

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

João Victor Romito

**Para um novo tipo de fonte:
Uma análise dos Games Metal Gear, Metal Gear 2 Solid Snake e
Metal Gear Solid.**

Mestrado em História.

São Paulo

2020



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

João Victor Romito

**Para um novo tipo de fonte:
Uma análise dos Games Metal Gear, Metal Gear 2 Solid Snake e
Metal Gear Solid.**

Mestrado em História

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em História, sob a orientação da Profa. Dr. Carla Reis Longhi

São Paulo

2020

Banca Examinadora

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

This Study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001

NÚMERO DE PROCESSO: Modalidade 2 Capes Prouc 88887.163167/2018-00

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. (CNPQ)

This study was financed in party by the Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. (CNPQ).

Número de Processo: 134247/2018-3

RESUMO: Os games eletrônicos (também conhecido como vídeo games) hoje constituem uma grande parte da indústria do entretenimento, tornando-se parte integrante da cultura contemporânea. Entendendo que os games, estabeleceram uma forma de narrativa própria a partir de diversas mídias (história em quadrinhos, cinema, televisão, entre outros) o estudo buscará analisar esta nova mídia dentro de sua perspectiva histórica, atentando assim para o estudo de um novo tipo de fonte. Para tanto será feito uma análise (que não se propõe em ser uma análise semiótica, contudo alguns de seus conceitos suportam metodologicamente a pesquisa) dos três primeiros games da franquia Metal Gear iniciada em 1987, visando entender as relações que estes jogos estabelecem com certas temáticas do seu contexto de produção, como a perspectiva de quebra do poder internacional mediante ao fim da lógica da bipolaridade, a construção de um discurso de que os Estados Unidos antes guardião do bloco não comunista, agora deveria assumir um papel de guardião “mundial” (Metal Gear, 1987 e Metal Gear 2: Solid Snake); a transformação da questão do terrorismo, que nos anos 60,70 estava vinculada as lutas de grupos por independência e autonomia em um determinado território, mas partir da década de 1990 ganha um novo aspecto, sendo utilizado para definir uma vasta gama de conflitos que envolvem atores não estatais (Metal Gear Solid 1998)

PALAVRAS-CHAVE: Vídeo games; Metal Gear; Guerra Fria; Terrorismo;

ABSTRACT: Electronic games (also known as video games) today constitute a large part of the entertainment industry, becoming an integral part of contemporary culture. Understanding that games have established their own narrative form from different media (comics, cinema, television, among others) the study will seek to analyze this new media within its historical perspective, thus paying attention to the study of a new type font. Therefore, an analysis will be made (which is not intended to be a semiotic analysis, however some of its concepts methodologically support the research) of the first three games of the Metal Gear franchise started in 1987, aiming to understand the relationships that these games establish with certain themes. in vogue during its production context, such as the prospect of breaking international power through the end of the logic of bipolarity, the construction of a discourse that the United States, once the guardian of the non-communist bloc, should now assume a guardian role “ worldwide ”(Metal Gear, 1987 and Metal Gear 2: Solid Snake); the transformation of the issue of terrorism, which in the 1960s was linked to the struggles of groups for independence and autonomy in a given territory, but since the 1990s it gains a new aspect, being used to define a wide range of conflicts involving non-state actors (Metal Gear Solid 1998)

KEYWORDS: Video games; Metal Gear; Cold War; Terrorism;

Sumário.

Introdução	9
Capítulo 1 - Os games enquanto produto.....	20
1.1 A indústria do entretenimento.....	20
1.2 Surgimento da indústria dos games.....	23
1.3 inovação de Metal Gear.....	36
Capítulo 2 – Metal Gear (1987) e Metal Gear 2: Solid Snake (1990): novas formas de representação.....	38
2.1 Metal Gear (1987)	38
2.2 Metal Gear 2: Solid Snake (1990)	50
2.3 Espionagem e Tensão Nuclear.....	54
2.4 Narrativa e Discurso.....	59
Capítulo 3 – Metal Gear Solid – 1998.....	62
3.1 Do surgimento do console ao surgimento do game.....	62
3.2 Conceituação do terrorismo e sua representação no game.....	72
3.3 Biotecnologia e Engenharia Genética.....	84
Considerações finais.....	86
Bibliografia.....	89

Introdução.

Os games eletrônicos representam atualmente um importante aspecto dentro da indústria do entretenimento, como demonstram suas façanhas econômicas, superando o cinema que no ano de 2013 arrecadou US\$ 34 bilhões, enquanto a indústria dos games atingiu a cifra de US\$ 70 bilhões¹.

Este feito econômico é apenas uma das formas de demonstrar como que os games hoje constituem parte integrante da cultura contemporânea, mas que ainda não são alvo de grandes estudos dentro da historiografia atual.

O vídeo game está estabelecido como mídia e como fenômeno sócio cultural. Por trás dele existe uma indústria tão rica e poderosa quanto a do cinema e as implicações da sua influência fazem parte do nosso dia a dia pelas mídias tradicionais. Mesmo com toda essa atenção e poder, os vídeos games ainda são um assunto relativamente novo nos meios acadêmicos [...] (LUZ, 2010 página 18)

Por ser um fenômeno relativamente novo, os games ainda não são um amplo campo de estudo firmemente consolidado, mas isso também não quer dizer que já não haja certo volume de pesquisa já realizada. A questão é que, não são muito numerosos os trabalhos sobre o tema dentro de uma perspectiva histórica, e, quando são, grande parte dos trabalhos publicados analisam apenas o seu desenvolvimento, fazendo uma história de seu surgimento, até determinado um momento.

Os livros sobre história dos vídeo games ainda apresentam um sério problema, pelo menos no meu ponto de vista: eles ainda fazem parte dessa macro-história ditadas pela força dominante. Sem querer parecer marxista, ou cientista social de botequim, mas simplesmente porque não achei outra expressão melhor para definir dezenas de livros, em diversos idiomas, que operam sempre sobre a lógica da novidade, da versão tecnológica, da geração do hardware, da empresa que deu certo, da que faliu, do jogo que foi divino e do que foi vergonhoso (TAVARES, apud Luz, 2010 página 6)

O que o estudo pretende é entender esta nova mídia como uma fonte histórica, chamando atenção para um novo tipo de fonte, que até o presente momento, não se mostra muito bem explorada pela historiografia atual.

¹ <http://super.abril.com.br/cultura/a-era-de-ouro-dos-games> acessado no dia 01/09/2016

A pergunta que norteia o texto é “Ao se analisar um game, que relações este estabelece com seu contexto histórico? De que forma isto é expresso em seu conteúdo?” uma vez que ele também se constitui de uma forma de narrativa e relato de época, assim como a literatura ou cinema, que já são amplamente utilizados tanto como objeto e fonte de estudo.

O historiador holandês Johan Huizinga, ao buscar entender a questão do lúdico em sua obra “Homo Ludens”, nos lança as seguintes questões “*O que é realmente divertido no jogo? [...] Por que o jogador se deixa absorver inteiramente pela sua paixão?*” a qual ele mesmo irá responder um parágrafo mais tarde, que este elemento tão presente no jogo (que também pode ser utilizado para entender o game eletrônico), o divertimento, escapa de qualquer análise que possa ser feita.(HUIZINGA, 2014)

Entendendo o jogo como algo totalmente imaterial, pois dentro de uma perspectiva de pensamento lógica e determinista, o jogo é algo totalmente supérfluo e dispensável, Huizinga buscará compreender tal fenômeno como função de cultura, “*acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens*”.

O objeto do nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como “forma significante”, como função social. [...] Procuremos considerar o jogo como fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então de captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. (HUIZINGA, 2014 página 7)

De forma semelhante, o objeto do estudo está relacionado ao entendimento desta “imaginação”, no sentido de procurar nela vestígios da temporalidade que a concebeu, entendendo que esta é transmutada em uma narrativa no game eletrônico.

Tentando resumir quais as características gerais que compõem o jogo, este é entendido como uma atividade livre, tomada de forma consciente, entendida como algo não-sério, no sentido dele ser algo externo à vida cotidiana, podendo ser interrompido a qualquer momento; tem a capacidade de fazer com que o jogador fique totalmente imerso à sua realidade, sendo praticada dentro

de limites temporais e espaciais próprios, seguindo uma ordem própria, delimitada por regras específicas; com a função de uma luta por alguma coisa (de se cumprir a meta previamente estabelecida) ou a representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2014). No game eletrônico também se encontram as mesmas características, porém cabe ressaltar que com suas especificidades, principalmente no tocante ao seu limite espacial, já que, o game ocorre dentro de um espaço virtual. Assim, se antes o aspecto lúdico do jogo estava no interior do campo imaginativo do jogador, agora, com a introdução de uma interface eletrônica, o jogador tem a visualização de algo que antes era apenas imaginado. O aspecto lúdico é transformado nas mecânicas do jogo, ou seja, sua jogabilidade, e na narrativa presente no game eletrônico. Sendo assim, o game eletrônico também passa a constituir uma forma de linguagem.

A potencialidade dos games para o historiador pode ser observada em vários títulos. O exemplo mais notável que pode ser citado seria a franquia *Assassin's Creed*, desenvolvida pela Ubisoft. A franquia já percorreu vários períodos históricos, desde a antiguidade (*Assassin's Creed Origins* e *Odyssey*) até o período da revolução industrial no século XIX (*Syndicate*), passando pelo renascimento (*Assasins' Creed II*, *Brotherhood* e *Revelations*), Revolução Francesa (*Unity*) e até mesmo pelo contexto da pirataria (*Black Flag*). Os games *Red Dead Redemption 1* e *2* trabalham com a temática da expansão americana rumo ao oeste no século XIX; *Valiant Hearts* irá retratar a primeira guerra mundial. Embora a lista seja mais longa, estes games são alguns exemplos de jogos que se destacam por ter um roteiro histórico; que além de serem reconstruções de determinados contextos, também podem ser utilizados como ferramentas didáticas no ensino de história.

O estudo se concentra na narrativa construída nos três primeiros games da Franquia *Metal Gear*, iniciada no ano de 1987, desenvolvida por Hideo Kojima. Escolhido esta série pois, o seu primeiro título, é considerado como game que iniciou um novo gênero, o *stealth*, em que o jogador deve fazer com que o personagem aja de maneira furtiva, evitando ser detectado pelos inimigos, utilizando o combate apenas como último recurso, e por possuir um enredo cinematográfico, que continha grande número de diálogos, o que não era comum ao gênero de games de ação da época, enredo este que conforme lançamento

dos próximos games foi ficando cada vez mais complexo e com mais aspectos a serem explorados.

Os games só obtiveram uma grande difusão a partir da década de 1970, quando em 1971 foi lançado a primeira máquina arcade operada por moedas, criada por Nolan Bushnell (no Brasil também conhecido como fliperama) com o game chamado Computer Space (este que foi adaptação do Spacewar!). Um ano depois, foi lançado o que seria o primeiro console chamado Odyssey, pela empresa Magnavox. Neste mesmo ano também foi lançado o arcade PONG, primeiro grande sucesso dos games. Assim, o Odyssey é considerado como o marco inicial para o conceito de vídeo game atual pois seu criador, Ralph Baer deu “forma de produto de mercado à sua criação e criou o conceito e vídeo game como mídia de entretenimento em sala na sala de estar” (Luz, 2010, página 23) e Kent, autor do livro “The Ultimate History of Video Games” considera Nolan Bushnell como o pai da “indústria” de games.

Mesmo tendo em vista que se trata de um contexto histórico em que o desenvolvimento de um game estava diretamente relacionado com uma plataforma específica esta questão não será amplamente discutida, ou seja, o destaque não está na plataforma em que o jogo se encontra, seja ela através de consoles (estabelecidos com o Odissey, em que o jogador interage através que de um joystick que está conectado ao um aparelho e os resultados disso serão mostrados em um aparelho televisor), computador, arcades, ou até mesmo de um osciloscópio, já que todos têm em comum o fato de tornar-se um jogo interativo por meio de um vídeo.

O destaque está na narrativa que ele pode carregar e nas questões estéticas que ele pode trazer como solução para alguma limitação tecnológica, sendo assim será utilizado a terminação game eletrônico de forma a abranger todos estes campos, não buscando definir o marco inicial de sua criação, mas observar como se deu este processo, uma vez que ele está diretamente relacionado com estruturação de uma nova mídia, portanto de uma nova forma de narrativa.

Metal Gear foi desenvolvido por Hideo Kojima, nascido em Tokyo em 1963, mas mudou-se aos três anos de idade para Kobe, onde passará grande parte da sua infância e juventude. Desde cedo, Kojima fora um grande apreciador do cinema: “Quando eu era um bebê, eu era forçado pelos pais a assistir filmes antes mesmo de saber quem eu era” (dito em entrevista no programa ICONS, em 2002).

Enquanto estudava economia na faculdade, o designer conhece e se torna fã de vídeo games, mais precisamente o Famicom, que tinha sido lançado pela Nintendo no ano de 1984. Nesta plataforma que ele conheceu o jogo Super Mario Bros, game que “mudaria a sua vida”. (ICONS, 2002)

“Até então (lançamento de Mario) eu tinha o entendimento de que filmes e games eram duas entidades totalmente separadas, mas então percebi que nos vídeo games eu poderia fazer coisas criativas como no cinema”. (ICONS, 2002)²

Em 1986 Kojima entra na indústria dos games, se juntando a empresa Konami. Seu primeiro projeto é malsucedido. Kojima não possuía muita habilidade técnica e nem conhecimento sobre como funcionava o desenvolvimento de um game, e após seis meses trabalhando no projeto este é cancelado, já que não tinha nenhuma previsão de término.

Contudo a empresa pediu que ele trabalhasse em um jogo de combate baseado em guerra. Aqui o designer resolve fazer algo diferente do usual, produzindo um jogo com um conceito baseado no filme “The Great Escape” de 1963, filme que no Brasil recebeu o título de “Fugindo do Inferno”³, dirigido pelo John Sturges, onde o jogador deveria escapar dos inimigos e evitar os combates.

A princípio o conceito teve um pouco de resistência por parte da companhia. O game trazia uma premissa totalmente diferente dos jogos baseados em guerra de seu contexto; a maioria era do gênero “run and gun” em que o jogador basicamente andava para frente atirando em todos os inimigos⁴; contudo Kojima desta vez consegue terminar o desenvolvimento do game.

² Tradução do Autor

³ A sinopse do filme é sobre um campo de prisioneiros de guerra Nazista criado especialmente para evitar fugas dos soldados que mais tentavam escapar, onde os protagonistas estão desenvolvendo um plano para alcançar a liberdade.

⁴ Um grande exemplo do gênero é o game “Contra” lançado pela Konami no ano de 1987.

Assim em 1987 tem origem Metal Gear, game em que o protagonista Solid Snake, um agente de forças especiais, deve se infiltrar em uma base inimiga, conhecida como Outer Heaven e destruir um tanque bípede que possui capacidade de lançamento nuclear.

O game foi lançado para plataforma MSX no Japão e teve uma boa receptividade do público, levando a Konami a desenvolver uma versão do jogo para o NES (Nintendo Entertainment System) para ser lançada nos Estados Unidos onde, palavras do Kojima vendeu “provavelmente um milhão de cópias” (ICONS, 2002).

Como a versão de NES teve um bom número de vendas nos Estados Unidos, a Konami começou a produzir uma sequência, lançada em 1990, o game “Snake’s Revenge”. Kojima não participou do seu desenvolvimento⁵. O game acabou sendo um jogo de guerra “genérico”, não contendo os elementos de furtividade que fora o grande diferencial do primeiro jogo, e em termos de enredo não se encaixa dentro da franquia principal (motivo pelo qual o game não fosse analisado no presente trabalho).

Um dos integrantes da equipe de desenvolvimento do “Snake’s Revenge” ao encontrar Kojima em uma estação de metrô disse ao designer que seria bom se o verdadeiro criador de Metal Gear trabalhasse em uma verdadeira sequência. Com isto em mente, Hideo começou a pensar em como seria o próximo game, e quando chegou em casa já tinha todo o conceito de como seria o próximo jogo. Ao levar o conceito do game para o seu superior na Konami, o designer recebeu autorização para começar a trabalhar no projeto (ICONS, 2002)

Em 1990 é lançado “Metal Gear 2: Solid Snake” (game que à época não teve lançamento nos Estados Unidos) para MSX, onde Solid Snake deve se infiltrar em Zanzibar Land, um Estado que pretende conquistar a hegemonia global através do monopólio das Armas Nucleares e do Oilix, micróbio que, dentro do contexto histórico da narrativa era capaz de sintetizar petróleo.

Em 1995 é lançado um novo console fabricado pela Sony, o Playstation, que devido a sua potência de processamento permitia a renderização de

⁵ A época havia uma grande diferença de hardware entre uma plataforma e outra, fazendo com que as equipes de desenvolvimento fossem diferentes.

cenários em três dimensões (3D). Um ano mais tarde é fundada a Konami Computer Entertainment Japan para trabalhar no desenvolvimento de um Metal Gear para este novo console. Em 1998 é lançado Metal Gear Solid. Como agora se trata de um game totalmente em 3D, o designer é capaz de aperfeiçoar as mecânicas furtivas que foram a grande marca característica dos jogos anteriores. Metal Gear Solid acaba sendo o grande marco que definirá o subgênero stealth, vendendo mais de seis milhões de cópias ao redor do mundo (ICONS, 2002).

Com um enredo bem complexo e cinematográfico recheado de longos diálogos e cenas que explicam a narrativa⁶, o protagonista Solid Snake desta vez deve combater um grupo de terroristas compostos por soldados geneticamente modificados que invadiram uma base de eliminação de armas nucleares no Alaska.

Kojima continuou na Konami até o ano de 2015 e desenvolveu mais oito games da franquia Metal Gear, afinal não se deve perder de vista que os games são produtos inseridos em uma lógica de mercado e a franquia Metal Gear acabou se mostrando bem lucrativa para a Konami. Contudo o enfoque do trabalho não será no aspecto mercadológico do game (embora o primeiro capítulo, faça uma breve discussão sobre o assunto), mas na relação que estes irão estabelecer com as temáticas de um contexto histórico específico ao buscar desenvolver novas mecânicas de jogo e um enredo que fosse parte integrante da experiência e não apenas uma justificativa para o desenrolar da ação.

Assim o primeiro capítulo fará um breve resgate histórico do surgimento da indústria dos games até o lançamento do primeiro Metal Gear em 1987, buscando entender o processo no qual os games se consolidam como um novo produto dentro da indústria do entretenimento.

O objetivo do segundo capítulo será o de visualizar como que os games Metal Gear (1987) e Metal Gear 2: Solid Snake Snake (1990) estabelecem uma

⁶ Tanto Metal Gear de 1987, quanto Metal Gear 2: Solid Snake 1990 continham diálogos e cenas que explicavam a narrativa, entretanto devido a limitação tecnológica do MSX os diálogos eram apenas por texto e as cenas bem simples. Em Metal Gear Solid os personagens são interpretados por dubladores e as cinemáticas possuem maior qualidade gráfica como um todo, contribuindo para a imersão do jogador na narrativa.

leitura de mundo a partir de certas características do contexto da guerra fria, ponderando sobre estas narrativas e o sentido nelas estabelecidos. Destes, podemos destacar o papel desempenhado pelas agências de inteligências no contexto da bipolaridade, o equilíbrio entre as disputas (armadas e retóricas) das Super Potências que emergem no final da Segunda Guerra Mundial; a construção de um discurso onde os EUA têm o papel de guardião dos interesses do bloco não comunista e que por isso deveria fazer valer a sua vontade no tocante a geopolítica internacional.

O capítulo final analisará Metal Gear Solid (1998), buscando investigar a relação que este estabelece com outra temática presente na geopolítica internacional tanto no período da guerra fria quanto após o seu término, que é a questão do terrorismo, este que nos anos 60 e 70 era fortemente vinculado aos movimentos nacionalistas que buscavam independência e autonomia, mas que nos anos 90 passa a categorizar toda uma gama de conflitos que já não se conformava mais com a noção tradicional de guerra como forma de embate entre as forças armadas de um Estado contra o outro.

Como a temática dos games é nova, não há nenhuma forma metodológica estabelecida para lidar com o objeto, fazendo com que a metodologia fosse sendo desenvolvida ao logo da pesquisa, apoiando-se principalmente na perspectiva construtivista da linguagem de Stuart Hall. Ao lidar com a questão da Cultura, o autor aponta que esta diz respeito a “significados compartilhados”, apontando o termo para se referir “às formas amplamente distribuídas de música popular, publicações, arte, design e literatura, ou atividade de lazer e entretenimento que compõe o cotidiano da maioria das “pessoas comuns” entendendo que a linguagem possui um papel central, uma vez que é a através dela que damos e comunicamos o sentido das coisas.

A partir desta linha de pensamento, Hall discorre como através da linguagem indivíduos dentro de uma mesma cultura constroem significados e que papel a representação possui neste processo.

A linguagem é capaz de fazer isso [construir significados] porque opera como um sistema representacional. Na linguagem, fazemos uso de signos e símbolos – sejam eles sonoros, escritos, imagens eletrônicas, notas musicais e até objetos – para significar

ou representar para outros nossos conceitos, ideias e sentimentos. A linguagem é um dos “meios” através do qual pensamentos, ideias e sentimentos são representados numa cultura. A representação pela linguagem é, portanto, essencial aos processos pelos quais significados são produzidos – e é esta a ideia primordial e subjacente que sustenta este livro. (HALL,2016 página 18).

Hall apresenta dois dos principais aportes teóricos metodológicos que lidam com a questão da representação, o primeiro deles sendo a abordagem semiótica, e uma segunda, a abordagem foucaultiana sobre a questão do discurso. Ambas se apoiam em uma visão social construtivista de linguagem.

Buscando entender como a representação conecta sentido e linguagem a cultura, o autor nos mostra que isto depende de dois processos – dois sistemas de representação – distintos, porém conexos.

O primeiro seria um sistema interno, o qual toda ordem de objetos, ideias, sujeitos são conectadas a um conjunto de conceitos ou representações internas que nós carregamos, que nos permite dar sentido ao mundo. O segundo sistema depende da construção de um conjunto de equivalências entre este mapa conceitual interno e à uma linguagem comum que nos permita comunicar estes conceitos a outros. É nesta intersecção que surge o conceito de signo, termo usado para palavras, sons e imagens que carregam sentido.

Signos são organizados em linguagens. A existência de linguagens comuns nos possibilita traduzir nossos pensamentos (conceitos) em palavras, sons ou imagens, e depois usá-los enquanto linguagens para expressar sentidos e comunicar pensamentos a outras pessoas. (...) A relação entre “coisas”, conceitos e signos se situa, assim no cerne da produção de sentido na linguagem, fazendo do processo que liga esses três elementos o que chamamos de “representação”. (HALL,2016 p 37).

Ao adentrar na questão do signo estamos no campo da semiótica, definida como a ciência dos signos. Esta abordagem começa a ser difundida após a influência de Saussure, nascido em Genebra em 1857, falecendo em Paris em 1915. A importância de Saussure não reside em seu trabalho na questão da linguística, mas nas implicações que seus estudos tiveram dentro do campo da representação e na “forma com que seu modelo de linguagem norteou a abordagem semiótica para o problema da representação em uma ampla variedade de campos culturais.”

Ao estudar os signos, Saussure, o analisou como sendo composto por um significante, sua parte material (por exemplo, traços de desenho que formam o personagem de um game) e por seu significado, ou seja, o conceito vinculado a sua parte material, a imagem mental por ele fornecida, sendo as duas necessárias para a produção do sentido, sendo a relação entre eles fixada pelo código. Esta última de extrema importância, assinalando o caráter arbitrário do signo, se utilizando do exemplo que Hall cita:

Signos escritos ou ditos (diferentemente dos signos visuais, chamados icônicos, aos quais carregam, de certa forma uma certa semelhança com o objeto, pessoa ou situação ao qual representa) são chamados indexicais. Eles não carregam nenhuma relação óbvia com as coisas a quais se referem. As letras Á,R,V,O,R,E não se parecem em nada com as árvores na natureza, nem a palavra “árvore” em português soa como árvores “reais” (se é que fazem algum som !) (HALL,2016 p 40,41).

Isto significa que não existe relação entre o signo e conceito ou significado que não aquele estabelecido pelo código, ou seja, se pegarmos um signo seu significado não estará contido em si, mas na diferença que estabelece entre outros. Outro exemplo mostrado pelo autor é no tocante ao significado das cores, o único significado que vermelho carregaria em si, seria o fato de poder se diferenciar de outras cores, como o verde. Todas as outras relações que estabelecidas com a cor “vermelho” (associações como conceitos de paixão, sangue, comunismo, revolução etc.) são construídas socialmente.

Sendo assim, se a relação entre signo e significado é estabelecido por um código, resultante de um sistema de convenções sociais específicas dentro de um determinado grupo e contexto histórico – logo todos os sentidos são produzidos dentro da história e da cultura. O resultado disto é uma abertura da representação para o constante “jogo” de deslizamento do sentido, para a constante produção de novos sentidos, novas interpretações.

Há um constante deslizamento de sentido em toda interpretação, uma margem – um excesso em relação ao que pretendíamos dizer – na qual outros sentidos ofuscam a afirmação ou o texto, e outras associações despertam, conferindo um sentido diferente ao que nós dizemos. Assim, a interpretação torna-se um aspecto essencial do processo pelo qual o sentido é dado e tomado. O leitor é tão importante quanto o escritor na produção de sentido. (HALL,2016 página 61).

Nesta perspectiva iniciada através dos estudos de Saussure, Hall demonstra como outros autores começam enfatizar o papel dos signos dentro da cultura, entendendo-a como um tipo de linguagem, surgindo assim algo que atualmente é conhecido como semiótica. Outro autor que Hall destaca é Roland Barthes, que aprofunda a abordagem semiótica quando traz à tona mais dois outros conceitos, o de denotação e o de conotação.

O primeiro é um nível de significação simples, até mesmo descritivo, onde os vários signos compõem uma mensagem relativamente simples e direta. Já a conotação é mais complexa, pois o significado mais amplo já não está mais em um patamar descritivo de interpretação. É onde a interpretação dos signos se dá em torno de questões mais amplas dentro da ideologia social e de um contexto histórico.

Embora o texto não seja uma análise semiótica em si, esta abordagem fundamenta a pesquisa pois ela aponta como que os games eletrônicos, em primeiro lugar; desenvolvem uma linguagem própria com múltiplas espécies de signo: o icônico, o escrito, auditivo (signos estes que já são amplamente utilizados em linguagens como TV e o Cinema) e o signo próprio dos games, que é no tocante ao desenvolvimento das mecânicas do jogo, indo desde o mapeamento dos controles, em termos semióticos o significante seria o fato de o jogador apertar algum botão e o significado seria a resposta adotada no jogo (o melhor exemplo seria o fato de quando o jogador apertar o botão direcional do joystick o personagem controlado por ele irá se movimentar no jogo) até o desenvolvimento de mecânicas próprias do jogo ou do gênero ao qual ele faz parte (Metal Gear é tido como o game que cunhou o gênero Stealth justamente por que desenvolveu mecânicas do jogo que permitisse ao jogador passar pelo game de forma a evitar o combate com os inimigos) e em segundo lugar, como que a narrativa contida nesta nova forma de linguagem, quando em contraste com um contexto histórico específico, estabelece uma refração e representação deste.

Capítulo 1 – Os games enquanto produto.

1.1 A indústria do entretenimento.

O objetivo deste capítulo é traçar um breve histórico do desenvolvimento da indústria dos games até o momento do lançamento do primeiro Metal Gear, procurando demonstrar como que, o desenvolvimento dos games enquanto linguagem, está diretamente relacionado com o estabelecimento dos games enquanto produto em uma lógica de mercado.

Atualmente os games são entendidos como um dos principais atores dentro da indústria do entretenimento, suas façanhas econômicas demonstram este fato. O mercado mundial de games deve gerar no ano de 2019 US\$ 152 bilhões em receita, conforme demonstra a pesquisa da Newszoo, com principal destaque para os games mobile, responsáveis por 45% deste faturamento.

O game GTA V, lançado em 2013, registrou em 2018 mais de 90 milhões de unidades vendidas, faturando mais de US\$ 6 bilhões, vendendo mais que qualquer livro, filme ou até mesmo que outros games⁷. A título de comparação, o filme “Vingadores Ultimato” a maior bilheteria do cinema, arrecadou US\$ 2,790,2 bilhões⁸. O game precisou apenas de três dias para arrecadar o seu primeiro bilhão⁹. Se os games hoje assumem o protagonismo na indústria do entretenimento, cabe aqui uma recuperação histórica do desenvolvimento desta indústria antes da concepção dos games, afinal é o advento e principalmente a rentabilidade da indústria do entretenimento que será o solo fértil para surgimento dos vídeo games.

Sevcenko argumenta que o surgimento da indústria do entretenimento vem do final do século XIX e início do XX. As condições para seu aparecimento surgem a partir do advento da exploração da energia elétrica e do petróleo. Sua primeira consequência direta seria a ampliação do potencial produtivo, através do aumento da capacidade de produção e consumo.

⁷ Retirado do site <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/04/09/gta-v-e-o-produto-mais-lucrativo-da-historia-do-entretenimento.htm>, acessado no dia 14/12/2019.

⁸ Retirado do site <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/07/vingadores-ultimato-se-torna-maior-bilheteria-do-mundo-ultrapassando-avatar.shtml> acessado em 14/12/2019.

⁹ Retirado do site <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/09/com-us-1-bilhao-em-3-dias-gta-v-quebra-novo-recorde-de-faturamento.html> acessado no dia 14/12/2019.

A segunda consequência que o autor aponta é o fato que estas mudanças técnicas alterarão a própria estrutura da sociedade, em medida que estas transformações tecnológicas fazem com que apareçam grandes e novos complexos industriais, aumentando e concentrando a população operária¹⁰, conseqüentemente aumentando o seu poder de pressão e contestação, que serão manifestados através de sindicatos associações e partidos.

(...) o rápido processo de industrialização gerou processos de crescimento e concentração urbana, ensejando o surgimento das metrópoles. A forte organização dos trabalhadores e suas lutas constantes pela melhoria de suas condições de vida e de trabalho acabaram se convertendo (especialmente depois das grandes greves e agitações revolucionárias entre os fins do XIX e início do XX) em ganhos salariais, redução da jornada de trabalho, folgas semanais e férias. Formaram-se assim grandes contingentes com alguns recursos para gastar e algum tempo livre. (SEVCENKO, 2001, página 73).

A partir do surgimento de uma população operária que possuía algum recurso financeiro e algum tempo livre, alguns empresários vislumbraram a oportunidade de investir em formas de fornecer entretenimento para o maior número de pessoas pelo menor preço possível; devido ao advento da eletricidade estas formas seriam o cinema e os parques de diversões.

O resultado foi espantoso. A montanha-russa foi inventada em 1884 e o cinema dez anos depois, em 1894. Em ambos os casos, se fica na fila, se paga, se senta e por um período determinado, se é exposto a emoções mirabolantes. A montanha-russa produz vertigem no corpo, de tal modo que se oblitera os sentidos e mal pode se observar ou apreender o mundo a seu redor. No cinema, as luzes se apagam e a tela se erradia com uma hipnótica luz prateada, isolando todos os sentidos, fazendo com que a vertigem se entre pelos olhos. O preço que se paga pela vertigem não é caro. O impacto psicofisiológico da experiência é, no entanto, de tal forma gratificante que ninguém resiste a voltar muitas e muitas vezes, fazendo destes atos um ritual obrigatório de todo fim de semana. Eles, literalmente viciam. (SEVCENKO, 2001, página 73).

Esta “vertigem” descrita por Sevcenko acabou gerando fortunas para os donos de parques e de cinema. Era um surgimento de um dos empreendimentos

¹⁰ Este fato também teve como causa a mecanização das atividades agrícolas, causando êxodo das populações camponesas para as grandes cidades.

que acabariam sendo um dos mais lucrativos do século XX, a indústria do entretenimento.

Com o aparecimento da televisão na década de 1930 e com o avanço das tecnologias eletrônicas, as relações entre os mais variados aspectos da indústria do entretenimento começam a convergir entre si, de modo que os rádios tocavam as músicas da indústria fonográfica, que por sua vez tinham sido lançadas em filmes da indústria cinematográfica, que fornecia o quadro de atores os quais teriam grande participação em programas de televisão, e nos intervalos comerciais, produtos associados ao estilo de vida dos atores de cinema (SEVCENKO, 2001 página 77). Esta conjunção entre estes variados segmentos configurou um novo fenômeno cultural, sendo denominado “a revolução do entretenimento” ou como “sociedade do espetáculo” (SEVCENKO, 2001, página 77). Este novo fenômeno cultural, cuja atmosfera desejante que “galvanizava as imaginações e atravessava as divisões sociais, se tornaria um imperativo de mercado: os que atendesse aos apelos seria favorecido com lucros e sucesso; os que a confrontasse seria punido com prejuízos e desgraça.” (SEVCENKO, 2001 página 78).

Com o decorrer do século XX, impulsionadas pelas inovações tecnológicas, que aumentaram a capacidade de produção e transformaram o proletariado em consumidor, se instaura uma lógica que buscava desenvolver o estímulo ao consumo até mesmo nos momentos de lazer, além de transformar o lazer em si em uma nova forma de consumo, assim “o uso dos meios de comunicação, em especial com a divulgação de imagens publicitárias, passou a ser indispensável” (COELHO, 2018).

Com a evolução tecnológica, o mercado precisaria de novas estratégias para que a exploração de mercadorias continuasse economicamente viável independentemente da relação entre oferta e demanda devido à grande quantidade de recursos; a partir disso a indústria do entretenimento intimamente relacionada com diversos veículos midiáticos assumirá grande importância, pois além de serem um campo lucrativo em si mesma, elas ajudam a desenvolver representações simbólicas capazes de agregar valor econômico a variada gama de produtos e serviços.

Devido a estas transformações complexas, incentivadas pelas novas tecnologias eletrônicas, a cultura dentro da “sociedade do espetáculo” é redefinida por um processo de comercialização, se transformando em um campo de investimentos e consumo (SEVCENKO, 2001 página 80). Assim, não é apenas diversão e entretenimento que esta indústria oferece, mas porções “quantificadas” de fantasia, desejo e euforia para as pessoas que estão cada vez mais carente destes (SEVCENKO, 2001 página 81).

Logo o desenvolvimento da indústria dos games pode ser entendido como uma nova forma, impulsionada por um desenvolvimento tecnológico cada vez mais acelerado, de se explorar economicamente o lazer e o entretenimento, que se mostrará bem lucrativa, de se vender “fantasia”, “desejo” e “euforia”, além de ser uma nova forma de construir valores que estimulassem uma lógica de consumo.

1.2 Surgimento da indústria dos games.

O intuito é estabelecer um pequeno histórico da origem dos games desde seu surgimento até o lançamento do primeiro Metal Gear. A primeira e mais antiga datação da criação do vídeo game tem como critério a interação com monitor de vídeo como ponto de partida de sua história (Luz, 2010, página 21). Sendo assim, a origem dataria do ano de 1958, quando o então físico nuclear William Higinbotham criou o “Tennis For Two”.

A ideia era a de que, os visitantes do Brookhaven National Laboratory, tivessem algum tipo de entretenimento que servisse como forma de interação com o Hardware. Então, Higinbotham se utilizou de um computador analógico (com circuitos baseados em reles e tubos) para criar um jogo interativo em um monitor de osciloscópio.

Seu experimento permita que dois jogadores jogassem uma partida de tênis, controlando o saque, e o momento da rebatida da bola. Não havia placares, início ou fim. (Luz, 2010 página 21).

O display da tela mostrava a vista lateral de uma quadra de tênis. Cada um dos jogadores tinha uma espécie de protótipo de joystick, composto por uma pequena caixa que tinha um knob (peça comumente usada para regular o volume de aparelhos sonoros) e um botão. O Knob serviria para controlar a

angulação da bola o botão para rebatê-la. “O jogo era simples, mas divertido, e seu charme era infeccioso”; Dave Potter, que tinha trabalhado com Higinbotham no desing do game diz que “os secundaristas eram os que mais gostavam [do game]” (CREATIVE COMPUTING VIDEO & ARCADE GAMES VOL. 1, NO. 1 / SPRING 1983 / PAGE 8 – tradução do autor). Quando perguntado sobre patentear este projeto, Higinbotham disse que:

We knew it was fun, and saw some potential in it at the time, but it wasn't something the government was interested in¹¹. It's a good thing, too. Today all video game designers would have to license their games from the federal government. (CREATIVE COMPUTING VIDEO & ARCADE GAMES VOL. 1, NO. 1 / SPRING 1983 / PAGE 8).

Justamente por isso, que Alan Richard da Luz, em seu livro “Vídeo game: História, Linguagem e Expressão Gráfica” diz que esta data não é comumente aceita como marco inicial para a criação dos vídeos games, sob o argumento de que este seria um acontecimento isolado e puramente experimental.

Outro marco que pode ser considerado como o surgimento dos vídeo games tem como critério a interação em um monitor de vídeo com o uso de um software. Aqui um parêntese deve ser feito. Antes de se relatar como que se deu o desenvolvimento do Spacewar! tem que se levar em consideração que os computadores construídos nas décadas de 1940 e 1950 tinham seu uso restrito à universidades, onde eram utilizados para pesquisa, e instituições militares (principalmente para cálculos de balística). Até então o principal meio de saída de informação era através do telegrafo (aparelho em que uma corrente elétrica ativava um eletroímã, que ao movimentar-se atingia uma fita de papel e imprimia sobre ela algum tipo de símbolo). Então, para que pudesse existir os vídeos games, foi necessário a introdução de um monitor de vídeo como meio de saída de dados dos computadores. Durante a década de 1960, apenas duas universidades tinham computadores que contavam com um monitor de vídeo, a Universidade de Utah, e o Instituto Tecnológico de Massachusetts, conhecido pela sigla MIT.

¹¹ Tem que se levar em conta, que quando Higinbotham trabalhava para a Brookhaven National Laboratory é uma instalação de pesquisa que financiada pelo departamento de energia do governo americano.

Foi no MIT, que Steve Russel em 1962 desenvolveu o Spacewar! um game interativo desenvolvido para o computador PDP-1. O game foi desenvolvido para ser jogado por dois jogadores, onde eles controlavam duas espaço naves e podiam atirar torpedos um no outro. Com o tempo, passaram a desenvolver estratégias, como por exemplo se utilizar da gravidade do sol para poder chegar mais rápido do outro lado da tela, surpreendendo assim o seu oponente. Aqui temos a criação do primeiro jogo de computador, ou seja, o primeiro software que foi desenvolvido para o entretenimento. Apesar da controvérsia de ser ou não o primeiro vídeo game, Kent, autor do livro “The Ultimate History of Video Games” considera que este é de fato o primeiro jogo de computador.

Algo que também não podemos esquecer é a revolução iniciada pelo Spacewar!. Até então o computador era enxergado apenas como um processador de números, tanto que o teletipo reinou como meio de saída até meados da década de 1970. O Spacewar! foi o primeiro registro de uso do computador com uma interface gráfica simbólica, influenciando inclusive o desenvolvimento das interfaces gráficas (graphic user interfaces – GUI) nos anos de 1970 no centro de Pesquisa da Xerox em Palo Alto (Xerox Palo Alto Research Center, Xerox Parc). (LUZ, 2010 página 24)

A indústria dos games tem sua origem no ano de 1972, quando Bushnell, após ter criado o Computer Space, decidiu abrir sua que apesar a Atari.¹² Apesar do potencial comercial do Computer Space, o game acabou não sendo muito bem aceito pelo público, pois se tratava de uma mídia nova como uma jogabilidade complexa, o qual este ainda não estava acostumado.

A Atari começou com três funcionários: Bushnell, um engenheiro contratado e uma recepcionista; e fazia dinheiro como fabricante de máquinas de pinball. Mas Bushnell, não tinha desistido dos vídeo games e encomendou a seu engenheiro um jogo tipo pingue-pongue, que fosse simples e divertido, feito de maneira mais barata possível (LUZ,2010 página 27)

¹² Aqui cabe uma pequena consideração sobre Odyssey, este que, semelhante ao Computer Space, também tinha um grande potencial comercial, porém acabou sendo comercializado apenas durante os anos de 1971 e 1973, vendendo apenas 100.000 unidades. Luz justifica essa falta de interesse do público pelo console devido ao fato de a Magnavox (fábrica de televisão que licenciou o Odyssey) ter disponibilizado o console no final do ano de 1971, apenas em lojas próprias, afastando-o das grandes redes e do grande público, e fazendo crer na publicidade que ele só funcionaria com televisores da própria empresa.

Al Alcorn, o engenheiro, desenvolveu um jogo em que a velocidade da bola aumentava a cada jogada e o ângulo de rebatida poderia ser controlado através do modo como a bola tocasse na raquete. O jogo foi batizado de Pong, sendo um grande sucesso. “Com seu êxito, a Atari teve que quadruplicar suas instalações e o primeiro vídeo game de sucesso foi distribuído para todo o mundo, tornando conhecida a nova mídia que virava febre por onde passava.” (Luz, 2010, página 28).

Mesmo Computer Space tendo sido o primeiro Arcade, quem estabeleceu e popularizou a indústria dos games foi Pong. Isso pode ser explicado pelo fato dele estar ancorado em uma linguagem mais conhecida pelo público (uma vez que se tratava de uma “adaptação” de um jogo de tênis). Diferentemente de Computer Space que se tratava de uma mídia totalmente nova com uma interface¹³ complicada, Pong era extremamente simples; o controle era apenas um botão giratório que levava a raquete para baixo ou para cima, de forma simples e intuitiva.

Toda nova mídia precisa se ancorar em alguma linguagem estabelecida para criar pontos de identidade com os fruidores, e assim, evitar uma possível rejeição pela não compreensão(...) O Pong tinha a novidade na medida certa, pois era um vídeo game extremamente simples e trazia, tanto na interface quanto nos controles, uma nova roupagem dos jogos eletromecânicos com os quais as pessoas já estavam acostumadas. (LUZ, 2010, página 28)

No ano de 1976, a General Instruments, uma fabricante de componentes eletrônicos coloca no mercado o chip AY-3-8500, que possui componentes para se jogar. O chip ficou conhecido como “Pong-on-a-chip” estando disponível para qualquer fabricante que quisesse ingressar no mercado. (LUZ, 2010 página 30)

O resultado disso não foi muito favorável para a indústria. O mercado se viu inundado com vários fabricantes oferecendo a sua versão do jogo Pong. A isso se acrescenta o fato que o Atari Home Pong, o Odssey e todos os outros sistemas que eram baseados no chip AY-3-8500 tinham o problema de só permitir que o jogador jogasse Pong ou suas variações. Em pouco tempo o jogo

¹³ Explicando de maneira simples, interface seria tudo aquilo que estabelece contato entre o mundo real e o mundo virtual. (Assis,2007)

deixou de ser novidade, com isso ninguém mais comprava vídeo games, e muitos críticos começaram a dizer que o mercado de games estava acabado.

A saturação do mercado com tantos sistemas praticamente iguais causou o chamado “crash do hardware”, em que os consumidores recusavam versões similares de Pong existentes no mercado, causando a falência dos pequenos fabricantes. (LUZ, 2010, página 31).

No mesmo ano, a Fairchild, lança no mês de agosto um console, para dar vazão à produção de um poderoso e caro chip processador de 8 bits que a empresa havia desenvolvido. Embora o seu console, o Channel F não tenha feito muito sucesso, ele introduz uma inovação que será vital para a indústria dos games, um console em que os jogos eram intercambiáveis, fazendo com que o público não estivesse mais preso ao jogo presente no circuito da plataforma. Contudo, mesmo com este novo desenvolvimento tecnológico, o público ainda estava desinteressado dos vídeo games devido à crise do hardware. (LUZ, página 31 e 32).

Mesmo com as novas tecnologias, o mercado parecia acabado para os vídeo games domésticos, o Channel F, da Fairchild, o Studio II, da RCA, e o VCS, da Atari, não alcançaram o sucesso esperado. A RCA se retiraria do mercado de jogos no ano seguinte (...) O Channel F, apesar de ter lançado tendência com os cartuchos intercambiáveis, também não obteve muito êxito nos anos seguintes por falta de novos títulos. (LUZ, 2010, páginas 32 e 33).

Luz traz à tona a questão de que, o crash do hardware estava mais relacionado com os jogos do que com os consoles em si. Todas as plataformas do período continuavam baseado na jogabilidade e nos gráficos variantes do Pong, tendo assim, pouco apelo por parte do público que já estava cansado desta estética. (LUZ, 2010 página 33).

A crise começa a ser revertida no ano de 1978, quando a Taito lança o arcade Space Invaders. Neste jogo, o jogador deveria destruir 55 naves alienígenas alinhados em 5 fileiras, estes que se moviam em um ritmo lento e constante, mas que iam gradativamente acelerando se aproximando do jogador. O jogo apresentava duas novidades técnicas, como personagens animados e, ao contrário dos games da época, ele não possui tempo para acabar. O jogo só

acabava quando o jogador destruía todos os alienígenas ou quando já não tinha mais “vidas”¹⁴ para prosseguir.

Space Invaders além de trazer um tema novo (impedir a invasão alienígena munido de um canhão a laser) para o universo do vídeo game, criou novos conceitos para os arcades, já que ele foi o primeiro jogo de vídeo game sem tempo determinado para o fim do jogo. O jogador tinha três canhões e o jogo só acabava quando todos os invasores fossem destruídos. Até então os jogos acabavam com tempo fixo, ou quando chegavam a um determinado placar. Com Espace Invaders o tempo jogado dependia somente da habilidade do jogador. (LUZ, 2010 página 33).

O sucesso do game mostra como que o público já havia se habituado com os games, e estava ávido por novos títulos com novas temáticas, ajudando a corroborar a visão de que a crise do hardware ocorreu não porque o público já havia cansado da nova mídia, mas porque simplesmente a indústria não conseguia lançar nada de novo no mercado. Até o ano de 1978, a grande maioria dos jogos eram simulações de esporte, variações de Pong, ou batalhas em que o jogador lutava contra algum oponente humano. O lançamento de Space Invaders “marcou o início de uma nova era de jogos criativos e inovadores e a tensão passou a fazer parte integrante do vídeo game” (LUZ, 2010 página 34).

No início da década de 1980 os vídeos games tinham se estabelecido como uma nova forma de entretenimento, fazendo tanto dinheiro quanto o cinema, chegando mesmo a ser tema de capa da revista Time¹⁵ dizendo que no ano anterior, os americanos tinham gastado cinco bilhões em arcades operados em moedas.

Dentro deste contexto que será lançado um dos games mais icônicos até os dias atuais, Pacman da Namco, criado por Toru Iwatani, lançado no ano de 1980. Neste game, o jogador deveria controlar Pacman através de um labirinto, com objetivo de comer todas as pastilhas sem ser pego pelos fantasmas.

O Jogo foi um sucesso absoluto e expandiu os limites da indústria dos vídeo games. Pacman foi a primeira personagem de um vídeo game a ter um nome e uma personalidade e o primeiro a

¹⁴ Entre o público de jogadores, é comum chamar de “vida” o número de tentativas que o jogador possui para que possa passar uma determinada fase, ou para completar o jogo.

¹⁵ Janeiro de 1982, volume 119, n 3, acessado pelo link <http://time.com/vault/issue/1982-01-18/page/63/>, no dia 20/11/2016

ter produtos licenciados. Após Pacman, os vídeo games se revelaram um empreendimento lucrativo, com os empresários enxergando além do próprio jogo, além do dinheiro ganho apenas com a venda do cartucho ou com as fichas do arcade. (LUZ, 2010 página 39)

Neste momento, em que os consoles não eram capazes de criar cores realistas devido à limitação tecnológica da época, os games adotaram uma estética parecida com a dos desenhos animados, ou seja, uma linguagem bidimensional, com personagens quase sempre parecendo planos, cenários pintados com cores sólidas e contrastantes e uma movimentação baseada em uma exibição rápida e sequencial de desenhos levemente diferentes (LUZ, 2010 página 123). O sucesso do game foi tanto que acabou inspirando uma música, intitulada “Pac-Man Fever”, que acabou fazendo um relativo sucesso no ano de 1982, e se transformou em um desenho animado. Este fato nos mostra que os games, para além de apoiarem em linguagem de outras mídias, já estavam começando a influenciá-las também, além de demonstrar como que os games poderiam se integrar a indústria do entretenimento na construção de valores simbólicos que alimentam o estímulo ao consumo.

Outro game que também cruzaria a fronteira de uma mídia para a outra foi Donkey Kong, criado Shigeru Miyamoto. O game é sobre um gorila que ao escapar de seu dono, um carpinteiro, raptava a sua namorada, e fugia para um prédio em construção. O gorila jogava barris na direção do herói, na época conhecido apenas como “jumpman”, um personagem baixinho, com um grande bigode, que vestia um macacão e um boné.¹⁶

Em 1982, o personagem conhecido como Jumpman é batizado de Mario (Donkey Kong Junior, Nintendo 1982), e no ano seguinte tem a sua profissão alterada, de carpinteiro passa a ser encanador (Mario Bros, Nintendo 1983)

Entretanto, ainda neste ano, uma nova crise irá atingir a indústria dos games (crise esta que só abalaria o mercado nos Estados Unidos, o Japão acaba não sentindo tanto seus efeitos). Entre 1982 e 1985 a indústria dos arcades

¹⁶ O primeiro game a ser lançado que tinha avatares que continham forma humana foi o Gunfight, lançado pela Midway (empresa americana fabricantes de pinballs) no ano de 1975. Até então os avatares eram substitutos para ferramentas ou equipamentos esportivos. O que permitiu este avanço gráfico dos games, foi o microprocessador, inventado em 1971.

começou a cair sem nenhum motivo aparente; acompanhando o declínio dos arcades o mercado dos consoles domésticos também sofreu grande queda. (LUZ, 2010 página 42)

O declínio nos arcades é mais complexo de ser entendido. Outras formas de entretenimento, como temporada de grandes filmes no cinema, podem ter sido ser uma causa. Contudo a crise no o mercado de console doméstico já fica mais fácil de ser entendida.

O primeiro fator que pode ser apontado como responsável pela crise, principalmente a partir de 1982, era a concorrência com os computadores, que neste momento deixaram de ser um aparelho de nicho e começaram a ter um apelo pelo grande público (STANTON, 2015). Mas novamente, o motivo central para a crise está mais relacionado com os games desenvolvido para os consoles do que a concorrências dos computadores pessoais.

Após o lançamento e o sucesso que Pacman obtivera, a Atari acabou adquirindo os direitos para que pudesse fazer uma versão do jogo para o seu console, o Atari 2600. O desenvolvimento do jogo ocorreu de forma acelerada. A produtora queria que o game estivesse pronto para que as vendas comesçassem no natal de 1981, mesmo assim o game só fora lançado em março de 1982 (STANTON, 2015 página 88).

O desenvolvimento do game foi problemático, a diferença tecnológica entre os arcades e os consoles (na época) era muito grande. O sistema do console não conseguia reproduzir da mesma forma as variedades de sons e cores que o Pacman tinha nos Arcades. Mesmo assim a Atari estava confiante de que o game seria um sucesso de vendas, que acabou produzindo doze milhões de cartuchos¹⁷ (STANTON, 2015 página 88). Um enorme gasto em marketing fez com que no início o game tivesse boas vendas; até o final do ano a Atari tinha vendido sete milhões de cópias do Pacman. Contudo a empresa ainda possuía cinco milhões em estoque e chegado o ano de 1983 o game tinha parado de vender completamente e os vendedores de varejo começaram a pedir reembolso. (STANTON, 2015 página 88).

¹⁷ Interessante notar é que até este momento, a Atari ainda não tinha vendo doze milhões de unidades do console Atari 2600. (STANTON, 2015, página 88)

O ano de 1982 ficará marcado na história dos games como o ano em que se lançou o pior jogo da história (ou foi assim como ele ficou conhecido). Em julho, a Warner, que era a dona da Atari¹⁸ tinha adquirido os direitos para a produção de um game baseado no próximo lançamento de Spielberg, E.T por um valor que estava entre 20 a 25 milhões de dólares. (STANTON, 2015 página 88). Embora a alcunha de “pior game de todos os tempos” possa parecer um exagero, E.T definitivamente foi um dos piores games que tinham grande visibilidade já produzidos. (STANTON, 2015)

O game consistia em fazer o E.T coletar pedaços de um telefone interplanetário para que assim o personagem pudesse contactar seu planeta natal. O jogador tinha que percorrer o cenário do jogo (um mapa 2D visto por uma perspectiva de cima para baixo), que era povoado por adultos que sequestravam o E.T e tiravam as partes do telefone que ele já tinha adquirido, e por “poços” que poderiam fazer com que o E.T caísse neles. Enquanto o filme foi um sucesso de crítica e de público, o jogo foi duramente criticado, tanto por seus aspectos gráficos, quanto pela sua jogabilidade. O principal aspecto de jogabilidade que foi criticado era o fato que o jogador poderia cair nos poços mesmo não estando próximo deles, já que a cabeça do personagem acabava “colidindo” com alguma parte do poço. (STANTON, 2015).

Novamente a Atari faz uma grande produção dos cartuchos, esperando que fosse um sucesso de venda. No início, o game vendeu por volta de 1,5 milhões dos cinco que a empresa tinha produzido, o que fez com que o game acabasse se tornando um best-seller do console. Contudo, não muito tempo depois o game ficou parado nas prateleiras; os consumidores começaram a devolver as cópias que haviam adquirido, e novamente os varejistas começaram a pedir reembolso dos lotes que haviam comprado. (STANTON, 2015 página 90)

Tanto o “port”¹⁹ de Pacman para VCS quanto o game do E.T tiveram consequências sérias para a Atari. Ambos foram responsáveis (se não totalmente, em grande parte) por abalar a reputação da empresa sobre a sua

¹⁸ Busnhel tinha vendido a Atari em 1976 (STANTON, 2015 página 50) para conseguir dinheiro para finalização do projeto VCS, também conhecido como Atari 2600 (LUZ, 2010 página 32)

¹⁹ “Port” é um termo utilizado para se referir quando um game originalmente desenvolvido para um sistema recebe uma conversão para um outro sistema. No caso Pacman tinha sido lançado originalmente para Arcades, mas recebeu um “port” para o console VCS.

capacidade de produzir bons jogos e a relação que esta tinha com os vendedores varejistas, que se viram encahalados com pilhas de jogos que não tinham nenhum tipo de apelo ao público. A Atari nunca mais ocuparia a posição e influência que tivera outrora (STANTON, 2015 página 90).

Estes dois jogos, não podem ser vistos como os únicos responsáveis pela crise na indústria, que ficou conhecida como “crash do software” (LUZ, 2010), mas como exemplos que ilustram o contexto do mercado de games do período: os consoles domésticos investiam muito em conversões de games feito para os arcades que acabavam sendo inferiores aos originais, variantes de games de sucesso os quais já não apelavam mais ao público (devido à falta de originalidade), e não avançava em termos tecnológicos. (Stanton, 2015, página 90)

Outro ponto decisivo para a crise, foi que desde a abertura do mercado às produtoras independentes²⁰ o mercado se viu inundado com títulos de péssima qualidade.

Criar títulos para o VCS se tornou uma mina de ouro e muitas empresas entraram nesse mercado sem muita preocupação com inovação, jogabilidade, e as vezes até mesmo ética. O resultado dessa inundação de títulos nas prateleiras foi a desconfiança do consumidor que deixou de comprar novos títulos, pois a grande maioria não correspondia a expectativa gerada. O mercado que já estava frio, simplesmente congelou. Parecia o fim de tudo. Esse fenômeno ficou conhecido como “crash do software” (LUZ, 2010 página 44)

A crise da Atari foi muito grande, e a Warner acabou vendendo a empresa em 1984. Este período também marcou o fim da Magnvox, Coleco e de outras desenvolvedoras menores. (STANTON, 2015, Página 92).

²⁰ Em 1980, uma parte do time de desenvolvedores da Atari (David Crane, Alan Miller e Bob Whitehead) se desentenderam com a diretoria da empresa a respeito de direitos autorais, e acabaram criando a primeira produtora independente de jogos, a Activision. Entre seus títulos para o console da época, pode-se destacar Pitfall!, River Raid, e Enduro. O pioneirismo da Activision foi referência para outros produtores abrirem empresas independentes e o mercado se viu inundado de títulos para VCS. (LUZ, 2010 página 38). Uma das principais franquias da Activision é a franquia Call of Duty, que no ano de 2019 vendeu mais de trezentos milhões de cópias (informação retirada do site <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-franchise-joins-pokemon-in-reaching-3/1100-6466631/>) acessado em novembro/2019

Um episódio emblemático dos “anos da crise” ocorreu, em setembro de 1983, quando a Atari enterrou uma grande quantidade de cartuchos não vendidos na cidade de Alamogordo, no deserto do novo México. (G1, 2014). À época a Atari negou o episódio, dizendo apenas que tinha enterrado itens quebrados. Com o passar dos anos, o ocorrido acabou de certa forma adquirindo o status de lenda urbana, até que, em 2014, uma escavação patrocinada pela Microsoft acabou encontrando milhares de cartuchos no local, principalmente do game do E.T. Após a divulgação de tal evento na mídia, James Heller, o gerente da Atari no período disse que foi responsável pelo enterro e relata que 728.000 cartuchos foram enterrados. A escavação do local faz parte de um documentário que foi produzido pela Fuel Entertainment, dirigido por Zak Penn, em parceria com Microsoft chamado “Atari Game over” lançado em novembro de 2014.

Se o mercado de games estava em crise nos Estados Unidos, no Japão ele não sofreu grandes abalos. Grandes empresas como a Sega, e algumas outras menores continuaram lançando consoles domésticos durante os anos de crash. A Nintendo, que já fazia sucesso no mercado dos arcades, com os games do Donkey Kong (1981) Donkey Kong Junior (1982) e Mario Bros (1983) decide fazer um console doméstico para competir com o console produzido pela Sega, o SG-100 (LUZ, 2010 página 45).

Desenvolvido no ano de 1983, o Famicom vinha com três sucessos dos arcades da Nintendo, Donkey Kong, Donkey Kong Jr e Popeye. Em seis meses o console já tinha vendido mais de quinhentas milhões de unidades. (STANTON, 2015 página 117). Embora o console tivesse enfrentado alguns problemas no seu lançamento, como o mau funcionamento de placas, o que quase destruiu sua reputação (LUZ, 2010 página 45), ao final de 1984 o console era extremamente popular no Japão, vendendo mais de 2,5 milhões de unidades (STANTON, página 118).

Em vista do sucesso de vendas do console no Japão, planos foram traçados para o lançamento da plataforma nos Estados Unidos. Em setembro de 1985 o Famicom foi rebatizado de Nintendo Entertainment System (NES) para seu lançamento nos Estados Unidos.

Com ótimos acordos com a rede varejista de brinquedos a Nintendo foi capaz de vender mais da metade dos 50.000 consoles que havia colocado no mercado. O resultado pode não ter sido excepcional, mas era um ótimo indicio de que ainda havia espaço para vídeo games nas prateleiras das lojas de brinquedos (dos Estados Unidos) (LUZ, 2010 página 47).

Stanton coloca que a Nintendo ao lançar o NES, havia apostado que o mercado consumidor Estado Unidense não havia se entediado com os vídeo games, mas que apenas havia se entediado de jogar jogos ruins. Dado que o sistema (Famicon/NES) acabou vendendo mais de sessenta milhões de unidades ao redor do mundo, a aposta rendeu frutos²¹. (STANTON, 2015 página 118)

Em 1985 seria lançado Super Mario Bros, para Arcades e Nintendo Entertainment System (NES). Neste jogo, Mario deveria resgatar a princesa Toadstool que foi sequestrada pelo vilão Bowser, que a mantém presa em um castelo. O game foi um grande sucesso, passando a ser vendido junto com o NES, impulsionando assim as vendas do console.

O Super Mario Bros foi um dos jogos para vídeo game doméstico mais vendidos de toda a história e, após aportar no ocidente, tornou Mario uma celebridade tão conhecida como Mickey Mouse, elevando a personagem à condição de ícone cultural e tornando-o o porta-voz e o próprio alterego da Nintendo. (LUZ, 2010 página 47).

Sendo um jogo inovador, com um mundo colorido, divertido e cheio de humor, o jogo era projetado de um jeito que o personagem partia do lado esquerdo da tela, e o mundo ia se desenrolando como um pergaminho conforme o progresso do jogador. O mundo era cheio de segredos, batizados de ester eggs²² pela comunidade de jogadores, que poderiam ser power ups (itens que geralmente garantiam alguma vantagem ao jogador, como ficar invencível por determinado período de tempo, deixar o personagem mais forte, ou algo parecido) pontuações extras, cenários secretos, e até mesmo atalhos, possibilitando assim variação de estratégias por parte do jogador. “Além de

²¹ Ainda segundo o autor, até os anos de 1990, trinta por cento dos lares nos Estados Unidos teriam um NES.

²² Ester Eggs são pequenos segredos contidos em alguns jogos que o jogador deve descobrir sozinho, e geralmente para descobri-lo o jogador deve fazer algo inusitado ou aparentemente sem sentido, como seguir um caminho que aparentemente não levaria a lugar algum, pular em uma pedra que em nada difere de outras que estão no cenário. Metal Gear também possui tal elemento em alguns de seus jogos.

quebrar a linearidade, Super Mario Bros trouxe uma complexidade e uma profundidade nunca exploradas em um jogo de ação (...)" (LUZ, 2010 página 48). Excluindo os remakes e remasterizações que foram lançadas posteriormente, Super Mario Bros vendeu um pouco mais de quarenta milhões de cópias. (STANTON, 2015 página 121).

No próximo ano, seria lançado pela Nintendo The Legend of Zelda, do mesmo criador de Super Mario Bros e Donkey Kong. Este game apresenta uma narrativa em que o herói Link, armado com sua espada e escudo percorria um mapa aberto a procura de objetos que o auxiliassem em sua jornada para resgatar a princesa Zelda e recuperar o poder da Triforce, que tinham sido roubados pelo vilão Ganondorf, para assim poder restaurar a paz no reino Hyrule. Por ser um dos primeiros jogos que exigissem de jogador muitas horas para que fosse completado, The Legend of Zelda foi o primeiro cartucho de vídeo game a trazer uma bateria interna, permitindo ao jogador gravar o seu progresso²³. A narrativa deste game também traz um aspecto que começará a ser uma tendência nos games posteriormente. Ela apresenta ao jogador um personagem que de início é fraco, mas que com o desenrolar da história vai se fortalecendo, sendo um dos primeiros exemplos de uma jornada ascensional que se tem no mundo dos games, característica que também estará presente na franquia Metal Gear, lançado em 1987.

Se em Pacman e Donkey Kong a narrativa pode ser reduzida a apenas um conceito, já que eles apenas apresentavam o nome dos personagens e o objetivo a ser conquistado, com Super Mario Bros e The Legend of Zelda, a narrativa passa a ser um pouco mais complexa, com argumentos narrativos que contextualizam o motivo e o local da aventura (Super Mario se passa em Mushroom Kingdom e The Legend of Zelda em Hyrule). Em Metal Gear a narrativa começa a assumir a mesma importância que as mecânicas de jogo em si.

²³ Diferentemente da maioria dos jogos da época, que eram relativamente curtos, The Legend Of Zelda era um jogo mais longo, que levaria mais tempo para que o jogador o completasse. Assim a questão da bateria interna permitia ao jogador registrar seu progresso, para que, ao reiniciar o jogo, não tivesse que começar a aventura desde o seu início, trazendo consigo uma ideia de progressão e persistência que até então não existia no mundo dos games.

1.3 A inovação de Metal Gear.

Através desta breve recuperação histórica, pode-se perceber que o estabelecimento do game como uma forma de linguagem está diretamente relacionado ao estabelecimento dos games como uma mercadoria rentável em uma sociedade de consumo de massa. Não poderia se estabelecer uma nova mercadoria se o público não entendesse o seu funcionamento. Diferentemente do cinema, que estabelece uma linguagem a partir da reprodução de imagens que representam a realidade material, os games, devido às limitações tecnológicas do período não tinham como fazê-lo, portanto, tiveram que emprestar mecanismos de outras formas de linguagem. Isto fica claro quando vemos que o primeiro sucesso dos games foi o jogo Pong, que estava baseado em uma forma linguagem (um jogo de tênis) já conhecida pelo público.

A partir de Pong, e após a crise do Hardware, o sucesso de games como Space Invaders e Pacman demonstram o estabelecimento de mecânicas de jogo próprias e que não mais procuravam mais emular esportes como fizera Pong. O estabelecimento de mecânicas próprias e criativas (principal característica da linguagem dos games) seria a grande questão para o sucesso (e para o fracasso) dos games, ou seja, sua capacidade de inovação. A partir dos games Super Mario Bros e The Legend of Zelda começa a aparecer a potencialidade dos games enquanto formas de narrativa passíveis de se transmitir uma história.

Os games possuem muita similaridade com o cinema. Ambos são uma linguagem que fora criada desde o seu princípio como uma forma de exploração econômica do entretenimento e estão submetidos a grupos que buscam acima de tudo a obtenção de lucros. O cinema, adquiriu o status de sétima arte, instaurou uma estética própria e “conquistou seus meios de expressão específicos e libertou-se plenamente da influência de outras artes (em particular do teatro) para fazer desabrochar suas possibilidades próprias com toda autonomia” (MARTIN, 2013, página 15). Se os games adquirem o status de arte ou não é uma outra temática, para outro trabalho. Como visto, o objetivo primário dos games enquanto indústria era o de explorar economicamente uma forma de entretenimento nascida de um experimento que buscava novos usos para os monitores de vídeo dos computadores. Neste processo, os games irão constituindo aos poucos uma linguagem cada vez mais particular, e o seu

potencial enquanto meio narrativo começa a ser maior explorado pelos desenvolvedores. Assim, embora o objetivo do trabalho seja o de entender como que a narrativa nos três primeiros games da franquia Metal Gear expressam uma determinada visão de mundo sobre um contexto específico, não se pode perder de vista que Metal Gear, antes de tudo, é uma mercadoria a ser explorada pela Konami, e sua narrativa, será justamente um dos fatores que fizeram com que o game se destacasse no mercado.

Metal Gear acaba se destacando por suas inovações. A primeira destas é justamente em relação ao estilo do jogo. Diferentemente dos games de ação e aventura com temática de guerra do período, as mecânicas de Metal Gear não são voltadas para que o jogador derrote o maior número de inimigos, mas para que, ao contrário, ele consiga evitar o confronto sempre que possível. Estas mecânicas, algumas das quais serão exploradas nos próximos capítulos acabaram originando um sub-genero dos games conhecido como stealth, ou seja, um gênero de ação furtiva.

A segunda inovação que Metal Gear traz está em seu conteúdo. Inspirado pelo cinema e pelo game Super Mario Bros, Kojima começa vislumbrar a capacidade narrativa que os games possuíam enquanto mídia em si. Assim, parte da experiência do jogo está em acompanhar o desenrolar de sua trama, que era cheia de reviravoltas, e conforme o lançamento de cada jogo, foi ficando cada vez mais complexa.

Ao combinar determinadas mecânicas de jogo com um enredo que aborda temáticas complexas, como a questão da proliferação de armamento nuclear, espionagem e terrorismo, Metal Gear exemplifica o potencial que os games possuem enquanto uma forma de expressão de subjetividade ainda que submetidos a lógica de mercado.

Capítulo 2 – Metal Gear (1987) e Metal Gear 2: Solid Snake (1990): novas formas de representação.

2.1 - Metal Gear (1987).

Levando em conta que se trata de uma fonte não muito usual ao campo historiográfico, se faz necessário a apresentação do enredo do game e a descrição de algumas de suas mecânicas de jogabilidade entendendo que é através destas mecânicas que se irá narrar o enredo, constituindo assim uma linguagem própria. A narrativa de Metal Gear tem início com uma *cut-scene*²⁴ em que o protagonista, codinome Solid Snake, recebe através do seu comunicador, a missão do seu chefe, conhecido como Big Boss, comandante da FoxHound. A missão, batizada de intrude N313 consiste basicamente no fato de que o protagonista do jogo deve se infiltrar na base inimiga conhecida como Outer Heaven, localizado no país fictício de Galzburg, na região sul da África, onde ele teria que destruir um armamento muito poderoso que está de posse desse inimigo, sendo este o Metal Gear. Para isto ele deve primeiramente contatar um outro agente que tinha sido mandado para esta missão, Gray Fox, que acabou desaparecendo, para ver quais as informações que ele continha sobre o Metal Gear. Antes da cena acabar, Big Boss, passa a sua frequência para Snake. A função disso é que toda vez que o jogador entre em um novo mapa, ele contate Big Boss, ou outros personagens que ele conhecerá durante o game, para obter informações sobre os mapas e inimigos.

Então tem início o game, o protagonista está na base do inimigo e o único item que ele tem inicialmente são cigarros, que além de ser uma referência a todo um contexto em que a publicidade de cigarros eram permitidas em grandes mídias de comunicação, faz uma alusão ao James Bond, ícone da espionagem no cinemas, que também fumava. Mas este item também tem uma utilização

²⁴ Termo utilizado para identificar uma cena no game em que o jogador tem pouco ou nenhum controle do personagem, onde ele geralmente assiste a uma cena que irá aprofundar a narrativa ou apresentar personagens, ou dando mais informações sobre a trama para o jogador.

prática no jogo, pois servem para detectar sensores infravermelho, porém iria fazer mal ao protagonista diminuindo sua barra de HP²⁵

O game funciona de um modo em que o jogador deve explorar os ambientes atrás de itens que irá ajudá-lo na missão em si, como armas, itens para detectar armadilhas (como detectores de minas terrestres) cartões que servem para dar acesso a outros mapas e evitando ser descoberto pelos inimigos que sempre estão a patrulhar o local. A melhor forma de se fazer isso era, conforme a imagem abaixo, evitar o campo de visão dos guardas, este que devido a tecnologia da época era bem limitado, onde eles só enxergavam em linha reta, não tendo nenhum tipo de ângulo de visão.

Figura 1 Imagem retirada de uma das cenas iniciais do jogo; a direita temos o protagonista, e a esquerda da tela dois inimigos. O ideal é passar pelos inimigos evitando seu campo de visão, que à época era extremamente limitado.



Nesta exploração o jogador acaba libertando alguns reféns (mais à frente no texto se explicará quem são e porque estão presos). Quando libertos eles dão algum tipo de informação ao protagonista, e conseqüentemente ao jogador, sobre o que fazer em seguida, ou dando frequência de rádio de outros personagens, que passam mais tipos de informação.

²⁵ HP é uma sigla para Health Points, que traduzido seria algo como pontos de vida. Isto foi uma adaptação dos RPG (jogos de interpretação de personagens); ela funciona como a vida do personagem do game, uma vez que ele perde todos os seus pontos de saúde o jogo acaba, e o jogador deve recomeçar o jogo.

Metal Gear, nesse quesito é semelhante ao The Legend Of Zelda. Conforme mais itens adquiridos, mais fácil o game se torna, e o jogador terá acesso a mais níveis e mapas dentro do jogo. Quanto mais reféns libertar, maior será a patente do protagonista (o ranking do game funciona através de estrelas. O jogador começa com uma, e pode chegar até quatro estrelas) podendo assim carregar mais itens no seu inventário e aumentando a barra de HP.

Um dos primeiros itens a serem encontrados pelo jogador é um binóculo:

Figura 2 Na imagem aparece o inventário do jogador mostrando os itens que ele possuía. Em destaque está o item binóculo.



Aqui temos como funciona o inventário do jogador. Quando este é aberto aparece quais itens o jogador já coletou e uma breve apresentação de como que eles funcionam. No caso do binóculo ele permite que o jogador possa ver o que ele irá encontrar na próxima parte do mapa, entretanto ele só pode ser usado enquanto o jogador se encontra ao ar livre (como a função do jogador é se infiltrar em uma base militar, certas partes do jogo se passam dentro de lugares fechados). A seguir um exemplo de como que o binóculo funciona no jogo. ²⁶

²⁶ A ordem dos itens mostrados no inventário de cima para baixo são: cigarros, ração militar (item utilizado para recuperar o HP do protagonista, o número 3 ao lado indica a quantidade que o jogador

Figura 3 Ilustração de como funciona o binóculo, enquanto o jogador se encontra em uma determinada parte do mapa, ele consegue enxergar uma parte que está mais adiante



Figura 4 Parte adiante do mapa que o jogador consegue enxergar utilizando o binóculo. Mecânica construída de forma que o jogador pudesse antecipar quais inimigos estariam no próximo cenário e qual a melhor forma de evitar ser visto por eles. Neste caso o binóculo mostra que há dois cães de guarda a frente.



Na Figura 3 o protagonista está em uma região do mapa, enquanto a Figura 4 mostra a parte a seguir do mapa através da visão do binóculo²⁷

Conforme vai se desenvolvendo o enredo, o protagonista se encontra em uma situação que para poder passar por uma sala coberta com algum tipo de

possuía no momento) um cartão de acesso de nível um (dava acesso a certas partes do mapa) e o binóculo.

²⁷ O primeiro jogo que cria um mapa que excede os limites do monitor, criando o espaço-off foi o game Defender lançado em 1980.

gás venenoso, Big Boss o contata dizendo que ele precisaria de uma máscara de gás, e que para isso ele deve contatar o líder da resistência local, Kyle Schneider, que ele deverá dizer onde encontrar este e outros itens que Solid Snake precisará para avançar na aventura.

Este momento do game pode ser usado como um exemplo de como se dá a relação de signos dentro do jogo. Caso o jogador tente passar pela sala sem ter a máscara, ele irá perder pontos de HP de forma gradativa (por isso que o personagem da foto está em vermelho, ou seja, uma representação gráfica de que o jogador está sofrendo dano e que deve sair da sala o mais rápido possível)

Figura 5



A fumaça no final da tela era a forma de representação do gás. No rodapé também se encontra em vermelho a palavra "CALL" esta que aparecia junto com algum efeito sonoro toda vez que o jogador era contatado pelo rádio.

O jogador só poderia passar com segurança pela sala (sem perder pontos de HP) se estivesse com a máscara de gás equipada. Toda vez que o jogador estivesse com algum item equipado este aparecia no rodapé da tela, já que tecnologia não permitia que se mostrasse o item equipado no avatar como é comum nos jogos atuais. As únicas ferramentas que eram claramente visíveis quando equipadas eram as armas, sendo que todas tinham o mesmo design.

Figura 6



No canto direito do rodapé aparece em destaque o item representando que o jogador estava com a máscara de gás equipada, podendo assim passar pela sala sem perder pontos de HP

Duas ressalvas devem ser feitas, a primeira, e mais simples, é que neste momento o jogador sabe que há uma resistência dentro desta base inimiga, justificando assim a existências dos reféns que o protagonista resgata ao longo do game. A segunda é que neste momento você ainda não obteve a frequência de Schneider, levando o jogador a entender que para isto ele deverá testar todas as frequências para obtê-la. Contudo pode-se descobrir este item explorando os mapas do game, não sendo totalmente necessário descobrir a frequência deste personagem. A próxima personagem que ajudará Solid Snake através de rádio chama-se Diane, que também faz parte da resistência, esta que te passará informações sobre como derrotar certos tipos de inimigos especiais, que costumeiramente são chamados de chefes pelos jogadores.

Com o desenrolar da aventura, o protagonista alcança o seu primeiro objetivo, que era o de encontrar Gray Fox, este que acabou sendo capturado pelo inimigo. Ao resgatá-lo, ele diz que o Metal Gear é tanque bípede que tinha a capacidade de lançar uma ogiva nuclear de qualquer lugar no planeta, precisando ser destruído a qualquer custo e que a única pessoa que poderia dizer como fazê-lo, era o seu criador, que também está preso em Outer Heaven, o doutor Drago Pettrovich Madnar.

Solid Snake segue para o resgate do Dr. Petrovich, e neste meio tempo recebe a frequência de outra personagem da resistência, Jennifer, esta que ao contrário dos outros dois personagens (Kyle Scheneider e Diane) o jogador realmente precisa estabelecer contato através do rádio, pois somente através dela que o jogador adquire itens indispensáveis para seu avanço na aventura²⁸. Outra característica importante desta personagem é que o jogador só consegue estabelecer contato com ela se estiver com o mais alto ranking do game. Mais à frente na aventura, ela revela que seu irmão é um refém em Outer Heaven, e que Solid Snake deve resgatá-lo, pois senão ela não o ajudaria mais. (isso em termos do gameplay se traduz em uma hora que o jogador deve derrotar um inimigo que está cercado de reféns, sem acertá-los).

Quando o protagonista descobre a localização do Dr. Petrovich, este diz que só irá ajudá-lo se Solid Snake resgatar sua filha Ellen Madnar, outra refém em Outer Heaven. Após resgatá-la, e se encontrar novamente com o Dr. Petrovich este diz a Solid Snake onde está escondido o Metal Gear e lhe passa informação de como destruí-lo.

No momento que o herói parte para seu objetivo final, Big Boss começa a dar conselhos errados ao Solid Snake, fazendo com que o jogador volte para o mapa inicial, ou até mesmo quebrando a quarta parede, dizendo que a missão tinha sido abortada e que o jogador deveria desligar o seu console. Isto se torna significativo pois mostra o entendimento do desenvolvedor de game como uma mídia em si, e não apenas uma espécie de software de entretenimento. Ao efetuar a quebra da quarta parede, ou seja, chamar a atenção para o fato que o jogador está interagindo com um game, ele chama a atenção para o game enquanto mídia, e conseqüentemente, para seu uso como tal, ou seja, um meio de se vincular uma mensagem.

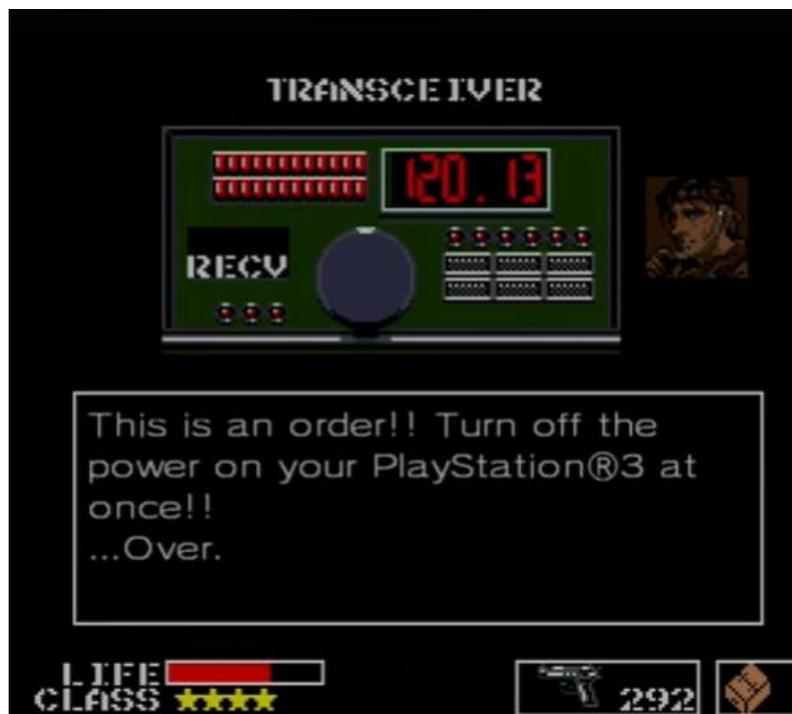
²⁸ Os itens são lança foguetes com o qual o jogador destrói um tipo de inimigo e ao fazê-lo ganha um cartão que dará acesso a outras partes do mapa e uma bússola para que o jogador possa atravessar o deserto sem se perder.

Figura 7



“Aqui é o Big Boss ... Solid Snake aborte a missão, retorne imediatamente”.(Tradução do Autor)

Figura 8



“Isto é uma ordem !! Desligue o seu console de uma vez !!” (Tradução do Autor). Uma pequena ressalva, como o game foi jogado em uma coletânea que continha todos os jogos, o console que aparece é o Playstation 3, contudo o game fora originalmente lançado para MSX.

Ao se aproximar do final do game, Schneider contata Solid Snake dizendo que tinha descoberto quem era o líder de Outer Heaven, porém a transmissão é interrompida, e o protagonista só obtêm essa informação do último refém do game, que o verdadeiro líder da base inimiga é na verdade o seu comandante, Big Boss.

É então que Solid Snake segue para o hangar de Metal Gear para poder destruí-lo conforme as informações do Dr. Petrovich. Após a sua destruição, é iniciada a sequência de autodestruição de Outer Heaven. Ao escapar o protagonista então encontra com Big Boss, que diz ser o líder de Outer Heaven. O vilão relata que mandou Solid Snake para esta missão para que ele servisse de distração aos olhos do mundo, pois achava que ele acabaria morrendo no meio dela por ser apenas um novato. Depois deste diálogo, tem início a batalha final do game. Solid Snake derrota Big Boss, e foge de Outer Heaven antes da sua destruição. Ao escapar o protagonista diz que a operação "Intrude N313" foi um sucesso, e que o Metal Gear foi destruído. Após os créditos do game, aparece uma fala de Big Boss dizendo que não morreu, e que um dia ele obteria sua vingança sobre Solid Snake. Isto serve tanto para adicionar mais um momento de clímax no game, quanto para justificativa para o lançamento da futura sequência Metal Gear 2: Solid Snake.

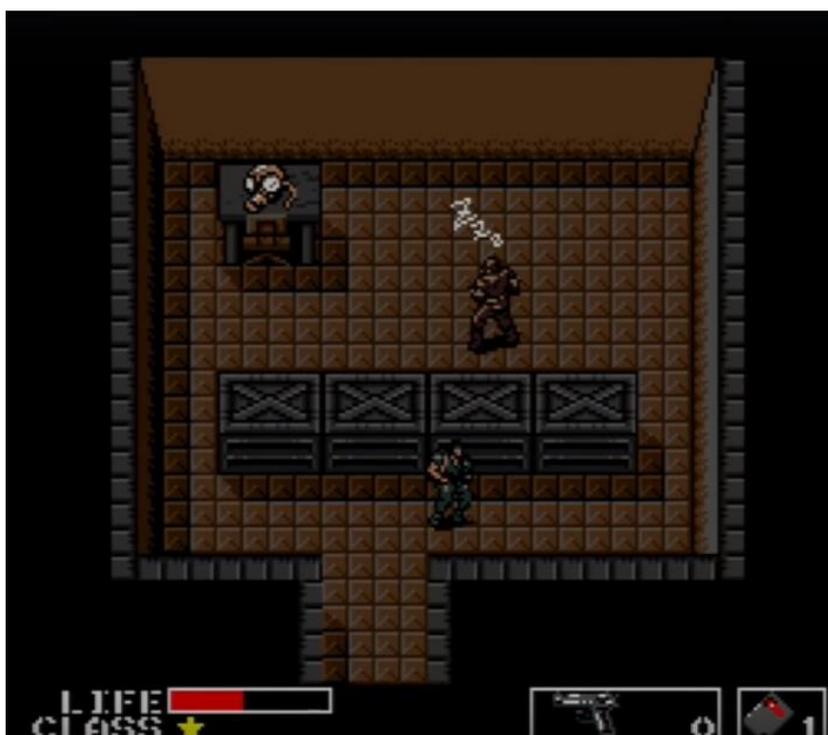
Embora alguns elementos da mecânica do jogo já foram sendo explicados junto com o desenvolvimento do enredo, ainda sobram alguns pontos a serem abordados. O primeiro deste é um ponto que se tornou um ícone da série em si, que são os pontos de exclamação que surgem em cima da cabeça dos inimigos quando o protagonista é descoberto. Além deste sinal, quando o jogador era descoberto, a trilha sonora do game mudava para uma música mais rápida, ajudando assim a construir uma certa dose de tensão. Depois que o jogador matasse todos os inimigos ou conseguisse escapar da área, a trilha sonora voltava a padrão, indicando assim que o jogador estava seguro novamente. Aqui temos um destaque ainda que primário ao som como um recurso na construção da linguagem; no próximo game, além da trilha sonora em si, os inimigos serão capazes de ouvir o personagem.

Figura 9 ilustra o momento em que o jogador é descoberto por um inimigo. Neste momento um ponto de exclamação apareceria sobre a cabeça do personagem e a trilha sonora se tornava mais agitada, ajudando na construção da ideia de perigo que o jogador corria.



Ainda com relação aos inimigos, estes, além de patrulhar o mapa, poderiam estar dormindo dependendo de sua localização, demonstrando uma pequena variação em seu comportamento.

Figura 10 ilustra uma variação, ainda que pequena, no comportamento dos inimigos. Nesse caso o inimigo estava dormindo, como ilustram os "ZZZ" acima de sua cabeça.



Tanto a exclamação que aparecia quando um inimigo detectava o jogador, quanto os “ZZZ”²⁹ que apareciam sob sua cabeça quando ele estava dormindo mostram como que game acabou emprestando de signos de outras mídias para constituir a sua própria.

A última mecânica de relevância que temos é o do uso da “caixa de papelão” nos lugares onde existiam câmeras de vigilância, este que também é outro item ícone da franquia. Na imagem a seguir temos um lugar onde, não importa como jogador tente passar, ele sempre passará pelo campo de visão das câmeras (estas que estão em destaque na imagem).

Figura 11 O jogador se encontra em um determinado momento onde não importa por onde passe, em algum momento ele passará na frente da linha de visão de uma das cameras de segurança, estas que aparecem circulas em vermelho.



Contudo no jogador pode se esconder debaixo de uma caixa de papelão. Este item este que é encontrado no decorrer do game não possui nenhuma descrição, e embora durante os momentos finais do para game, o jogador recebe o conselho de que tem que se esconder dentro da caixa e entrar em um caminhão para que assim possa acessar uma outra parte do mapa (como se estivesse “disfarçado” entre as cargas), em nenhum momento do jogo é dito ao

²⁹ Onomatopeia largamente utilizada em outras mídias como história em quadrinhos ou desenhos animados para representar que um personagem está dormindo

jogador que este item também é útil para evitar ser detectado tanto pelas câmeras, quanto pelos guardas.

Figura 12 O protagonista está escondido embaixo da caixa de papelão, e embora ele esteja na frente da linha de visão de uma camera (a que está destacada em vermelho) ele não é detectado por ela.



O game possui uma linguagem complexa e muito particular. Para entender seu enredo, o jogador também tem que entender suas mecânicas, pois só assim consegue avançar. Este fato demonstra como que o significante (parte material do signo) irá implicar no seu significado (imagem mental criada na mente de um receptor ao visualizar e interpretar um significante). A particularidade do game em questão é que o progresso do jogador não depende apenas da habilidade de dominar os controles básicos. Ele tem que entender o funcionamento das variadas mecânicas e a partir destas ver qual a melhor maneira de prosseguir. Se utilizando da mecânica descrita acima, o jogador tem que descobrir (sem o game explicitar nenhuma dica) que ele pode esconder-se em uma caixa de papelão e que isso permitirá que passe em um determinado cenário sem ser detectado por câmeras de segurança; do contrário, vários inimigos irão persegui-lo aumentando a dificuldade de se passar por esta determinada parte do jogo.

2.2 – Metal Gear 2: Solid Snake (1990).

Demonstrando uma maior preocupação com a apresentação do enredo, Metal Gear 2: Solid Snake conta com uma introdução que apresenta o contexto que a narrativa está inserida.

“É o fim dos anos 1990. O mundo está entrando em uma era de paz e estabilidade. O relacionamento entre as potências da Guerra Fria “descongelou”. Conflitos regionais estão sendo resolvidos. A ameaça de uma guerra nuclear é algo do passado. Mas alguns não desejam paz. Uma atmosfera de tensão surge no Oriente Médio. Um grupo militar toma o poder em “Zanzibar Land” (Lugar fictício) um pequeno país localizado nas fronteiras entre a União Soviética, China e Oriente Médio. Este grupo passa a atacar locais de eliminação de armas nucleares ao redor do mundo, roubando armas que ainda estavam intactas, tornando-se a única potência nuclear do mundo, iniciando uma invasão a seus países vizinhos. Ao renunciar as armas nucleares, o mundo encontra-se novamente sob o espectro de uma guerra nuclear. Enquanto isso, o suprimento de petróleo, que se estimava durar por pelo menos mais trinta anos, inesperada e repentinamente secou. Sem uma fonte de energia alternativa, o mundo enfrenta uma severa crise energética. Nestas terríveis circunstâncias que o Dr. Kio Marv, um biólogo tcheco, desenvolve “Oilix”, um micróbio que pode sintetizar petróleo. Com esta descoberta, tensões globais ressurgem. A caminho de uma conferência científica americana, o Dr. Marv é sequestrado por agentes de Zanzibar Land. Com suas armas nucleares, e possuindo o “Oilix” Zanzibar Land planeja alcançar dominação militar global. Um pequeno micróbio está prestes a mudar o mundo para sempre.”

Metal Gear 2 Solid Snake segue praticamente as mesmas mecânicas do game anterior, com algumas alterações e adições a sua jogabilidade. A primeira alteração que o jogador percebe é (além da melhora considerável dos gráficos) que agora o protagonista conta com uma espécie de radar no canto superior direito da tela.

Figura 13 Imagem do jogo, no canto superior direito da tela aparece o radar, mecânica que substitui o uso dos binóculos do game anterior.



O Radar faz com que o jogador consiga ter uma melhor visão das regiões que estão próximas e mostra com mais precisão a posição dos inimigos a serem evitados. O jogador é representado pelo ponto vermelho e os inimigos pelos pontos brancos. (substituindo de certa forma o uso dos binóculos tal como era no game passado). O radar é desativado pelos inimigos caso o jogador seja detectado. Quando descoberto, os inimigos ficam em estado de “Alerta” sabendo exatamente sua posição. Se o jogador conseguisse escapar, eles ficariam em estado de “Evasão”, que significava que teriam mais guardas patrulhando a área do que teria normalmente. Tanto no estado de “Alerta” quanto de “Evasão” um timer apareceria no radar dizendo quanto tempo falta para os inimigos voltarem ao estado normal, fazendo com que o radar volte a funcionar normalmente.

Esta mecânica de ter algum tipo de radar mostrando a posição dos inimigos e objetivos se tornou característica do sub-gênero stealth, pois assim o jogador têm uma maior noção do posicionamento dos inimigos, facilitando o ato de evitar combates “desnecessários”, mostrando como que o game para além de adaptar signos de outras linguagens, também estabelece os seus próprios.

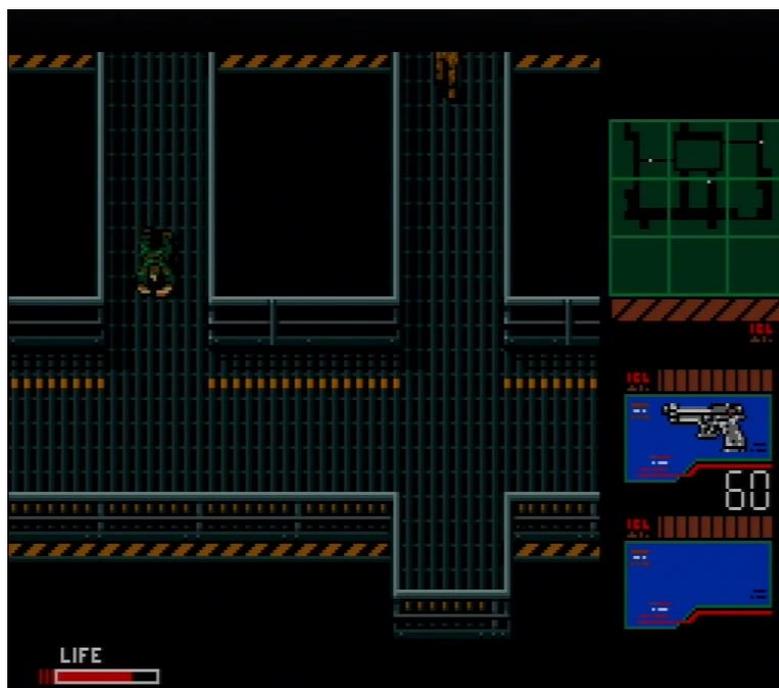
Outra mecânica de jogabilidade estabelecida pelo game era de que agora o protagonista poderia se arrastar para que pudesse chegar em lugares antes inacessíveis (como dutos de ventilação), ou até mesmo para evitar que os inimigos ouvissem seus passos ao se aproximar. Na imagem a seguir se vê uma região que os guardas podem ouvir seus passos caso ande normalmente. (a frase dita pelo soldado se traduz “Que barulho foi esse?”).

Figura 14 O inimigo ouve os passos do protagonista, e se pergunta “que barulho seria esse”.



Forçando o jogador a andar agachado evitando que os guardas ouvissem seus passos. A implementação deste tipo de mecânica também demonstra uma evolução da inteligência artificial dos inimigos, que agora conseguem detectar o protagonista pelo som.

Figura 15 Neste cenário do game, o jogador deve prosseguir se arrastando, para evitar fazer barulho que possa ser ouvido pelos guardas que patrulham o local.



Como o primeiro game, este contém uma quebra da quarta parede. Se no primeiro título esta quebra só atrapalharia o progresso do jogador, em Metal Gear 2: Solid Snake poderia realmente impedir o seu avanço. Em um determinado momento, quando Snake pensa que está próximo da cela onde o Dr. Marv está preso, ele ouve apenas algumas batidas na parede. Então o jogador recebe uma ligação de comandante da missão, Coronel Campbell. Ele explica que as batidas se trata de uma espécie de código que era utilizado em campos de prisioneiros no Vietnã e anteriormente na Guerra da Korea. Campbell finaliza a chamada dizendo que a informação de como decifrar tal código deve estar escrita no manual do Software (game). Decifrando tal código, o jogador descobria a frequência de Dr. Madnar, personagem que no game anterior desenvolveu o Metal Gear

Isto é significativo porque é a transformação de um aspecto, cuja finalidade era o de combater a pirataria, em uma mecânica do jogo, mostrando novamente a construção de uma mecânica altamente complexa para o

período³⁰. Esta passagem também ilustra algo que passará a ser tendência na franquia, que é sempre de relacionar os acontecimentos ficcionais do jogo com os fatos históricos, seja para justificar aspectos do game (como a mecânica agora citada) seja para buscar dar maior profundidade aos personagens da trama.

Assim a priori a missão do protagonista seria de se infiltrar em Zanzibar Land e resgatar o doutor Kio Marv, responsável pelo desenvolvimento do Oilix (fonte energética que substitui o petróleo no contexto do game). No decorrer da trama também se descobre que os líderes de Zanzibar Land possuem uma nova versão do Metal Gear, e que caberia ao Solid Snake destruí-lo novamente, acontecendo uma reviravolta na narrativa; se no primeiro jogo o Dr Madnar constrói o Metal Gear sob coação, agora ele o faz por vontade própria. Ao final da história, Solid Snake obtém a fórmula do Oilix e destrói este novo Metal Gear.

A partir do momento que se têm o entendimento de que o game estabelece essa linguagem, conseqüentemente, o game também irá estabelecer algum tipo de discurso, este que sempre estará atrelado a algum tempo histórico. Após feita esta abordagem de como o game constrói seus recursos narrativos, passasse a ponderar sobre o conteúdo desta narrativa, e nas relações que esta estabelece com determinado período histórico.

2.3 - Espionagem e Tensão Nuclear

Tendo em vista que os dois games (não só estes, mas toda a franquia de jogos em si) são uma ficção de espionagem, em que o protagonista é um espião que integra a FOX-HOUND (uma agência de inteligência subordinada ao governo americano) cabe aqui uma pequena recuperação sobre algumas das ações desenvolvidas pela CIA no contexto bipolar.

John Lewis Gaddis, escreve que a princípio as autoridades americanas julgavam que seriam capazes de conter a pretensa “expansão” do comunismo e da União Soviética de forma que não comprometeriam seus valores políticos e

³⁰ Com o advento da Internet e com os games consolidação dos games como parte importante da indústria do entretenimento, hoje é de conhecimento notório qual a forma de decifrar o código e qual a frequência obtida.

morais, embasados nos princípios de liberdade de expressão, religiosa, da livre iniciativa privada e liberdade de escolha política.

Embora esta missão a priori pareça nobre (para não dizer ingênua) quando confrontados com a realidade viram que em termos práticos ela se mostrava impraticável, uma vez que surgem pressões para se tomar ações no estrangeiro que não teriam aceitação interna. O autor menciona o plano Marshall como exemplo.

O próprio Plano Marshall (...) ilustrava o problema. O seu objetivo era garantir a liberdade política através da recuperação econômica nos Estados não Comunistas na Europa: só pessoas com fome e desmoralizadas, presumiram os arquitetos do plano, elegeriam os comunistas para o poder. Mas recuperação econômica e a restauração da autoconfiança levariam tempo: entretanto as eleições já começavam a realizar-se. (GADDIS, 2005 p 168)

A recém-criada CIA irá agir nas eleições italianas de 1948, financiando secretamente os democratas-cristãos e outros partidos não comunistas. Embora não fique claro até que ponto as ações da CIA foram decisivas nas eleições italianas, o autor coloca que, devido ao resultado obtido (em que os democratas-cristãos recebem a maioria dos votos) fica latente a necessidade de tomadas de ações pelo governo americano que não poderiam ser tornadas públicas, e pelas quais ele não poderia assumir responsabilidade. Pouco tempo depois, as funções da CIA incluíam:

Propaganda, guerra econômica, ações diretas preventivas, incluindo sabotagem, contra sabotagem, ações de demolição e evacuação, subversão contra Estados Hostis, incluindo ajuda a movimentos clandestinos de resistência, guerrilhas e grupos de libertação de refugiados, e apoio a elementos anticomunistas autóctones em países ameaçados do mundo livre. (GADDIS, 2005 página 169)

No momento que Eisenhower chegava ao poder, a CIA tentava realizar missões de infiltração de forma regular na União Soviética, Leste Europeu e China. Cooperava com a força aérea para fazer missões de reconhecimento que violavam sistematicamente o espaço aéreo Russo e de outros países comunistas. Com a colaboração de apoiadores locais, derrubaria os governos de Mohammed Mossadegh no Irã em 1953 e de Jacobo Arbenz Guzmán na

Guatemala, em 1954, depois de ambos os governos terem nacionalizado propriedades de estrangeiros, fazendo entender, na visão de Washington que eles eram simpatizantes ao comunismo. (GADDIS, 2005)

Quase imediatamente após estas realizações, começaram a circular rumores da participação estadunidense nos golpes de estado no Irã e Guatemala, e embora à época eles não tivessem confirmação oficial, isto fora suficiente para dar a Agência Central de Inteligência uma fama que esta não desejava.

Estas duas operações tiveram resultados penosos para os Estados Unidos. Na visão do autor o golpe na Guatemala acabou fomentando a Revolução Cubana, que conseqüentemente acabou desembocando em outra operação malsucedida no Caribe, quando o Governo Kenedy tentou retirar Fidel do poder em Cuba no episódio que ficou conhecido como Baía dos Porcos (1961). Quanto ao envolvimento no Irã, os Estados Unidos se viu associado a um governo repressivo que não podia repudiar, uma vez que eles atendiam os interesses americanos quanto ao petróleo e era anticomunista. (GADDIS, 2005)

O envolvimento da CIA, e de outras agencias de inteligência do período, em ações como estas fomentaram este subproduto da guerra fria, a ficção de espionagem, que é o alicerce, a prerrogativa inicial que irá fazer com que o enredo dos games se desenvolvam.

O protagonista acaba agindo como um sabotador. Tanto no primeiro como no segundo game, Solid Snake tem a missão de se infiltrar em bases inimigas e destruir um tanque bípede com capacidade de lançamento de um míssil nuclear, este chamado de Metal Gear³¹.

A Guerra Fria que de fato tentou corresponder à sua retórica de luta pela supremacia [...] (era) a nebulosa disputa entre vários serviços secretos reconhecidos e não reconhecidos, que no Ocidente produziu esse tão característico subproduto da tensão internacional, a ficção de espionagem e assassinato clandestino. (HOBBSAWM, 1995 página 226)

³¹ Em Metal Gear 2: Solid Snake o espião além de destruir o Metal Gear, também tem a missão de recuperar a fórmula do Oilix, micróbio que dentro do contexto do game é capaz de sintetizar petróleo.

Assim, temos que para além do cinema, está temática também se encontra nos vídeos games. Acerca desta temática, Metal Gear desenvolveu um subgênero dos games de ação e aventura, o stealth. Todos os games que surgiram posteriormente que eram deste subgênero³², ou que continham elementos deste utilizaram e utilizam várias das mecânicas que foram desenvolvidas neste game. Mesmo após seu término, este aspecto da guerra fria, ainda continua presente em vários níveis de entretenimento e consequentemente nos games, mesmo que a temática do game em si não esteja diretamente relacionada a ela.

Outro aspecto bem característico deste período e que é fortemente representado nos games é a tensão quanto à utilização de armamento nuclear. A bipolaridade criada entre Estados Unidos e URSS na questão da ameaça de uma guerra nuclear seria algo que, mesmo que utilizado apenas no plano retórico, como forma de negociação, ou no caso dos Estados Unidos para justificar políticas internas, iria abalar os nervos de várias gerações (HOBSEAWM,1995, página 227)

Dentro da lógica de corrida armamentista, os complexos industrial-militares das duas superpotências eram estimulados por seus governos a usar sua capacidade excedente para atrair e armar aliados e clientes, e ao mesmo tempo, conquistar lucrativos mercados de exportação, enquanto reservavam para si os armamentos mais atualizados, e consequentemente as armas nucleares. Mesmo que outros países tivessem desenvolvido armamentos nucleares, como a Inglaterra em 1952, franceses e chineses na década de 1960, em termos práticos, as duas superpotências do período ainda mantinham o monopólio sobre estes armamentos. Assim, mesmo que outros países tivessem a tecnologia, eles estavam dentro da lógica da guerra fria e consequentemente sob a influência de uma das superpotências (HOBSEAWM,1995).

Esta lógica de tensão bipolar entre Estados Unidos e URSS, em que um, utilizando de seu armamento nuclear, deixa o outro em cheque, foi umas das principais, se não a principal característica da guerra fria, perdurando até

³² Splinter Cell, Hitman, os primeiros jogos da franquia Assassin's Creed, apenas para citar alguns exemplos.

meados da década de 1980. Hobsbawm aponta que a guerra fria “acabou quando uma ou ambas superpotências reconheceram o sinistro absurdo da corrida nuclear, e quando uma acreditou na sinceridade do desejo da outra de acabar com a ameaça nuclear” (HOBSBAWM, 1995, página 246). Este sentimento ganha reconhecimento mundial com a conferência de Reykjavik, em 1986.

O fim da guerra fria retirou de repente os esteios que sustentavam a estrutura internacional e, em medida ainda não avaliada, as estruturas dos sistemas políticos internos mundiais. E o que restou foi um mundo em desordem e colapso parcial, pois nada havia para substituí-los. (HOBSBAWM, 1995 p 251)

É justamente este aspecto que o enredo dos games ilustram. Com o fim da guerra fria, tem o desaparecimento da ordem bipolar e por conseguinte da possível guerra entre URSS e Estados Unidos, mas não se têm o desaparecimento das armas nucleares. Países como Inglaterra, França, Índia, Paquistão e China já possuíam tal armamento. O que se têm então é que não há mais como o uso deste ficar restrito às superpotências, e que outros países como o fictício Outer Heaven e Zanzibar Land, possam os desenvolver e usar armas nucleares sem estarem restritos a lógica que até então estava vigente.

Este “colapso” e “desordem” são caracterizados pela perspectiva de perpetuação de conflitos armados como fora o século XX, causada por dois motivos. O primeiro seria uma globalização forçada e desigual dos livres mercados, que torna propício o surgimento de ressentimentos e instabilidades locais.

O segundo, que acaba sendo representado nas fontes é a quebra do equilíbrio internacional do poder, ou seja, a falta de um “sistema internacional plural de grandes potências” (HOBSBAWM, 2007). Com o fim da segunda guerra mundial em 1945, o sistema de “grandes potências” se vira reduzido à bipolaridade, que mesmo de maneira tensa ainda conseguira manter as bases do equilíbrio internacional do poder. A partir da perspectiva da queda da União Soviética, encerrando a guerra fria, e a superioridade militar dos Estados Unidos colocavam um fim a este sistema de poder. No contexto do game, a

consequência lógica disto seria o surgimento de um “Estado”³³ com um armamento nuclear disposto a usá-lo de forma indiscriminada, uma vez que ele não estaria mais submisso a nenhuma das Superpotência.

Nos games, Solid Snake sozinho, deve se infiltrar em bases inimigas (Outer Heaven e Zanzibar Land) que no final das contas é comanda por um militar americano, e destruir um tanque que tem capacidade de lançar um míssil nuclear de qualquer lugar do mundo, tanque este construído por um russo (apesar de em nenhum momento afirmar isso, está afirmação se torna plausível pelo nome do personagem). Isto pode ser entendido como uma representação de que os Estados Unidos, dentro desta nova ordem mundial, que não é mais a lógica da bipolaridade, assume um papel de “guardião” deste mundo que se encontra em “desordem e colapso parcial” que ele mesmo ajudou a criar.

2.4 – Narrativa e Discurso.

Um game eletrônico é desenvolvido por alguém a partir de uma seleção promovida num repertório de signos, uma vez que estes são unidades mínima de primeira articulação, não podendo ser decompostos em unidades menores portadoras de sentido. De forma simples, pode-se entender que signo é tudo aquilo que representa outra coisa, composta por um significante, sua parte material (por exemplo, traços de desenho que formam o personagem de um game) e por seu significado, ou seja, o conceito vinculado a sua parte material, a imagem mental por ele fornecida.

O que se demonstrou durante o capítulo é que em Metal Gear de 1987 e Metal Gear 2: Solid Snake de 1989 os relacionamentos dos signos dentro dos games estabelecem narrativas complexas e para entendê-las também deve se entender as mecânicas do game em si³⁴, que por si só levará ao estabelecimento

³³ Se no primeiro game os indícios de que “Outer Heaven” fosse realmente um Estado, dificultando assim para a utilização do termo, esse já não é o caso no segundo jogo, onde “Zanzibar Land” possui um local territorial definido, e um hino nacional, este que além do aspecto narrativo também possui uma função de mecânica de jogo, pois toda vez que o hino é tocado os inimigos param suas rotinas e suas rotas, permitindo que o jogador passe por eles sem ser detectado.

³⁴ Ou seja, entender tanto o mapeamento dos controles, como as mecânicas que possibilitem que o jogador evite os combates (como por exemplo esconder-se dentro da caixa de papelão para evitar ser visto pelas câmeras de segurança, fazer uso do radar para evitar os inimigos ou passar se arrastando por certas partes do cenário para evitar ser detectado pelo barulho de seus passos

de um outro tipo de signo, mostrando assim como que se dá constituição de uma forma de linguem própria do jogo.

Se o game estabelece esta linguagem, logo estabelece uma forma de conteúdo que pode ser entendido com uma narrativa. O ponto é que a narrativa destes games representam aspectos significativos do final da Guerra-Fria.

Um aspecto, a quebra da lógica internacional do poder já foi discutida anteriormente. Contudo este ponto se relaciona com uma outra questão, a criação de todo um discurso por parte dos Estados Unidos que legitimam sua intervenção em outras regiões do globo. A questão era criar uma espécie de discurso que superasse o que Chomsky chama de “Síndrome do Vietnã”.

Tornou-se imperativo superar esta que hoje é conhecida como a “síndrome do Vietnã”, ou seja, a relutância, da parte de amplos setores da população do Ocidente, em tolerar programas de agressão, subversão, massacre e brutal exploração que constituem a verdadeira experiência histórica de boa parte do Terceiro Mundo, quando confrontado com o “humanismo ocidental”. (CHOMSKY, 2007, página 317)

Toda política externa americana do período buscava formas de discursos que legitimam suas ações, e a grande maioria destes discursos estavam pautados pelo combate ao comunismo e defesa dos valores democráticos. Fatos tais como a tomada de reféns americanos no Irã em 1979 ou a invasão do Afeganistão pelos Russos em dezembro do mesmo ano foram explorados ao ponto de demonstrar que o Ocidente, liderado pelos Estados Unidos, seria uma “vítima”, mas que agora estava disposto a defender seus interesses considerados legítimos. (CHOMKKY, 2007 página 318)

Nota-se que superar a “Crise do Vietnã” seria basicamente a reconstrução de uma lógica de mundo imperial que buscasse justificar as ações militares (reconhecidas ou clandestinas) dos Estados Unidos para defender seus interesses, mas de uma forma a preservar a imagem de guardião dos valores democráticos.

De forma consciente ou não, os games acabam se mostrando intimamente relacionados com este discurso, de modo que o herói do jogo deve salvar o mundo de um grupo que em um primeiro momento é uma potência com

um armamento nuclear altamente desenvolvido e posteriormente acaba possuindo também o monopólio da produção de petróleo.

Ao desenvolver um jogo baseado em guerra na conjuntura histórica em que estava inserido, Kojima acabou criando uma franquia com mecânicas e enredo complexos, que culminou em um novo gênero de games, o stealth, o que acaba sendo bem representativo de um momento histórico em que o termo guerra ganha uma grande complexidade, sendo compatível com a definição de Thomas Hoobes, onde a guerra consiste “não em batalhas apenas, ou no ato de lutar, mas em um lapso de tempo em que a vontade de travar batalhas é suficiente conhecida” (HOBSBAWM, 2007 p 21).

Capítulo 3 – Metal Gear Solid – 1998.

3.1 Do surgimento do console ao surgimento do game.

Enquanto trabalhava na criação do jogo “Policenauts”, lançado no ano de 1994, Kojima começa a ouvir rumores do desenvolvimento de um novo console, o Playstation (ICONS). Tendo em vista que o desenvolvimento deste console que inaugura a geração de 32 bits teve o envolvimento de empresas que dominam grande parte da indústria dos games, Sony e Nintendo, em que a princípio o console deveria ter sido um projeto conjunto entre elas, cabe aqui, fazer uma breve constituição deste fato, tendo em vista que foi através do Playstation que Metal Gear Solid de 1998 irá fazer a transição do universo 2D para o 3D.

A idealização do Playstation teve início no ano de 1984, quando Ken Kutaragi (que havia entrado na Sony no ano de 1975 como pesquisador de tecnologia de monitores de tela plana) se deparou com um gerador de imagens 3D utilizado em transmissões de televisão, o System G, sistema inovador para o período pois era capaz de gerar modelos em 3D com texturas em tempo real, e imaginou esta tecnologia sendo aplicada ao desenvolvimento de jogos eletrônicos (embora tal tecnologia ainda estivesse muito longe de poder ser adotada na produção de videogames) (MARTINEZ, 2016).

Contudo, a ideia de que a Sony deveria entrar no mercado de produção de videogames tinha grande resistência dentro da empresa, então Kutaragi decidiu buscar apoio na Nintendo. (MARTINEZ, 2016). O primeiro contato entre as empresas acontece no ano de 1986, quando a Nintendo passa a comprar um chip de som construído pela Sony, o SPC700 para utilizar no seu console, o Super Famicon (aqui no Brasil o console ficou conhecido como Super Nintendo). (MARTINEZ, 2016).

A aproximação das companhias fez com que o próximo passo fosse o desenvolvimento de um novo console. O conceito deste seria unir o Super Famicon da Nintendo com um leitor de CD, tecnologia desenvolvida em conjunto entre a Sony e a Philips, que fora adotada na indústria musical. O projeto tem início em 1989, sendo oficializada em contrato no ano seguinte. A Sony produziria um console com leitor de CD compatível com o Super Famicon, e em

seis meses um protótipo já havia sido desenvolvido, sendo chamado de “Play Station”. O nome deriva do termo “Workstation” (estação de trabalho); de acordo com o principal idealizador do projeto, um computador cuja a única função seria a diversão só poderia se chamar “Play Station” (MARTINEZ, 2016).

Mesmo tendo assinado contrato com a Sony, neste mesmo período (1991) a Nintendo também firmou um acordo com a Philips (já que o projeto de leitor de CD tinha sido desenvolvido em conjunto com as duas empresas). Para a Philips o “Play Station” poderia ser um empecilho para o seu tocador multimídia, o CD-i, previsto para ser lançado em outubro de 1991. Com o acordo, a Philips, adquiria o direito de desenvolver o leitor de CD-ROM para o Super Famicom e, além disso poderia lançar games da Nintendo para o CD-i. Do ponto de vista da Nintendo tal acordo poderia ser vantajoso. No contrato com a Sony, ela ficaria com controle (inclusive dos lucros) sobre os jogos em CD, enquanto a Nintendo ficaria com o licenciamento e produção de cartuchos. Já no acordo com a Philips, a Nintendo ficaria com a produção e lucro sobre os jogos tanto em CD quanto em cartucho. Além disso, segundo Howard Lincoln, vice-presidente da Nintendo of America, havia também uma questão técnica, sendo mais fácil para Nintendo trabalhar com a Philips do que com a Sony. O contrato com a Sony seria mantido, entretanto os dois aparelhos (em parceria com a Sony e com a parceria com a Philips) seriam incompatíveis entre si. (MARTINEZ, 2016).

O presidente da Sony da época, Norio Ogha cogitou processar a Nintendo e suspender a venda do chip sonoro utilizado pela companhia no Super Famicom, contudo estes planos foram suspensos. Em 1992 o impasse ainda se mantinha, e Kuragi cogitava a ideia que a Sony deveria seguir com a produção do console sem a participação da Nintendo. Em junho deste ano, mesmo contra o consenso dentro da empresa, Kuragi obteve o aval de Ogha para seguir com o desenvolvimento do Playstation, (dessa vez sem o espaço entre as palavras), que passou a ser um projeto apenas da Sony, sem o envolvimento com a Nintendo. (MARTINEZ, 2016).

Em meados de 1993 as produtoras começaram a mostrar interesse pelo projeto que vinha sendo desenvolvido pela Sony, e este interesse curiosamente foi, ao menos em parte, causado por um game que vinha sendo desenvolvido

pela Sega, o Virtua Fighter. Este game foi o primeiro jogo de luta a usar gráfico poligonais, reproduzindo uma complexa movimentação humana em 3D.

Justamente a movimentação em 3D do game da Sega fez com que as desenvolvedoras passassem a se interessar pelo Playstation da Sony. A empresa sabia que o sucesso do console dependia de outras produtoras lançarem jogos para ele. Neste intuito em maio de 1993 a Sony comprou a desenvolvedora inglesa Psygnosis, responsável por lançar grandes games para a plataforma como Wipeout e Colony Wars. No dia 27 de outubro foi anunciada a criação da Sony Computer Entertainment, divisão responsável pelo desenvolvimento do console, e no dia seguinte fora marcado uma apresentação para software houses³⁵. Apareceram cerca de trezentos engenheiros de sessenta empresas para o evento; todos ficaram impressionados com a exibição de um dinossauro texturizado, mostrando a capacidade do console de exibir gráficos em 3D. Reações similares também ocorreram nos Estados Unidos e Europa. Até meados do ano 1995 a Sony teria 120 produtoras licenciadas nos Estados Unidos, 100 na Europa e 250 no Japão. (MARTINEZ, 2016).

Dentre estas empresas, uma que merece destaque é a Namco (criadora do Pacman). A empresa pesquisava tecnologia de gráficos em 3D desde o ano de 1985, lançando o game Winning Run em 1989, primeiro arcade japonês com esta tecnologia. Após a demonstração do Playstation, a Namco acabou vislumbrando uma alternativa mais econômica para a placa de arcade System 22. Este acordo seria muito bom para ambas empresas. A Namco faria jogos para a nova plataforma da Sony, e esta forneceria a arquitetura do console para a construção da placa de Arcade System 11. Desta parceria surgiria o que se tornou o principal concorrente do Virtua Fighter, o game Tekken, que também era um jogo de luta que utilizava gráficos em polígonos (não esquecendo que a Namco e a Sega eram rivais no mercado de Arcades). Outro motivo que ajuda explicar o apoio da Namco para com a Sony no projeto do console era que as relações com a Nintendo estavam esmorecidas. Sendo uma das primeiras produtoras a fazer jogos para a Nintendo, a Namco tinha alguns privilégios, como produzir os próprios cartuchos e pagar menos royalties, contudo esta posição da

³⁵ Software House são empresas que trabalham com desenvolvimento, comercialização e suporte técnico de sistemas e softwares.

empresa foi revista na renovação de contrato em 1989, fazendo com que a Namco fosse “rebaixada” ao nível de uma parceira “comum”. (MARTINEZ, 2016).

Kuratagi se empenhava em criar a mais poderosa máquina para jogar. Logo de cara concentrou seus esforços em fazer um aparelho para jogos, o que era remar contra a maré em uma época em que todo mundo queria ser multimídia – como o 3DO e PC-FX, da Nec. (MARTINEZ, 2016 página 19).

A arquitetura do Playstation foi fortemente inspirada pelo System-G, com processadores feitos sob medida e conectados paralelamente, que permitia exibir gráficos poligonais muito rapidamente.

O Playstation nasceu com uma arquitetura de 32 bits baseada no processador de Tecnologia RISC R3000A, capaz de interpretar 350.000 polígonos por segundo. O processador tinha uma engine para acelerar os cálculos de geometria tridimensional e sua arquitetura e ferramentas de programação tornaram fácil de desenvolver o jogo para a plataforma. (LUZ, 2010, página 65).

Um fator importante do console da Sony estava na questão de ele utilizar o CD e não cartucho. A principal vantagem do CD-ROM era que, além de conter mais capacidade de armazenamento, sua fabricação era mais rápida e barata quando comparada ao cartucho, baixando o preço dos jogos. Outro diferencial estava na própria construção do console. O Playstation original tinha 750 peças, mas o design foi feito de uma forma que com o tempo o projeto pudesse ser simplificado. Uma nova versão do console foi lançado em 1997 contendo 450 peças, o que novamente permitia baixar o preço da plataforma. (MARTINEZ, 2016).

O console teve seu anúncio feito nos Estados Unidos no dia 11 de maio de 1995, na primeira Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3³⁶, em Los Angeles; sendo lançado no país no dia nove de setembro³⁷. Em março do ano seguinte o console já tinha vendido um milhão de unidades nos Estados Unidos (MARTINEZ, 2016).

A Sony tomou o mercado das gigantes Sega e Nintendo, além de quebrar os paradigmas das linguagens gráficas e estabelecer os novos padrões, os quais qualquer empresa que quisesse se lançar no mercado, a partir de então, deveria seguir. O Playstation, além de ter mudado a linguagem gráfica

³⁶ Atualmente a feira é considerada o maior evento sobre games que acontece no ano.

³⁷ O console teve seu lançamento no Japão em dezembro de 1994.

estabelecendo o visual 3D como premissa, também foi o responsável pela consolidação do CD-ROM como mídia viável para os vídeo games. (LUZ, 2010, página 67).

Com o estabelecimento de gráficos em 3D como premissa, o Playstation traz uma linguagem gráfica que permitiria aos desenvolvedores emular a linguagem do cinema, com jogos de câmera e efeitos cinematográficos, superando até então a limitação tecnológica da época.

Anunciado na E3 de 1997, Metal Gear Solid é lançado em setembro do ano seguinte. A antiga unidade de Solid Snake, acaba se tornando um grupo terrorista de soldados geneticamente modificados, que invadem a instalação de Shadow Moses, um local de eliminação de armas nucleares que fica no Alasca. Eles estão exigindo que o governo americano lhes entregue os restos mortais de Big Boss e se suas exigências não fossem cumpridas em um prazo de 24 horas, eles lançariam um míssil nuclear.

Solid Snake tem então duas missões. A primeira seria resgatar o chefe da DARPA, Donald Anderson e o presidente da ArmsTech Keneth Baker, ambos foram capturados e são reféns. A segunda missão consiste em o espião investigar se os terroristas têm capacidade para fazer um ataque nuclear, e impedi-los caso tenham.

Metal Gear Solid apresenta um enredo altamente complexo e repleto de reviravoltas. Com o decorrer da trama o protagonista descobre que a instalação de Shadow Moses na verdade era uma fachada para o desenvolvimento de um novo Metal Gear (desta vez desenvolvido pelo governo americano). Solid Snake descobre que ele e o principal inimigo do jogo, Liquid Snake, na verdade seriam espécies de clones criados a partir do DNA do antigo vilão, Big Boss, em um projeto chamado Les Enfants Terribles, que buscava criar o soldado perfeito (daí se justifica a exigência do grupo pelos restos mortais de Big Boss, uma vez que eles precisavam de seu DNA para que pudessem curar efeitos colaterais causados nos soldados que foram geneticamente modificados).

Ao final do jogo o protagonista percebe que fora injetado com uma nova espécie de vírus, chamada FOXDIE, desenvolvido para matar pessoas específicas. O objetivo por trás disso era eliminar todos envolvidos no incidente (incluído aí o próprio protagonista) para que o governo americano ao final de

tudo pudesse recuperar o Metal Gear e evitar que este fosse descoberto pelo mundo já que o desenvolvimento de um novo Metal Gear causaria um incidente diplomático³⁸

Como agora se trata de um game totalmente em 3D, uma grande reformulação seria necessária. O conceito de furtividade, que antes funcionava visto de cima para baixo em um ambiente de duas dimensões, com um aspecto que lembrava bastante uma espécie de quebra-cabeça abstrato (onde o jogador deveria evitar os inimigos em mapas que pareciam labirintos, de certa forma parecido com o conceito desenvolvido pelo game Pac-man) deveria ser de certa forma traduzido para um ambiente em 3D. O conceito de “quebra – cabeça” então fora substituído pelo conceito de realismo. (AZEVEDO, 2015).

Embora a importância do som e da visão tivesse sido introduzida em Metal Gear 2: Solid Snake, ela se tornaria uma mecânica central em Metal Gear Solid. Os guardas não apenas o avistariam se você entrasse diretamente no campo de visão deles, como também investigariam se você fizesse algum barulho ou deixasse alguma evidência, como pegadas na neve enquanto patrulhavam. (AZEVEDO, 2015, página 71).

Diferentemente dos games anteriores, Metal Gear Solid possui três ângulos de câmera que o jogador pode utilizar. A primeira mostra uma perspectiva isométrica, ou seja, um campo de visão visto de cima para baixo, como nos jogos anteriores. O jogador também poderia ter uma visão em primeira pessoa (que permitia ver o mapa a partir da visão do personagem); a terceira, geralmente costumava dar um close no personagem quando ele se utilizava de uma nova mecânica do jogo, a de se esgueirar pela parede.

³⁸ Dentro do contexto do game um novo acordo para a redução de armas nucleares START 3 estava prestes a ser assinado pelos Estados Unidos e Rússia.



Figura 17 Nova mecânica do game que permitia ao jogador se esgueirar pela parede, onde desta forma ele poderia dar pequenos socos na parede que distraiam o inimigo.

Ao se esgueirar na parede, o jogador poderia dar pequenos socos nela, distraindo assim o guarda para que pudesse passar despercebido. Outra mecânica presente no game que facilita evitar ser detectado pelos inimigos era que pelo radar (introduzido no segundo jogo da franquia) o jogador poderia visualizar seu “cone de visão”.

Com mecânicas como a de se esconder em armários, a bater nas paredes ou deixar pegadas na neve para distrair os guardas, Metal Gear Solid acaba sendo o primeiro jogo a tornar a “furtividade algo funcional e tenso” (AZEVEDO, 2015, página 71) em um ambiente 3D.

Outra inovação adotada por Metal Gear se dava quanto a liberdade que o jogador detinha em como prosseguir no jogo. Por possuir um vasto arsenal de armas e itens o jogador poderia traçar estratégias variadas sobre como prosseguir na trama.

Uma das razões para o sucesso Metal Gear Solid é a liberdade no ambiente (...) você podia escolher entre diversas armas e usá-las de diferentes maneiras em qualquer situação. Você podia jogar o jogo da forma que quisesse. (KOJIMA apud AZEVEDO, 2015, página 71).

Esta liberdade em como prosseguir no jogo aliada com as mecânicas furtivas trouxe um elemento moral até então não visto nos games, pois não era um pré-requisito para o jogador “matar” os inimigos para prosseguir no game, e sim uma opção.

Obviamente é um jogo, então você quer aquele fator heroico – às vezes, o jogador quer se sentir como um Rambo. Mas quando você atua como um herói você encara situações em que precisa se perguntar “Estou fazendo a coisa certa?”. Eu gosto de incluir esses fatores nos jogos. (...) Há uma série de situações em que uma pessoa elimina outra e há uma série de circunstâncias diferentes para considerar se isso é moralmente correto ou não. Eu quero mostrar às pessoas como há variações e diferentes interpretações do bem e do mal” (KOJIMA apud AZEVEDO, 2015, página 72).

Em termos estéticos Metal Gear Solid tinha gráficos que eram extremamente realistas para o período. A narrativa, que nos dois primeiros jogos, era contada através de textos na tela que representavam os diálogos entre os personagens agora é contada através de cinemáticas com ângulos de câmera que emulava uma linguagem cinematográfica e com dublagem ajudando a construir uma maior imersão para o jogador.

Como já visto nos games anteriores Kojima gostava de fazer a quebra da quarta parede de forma a chamar atenção para o caráter altamente interativo da mídia, porém o designer o faz de modo que esta quebra na narrativa seja um aspecto de gameplay. Em Metal Gear Solid isto ocorre em dois momentos.

O primeiro é quando o jogador deve derrotar um dos principais membros da FOX-HOUND, Psycho Mantis. Dentro do contexto do game, Psycho Mantis é um personagem com poderes psíquicos e tele cinéticos, possuindo a habilidade de ler os pensamentos de seus adversários e manipular objetos com sua mente.



Figura 18 Psycho Mantis, um dos inimigos mais icônicos do game.

O diferencial é que o designer realmente procura demonstrar isso de uma forma “real”. Ao iniciar a batalha, o personagem faz uma leitura do memory card³⁹ do jogador, e caso ele possuísse dados de outros games da Konami o personagem faria algum comentário sobre estes jogos. Além disso o personagem irá fazer diferentes comentários sobre o estilo de jogo adotado pelo jogador⁴⁰. Para demonstrar os “poderes telecinéticos” Psycho Mantis pede que o jogador coloque seu controle no chão, e se o jogador possuir um controle “Dual Analog” que possuía a função de vibração, ele iria “movimentar” o controle do jogador.

O momento mais marcante, contudo, é da batalha em si. Quando o combate inicia, Psycho Mantis consegue evitar todos os ataques do protagonista, como se realmente estivesse “lendo” a mente do jogador, antecipando todos os seus movimentos. Para evitar que isso ocorra, o jogador

³⁹ Memory card era um acessório que se plugava no console e permitia que o jogador salvasse o progresso em diferentes jogos.

⁴⁰ O comentário mais icônico é quando o vilão chama o protagonista e conseqüentemente o jogador de imprudente caso o jogador seja detectado pelo inimigo muitas vezes durante o jogo.

deve desconectar seu controle da porta do “Player One” e conectá-lo a porta do “Player 2”. Só assim o jogador pode derrotar este oponente.

Outro momento de quebra de quarta parede transformado em mecânica de jogo é quando em dado momento da narrativa Snake é capturado e torturado pelo grupo terrorista.



Figura 19. Momento em que o jogador é capturado e torturado pelo inimigo.

Quando isto ocorre, Snake se vê algemado em uma espécie de mesa e é interrogado por outro terrorista, Revolver Ocelot. Explicando como funcionaria o interrogatório, Ocelot diz ao jogador que ele deveria apertar o botão indicado repetidas vezes para que Snake pudesse resistir a dor que lhe é causada. Não há checkpoint⁴¹ caso o jogador falhe neste momento. Existe um botão que jogador pode apertar caso queira desistir, contudo em termos de narrativa isto significa que Snake cedeu a tortura e conseqüentemente, uma outra personagem capturada junto com o protagonista iria ser morta.

⁴¹ Momento do game que, quando atingido, permite que o jogador reinicie a aventura deste ponto caso falhe em algum momento

A questão aqui é que game exige que o botão seja apertado repetidas vezes em uma velocidade relativamente alta, causando no mínimo um grande desconforto a quem está jogando, criando uma sensação de que o jogador não está apenas “assistindo” ao protagonista do game resistir “heroicamente” tortura, mas que está “sofrendo” e resistindo juntamente com o ele.

3.2 Conceituação do terrorismo e sua representação no game.

Em Metal Gear, e em Metal Gear 2: Solid Snake a temática do game é praticamente a mesma: um novo Estado com um poderoso arsenal nuclear que busca com isso atingir a supremacia mundial. A temática em Metal Gear Solid será diferente. Agora não se trata mais de uma espécie de Estado que busca a supremacia através do seu arsenal nuclear. O “inimigo” agora é um grupo terrorista. Embora no jogo você tenha esta nova denominação para os inimigos, a definição do conceito terrorismo é complexa e historicamente delimitada.

Um dos principais motivos do terrorismo ter se tornado um conceito tão amplamente contestado e difícil de definir reside na própria história dos usos e significados do termo. Desde que foi relacionado em dicionário pela primeira vez, há mais de dois séculos, a palavra teve os mais diferentes significados e foi empregada para se referir a diferentes tipos, práticas, nos mais diversos contextos. (RABELLO, 2007, página 19).

Mesmo não havendo um grande consenso envolta do conceito terrorismo, há alguns pontos de convergência entre os estudiosos do tema. À primeira vista terrorismo pode ser entendido como o uso ou ameaça de uso de violência por alguma pessoa ou grupo para atingir algum tipo de objetivo político. (RABELLO, 2007).

Em primeiro lugar, os objetivos políticos do terrorismo são considerados por muitos teóricos como o elemento central para distinção entre o terrorismo e outros tipos de violência, como os crimes comuns (...) Entendido como um fenômeno político, o terrorismo é usualmente descrito como uma tática que é “empregada para gerar poder onde ele não existe ou consolidá-lo onde é fraco”. (Hoffman, 2006, p. 41). Também nesse sentido, o terrorismo se diferencia do crime comum pela existência de uma causa a qual o terrorista acredita estar servindo, por mais irracional e incompreensível que aparente ser (RABELLO, 2007 páginas 18 e 19)

Outra característica que pode ser atribuída ao terrorismo seria a de que o real alvo do grupo não são as vítimas que são atingidas em um ataque, mas um governo ou público específico, cuja os terroristas procuram provocar um certo tipo de reação, como medo, repulsa, intimidação ou radicalização (CRONIN, 2002/3, p. 32)

Um dos teóricos do tema Walter Laqueur, argumenta que o “terrorismo” ou o uso de violência que buscava atingir um objetivo político (já que seria um anacronismo utilizar o termo sem se fazer essa ressalva, tendo em vista que o conceito só será cunhado no século XVIII), teria origem na antiguidade. Um dos primeiros grupos “terroristas” seria os Sicari, um grupo judeu que buscava expulsar os romanos da região da palestina. O grupo basicamente assassinava romanos e judeus simpatizantes a estes com uma pequena faca (do latim sica) que escondiam por debaixo de suas vestimentas. (LAQUEUR, 1999)

Outro grupo a ser mencionado pelo autor é a ordem dos Assassinos⁴², do século XI. Seu fundador Hassan I Sabah adotou uma forma extrema da doutrina ismaelita (seita mulçumana) que pedia a apreensão de várias fortalezas na região das montanhas da Pérsia, sendo que a primeira, Alamut, foi tomada em 1090. Este grupo foi ativo na região da Pérsia, Síria e Palestina. Visto em retrospecto o grupo não teve uma grande repercussão e nem produziu mudanças significativas dentro do pensamento muçulmano. Embora Alamut tenha sido conquistado pelos mongóis por volta de 1270, os Assassinos já tinham deixado de ser uma força importante bem antes disso. (LAQUEUR, 1999)

Contudo o terrorismo moderno terá sua origem durante a revolução francesa. O termo “terror” foi usado pela primeira vez em 1795, para definir uma política sistemática por parte do governo francês que visava proteger o governo republicano dos contrarrevolucionários. A prática de Robespierre de se utilizar do destino trágico das pessoas nos tribunais revolucionários para causar algum tipo de efeito dentro da população pode ser vista como um exemplo de

⁴² No ano de 2007 a desenvolvedora Ubisoft iria lançar o primeiro game da franquia Assassin's Creed, cuja narrativa tinha como premissa justamente a história deste grupo; este game continha grandes elementos de ação furtiva estabelecidos justamente pelo Metal Gear Solid.

manipulação da mídia, que será muito mais desenvolvida por grupos terroristas no século XX (CRONIN, 2002/3, página. 34).

O terrorismo, em sua origem terá uma associação com a ação do Estado contra seus cidadãos. Contudo no século XIX este conceito passa ser utilizado para denominar a ação de grupos menores, não estatais contra governos (RABELLO, 2007) impulsionados pela ascensão da democracia e nacionalismo (LAQUEUR 2017) e por ideias tais como sufrágio universal e o empoderamento popular (CRONIN, 2002/3, p. 35). O grupo terrorista que mais se destacou no período foi o grupo russo Narodnaya Volya(1878-1881) (LAQUEUR 2017).

O Narodnaya Volya – que pode ser traduzido do russo para algo como Vontade do Povo ou, em outra forma, Liberdade do Povo - era um pequeno grupo de constitucionalistas russos, que se formou para desafiar o Czarismo, em 1878 (Hoffman, 2006, p. 5). Segundo Laqueur, a campanha terrorista do Narodnaya Volya se distinguia de outros grupos anarquistas que usavam o terrorismo na época e que tinham as ações organizadas “por indivíduos isolados” (Laqueur, 2002, p. 38). O terrorismo russo era, ao mesmo tempo, um aspecto da formação de um partido socialista e um sintoma da crise geral na sociedade russa (Laqueur, 2002, p. 38)”. (RABELLO, 2007, página 21).

O objetivo do grupo era atacar alvos simbólicos para que assim conseguisse chamar a atenção da população provocando uma sublevação que que conseguiria reverter a ordem política vigente. (CRONIN, 2002/3, página. 35).

Inspirados pela ação do Narodnaya Volya, que em 1881 conseguiria assassinar o Czar Alexandre II, um grupo de radicais anarquistas iria estabelecer uma conferência em Londres, cujo objetivo seria de “encorajar e coordenar atividades anarquistas ao redor do mundo.” (HOFFMAN, 2006, página 7). Embora esta conferência em termos concretos não tenha feito muita coisa, a publicidade gerada em cima de uma possível “Internacional Anarquista” acabou criando o mito de “pretensões revolucionárias globais” gerando medo e suspeita desproporcionais ao seu impacto político⁴³ (HOFFMAN, 2006).

⁴³ Um exemplo emblemático foi após o assassinato do presidente americano William Mckinley em 1901. Embora tenha sido assassinado por refugiado húngaro, Leon Czolgosz. que não era membro de nenhuma organização terrorista, o congresso americano promulgou uma legislação proibindo a entrada de anarquistas conhecidos, ou de pessoas “que não acreditam ou se opõem a toda forma de governo organizado. (HOFFMAN, 2006, página 7)

No entanto, enquanto os anarquistas foram responsáveis por uma impressionante série de assassinatos de chefes de estado e vários atentados particularmente notórios de cerca de 1878 até a segunda década do século XX, em análise final, além de estimular medos frequentemente exagerados, o anarquismo teve pouco impacto tangível sobre as políticas doméstica ou internacional dos países afetados. (HOFFMAN, 2006, página 7. Tradução do Autor).

Às vésperas da primeira guerra mundial o termo terrorismo ainda mantinha sua conotação revolucionária, que agora se voltava contra os impérios Otomano e Habsburgo. Nos anos entre 1880 e 1890 movimentos nacionalistas armênios no leste da Turquia seguiam uma estratégia contra o império Otomano que mais tarde seria adotada por grande parte dos movimentos étnico-nacionalistas e separatistas após a segunda guerra mundial. O objetivo dos nacionalistas armênios era o de atingir o regime despótico do império através de ataques à sua administração colonial, com isso atrair o apoio da população local, ao mesmo tempo que buscava atrair a simpatia da comunidade internacional para a sua causa. (HOFFMAN, 2006). Não obstante fora um ataque terrorista motivado pelo nacionalismo sérvio em 1914, o assassinato do herdeiro do império Austro-Húngaro, que desencadeou uma série de eventos que culminará na primeira guerra mundial.

Na década de 30 do século XX o termo terrorismo tem uma mudança em sua conotação. Neste período passou a ser menos utilizado para se referir a movimentos revolucionários e a violência que estes praticavam contra Estados e seus líderes e mais para se referir às práticas de repressão em massa utilizadas por Estados totalitários e ditadores contra seus próprios cidadãos.

Assim o termo passa a estar relacionado com o abuso de poder do Estado para com sua população (muito similar ao seu significado original), utilizado especificamente aos regimes autoritários da Itália Fascista, Alemanha Nazista e Rússia Stalinista. (HOFFMAN, 2006).

Tanto a ascensão de Hitler na Alemanha quanto de Mussolini na Itália dependeu em grande parte da mobilização de grupos cuja função era a de intimidar e assediar adversários políticos e todos aqueles que discordavam do regime. Uma questão chave é que esta forma de terrorismo se tornou um

componente intrínseco da forma de governo Nazi-fascista, executado a pedido e completa subserviência ao partido. (HOFFMAN, 2006).

Um sistema de medo e coerção sancionados pelo governo foi criado, por meio do qual brigas políticas, brigas de rua e perseguição generalizada a judeus, comunistas e outros "inimigos do estado" declarados tornaram-se os meios pelos quais era garantida a conformidade completa e submissa da população (HOFFMAN, 2006, página 14. Tradução do Autor).

Na Rússia, Stálin também perseguiu e eliminou inimigos políticos, contudo ele o fez não para consolidar seu poder (como no Alemanha nazista ou na Itália fascista), mas em um momento de relativa paz e estabilidade. Sendo assim, os expurgos políticos ordenado por Stálin foram, para Hoffman, uma conspiração para tomar o controle total da sociedade russa através de uma ação terrorista, que resultou em morte, aprisionamento e trabalho forçado de milhões de pessoas. (HOFFMAN, 2006).

Outras formas de violência direcionada ou imposta pelo Estado contra seus próprios cidadãos aconteceram ao decorrer do século XX. O uso de esquadrões da morte em conjunto com intimidação política e desrespeito aos direitos humanos tem sido uma característica marcante de ditaduras militares de direita que tomaram o poder durante os anos 60 e 70 como no caso da Argentina, Chile, Grécia e Brasil. Contudo por se tratar de ações de política internas direcionadas por um Estado contra sua população doméstica geralmente são definidos como "Terror" e não como "terrorismo" que após a segunda guerra mundial era novamente usado para definir ações violentas cometidas por grupos não estatais. (HOFFMAN, 2006).

Neste período, entre os anos de 1940 e 1950 o termo se referia a revoltas violentas de grupos nacionalistas e anticolonialistas nas regiões da África, Ásia e Oriente médio que já não suportavam mais o domínio europeu. Países como Quênia e Argélia devem, ao menos parte, sua independência a movimentos nacionalistas que se utilizaram de técnicas terroristas contra a metrópole dominante. Neste contexto começa a surgir o debate sobre se o termo "terrorismo" seria o mais apropriado para definição destes grupos que buscavam independência e autonomia diante de uma lógica colonial, surgindo o termo

“combatente da liberdade”⁴⁴. Dentro da comunidade internacional o vernáculo começou a ser mais utilizado, principalmente porque estes grupos começavam a ganhar simpatia e apoio de parcelas da população da própria metrópole. O argumento era de que qualquer grupo lutando contra opressão colonial não deveria ser descrito como terrorista, mas sim como um combatente pela liberdade.

A discussão travada no âmbito da ONU sobre o terrorismo se confundiu, desde o início, com o debate sobre legitimidade do uso da força para fins políticos (...) A argumentação sobre a necessidade de permitir a livre ação de grupos motivados por causas legítimas foi defendida por representantes de países árabes e de terceiro mundo, durante os debates na Assembleia Geral da ONU, na década de 1970. Dois anos depois do atentado de Munique, em 1974, Yasser Arafat iria defender na ONU a distinção entre terroristas e revolucionários baseada na justiça da causa, afirmando “que a diferença entre o revolucionário e o terrorista está na existência de uma causa justa pela qual se lute” (RABELLO, 2007, página 21).

Durante os anos de 1960 e 1970 termo foi utilizado para abranger grupos étnico-nacionalistas que estavam fora da lógica colonial ou neocolonial. (HOFFMAN, 2006). Eram compostos por certos grupos de elite, geralmente pequenos e autoproclamados, que buscavam derrubar algum determinado regime ou alcançar objetivos nacionalistas-separatistas através da luta armada. Este grupo limitou-se principalmente à Europa ocidental, onde tais grupos valiam-se de atos terroristas para atrair a atenção da mídia mundial para a sua causa, sendo o principal exemplo o grupo basco ETA (HOBSBAWM, 2007).

Outro momento de escalada da violência política que começa a tomar forma no final da década de 1980 e expande muito com agitações civis e o colapso dos Estados na década de 1990 é principalmente étnico e religiosos, sendo os principais grupos o Al Fatahh, Hamas, Jihad Islâmica Palestina, Hezbollah, tigres tâmeis, Partido dos Trabalhadores do Curdistão, entre outros. (HOBSBAWM, 2007, página 130). Uma característica marcante deste contexto foi o aparecimento do homem-bomba:

Ele (homem-bomba) tem origem como uma derivação da revolução iraniana de 1979, impregnado da poderosa ideologia islâmica xiita, que idealiza o martírio, e foi empregado pela primeira

⁴⁴ Do original Freedom Fighter.

vez com o objetivo de produzir efeitos decisivos em 1983, contra os americanos, pelo Hezbollah, no Líbano. Sua eficácia foi tão clara que a prática se estendeu aos tigres tâmeis em 1987, ao Hamas, na Palestina, em 1993, e à Al-Qaeda e outros extremistas islâmicos, na Caxemira e na Chechênia, em 1998-2000. (HOBSBAWM, 2007, página 130 e 131).

Outro fator de importância era no papel exercido pela mídia, fazendo com que as ações mais efetivas fossem aquelas que o alvo não era um dirigente político, mas sim um que buscasse o máximo impacto na sua divulgação.

Afinal, atos assim puseram fim à presença militar formal dos Estados Unidos no Líbano na década de 1980, na Somália na década de 1990 e, com efeito, na Arábia Saudita depois de 2001. Um dos sinais infelizes de barbarização está na descoberta, pelos terroristas, de que, sempre que tenha vulto suficiente para aparecer nas telas do mundo, o assassinato em massa de homens e mulheres em lugares públicos tem mais valor como provocador de manchetes do que todos os outros alvos da bomba, com exceção dos mais célebres e simbólicos. (HOBSBAWM, 2007, página 130 e 131).

Hoffman também aponta que nos anos de 1990 o termo terrorismo passou a ser associado com à ameaça da estabilidade de Estados-nação por atores não estatais e para descrever violência política afetando vastas regiões urbanas onde o controle passou de governos legítimos para novos poderes que eram metade políticos e metade criminosos. (HOFFMAN, 2006, página 18).

O termo também passou a ser utilizado para categorizar uma gama de conflitos ao redor do mundo que já não mais se conformavam com a noção tradicional de guerra como o embate entre forças armadas de um Estado contra o outro. Eram formas de conflitos que envolviam uma ou mais forças irregulares, demonstrando a crescente natureza fluida e variável dos conflitos subnacionais no pós guerra fria. (HOFFMAN, 2006, página 18)

Tendo em vista toda a complexidade do conceito terrorismo e conforme ele foi sendo utilizado e ressignificado com o decorrer do tempo, fica a questão de qual será a representação do conceito “terrorismo” que está no game.

O terrorismo no jogo não se enquadra exatamente em uma definição como as que foram expostas acima. O que pode ser percebido no jogo é uma mudança, uma transição de um terrorismo antes vinculado com noções

nacionalistas, étnicas e separatistas para alguma outra forma de terrorismo mais complexa, com objetivos mais abstratos e mais difíceis de serem identificados.

Do grupo de terroristas que o jogador combate no decorrer do game, dois a meu ver, merecem destaque. A primeira seria a personagem “Sniper Wolf”, uma atiradora de elite curda; o segundo é o principal antagonista do jogo “Liquid Snake”.

Para entender as contradições e paradoxos que a personagem “Sniper Wolf” representa, uma breve recuperação histórica sobre a questão curda desde a fundação da República da Turquia se faz necessária. Com o fim da primeira guerra mundial, o império Otomano se viu ocupado por uma coligação de forças das potências vencedoras, com contingentes de soldados do Reino Unido, da França, da Itália e da Grécia. Neste contexto de declínio do Império Otomano sob ocupação europeia, surge o movimento nacionalista otomano/turco, fundamentado na reivindicação das fronteiras para os novos Estados a serem formadas na região. Em 10 de agosto de 1920, foi efetivado o tratado de Sèvres que, entre alguns de seus aspectos, previa a independência da população curda. (FARIAS, 2017 página 45 e 46)

(...) que a região de Esmirna (Izmir) na costa do mar Egeu iria votar a sua incorporação na Grécia num prazo de cinco anos; que o Presidente norte-americano, Woodrow Wilson, determinaria as fronteiras da Armênia; que a Liga das Nações decidiria quando os curdos poderiam ter a sua independência, se essa fosse a vontade da população; e que o sultão otomano mantinha Istambul (a qual ficava, no entanto, sob controle aliado) e o resto da Anatólia, excetuadas importantes zonas de influência concedidas em documento separado à França, no Sudeste, e à Itália, no Sul (MANGO, 2000, p. 285 apud FARIAS, 2017 página 46)

Em 1922, o exército turco expulsou tropas militares gregas que tinham ocupado aglomerados populacionais na Anatólia, em um episódio que a historiografia turca glorifica como a “guerra de independência” da Turquia. Assim, neste primeiro momento a questão curda acabou se agregando ao projeto nacionalista turco liderado Mustafa Kemal Atatürk. Em 1923 um novo acordo de paz foi estabelecido entre a Turquia e as potências europeias, o Tratado de Lausanne, substituindo o tratado assinado em 1920. (FARIAS, 2017)

Um fato importante a ser observado é que, se no tratado de Sèvres havia a previsão de uma autonomia para a etnia curda, isto não ocorria no tratado de Lausanne. Durante o período de 1923 a 1938, o líder militar Mustafa Kemal Atatürk assumiu o cargo de presidente da recém-formada República da Turquia (FARIAS, 2017). Durante este período, foram conflagradas dezessete rebeliões curdas, sendo as mais violentas as de 1925, 1930 e 1937. Entre 1938 e 1984 houve relativa paz devido a associação de líderes curdos (Aghas) ao aparelho burocrático de Estado. (FARIAS, 2017 página 36).

Com a consolidação da República da Turquia, o governo ampliou o controle das fronteiras territoriais e submeteu as comunidades nômades curdas à fixação em aldeias assentadas. Os curdos foram gradativamente coagidos pelo poder do Estado a adotarem a agricultura familiar e patronal como novo modelo de vida. A identidade cultural curda sofreu um processo de supressão através de mecanismos autoritários do Estado, como por exemplo através da proibição da língua curda nos espaços públicos e da mídia. (FARIAS, 2017 página 36)

Na década de 1970, uma porção considerável da população turca de etnia curda começou a exigir direitos culturais, linguísticos e políticos. O governo reprimiu tais reivindicações por medo de que tal medida levasse a uma cisão do Estado Turco. Esta repressão fez com que, em 1978 fosse criado por Abdullah (Apo) Ocalan o Partido dos Trabalhados do Kurdistão (PKK). (GUNTER, 2004 página 200).

Uma breve definição do PKK em seus primórdios foi fornecida: 'uma organização política sob a orientação do socialismo científico ', que estaria buscando a " tarefa santa e histórica "de liderar a "Revolução do Curdistão" (Özcan, 2006 página 86, tradução do autor)

Em agosto de 1984 a PKK inicia a luta armada, e um ano depois, PKK atingi notoriedade nacional devido a uma batalha em Severek onde sessenta pessoas, entre guerrilheiros, tropas oficiais e civis foram mortas. (McDowall, 2007 página 423)

O governo quis combater a PKK se utilizando da mesma tática que o grupo, o terror, acreditando, aparentemente que se a população curda temesse mais o poder de Ankara do que da PKK, eles iriam suprimir tal insurgência. Em

uma sociedade prospera onde um conflito civil significasse a desestabilização total da região tal tática poderia ter funcionado. Contudo em uma região onde a massa da população tinha uma escassa expectativa econômica, tal lógica apenas alimentou o conflito e contribuiu para a radicalização da população curda (McDowall, 2007 página 426 e 428.)

Cagaptay, em 2004 relata que os ataques da PKK nas décadas de 1980 e 1990 causaram mais de trinta mil mortes, fazendo com que o grupo fosse considerado como terrorista pelo departamento de Estado Americano. (CAGAPTAY, 2004).

McDowall argumenta que, possivelmente, uma das causas para esse nacionalismo mais virulento do PKK tenha sido o fato de que seus fundadores tentaram recriar uma identidade que sentiam ter perdido. Assim como eles, em todo oriente médio, grupos religiosos e étnicos que sentiram a perda da identidade tradicional através da modernização ou tentativas do Estado de homogeneizar a sociedade, procurou redescobri-las através de uma invocação do passado. Para a PKK, a intensidade deste sentimento nacional foi acentuada pela perda língua materna, que seus fundadores não falavam. (McDowall, 2007 página 421).

Esse era o contexto entre o conflito entre os curdos e os turcos do momento da produção e lançamento do jogo. Metal Gear fora lançado em 1998, um ano antes do líder do PKK, Abdullah Ocalan, ser capturado no Quênia em fevereiro de 1999. (Gunter, 2004 página 200)

Em certo ponto do game, o protagonista afirma que a personagem Sniper Wolf possuía esse codinome devido ao fato de ela ser curda. Dois pontos chamam a atenção: o fato de Sniper Wolf ser mulher e seu nome.

Seu gênero se destaca pelo fato de que, intencionalmente ou não, o game apresenta um ponto interessante sobre a participação feminina dentro do movimento curdo. Há uma notável presença das mulheres tanto na esfera civil (protestos em massa, marchas, celebrações, festivais) e uma porcentagem relativamente alta de mulheres nas atividades de guerrilha (Özcan, 2006 página 2) o que pode ser observado por uma das ramificações paramilitares do PKK, a

União das mulheres livres (YJA Star, acrônimo na língua curda Yekîneyên Jinên Azad ên Star). (FARIAS, 2017 página 36)

Já o nome do personagem é emblemático porque conota uma notável contradição: os "lobos cinzentos" (Greywolves) eram um grupo ultranacionalista, anticomunista da extrema direita turca eram conhecidos (Çaglar 1991); grupo que possui relações com o Partido da Ação Nacionalista (MHP, na sigla em turco), que consistentemente eram contra qualquer tipo de concessão à comunidade curda. (KOCHER, 2002 página 17). A personagem sendo uma curda, diz que experenciou os horrores da guerra desde muito jovem, contudo seu codinome faz referência justamente a um dos grupos que poderiam ser considerados inimigos de seu povo (Mcdowall aponta para o fato que já em 1977 os seguidores de Abdullah Öcalan classificavam os "Greywolves" como inimigos do povo curdo⁴⁵)

Um ponto chave é que, embora a personagem pelo seu gênero, etnia e até mesmo pelo seu nome carregue uma vasta gama de relações simbólicas complexas, isto não é explorado na narrativa. Em nenhum momento do game o jogador consegue perceber a contradição apresentada pela personagem de forma clara; embora ela possa ser vista como a representação de todo um conflito envolvendo de um lado os curdos e do outro os turcos, isso aparece apenas de forma sutil e implícita. Tanto no game, quanto no manual do jogo não fica claro se esse era o verdadeiro objetivo do designer ao conceber a personagem, entretanto essa "coincidência histórica" acabou sendo chamativa demais para passar despercebidamente. Depois que o jogador a vence no game, tem um longo diálogo entre ela e o protagonista, no qual ela diz que o mundo fez vista grossa para com o sofrimento de seu povo. Se não fica totalmente claro que a personagem pode ser vista como uma representação do conflito curdo e turco, ao menos em algum grau pode-se entender que ela exprimi ao menos a vontade de se chamar a atenção para a questão curda.

Assim, mesmo se o game tivesse mais elementos narrativos que pudesse comprovar que Sniper Wolf poderia ser vista como uma representação do conflito curdo/turco, conotando uma visão do conceito de terrorismo vinculado com

⁴⁵ Embora tem que se ter a dimensão de que o PKK não advogada pela totalidade dos curdos na Turquia.

questões nacionais e étnicas, o que o game não possui, o fato de ela ser uma personagem coadjuvante, traz a noção que o "terrorismo" contido no game está vinculado a uma outra concepção do termo.

Partindo para uma análise do discurso de Liquid Snake, principal antagonista do game, e líder do grupo, seus principais motivos para justificar a ação que está tomando seria a de criar um Estado composto por soldados geneticamente modificados e estabelecer uma ordem mundial baseada no conflito onde soldados como ele e o protagonista seriam valorizados.

Embora este objetivo seja mera ficção, pode-se vislumbrar alguns aspectos os quais ele pode ser bem representativo. O primeiro seria quanto a questão da violência em si. Durante a segunda metade do século XX, guerra entre países, não necessariamente desvinculadas da confrontação global, permaneceram endêmicas no Oriente Médio e no Sul da Ásia. (Hobsbawm, 2007, página 22). Desde a queda do Muro de Berlin, voltou-se a viver uma era de violência generalizada, que ocorrem em regiões da Ásia, África, Sudoeste da Europa. Isso, ao menos em parte pode ser explicado como uma das consequências da guerra-fria, que acabou disseminando armamento ao redor do globo, facilitando seu acesso a grupos não-governamentais, fazendo com que o monopólio da força armada não fique somente restrito aos Estados Nacionais como antes. (HOBBSAWM, 2007, página 87).

O segundo ponto se assemelha com a concepção que o terrorismo começa adquirir nos anos 90, de terrorismo vinculado à ameaça da estabilidade de Estados-nação por atores não governamentais e de que o monopólio da violência já não está mais inteiramente nas mãos do Estado.

Hobsbawm argumenta que, no final do século XX e início de XXI, o Estado perdeu o monopólio absoluto da força coercitiva, e que isso pode ser explicado como consequência da inundação de instrumentos de destruição, que agora se tornara facilmente acessível por grupos dissidentes, e por um movimento que segundo o autor vem desde os anos 1970, de um neoliberalismo que critica o papel do Estado e argumenta que, todo e qualquer serviço prestado por ele, pode ser prestado de forma mais eficiente pela iniciativa privada, até mesmo segmentos da atividade bélica. (HOBBSAWM 2007, página 104 e 105).

Nos últimos trinta anos, contudo, o Estado territorial perdeu, por várias razões, o monopólio tradicional da força armada, boa parte de sua própria estabilidade e do poder que anteriormente tinha (...) O equipamento necessário à guerra, assim como os meios para financiar guerras não-estatais, está hoje amplamente disponível a entidades privadas. Nesse sentido, o equilíbrio entre Estado e as organizações não estatais modificou-se. (HOBSBAWM, 2007, página 30)

Assim, pós-guerra fria, percebe-se uma forma altamente instável de desordem global, tanto no contexto internacional quanto no interior dos países e, além disso, instaurou-se uma era de conflitos armados incontrolláveis, ou quase incontrolláveis em áreas da Ásia, África, Europa e partes do pacífico. Com uma especificidade de que agora a capacidade de produzir guerra e violência já não está mais limitada as forças de um Estado, em um contexto em que guerras muitas vezes não são travadas por forças regulares de um Estado contra o outro.

Se em um momento que antecedia o final da guerra-fria, a quebra do poder internacional era representada como a ascensão de um Estado fora da lógica bipolar com um armamento nuclear (como demonstrado no capítulo anterior), no pós guerra fria, em um mundo cada vez mais globalizado, onde o Estado Nacional já não é o único detentor dos meios de se produzir guerra e violência generalizada, esta representação se dará, através da figura do terrorista.

3.3 Biotecnologia e Engenharia Genética.

Como se procurou demonstrar os games são altamente dependentes da tecnologia enquanto mídia e enquanto forma de linguagem. E enquanto temática ela também se fez presente, principalmente da tecnologia relacionada a questão bélica e nuclear.

A partir de Metal Gear Solid a questão tecnológica aparece também sobre a perspectiva da engenharia genética. Tanto o protagonista quanto o antagonista são clones de Big Boss, criados a partir de um projeto chamado “Les enfants terribles” que intentava em criar um soldado perfeito. Os terroristas enfrentados pelo jogador são soldados geneticamente modificados conhecidos como “Genome Soldier”, que traduzido seria algo como “soldado genoma” e no decorrer da trama, o jogador descobre que foi injetado com o vírus FOXDIE, este

que foi projetado para que matasse somente pessoas específicas que seriam identificadas através do seu código genético.

Toda esta ficção tem como base uma discussão que começa a ter relevância com o mapeamento do DNA humano a partir do Projeto Genoma (SEVCENKO, 2001, página 104). Embora o desenvolvimento desta tecnologia seja benéfico se usado para detectar má formações e prever doenças genéticas se o debate em torno dela não for claro, fica muito difícil perceber qual seria o limite entre incrementar a qualidade de vida da população e a eugenia. (SEVCENKO, 2001, página 104). De certa forma, a preocupação sobre qual o rumo que o debate em torno da engenharia genética poderia tomar aparece no game na medida o projeto de Liquid Snake seria a criação de uma nação de soldados geneticamente modificados; ou seja, seria o retorno ao “velho sonho – ou melhor pesadelo – da eugenia, a ambição de criar super-homens e supermulheres, destinados a se tornar mestres dominadores de uma subumanidade de seres comuns” (SEVCENKO, 2001, página 104).

Além da questão genética, o game também trata da questão da cibernética e da nanotecnologia através do personagem Cyborg Ninja, que possuía um exoesqueleto que lhe atribuíam poderes sobre-humanos, mas que fizera com que perdesse a sua sanidade, fazendo esquecer que o personagem era Frank Jagger, e da relação que este tinha com o protagonista. Seja através da genética ou cibernética, o game segue a tendência prevista por Sevcenko de constituir um processo educativo para que as futuras gerações se habituem com estas transformações.

Antecipando esse espírito, modelos de personagens como o Cyborg, o robocop ou os scanners se tornaram típicos de um padrão de filmes comerciais muito difundidos, em especial entre o público infanto-juvenil. Já é o processo educativo que se costuma chamar de “formação de almas” (SEVCENKO, 2001, página 105).

Ao juntar a questão do terrorismo, armas nucleares e até mesmo engenharia genética em Metal Gear, Kojima acaba criando uma subjetividade sobre variadas questões que são pertinentes para este contexto histórico, demonstrando a viabilidade do game enquanto forma de linguagem capaz de traduzir formas de ser, estar, e representar o mundo.

Considerações Finais.

Ao final do texto, chega-se o momento de fazer algumas ponderações necessárias para ver se os objetivos que se estabeleceram no início da pesquisa foram alcançados. Em linhas gerais, o principal objetivo do texto era o de acentuar a potencialidade do estudo dos games enquanto objeto e as especificidades de se lidar com os games enquanto fonte.

Ao longo do texto, se procurou demonstrar como que os games, ao se estabelecerem como um novo aspecto (e conseqüentemente uma nova mercadoria) da indústria do entretenimento, eles tiveram que estabelecer também uma linguagem, cuja característica principal seria o desenvolvimento de mecânicas de jogo.

Em um primeiro momento a linguagem dos games era apenas uma forma de entendimento de suas mecânicas, entretanto conforme o desenvolvimento tecnológico, fica latente o potencial deste enquanto mídia e enquanto forma de se estruturar uma narrativa.

A partir do estudo de Metal Gear, pode-se observar a especificidade desta nova linguagem; como que determinadas mecânicas de jogo se integram a sua narrativa de forma que o jogador se sinta cada vez mais imerso na trama. Assim os games estabelecem uma nova forma de organização e representação de mundo, uma nova forma de expressão de subjetividade, ainda que esta esteja submetida a interesses de mercado.

Se os games estabelecem uma nova forma de representação, esta por sua vez, conterà vestígios de um contexto histórico específico. Assim o trabalho buscou investigar quais foram estes vestígios e em que medida a ficção do jogo expressa a subjetividade do game designer em relação a certos aspectos de uma determinada temporalidade.

Metal Gear (1987) e Metal Gear 2: Solid Snake (1989) o conceito de ação furtiva é apresentado, ou seja, as mecânicas do game seriam de tal forma que o jogador deveria evitar o combate sempre que possível, diferentemente dos outros games de guerra do período. Atrelado a estas mecânicas os games trás trazem um enredo no qual Estados possuem um armamento nuclear

extremamente avançado e ameaçam a estabilidade no globo. Sendo o gênero de ação furtiva um outro aspecto da ficção de espionagem que seria uma das marcas do contexto da bipolaridade, o enredo acaba sendo representativo do final da guerra-fria, em que as bases que garantiam a estabilidade entre os Estados Nacionais estão ruindo ao mesmo tempo que ainda não se vislumbrava nenhuma outra perspectiva para o equilíbrio do poder internacional.

A principal característica do contexto, a dissuasão nuclear entre a superpotências, ao menos no plano retórico, contribuía para que se mantivesse a estabilidade internacional; a partir do momento que esta lógica não está mais vigente, e não há um sistema um sistema plural de grandes potências, se instaura uma situação de colapso e desordem, caracterizada pela perspectiva da perpetuação de conflitos armados como fora o século XX.

No game um espião americano se infiltra nestes Estados e sozinho dá fim a ameaça representada por estes inimigos, logo isto pode ser visto como uma representação que se alinha a um discurso no qual, os Estados Unidos, como vencedor da guerra fria, deveria agir como “guardião” dentro desta nova ordem mundial.

Metal Gear Solid (1998) foi game responsável em popularizar o stealth enquanto um subgênero dos games de ação e aventura em um universo 3D e em demonstrar toda a capacidade dos games enquanto mídia e enquanto uma nova forma de estruturação narrativa. O enredo agora gira em torno de um grupo terrorista composto por soldados geneticamente modificados que invadem uma base no intuito de adquirir um armamento nuclear. O aparecimento da figura do terrorista no game é emblemático na medida em que sintetiza as consequências da proliferação de armas agora acessíveis a grupos dissidentes que não estavam vinculados a um Estado, na ameaça que estes grupos representam para a estabilidade internacional e conseqüentemente para o fato de que agora o Estado já não possuía mais o monopólio absoluto da força coercitiva.

Ao colocar a figura do soldado geneticamente modificado o game nos leva pensar sobre as consequências da engenharia genética que começam a ter destaque no decorrer do século XX com o mapeamento do DNA através do

Projeto Genoma, e nos leva a pensar sobre quais os limites científicos entre a possibilidade de se melhorar a qualidade de vida humana e a eugenia.

Desta maneira, o trabalho procura chamar a atenção para as contribuições que o estudo dos games trazem para o campo historiográfico, seja enquanto objeto, seja enquanto fonte.

Bibliografia.

AHL, David H. *Editorial*. Creative Computing Video & Arcade Games Vol. 1, No. 1. Spring 1983. Retirado do site <http://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/editorial.php> acessado no dia 10/11/2016.

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

AZEVEDO, Felipe. *Dossiê Metal Gear: Guia definitivo da obra de Hideo Kojima*. São Paulo: Editora Europa, 2015.

BARTHES, Roland. A imaginação do signo. In *Crítica e verdade*: tradução Leyla Perrone-Moisés — São Paulo: Perspectiva, 2007

BRAIT, Beth (org). *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2005

CAGATPAY, Soner. The PKK's New Offensive: implications for Turkey, Iraq Kurds, and the United States. Policy Analysis, 2004. Disponível em <https://www.washingtoninstitute.org/policy-analysis/view/the-pkks-new-offensive-implications-for-turkey-iraqi-kurds-and-the-united-s>. Acessado em 25/11/2019.

ÇAĞLAR, A.N. . “The Greywolves as Metaphor”. In *Turkish State, Turkish Society*, Andrew Finkel and Nükhet Sırman, eds. London: Routledge. 1991

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da Modernidade*. Tradução Heloísa Pezza Cintrão e Ana Regina. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2015.

CHOMSKY, Noam. *Rumo a uma nova Guerra Fria*: tradução Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2007.

COELHO NETTO, J. Teixeira. *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

COELHO. Claudio Novaes Pinto. Guy Debord e a crítica da sociedade do espetáculo. In *A sociedade do espetáculo: Debord, 50 anos depois*. Org: Deysi Cioccarri, Gilberto da Silva, Mara Rovida. Curitiba: Appris, 2018.

Cioccarri, Deysi. *A Sociedade do Espetáculo: Debord, 50 Anos Depois*. Editora Appris. Edição do Kindle.

CRONIN, A. K. Behind the curve: globalization and international terrorism. *International Security*, v. 27, n. 3, 2002/03. p. 30-58.

ECO, Umberto. *A estrutura Ausente*. São Paulo, Perspectiva, Editora Usp, 1971.

_____. *Lector in fabula*. São Paulo, Perspectiva, 2011. 2ª edição, 3ª reimpressão.

FUSER, Igor. O petróleo e o envolvimento militar dos Estados Unidos no Golfo Pérsico. Dissertação para obtenção do Título de mestre em Relações Internacionais pela Universidade Estadual de São Paulo (UNESP), PUC-SP e Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), 2005. Acessado através do link https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/96295/fuser_i_me_mar.pdf?sequence=1&fbclid=IwAR0UoBQV8L8LjN6-PT_HnLMivWBwxKME6hI44twYnejmf5fDvqW2oOmB0GQ em maio de 2019.

FARIAS. Elana Beatriz Silva Sabino. *Narrativas de Identidade Nacional: Dissonância entre turcos e curdos na Anatólia*. João Pessoa: UEPB, 2017

GADDIS, John Lewis. *A Guerra Fria: Tradução Jaime Araújo*. Lisboa. Edições 70, 2007.

GASI, Flávia. *Videogames e mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013

GUNTER, MICHAEL M. "The Kurdish Question in Perspective." *World Affairs*, vol. 166, no. 4, 2004, pp. 197–205. JSTOR, www.jstor.org/stable/20672696.

HALL, Stuart. *Cultura e Representação*. Tradução Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed.PUC-Rio: Apicuri, 2016

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo, Perspectiva, 2014. 8ª edição.

HOBBSAWN, Eric. *Era dos extremos: O breve Século XX (1914-1991)*. São Paulo, Companhia das Letras, 1995. 2ª edição, 50ª reimpressão.

_____. *Globalização, Democracia e Terrorismo: Tradução José Viegas*. São Paulo, Companhia das Letras, 2007.

HOFFMAN, B. *Inside terrorism*. New York: Columbia University Press, 2006.

ICONS. Produção: Charmaine Murillo. G4 media, 2002. Acessado através do link <https://www.youtube.com/watch?v=ODkjJWe4su8> no dia 21/11/2016.

KENT, Steve L. – *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon, the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001,

KOCHER, Matthew. The Decline of PKK and the Viability of One-State Solution in Turkey. In: *The impact of Government Policies on Territorially Based Ethnic or Nationalist Movements*. International Journal on Multicultural Societies (IJMS) Vol. 4, No. 1, 2002

KOJIMA, Hideo. *Metal Gear* [versão adaptada para Playstation 3], Konami, Konami, 1987.

KOJIMA, Hideo. *Metal Gear 2: Solid Snake* [versão adaptada para Playstation 3], Konami, Konami, 1990.

LAQUEUR, Walter. *The new terrorismo: Fanaticism and Arms of Mass Destruction*. New York, Oxford University Press, 1999.

LUZ, Alan Richard da. *Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher, 2010.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica; tradução Paulo Neves*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MARTINEZ, Humberto. *Dossiê Playstation: a história completa que revolucionou o mercado*. São Paulo: Editora Europa, 2016.

MCDOWALL, David. *A Modern History of the Kurds*. Londres: I.B Taurus, 2007.

Newzoo. Global Gaming Market Report. 2019. Acessado através do link http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2019_Global_Games_Market_Report_Press_Copy_v2.pdf no dia 21/12/2019.

ÖZCAN, Ali Kemal. Turkey's Kurds: a theoretical analysis of the PKK and Abdullah Öcalan. New York: Routledge, 2006

PINO. Jonathan W.S. As experiências humanas enquanto mercadorias. In A sociedade do espetáculo: Debord, 50 anos depois. Org: Deysi Cioccarri, Gilberto da Silva, Mara Rovida. Curitiba: Appris, 2018.

RABELLO. Aline Louro de Souza S. O Conceito de Terrorismo nos Jornais Americanos: uma análise do New York Times e do Washington Post logo após os atentados de 11 de setembro. Rio de Janeiro. PUC-RIO. 2007.

SEVCENKO, Nicolau. A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

STANTON, Richard. A brief History of Video Games. London: Robinson, 2015.

TODOROV, Tzvetan. Simbolismo e Interpretação. Tradução Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Editora Unesp, 2014.