



ISSN 1984-5634

ARTIGO

OS AVERSIVOS BRAÇOS DA SUÁSTICA VIRTUAL: ANÁLISES SOBRE AS REPRESENTAÇÕES DOS SÍMBOLOS NAZISTAS EM JOGOS ELETRÔNICOS

*The aversive arms of virtual swastika: analysis of the
Nazi symbols representations in electronic games*

CÁSSIO REMUS DE PAULA¹

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar historicamente os meios como os símbolos do nacional-socialismo são retratados nos jogos eletrônicos que se propõem a criar representações da Segunda Guerra Mundial ou ucronias derivadas. Para tanto, utilizam-se teorias relacionadas às representações e fenômenos da percepção visual, bem como métodos que associam as percepções do conhecimento histórico por meio dos videogames. Com isso, é possível discorrer sobre os problemas oriundos da veiculação de símbolos nazistas na prática do jogo eletrônico, tais como suas representações nos personagens antagonistas e cenários virtuais, as tentativas de dissimular ou censurar referências ao regime totalitário e os impactos emocionais que a estética destes símbolos tende a transmitir nos jogadores. Na presente pesquisa, utilizam-se de franquias de games como *Wolfenstein*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Sniper Elite*, entre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames; jogos eletrônicos; nazismo; nacional-socialismo; representações.

ABSTRACT

The current article has as objective to analyze, historically, the ways in which the symbols of National Socialism are portrayed in electronic games that set out to create representations of the Second World War or derivative uchronies. Are used, to this end, theories related to the representations and visual perception phenomena, such well as methods that associate the perceptions of historical knowledge through video games. As a result, it is possible to discuss the problems arising from the conveyance of Nazi symbols in electronic games, such as their representation in antagonist characters and virtual scenarios, attempts to conceal or censor references to the totalitarian regime and the emotional impact that the aesthetics of these symbols tend to transmit on players. In this research, are used game franchises such as *Wolfenstein*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Sniper Elite*, among others.

KEYWORDS: Video games; electronic games; Nazism; National Socialism; representations.

AS ASSOCIAÇÕES REPULSIVAS DO JOGADOR EM RELAÇÃO AOS SÍMBOLOS NAZISTAS

Pode parecer uma obviedade, senão redundância, afirmar que todo conteúdo visual transmitido pelo jogo eletrônico seja irreal, virtual ou fictício. Mas, por trás de tais conceitos, existem as representações. Tanto na história *per se*, por meio de documentos e fotografias, quanto nas artes,

¹ Doutor em História (UFPR), Mestre em História (UEPG) e Bacharel em História (UEPG). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9669-7110>. E-mail: remus.cassio@gmail.com

EDITOR-CHEFE:

Andrei Marcelo da Rosa

EDITORE-GERENTE:

Rame Ferreira

SUBMETIDO: 05/05/2024

ACEITO: 07/08/2024

COMO CITAR:

DE PAULA, C. R. Os aversivos braços da suástica virtual: análises sobre as representações dos símbolos nazistas em jogos eletrônicos. *Aedos*, Porto Alegre, v. 16, n. 38, p. 28-48, jan.–jun., 2025.

<https://seer.ufrgs.br/aedos/>

as representações se fazem presentes sempre como alusões, mas nunca como projeções da realidade. Diferem-se das descrições por não apenas narrarem o apresentado, mas por explicitarem os “porquês” de sua exposição. Um mesmo fato pode ser apresentado por intermédio de diversos vieses, mas nele nunca haverá a verdade absoluta, mais ou menos como se, mesmo num resultado objetivo, os meios pelos quais ele tenha sido produzido importasse mais que o produto final. Frank Ankersmit exemplifica a representação da seguinte forma:

Pense na pintura de um retrato. Quando um artista pinta um retrato, tendemos a acreditar que a realidade retratada é objetivamente ou intersubjetivamente dada a nós (tal como quando um fotógrafo tira uma foto do gato preto). A pessoa que está sentada (modelo) oferece ao pintor uma presença física, e pode parecer que não pode haver desacordo sobre sua natureza exata. O modelo pode parecer o mesmo para qualquer pintor, ou para qualquer pessoa que lhe esteja olhando cuidadosamente. Mas observe, em seguida, que, se uma pessoa for pintada por diferentes pintores, ter-se-á como resultado tantas pinturas ou representações diferentes quantos pintores. Nossa reação inicial a este estado de coisas será a de que algumas pinturas são mais precisas e com uma abordagem mais minuciosa que outras. [...] Sabemos bem que não julgamos retratos (exclusivamente) com base em sua precisão fotográfica. Um bom retrato deveria, antes de tudo, dar-nos a personalidade da pessoa representada (ANKERSMIT, 2012, p. 80-81).

Há na representação, portanto, elementos que nem sempre são perceptíveis à primeira vista, pois suas fontes são sempre criadas por alguém e tendem, por isso, a serem encaradas de maneira subjetiva. Portanto, é imprescindível que se perceba que em cada fonte, seja na forma escrita ou artística, exista também o fator “para quem” ela é direcionada. Doravante, é o processo inverso que ocorre após a divulgação da imagem, já que dessa vez é a testemunha quem reage à mesma. Cada indivíduo que visualiza a imagem acaba por assimilá-la intersubjetivamente, de maneira condizente à sua respectiva constituição psicológica, ou mesmo com simples indiferença (KOSSOY, 2001). O conceito de “apropriação”, neste sentido, faz-se fundamental; para Chartier (1995, p. 184), a apropriação condiz com a “elaboração de uma história social dos usos e interpretações”, enquanto na perspectiva de Ricoeur, ela se resume em um “processo de interpretação de texto que termina na própria interpretação do sujeito” (BATISTA, 2018, p. 218). Fundamentalmente, a testemunha da imagem a interpreta conforme seus próprios conceitos de mundo, construídos culturalmente conforme sua compreensão de tudo.

Sobretudo nas imagens em movimento –o cinema, a televisão e os *games*– o processo de assimilação por parte do espectador envolve elementos da teoria da percepção visual²: fenômenos das transformações óticas, químicas e nervosas são a base do complexo processo de assimilação por parte do espectador que, dentre muitos processos cognitivos, criam o parceiro ativo da imagem por meio da codificação dos elementos emitidos pela luz, sombra e cores (AUMONT, 2002). Tais elementos incluem desde os aspectos cognitivos oriundos da luz, como intensidade, comprimento da onda, distribuição no espaço etc. até a relação íntima do espectador com o objeto. Ele assimila um objeto conforme sua memória e atributos culturais, inserindo-o “dentro de um contexto social, cultural, que impõe à percepção individual certos hábitos, estruturas ou esquemas perceptivos, que determinam

2 Formulada primeiramente por Helmholtz no século XIX, a teoria diz respeito aos aspectos cognitivos e psicológicos referentes às percepções da imagem (AUMONT, 2002).

o modo como o sujeito organiza os dados que seus sentidos lhe proporcionam”. Deve-se também atentar à importância da memória, afinal, “a capacidade de ver o mundo com base em nossa cultura é uma tendência do comportamento humano [...], [já que] enxergamos os signos visuais que nos cercam porque eles são necessários para nossa mente assimilar o que procuramos” (DOS SANTOS, p. 3-4, 2008)

No entanto, existem particularidades que apenas o jogo eletrônico pode fornecer. Porque, sobretudo, tal como todo jogo, o *game* proporciona a interatividade direta de quem o consome, geralmente por intermédio de um controle, um *mouse* e teclado ou a própria tela de um *smartphone*. Não é incomum que, com a interatividade direta, o jogador³ sinta-se imerso no *game* experimentado.

Jogos eletrônicos com teor histórico, ou seja, que veiculam a abordagem de tempos e contextos do passado, podem ser percebidos não apenas em suas características representativas, mas também em suas propriedades de processos e narrativas, bem como seus elementos de possibilidades e limitações quanto objeto do conhecimento histórico. Mais exatamente, a narrativa histórica não se limita apenas aos *games* com teor verossímil, como a representação de uma batalha, por exemplo, mas àqueles que também abordam histórias alternativas ou fictícias (CHAPMAN; FOKA; WESTIN, 2016). Exemplo clássico se encontra no RTS (*real time strategy*, ou estratégia em tempo real) *Rise of Nations*, desenvolvido pela *Big Huge Games* e publicado pela *Microsoft*, originalmente lançado em 2003 para os computadores. Embora suas partidas se tratem de simulações da construção de atributos cívicos, econômicos, militares, científicos etc. de culturas e civilizações de diversos períodos, desde antes da Antiguidade até a Idade Contemporânea, de forma que a história seja conduzida por meio da intervenção do jogador, ainda assim, trata-se de um jogo passível de abordagens históricas. Pois a riqueza de representações não está na figuração narrativa conforme as coerências históricas do jogo (uma improvável batalha entre persas e incas, por exemplo), mas em seus atributos individuais, culturalmente construídos para cada facção presente no jogo, como as vestimentas, construções, espaços geográficos, tecnologias, entre outros (TELLES; ALVES, 2015).

Em jogos do gênero FPS (*first person shooter*, ou “tiro em primeira pessoa”, que usufrui da perspectiva dos olhos do personagem, ou câmera subjetiva) que retratam a Segunda Guerra Mundial – como as franquias *Medal of Honor*, *Call of Duty* ou *Battlefield* – ou mesmo histórias alternativas derivadas do período – como a duologia ucrônica⁴ *Wolfenstein: The New Order* e *Wolfenstein: The New Colossus* – as atribuições, para que se transmita um sentido de verossimilhança, devem ser igualmente cuidadosas. Erros históricos e anacronismos, em *games* do gênero, são comuns; poderia parecer estranho que, em *Battlefield 1942* (2002), por exemplo, o Exército Vermelho possuísse armas britânicas em seu estoque ao invés de um arsenal genuinamente russo (a classe de escolta ou engenheiro não dispunham de fuzis *Mosin Nagant*, por exemplo, mas modelos *Lee-Enfield*). Mas a incoerência não servia de motivo para

3 Embora o “jogador” seja referido gramaticalmente como um substantivo masculino, na presente pesquisa, a palavra é uma referência a todos os gêneros.

4 Ao contrário das distopias, que são melhor compreendidas como futuristas, a ucrônia (ou “tempo algum”, assim como a distopia remete ao “lugar algum”) sugere passados do “e se”. Há, nela, algum evento histórico que oferece outros resultados, dando ao jogador, leitor ou espectador a experiência de uma história alternativa (CHAVES, 2019).

interromper o *flow* proporcionado pelo jogo⁵, já que o título “colocou inteligência nos games de tiro baseado em equipes. [...] A ação central se dá em palcos casualmente autênticos da guerra [...], que coloca dois exércitos historicamente apropriados um contra o outro” (BENNALACK, 2013, p.476).

Tratando-se deste recorte temporal, contudo, é necessário que haja certa responsabilidade e cuidado, por parte da produtora e da publicadora, em relação às formas como o nacional-socialismo é representado. O vislumbre da suástica e outros símbolos nazistas, por parte do jogador, tende a remeter instantaneamente a qualidades cognitivas negativas (se sua testemunha não possuir sentimentos pró-nazistas). A exemplo do cinema, um personagem que usa a suástica por meio de artigos como *botons*, braçadeiras, medalhas, brasões etc. é assimilado automaticamente como nazista pelos olhos do espectador, e logo, como um potencial inimigo da trama. O processo cognitivo causado pela visualização do símbolo nazista tende a ocorrer de maneira semelhante em todas as fontes artísticas, como fotografias, filmes, quadrinhos, *games* etc. No entanto, é necessário compreender os motivos pelos quais a suástica e outros símbolos nazistas remetem a sentimentos de repulsa.

Os motivos pelos quais o nazismo se vincula cognitivamente por sentimentos negativos remetem não apenas aos horrores durante a existência do *III Reich*, como assassinatos, torturas, propagação de pseudociências etc., mas também pelos discursos de ódio que ressoam ainda na presente sociedade, como o racismo, a homofobia, a xenofobia, entre outros. Por isso, é possível afirmar que a bandeira da suástica, desde suas combinações de cores até as pernas da cruz gamada, torna-se símbolo de intimidação moral, por remeter às violências física, intelectual e emocional – e possivelmente, sobre todos os outros símbolos nazistas, possui o maior impacto moral, tamanha foi a sua propagação no decorrer do *III Reich*.

As origens da suástica no nazismo remetem à revista satírica de Georg von Schönerer⁶, *Der Scherer* (O Tosquiador), que com conotação conservadora, apresentava assuntos polêmicos para a Alemanha, como os direitos cívicos das mulheres, o alcoolismo e o culto à tradição, assim como direcionava críticas explícitas ao parlamento e ao judaísmo. Desde seu primeiro volume, a revista passou a disseminar a *Hakenkreuz*, ou suástica, símbolo espiritual da nação alemã, que segundo a mitologia germânica, seria descrito como o “fogo verticilado” que teria originado o mundo. Como admirador de Schönerer, Hitler rapidamente adotou a ideia da suástica como símbolo da nação, mas não apenas por este motivo – desde a infância, ele admirava aquele símbolo que ornava a pedra angular do mosteiro beneditino em

5 A teoria do *flow*, ou “do fluxo”, proposta inicialmente por Mihaly Csíkszentmihályi (2008), prevê que determinadas tarefas podem produzir *enjoyment* (algo que, em tradução livre, pode significar “curtição”), conceito que une prazer, diversão e bem-estar. Cada indivíduo tende a possuir uma atividade que induza ao *enjoyment*, mas que impreterivelmente, exige certo grau de habilidade, de forma que seu praticante geralmente vem a se deleitar com o desafio oferecido pelo exercício. Este estado entre prazer, diversão e bem-estar é o que dá funcionamento ao *flow*, que num gráfico imaginário, consiste no equilíbrio perfeito entre tédio e ansiedade. O praticante da atividade, durante o *flow*, pode ora alternar para o nível de ansiedade – gerado pela alta dificuldade da tarefa, quando a mesma exige habilidades que vão além das faculdades mentais ou físicas do indivíduo – ora para o nível de tédio – que é alcançado quando a prática se torna muito fácil e nada ou pouco oferece de desafiador. Por isso, para que o fluxo se mantenha constante, é necessário que a experiência da atividade seja ocasionalmente configurada; o próprio fato de o indivíduo estar consciente da oscilação do *flow* pode preveni-lo de se frustrar com as respectivas atividades, já que para reexperimentar a sensação de *enjoyment*, é preciso que o mesmo prepare novos desafios que não gerem ansiedade e tampouco tédio (CSÍKZENTMIHÁLYI, 2008).

6 Um dos disseminadores do antisemitismo europeu e pangermanismo do século XX, que ao contrário de uma política expansionista, visava reunir os alemães em uma única federação (FEST, 2017).

Lambach (RYBACK, 2008). Adaptou-a ao centro de um círculo branco, que por sua vez, projetava-se em um fundo vermelho; assim, tinha-se um símbolo e uma bandeira de forte impacto visual. A escolha pela cor vermelha, usada na bandeira nazista, não foi aleatória: além de visualmente intimidadora, Hitler almejava dissipar seu significado para os comunistas, e conseqüentemente, usurpá-lo para o *Reich* (FEST, 2017; KERSHAW, 2009).

Nem mesmo a associação da suástica ao nazismo foi obra de Hitler, ao contrário do que afirmara em seu livro *Mein Kampf* (FEST, 2017), mas certamente foi ele quem propagou a cruz gamada durante seu governo totalitário, inclusive a empregando no modelo da águia *Reichsadler*, que seria outro reconhecido símbolo do *Reich*:

A ideia fora concepção de um dos membros [do partido], o dentista Friedrich Krohn⁷, por ocasião da reunião prevista para a inauguração da seção de Starnberg, em maio de 1920. Já um ano antes, esse dentista havia redigido um memorando no qual recomendava que se fizesse da suástica “o símbolo dos partidos nacional-socialistas”. [...] Mas seja dito em favor da verdade: Hitler percebera imediatamente a força publicitária do símbolo e sua validade psicológica. Fez desse símbolo o emblema do partido e tornou obrigatório o seu uso. [...] Durante muito tempo, pesquisou em velhas revistas de arte, assim como na seção de heráldica da biblioteca estadual de Munique, a fim de achar o modelo da águia para criar o sinete destinado à correspondência do partido. Na primeira circular que redigiu, com data de 17 de setembro de 1921, na qualidade de presidente do Partido, sublinhava com particular insistência o papel atribuído aos símbolos, recomendando às seções locais que fizessem “a maior propaganda em favor do uso da insígnia do partido” (a braçadeira com a suástica). Convém, dizia ele, “relembrar continuamente aos membros que usem sempre e por toda parte o emblema. Os judeus que se escandalizarem com essa insígnia devem ser imediatamente agarrados, sem nenhuma cerimônia” (FEST, 2017, p.139).

Desde o início das atividades do partido, Hitler procurava criar um sentido místico ao símbolo, algo que conseguiu ainda na primeira metade da década de 1920. O evento do *putsch* da cervejaria em 1923, que causou a morte de treze nazistas no conflito com a polícia, resultou numa bandeira manchada com, estima-se, o sangue de pelo menos três insurgentes (Andreas Bauriedl, Anton Hechenberger e Lorenz Ritter von Stransky-Griffenfeld). Heinrich Traumbauer, o porta-estandarte, conseguiu escapar com a bandeira e entregá-la a Hitler quando de sua saída da prisão em 1924. A grande flâmula com a suástica manchada de sangue ganhou conotação mística, de forma que nos congressos do partido nazista, Hitler tocava as novas bandeiras com a *Blutfahne* (bandeira de sangue) num sentido litúrgico, como se o poder místico desta fosse transferido para as demais (FEST, 2017; SCHÄFER, 2021). O intuito de causar terror através do símbolo, reforçado pelo martírio do sangue dos militantes, acabou funcionando para o partido. Nas SA, *Sturmabteilung* (Seção de Assalto), grupo paramilitar do Partido Nazista comandado por Ernst Röhm, a cruz gamada foi incorporada às braçadeiras de cerca de 3 milhões de milicianos ainda em 1933 (JURADO, 2009; BUTLER, 2008). A partir de 1935, quando

7 Friedrich Krohn em muito auxiliara à formação intelectual de Hitler na qualidade de membro do Partido Nazista, pois havia sido o responsável pela biblioteca no Instituto Nacional-Socialista em Munique. Desta, Hitler usufruiu das obras apologéticas ao antissemitismo, como nas literaturas de Chamberlain e Ford, ou antologias referentes ao antijudaísmo encontradas em Lutero e Zola, bem como alusões à figura judaica nas obras de Goethe, Schopenhauer e Wagner. A biblioteca também possuía exemplares de von Ranke, Montesquieu, Rousseau, Kant, Spengler, entre outros (RYBACK, 2008).

as Leis de Nuremberg excluíram os judeus da vida nacional⁸, havia para os nazistas uma forma legal de iniciar uma espécie de prólogo ao que viria a ser o Holocausto. A primeira grande operação antijudaica na Alemanha ocorreu em 9 de novembro 1938, na *Kristallnacht*, ou Noite dos Cristais Quebrados, em que os nazistas da SA e militantes do partido destruíram cerca de 1500 sinagogas e 7500 lojas administradas por judeus (JURADO, 2009; KERSHAW, 2009).

A associação da suástica aos horrores do nazismo se solidificou ainda mais após a guerra, pois no decorrer da mesma, pouco se sabia sobre o Holocausto (FEST, 2017), embora houvesse boatos⁹. A verdade sobre os programas da Solução Final veio à tona com o advento dos julgamentos de Nuremberg; o *SS-Sturmbannführer* Wilhelm Hoettl, que havia obtido as informações diretamente com Adolf Eichmann, afirmara que o número de mortos se encontrava entre 5 e 6 milhões, dos quais 4 milhões foram eliminados sistematicamente nos campos de concentração (GELLATELY, 2005). Mais tarde, inclusive, quando do julgamento do *SS-Obersturmbannführer* Eichmann, tais cifras se comprovaram e reavivaram as discussões acerca dos Direitos Humanos (ARENDDT, 1999; LEVY; SZNAIDER, 2012).

O caso Eichmann (1961) suscitou na criação de uma identidade própria para a história do antissemitismo, da qual muito se produziu durante as décadas de 1970 e 1980. Agora, era dada maior atenção às testemunhas dos crimes cometidos pelos alemães. Por sua vez, esta perspectiva foi apenas um dos reflexos que resultaram no interesse pelo objeto “nazismo” no decorrer de toda a segunda metade do século XX. A Guerra Fria teve grande papel na oscilação de interesses sobre as representações do nazismo no mundo. Porquanto o termo “genocídio” servia de propaganda ocidental para apontar os crimes cometidos pelos países comunistas, estes, por sua vez, insistiam em utilizar o mesmo termo ao já vencido *III Reich*. Como resultado, a propaganda comunista contra um inimigo derrotado não obteve o mesmo impacto que o uso propagado pelos aliados da OTAN (LEVY; SZNAIDER, 2012).

Entretanto, os resíduos apologéticos do nazismo estavam apenas camuflados, tanto na Alemanha quanto nos Estados Unidos (embora por motivos políticos, o bode expiatório da vez, para a OTAN, tenha sido a União Soviética). Se o julgamento de Eichmann causou comoção, pode-se dizer que o impacto estético da suástica não teve seu *status quo* comprometido. Na verdade, criou-se uma aversão

8 Muito se discute, aliás, sobre a influência dos Estados Unidos sobre as Leis de Nuremberg. Em 1924, promulgou-se nos Estados Unidos a Lei da Imigração, que limitava o número de imigrantes no país para 2% por origem, especialmente provenientes do leste e sul da Europa (eslavos e mediterrânicos, principalmente), além da proibição de indianos e outros asiáticos. O responsável pelo policiamento da lei norte-americana, Harry Laughlin, recebeu até mesmo um diploma honorário da Universidade de Heidelberg por contribuir diretamente com as leis antissemitas do Reich, tendo inclusive palestrado em uma conferência nazista sobre a eugenia e contribuído com planos para se barrar emigrantes judeus na Alemanha. Durante a década de 1930, Laughlin projetou para o estado de Connecticut a aplicação de leis raciais severas, campos de concentração e programas de eliminação em massa – mais ou menos como o modelo do III Reich que viria a ser implementado poucos anos depois. Paralelamente, os nazistas também investiram em estudos referentes às leis norte-americanas; durante o início da década de 1930, na Universidade do Arkansas, o advogado alemão Heinrich Krieger estudou as leis raciais contra a miscigenação para levá-las ao Reich (BLACK, 2012; LOMBARDO, 2002; WHITMAN, 2018).

9 De acordo com Richard J. Evans, “não era difícil ter conhecimento do extermínio em massa de judeus, de poloneses e de outros no leste. Essa informação poderia ser conseguida em diversas fontes. O Serviço de Segurança da SS relatou em março de 1942 que os soldados que voltavam da Polônia estavam falando abertamente a respeito do modo como os judeus estavam sendo mortos lá em grande quantidade. A Chancelaria do Partido Nazista reclamou em 9 de outubro de 1942 que ‘discussões’ a respeito de ‘medidas muito rígidas’ contra os judeus, particularmente nos ‘Territórios do Leste’ estavam ‘sendo divulgadas por soldados em licença das diversas unidades estacionadas no leste, os quais tiveram pessoalmente a oportunidade de testemunhar tais medidas’. Funcionários públicos de vários escalões da administração central do Reich liam os relatórios das forças-tarefa ou estavam em contato com administradores no leste. Funcionários encarregados dos horários nas ferrovias, maquinistas e condutores de trem, e outros funcionários em estações e em depósitos de mercadorias, todos eles podiam identificar os trens e sabiam para onde se dirigiam. Os policiais que capturavam os judeus ou que lidavam com os arquivos ou com as propriedades deles também sabiam. Funcionários do setor imobiliário que transferiam os imóveis dos judeus para os alemães, administradores que lidavam com as propriedades dos judeus – a lista era quase interminável” (2017, p.681).

cada vez mais intensa associada a este símbolo, já que no âmbito social, neste ínterim, diversas tribos urbanas ganharam notoriedade. Um desses grupos foi a ala de extrema direita¹⁰ dos *skinheads*, cujos membros são conhecidos pelo histórico de violência moral e física exercida contra as minorias a fim de exaltar a “supremacia branca”. Tal cultura do submundo pode ser encarada como uma negação social aos movimentos contraculturais da década de 1960, da mesma forma que, em contrapartida, o movimento *punk* protestara em relação à sociedade por meio da disseminação da ideologia anarquista. De qualquer forma, os interesses relacionados aos violentos movimentos das facções de extrema direita despertaram na América quando muitos dos *skinheads* britânicos migraram para o Novo Mundo (GALLO, 2008). A partir da segunda metade da década de 1980, o movimento *skinhead* neonazista norte-americano começou a se tornar um problema real para a sociedade do país: operações policiais resultaram em prisões massivas dos membros das gangues CASH (*Chicago Area Skinheads*) e WAR (*White Aryan Resistance*), fundadas em 1986; a atividade criminosa de ambas diminuiu também devido ao combate direto de facções *skinhead* antirracistas como a SHOC (*Skinheads of Chicago*) e a ARA (*Anti-Racist Action*), devido ao maior número de membros em relação aos de extrema direita, que eram submetidos a brigas nas ruas e em shows musicais neonazistas. Por sua vez, após a tentativa de supressão dessas gangues no decorrer da década de 1990, o número de facções só aumentou, e consequentemente, os casos de violência se multiplicaram (SPLC, 2012).

Se a memória sobre o nazismo não deixou de ser provocada devido aos movimentos neonazistas, o final da Guerra Fria também suscitou na recuperação pelo tema na cultura popular, principalmente no Ocidente. Desde o início do atrito entre Estados Unidos e União Soviética, a indústria de entretenimento ocidental havia paulatinamente começado a atentar menos ao antigo Eixo do que ao inimigo russo-soviético e seus aliados comunistas¹¹; a aliança entre Estados Unidos e Alemanha Ocidental significou, para muitos, quaisquer traços de justiça, especialmente àqueles que sobreviveram aos extermínios em massa praticados pelos nazistas. Este “ressentimento” oriundo da desatenção ocidental pela memória e descaso pela identidade judaica, conforme apontou o sobrevivente do Holocausto Jean Améry (1980), só começaria a se dissipar tardiamente¹², devido à atenção social e moral dada ao julgamento de Eichmann, que por consequência, permitiu novos relatos das vítimas (FILHO, 2022).

Assim como as representações do coronel Sergei Podovsky, o estereotipado antagonista russo em *Rambo II* (1985), o cinema norte-americano também explorou os vietcongues em *Apocalypse Now* (1979) e *Nascido para matar* (1987), por exemplo. De qualquer forma, mesmo que as representações do russo vilão ressoem até os dias de hoje por meio da cultura popular, com a queda do Muro de Berlim em 1989 e o subsequente término da Guerra Fria, a fobia pelo comunismo diminuiu (mas não cessou), e com isso, o nazismo retomou seu lugar de importância na indústria midiática. O retorno à exploração da temática a partir da década de 1990 encontrou um sentido dramático, quase nostálgico, da Segunda Guerra Mundial. Já não se havia mais a obrigação de induzir o público a ser contra o alemão nazista,

10 Os *skinheads* derivam do movimento *punk* da década de 1960, com a diferença de aderirem a uma ala política. Embora sua maioria seja adepta às políticas de esquerda, a notoriedade de suas facções de extrema direita levou o movimento a ser associado genericamente como neonazista (GALLO, 2008).

11 Por meio de uma pesquisa com a palavra-chave “*communism*”, no site da IMDB, foram encontrados 987 títulos de produções cinematográficas (2024).

12 Embora nunca de forma completa. De acordo com Waldomiro J. S. Filho, “nos anos 1960, os alemães eram movidos pelo espírito de reparação e superação, uma nova brisa refrescava a paisagem antes devastada. Aí Améry volta à Alemanha para mostrar que ele, Jean-Améry, continuava lá no mesmo ‘pau de arara’ [...]. Quem foi torturado perde a confiança no mundo” (2022, p.103-104).

embora atentasse aos perigos do pensamento radical da extrema direita comuns nos movimentos neonazistas por meio de relatos biográficos, totais ou parciais, de sobreviventes da guerra.

Por estes vários motivos, as braçadeiras e bandeiras nazistas corriqueiramente presentes na cultura popular servem de exemplo às assimilações cognitivas comuns a seus respectivos consumidores. Afinal, o parceiro ativo da imagem aprende, por meio das representações do nazismo nas fontes audiovisuais, a associar os seus diversos atos de violência física e moral. Atribui-se, assim – novamente, para aqueles que não possuem sentimentos pró-nazistas – a formação de uma memória que associa os símbolos do nacional-socialismo como um aspecto repulsivo. Como consequência, muito provavelmente, o indivíduo a portá-la ou exaltá-la tende a ser automaticamente assimilado a um apologista do nazismo, devido à concepção cultural atribuída ao símbolo que se construiu sobre a memória desses crimes – seja no mundo real, sejam nas representações veiculadas pelos jogos eletrônicos.

INIMIGOS IDENTIFICADOS (E CENSURADOS): O PROBLEMA DOS SÍMBOLOS NAZISTAS NA FRANQUIA WOLFENSTEIN

No ano de 1981, pela primeira vez em um jogo eletrônico, o público consumidor de *games* nos Estados Unidos, ou pelo menos aquele em posse de determinadas máquinas compatíveis, como o *Atari 8-bit*, o *Commodore 64*, *PC DOS* ou o *Apple II*, deparou-se com a representação virtual de um símbolo em específico, ao experimentar o então lançamento da *Muse Software: Castle Wolfenstein*. Tratava-se daquele mesmo emblema ostentado pelo *III Reich* há apenas algumas décadas, associado à disseminação do terror, do ódio e da morte: a suástica. Os inimigos que o jogador deveria eliminar no *game* levavam em seu dorso o símbolo nazista, mas havia no emblema algo de estranho aos olhos mais atentos: os seus “braços” não estavam voltados para o lado direito, mas seu oposto.

É muito improvável que os desenvolvedores de *Castle Wolfenstein* não tenham percebido que a suástica ostentada pelos inimigos nazistas estava espelhada. Pelo contrário, é possivelmente devido ao impacto estético causado pela cruz gamada que sua inversão horizontal tenha sido realizada pela *Muse Software*. Por se tratar de uma produtora de *games* estadunidense, existe a possibilidade de esta modificação ter resultado de interesses mercadológicos, já que, para que o jogo fosse distribuído na Europa sem sofrer alterações, seria necessário omitir, mesmo que quase imperceptivelmente, o real significado do símbolo nazista – algo que não aconteceu, tendo-se restringido à distribuição apenas nos Estados Unidos (MOBY GAMES, 2024).

Na Europa, ao contrário do país norte-americano, a experiência perante o nacional-socialismo foi direta. De acordo com o parágrafo 86 do Código Penal Alemão¹³, toda alusão ao nazismo seria referida como crime, incluindo distintivos, uniformes, canções etc. Para tanto, desde 1980, o BfV (*Bundesamt für Bevölkerungsschutz*, ou Departamento Federal de Proteção da Constituição (alemão)) adiciona à lista de proibições as organizações, associações e símbolos alusivos ao nazismo, nas quais se encontra inclusive a suástica hindu, que é voltada para o lado esquerdo (e que também foi utilizada como símbolo do grupo neonazista *Aktionsfront Nationaler Sozialisten/Nationale Aktivisten* durante a década de 1980) (BFV, 2024; DE OLIVEIRA, 2018).

13 Conforme pode ser visualizado em <https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/___86.html>. Acesso 29 abr. 2024.

Nos videogames, a censura alemã também se manteve rigidamente presente: neles, os símbolos nazistas foram omitidos até o ano de 2018, quando a USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*, ou Autocontrole de *Softwares* de entretenimento) anunciou que agora os jogos eletrônicos possuíam “adequação social”, ou seja, que “símbolos das organizações institucionais podem ser usados em jogos em casos individuais, desde que sirvam para propósito artístico ou científico, ou representem eventos atuais ou históricos” (PLUNKETT, 2018), uma licença que até então apenas outros tipos de arte visual poderiam usufruir, como o cinema. Até a decisão da USK, os *games* que possuíssem alusões ao nazismo deveriam ser modificados; *Wolfenstein II: The New Colossus*, distribuído pela *Bethesda* em 2017, foi um dos últimos jogos eletrônicos a sofrer censura no país (BBC, 2018) – os símbolos nazistas figurados no *game* foram substituídos por emblemas fictícios e até mesmo Adolf Hitler teve o seu bigode retirado (da mesma forma como em sua representação em *Wolfenstein 3D*, de 1992).

O título subsequente ao primeiro *game* de *Wolfenstein*, *Beyond Castle Wolfenstein*, foi lançado em 1984. Nele, os atributos visuais se mantiveram similares às respectivas versões do primeiro título, mas ao contrário do primeiro jogo, onde a fuga do protagonista era o principal objetivo, agora o enredo consistia em atentar à vida de Hitler por meio da inserção de uma bomba onde o ditador estaria fazendo uma reunião, de forma contextualmente semelhante ao atentado de 20 de julho de 1944 (por isso, *Beyond Castle Wolfenstein* também leva crédito por ser um dos primeiros, senão o primeiro, jogo eletrônico a figurar uma representação do *Führer*). Agora, o jogo contava com um sistema de demonstração de documentos para os soldados inimigos, que podiam ou não liberar acesso a outras áreas do jogo; se o documento requisitado pelos mesmos não estivesse em mãos do protagonista, era possível suborná-los. Podia-se, também, mover os corpos dos soldados eliminados para que não fossem descobertos pelos seus companheiros. Similarmente ao antecessor, este título da franquia se ateu à distribuição apenas em território estadunidense (MOBY GAMES, 2024).

Algumas versões de *Beyond Castle Wolfenstein* omitiram os símbolos nazistas dos torsos dos personagens alemães, como no caso da versão para *Apple II*. Em seu lugar, eles agora fardavam uniformes mais verossímeis, característica que não os excluía como combatentes nazistas, já que na tela inicial do jogo, uma representação da cruz gamada levava o jogador a lembrar quem eram os antagonistas do *game* (Figura 1). Novamente, percebe-se a insistência da *Muse Software* em manter o símbolo nazista espelhado.

A duologia de *Wolfenstein*, até então, havia sido uma das primeiras sequências de *games* a explorar o gênero *stealth*¹⁴. A franquia, no entanto, ao ser obtida pela *id Software*, obteve total reformulação em seu método de jogar. Inicialmente lançado para *MS-DOS*, em 1992, o título *Wolfenstein 3D* receberia, dois anos depois, as versões britânica, japonesa e estadunidense para *Super Nintendo* (ou *Super Famicom*, no Japão), desenvolvidas e distribuídas pela *Imagineer*, no qual a *Nintendo* se manteve firme em sua postura de empresa de “entretenimento para família”. Ou seja, para o console da *Nintendo*, foram-se retiradas todas as alusões possíveis ao nazismo, bem como a censura do sangue dos inimigos e a

14 Do inglês “furtividade” ou “discrição”, *stealth* é um elemento presente em diversos jogos de ação que consiste em usufruir do silêncio, sombras ou cobertura de objetos para cumprir um objetivo sem ser detectado pelo inimigo. Cada *game* que oferece a opção *stealth* conta com seus próprios artificios; o título a popularizar a técnica foi provavelmente *Metal Gear* (1987), embora *Castle Wolfenstein* já oferecesse tais recursos, em que era possível passar pelos inimigos quando estes viravam as costas ou até mesmo se disfarçar de soldado alemão para se manter incógnito diante dos mesmos. Eliminar seus inimigos nem sempre era viável, já que a munição obtida era escassa e sua prática poderia chamar a atenção de outros nazistas.



Figura 1: Tela inicial de *Beyond Castle Wolfenstein* em um *Apple IIe*. Imagem disponível em: <<https://scalar.usc.edu/works/retro-machines--media/media/retro-macII-beyondcastlewolfenstein-01.jpg>>. Acesso em: 29 abr. 2024.

substituição de cães por ratos gigantes (controversamente, esta versão contava com a adição de um lança-chamas e um lança-mísseis no arsenal do protagonista). Símbolos do nacional-socialismo foram retirados e os inimigos agora não mais falavam na língua alemã, mas inglesa. O próprio Adolf Hitler, que seria o “chefão”¹⁵ final, foi renomeado *Staatmaster* (Mestre de Estado), agora representado sem o notório bigode. Ao ser derrotado, ao contrário da versão original para *MS-DOS*, a figura do ditador não mais sucumbia numa pilha de carne e ossos, mas apenas derrubado para trás (LOBER, 2020; WOLFENSTEIN WIKI, 2024).

Mesmo com tamanhas diferenças na versão, a fim de se suavizar as alusões ao nazismo no *game*, o setor público alemão *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften* – Departamento Federal para Mídia Nociva à Juventude – baniu completamente o jogo do país, não apenas pela temática, mas pela violência nele contida. Por décadas, os jogos violentos que eram permitidos na Alemanha sofriam rigorosas modificações, já que lá, a

¹⁵ O “chefão”, culturalmente assimilado do conceito em inglês *boss* (chefe) por jogadores brasileiros, consiste geralmente no inimigo final de uma fase. Ele tende a constituir maior desafio que os demais inimigos para que se acesse a próxima área em um *game*, e muitas vezes, figura como líder destes inimigos mais comuns.

violência gratuita, alta frequência de assassinatos ou violência extrema contra seres humanos se tornaram as principais razões para a USK recusar uma classificação e a *Bundesprüfstelle* proibir os jogos. Quando os motores gráficos e físicos evoluíram, os efeitos de *ragdoll*¹⁶ e os efeitos de desmembramento tornaram-se fatores importantes para que o USK recusasse uma classificação, e para que o *Bundesprüfstelle* colocasse os jogos no *index* [lista de proibições]. Enquanto a violência contra os humanos era geralmente considerada mais problemática do que a violência contra os não-humanos, criaturas “semelhantes aos humanos” como os zumbis eram tratados como os humanos [...] e proibidas *de facto* pelo *Bundesprüfstelle* (LOBER, 2020).

É imprescindível destacar, no entanto, que embora a censura tenha perdurado por décadas na distribuição de *games* na Alemanha, não se pode afirmar que as suásticas invertidas dos clássicos de *Wolfenstein* tenham sido projetadas a fim de aliviar o impacto estético quando o jogo fosse distribuído além dos Estados Unidos. Lá, até mesmo o uso da suástica é legalmente permitido, conforme garantido em sua Primeira Emenda. Assinado em 1791, o documento oferece direito aos movimentos neofascistas no país, e com isso, a possibilidade de se ostentar seus símbolos (LEGAL INFORMATION INSTITUTE, 2022).

É necessário apontar, por sua vez, que a atenção dada por cada produtora de jogos eletrônicos em relação à omissão ou não dos símbolos nazistas é sempre voltada aos interesses mercadológicos, afinal, o videogame é um produto da indústria cultural. Ou seja, a exemplo da censura nos *games* pela Europa até o ano de 2017, a substituição de uma suástica por uma *Balkenkreuzen* nada tinha a ver com a cautela dada ao impacto emocional do nazismo ao jogador, mas ao alcance de vendas que, do contrário, seria no mínimo inviável para a empresa publicadora. Tal como todo produto da cultura de massas, ao invés de homogeneizar o público consumidor, esta indústria tente a criar nichos de jogadores que invariavelmente tornam-se alienados por problemas que não dizem respeito, ao menos diretamente, às suas realidades (ADORNO; HORKHEIMER, 2002; COELHO, 1983). Por isso, não é de se estranhar que os consumidores de outras nações se sintam impelidos a acreditar que têm alguma participação nos problemas que tangem aos norte-americanos, levando-se em consideração que o maior mercado de *games* advém dos Estados Unidos.

No entanto, mesmo com a controversa liberdade usufruída pelas produtoras de jogos eletrônicos, nem todo *game* que apresenta personagens nazistas ostenta bandeiras pelos cenários e uniformes de inimigos, mesmo quando são lançados nos próprios Estados Unidos.

DISSIMULANDO O IMPACTO ESTÉTICO: QUANDO O JOGADOR ASSUME O PAPEL DE COMBATENTE ALEMÃO

Em *games* que retratam o nazismo ou a Segunda Guerra Mundial, as alusões diretas aos símbolos nacional-socialistas são omitidas quando é possível que o jogador atue como soldado alemão, tanto em *singleplayer* quanto em *multiplayer*¹⁷. É o caso de *Battlefield V* (2018), desenvolvido pela *DICE* e publicado pela *Electronic Arts*.

¹⁶ *Ragdoll*, nos *games*, diz respeito às leis da física aplicadas nos corpos dos personagens, ou seja, consiste no uso de motores gráficos que permitam a articulação realista dos corpos, bem como seus efeitos sobre a gravidade. Em *games* com tal recurso, interagir por meio da violência em determinado personagem fará com que seu corpo caia no solo, role penhasco abaixo ou seja arremessado, conforme as circunstâncias; as articulações dos braços, pernas, pescoço etc. devem corresponder, ou se aproximar, da física do mundo real, tal como ocorreria em um boneco de testes (daí, o nome *ragdoll*, que pode também ser traduzido como “boneco de pano”). Antes de os motores gráficos reproduzirem o efeito de forma bem-sucedida, era comum que os personagens exercessem animações pré-definidas ao sucumbirem.

¹⁷ Respectivamente, modo para um jogador (geralmente a campanha do jogo) e multijogador (*online* ou local).

No modo *multiplayer*, dois times batalham entre si. Conforme o cenário da partida, as facções são estabelecidas num *versus* entre Alemanha e Grã-Bretanha, Alemanha e Estados Unidos ou Japão e Estados Unidos. Ao adentrar a partida, o jogador é constantemente integrado à facção alemã, já que ele não tem o poder de escolha sobre qual lado pode representar – os jogadores que entram na partida em progresso são sempre colocados na facção que está sendo derrotada. *Battlefield V*, embora em vários aspectos seja relativamente mais realista¹⁸ que outros concorrentes (mas, ao mesmo tempo, com diversos erros históricos e anacronismos), assim como se percebe em seus títulos anteriores, não se trata de um simulador; seu intuito não é o de reproduzir os fatos com a maior precisão histórica possível. Daí, a opção de o jogador customizar os seus combatentes no modo *multiplayer*, cada um respectivo à sua facção, mas ainda com opções mais ou menos verossímeis de uniformes. Ou seja, o traje escolhido pelo jogador para o seu soldado alemão pode muito bem possuir características relativas àqueles utilizados pela *Wehrmacht*, com a diferença de não haver alusões ao Partido Nazista *per si*. Podem-se encontrar referências às Forças Armadas Alemãs como a tradicional condecoração Cruz de Ferro, mas em contrapartida, vários brasões que necessariamente faziam parte dos uniformes no decorrer da Segunda Guerra Mundial, foram omitidos – como o brasão da *Reichsadler*, por exemplo (THOMAS, 2002). Nos veículos sob posse alemã, a *Balkenkreuz*¹⁹ é ostentada normalmente.

De forma similar, nem mesmo no modo *singleplayer* (de campanha) os combatentes alemães ostentam símbolos nazistas, principalmente pelo fato de o jogador assumir, no quinto e último capítulo, a perspectiva do *Panzerkommandant* Petter Müller, comandante de um *Panzer I* dividido entre a honra do soldado alemão e o repúdio por seus colegas nazistas.

A omissão de símbolos nazistas em um *game* em que se pode assumir a perspectiva de um combatente alemão pode parecer óbvia: evitar que se implique que o jogador esteja fazendo uma apologia ao nazismo. No entanto, esta característica não se trata de uma regra. Em *Call of Duty: World at War* (2008), jogo produzido pela *Treyarch* e publicado pela *Activision*, por exemplo, toda a campanha lembra ao jogador quem é seu inimigo, já que suásticas são ostentadas em todos os momentos através de bandeiras espalhadas pelo cenário. No modo multijogador deste título, o jogador, quando representa a facção alemã, é assimilado como soldado da *Wehrmacht*, conforme demonstra a pontuação de times ao final da partida. Embora no modo *multiplayer* deste jogo os soldados em si não tragam referências ao *Reich*, os cenários das partidas não deixam de exibir bandeiras e outros símbolos nazistas quando a luta é embatida entre as facções alemã e soviética. O *game* reforça quem os alemães representam na luta (ou seja, o *III Reich*), caso esta facção seja a vitoriosa da partida: um trecho da marcha *Königgrätzer Marsch*²⁰ toca com Hitler gritando, ao fundo, em um áudio original: “*Vor uns liegt Deutschland, in uns marschier Deutschland, und hinter uns, kommt Deutschland!*” – “Diante de nós, a Alemanha, em nós marcha a Alemanha, e atrás de nós, vem a Alemanha!”. O áudio que reproduz a fala de Hitler no *game* foi retirado diretamente do filme nazista “O Triunfo da Vontade”²¹ (1935). Conforme pode se verificar

18 Em relação à física, por exemplo. Nesta franquia, a atenção em aplicar as leis da balística sempre foi recorrente, ou seja, um projétil tende a perder velocidade em sua trajetória. Devido a esta característica, o jogador precisa considerar o efeito da gravidade para realizar disparos mais acurados.

19 A *Balkenkreuz* (Cruz Báltica) deriva da *Eisernes Kreuz* (Cruz de Ferro), insígnia criada em 1813 que remete ao período prussiano das guerras napoleônicas. A *Balkenkreuz* foi utilizada como símbolo das forças armadas alemãs primeiramente em 1918 e se tornou ícone da *Wehrmacht* de Hitler (WERNITZ, 2014).

20 De acor do com *Call of Duty Wiki* (2021), a música foi composta em 1866 por Johann Gottfried Piefke em homenagem à vitória da Prússia sobre a Áustria na Batalha de Königgrätz (da Guerra Austro-Prussiana).

21 Filme propagandístico nazista produzido por Leni Riefenstahl (URWAND, 2019).

na edição de 11 de setembro de 1934 do jornal *Anzeiger Für Zobten am Berge und Umgegend*, o referente trecho havia sido realizado diante da Juventude Nazista em Nuremberg dois dias antes da publicação.

Aparentemente, com algumas exceções como a mencionada acima, a omissão de qualquer alusão ao nazismo tornou-se uma característica dos *games* produzidos no Ocidente. Em 2017, *Call of Duty: WWII*, produzido pela *Sledgehammer Games* e distribuído pela *Activision*, ao contrário do que havia sido o título *World at War*, o modo multijogador (ao contrário de sua campanha, no entanto) já não mais exibia quaisquer suásticas (e muito menos uma fala de Hitler), expondo em seu lugar bandeiras com *Balkenkreuzen*.

Em 2005, a britânica *Rebellion* já havia retirado bandeiras e águias de seus cenários em *Sniper Elite*, inclusive entre figurações de locais de grande importância para o *Reich*, como o *Reichstag* e o Portão de Brandemburgo. As sequências se mantiveram cautelosas nesse aspecto: dos segundo ao quarto títulos da franquia, a suástica não aparecia nos cenários (exceto em poucas ocasiões), bandeiras e uniformes. No entanto, em *Sniper Elite 5: France*, lançado em 2022, a produtora optou por reintroduzir as representações com símbolos nazistas. A explicação mais aceitável dessa transição de omissão para a emissão dos símbolos é que, até o ano de lançamento do quarto título do *game*, em 2017, os países europeus (em especial a Alemanha), conforme já demonstrado, ainda se mostravam bastante rígidos quanto às censuras em jogos eletrônicos.

Não são apenas os personagens ou os veículos de combate que podem carregar símbolos do *III Reich*. Há ainda um método alternativo de fazê-lo, que insere o personagem controlado pelo jogador em um ambiente que causa a desconfortável sensação híbrida de vulnerabilidade, fragilidade e alerta: as representações do cenário.

O FENÔMENO DOS SIGNOS NOS CENÁRIOS TOMADOS PELO *III REICH*: DO DOMÍNIO AOS BASTIÕES CAÍDOS

O domínio do inimigo nazista, em um cenário, pode ser representado pela distribuição de diversos signos que automaticamente remetem, ao jogador, a impressão de que o personagem controlado se encontra inserido em um ambiente hostil.

Definem-se, por signos, formas físicas grandes ou pequenas que remetem ao mundo real, como árvores e rochas. Por consistirem em representações do mundo real, os signos se atêm às nossas leis da física. Com exceção de jogos de ficção científica, que oferecem portais ou a habilidade de se atravessar paredes, por exemplo, um muro não pode ser ultrapassado senão escalado, contornado ou destruído, de forma que atravessá-lo como se não possuísse estrutura material o deslegitimaria enquanto signo (AARSETH, 2000). Os signos dão forma às portas, janelas, paredes e telhado em um jogo eletrônico. Em conjunto, formam um signo maior (a casa); várias casas compõem uma vila, num coletivo de signos; junto das florestas e bosques, esta vila dá forma, finalmente, ao espaço contido no jogo.

Os signos não são isentos de reações por parte do jogador. Os processos cognitivos oferecidos pela visualização e prática do *game* podem causar impressões boas, más ou neutras. Na qualidade de parceiro ativo da imagem, o jogador há de assimilar as representações do *game* conforme suas concepções culturais e intersubjetivas. Por isso, não é incomum que a representação de um signo que remeta ao nazismo, em um videogame, trate-se de

“a mesma coisa” que na realidade: bordas visuais, cores, gradientes de tamanho e de textura etc. [...] O reconhecimento proporcionado pela imagem artística faz parte pois do conhecimento; mas encontra também as expectativas do espectador, podendo transformá-las ou suscitar outras: o reconhecimento está ligado à rememoração (AUMONT, 2002, p.82-83).

Por isso, o papel da memória faz-se essencial no processo cognitivo de assimilação da imagem (GOMBRICH, 1995), pois é apenas por seu intermédio que um signo possui sentido, mesmo que tal signo não exista no mundo real; uma nave espacial, por exemplo, haverá de suscitar memórias referentes à ficção de um filme ou quadrinhos, mas ainda assim, trata-se de um estímulo da memória.

Embora nos jogos eletrônicos os signos que remetam ao *III Reich* impliquem no domínio inimigo sobre determinado cenário, em contrapartida, a destruição ou desassimilação dos símbolos nazistas simbolizou o livramento da influência inimiga, ou pelo menos, da diminuição de suas forças.

Exemplo de pertinência da destruição de um símbolo nazista ocorre em um momento bastante específico de *Call of Duty: World at War*. Mais ou menos na metade da última missão da campanha do jogo, *Downfall*, o conflito entre soviéticos e alemães ocorre no interior do espaçoso *hall* do *Reichstag*, exatamente onde Hitler havia discursado diversas vezes no decorrer de sua carreira política (KERSHAW, 2009). Assim como no progresso todo desta missão, o salão deve ser conquistado pelos soviéticos, que de forma gradativa, elimina os alemães do cenário. No decorrer do avanço no *hall*, o sargento do pelotão, Reznov anuncia a chegada de reforços alemães, e em seguida, ordena a Dimitri que se destrua a grande *Reichsadler* que orna o fundo do recinto atrás do palanque (Figura 2).

Em posse de uma *bazooka* ou *Panzerschreck* (armas lança-foguetes de origem norte-americana e alemã, respectivamente), o jogador tem a opção de destruir a águia que carrega nas garras o símbolo nazista. A ordem dada pelo sargento pode ser ignorada, mas o desacato torna a batalha mais difícil; neste caso, os soldados irão conflitar o jogador e seus aliados até que o avanço por todo o *hall* seja percorrido e o último inimigo alemão do recinto seja eliminado. Por outro lado, a destruição da águia irá acovardar os alemães quase imediatamente, deixando apenas alguns retardatários no conflito. Num gesto que sugere a desmoralização dos homens da *Waffen-SS*, agora sem a grande águia nazista, os soviéticos conquistam o salão com relativa facilidade. Ao atingir a *Reichadler* com a ogiva antitanque, e com isso, derrubá-la em pedaços, Reznov diz com satisfação: “Da mesma forma como este símbolo de decadência despenca, seu miserável *Reich* também cairá”²²!

Existem outras formas de se representar a perda da influência nazista em um cenário, sem que necessariamente haja a destruição física de um signo em específico ou mesmo a intervenção direta do jogador. É o caso de *Call of Duty: WWII*: no menu de escolha das missões, um mapa representa uma grande suástica em fundo vermelho desbotado sobre toda a Europa. Conforme as tropas norte-americanas avançam sobre a Europa Ocidental através da campanha do *game*, desde o Dia D até a travessia do rio Reno, esta suástica vai sendo “empurrada” para o leste, enquanto as porções do mapa assimiladas pelos Aliados perdem o tom vermelho para dar lugar ao preto-e-branco (Figura 3).

22 Traduzido do inglês “*As this symbol of their decadence plummets, so too will their wretched Reich*”. Assim como a maioria dos jogos de guerra a retratarem conflitos de outras facções que não usam a língua inglesa como idioma oficial, em *World at War*, Reznov, dublado por Gary Oldman, fala o inglês carregado com sotaque russo. Esta característica é possivelmente oriunda da necessidade de aproximar os personagens ao público jogador, que se estima conhecer a língua inglesa, a fim de atender às necessidades mercadológicas das distribuidoras.



Figura 2: A Reichsadler no salão do Reichstag em *Call of Duty: World at War*. Print capturado e editado a partir do vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YZNinUh9JLY>>. Acesso em: 6 mai. 2024.

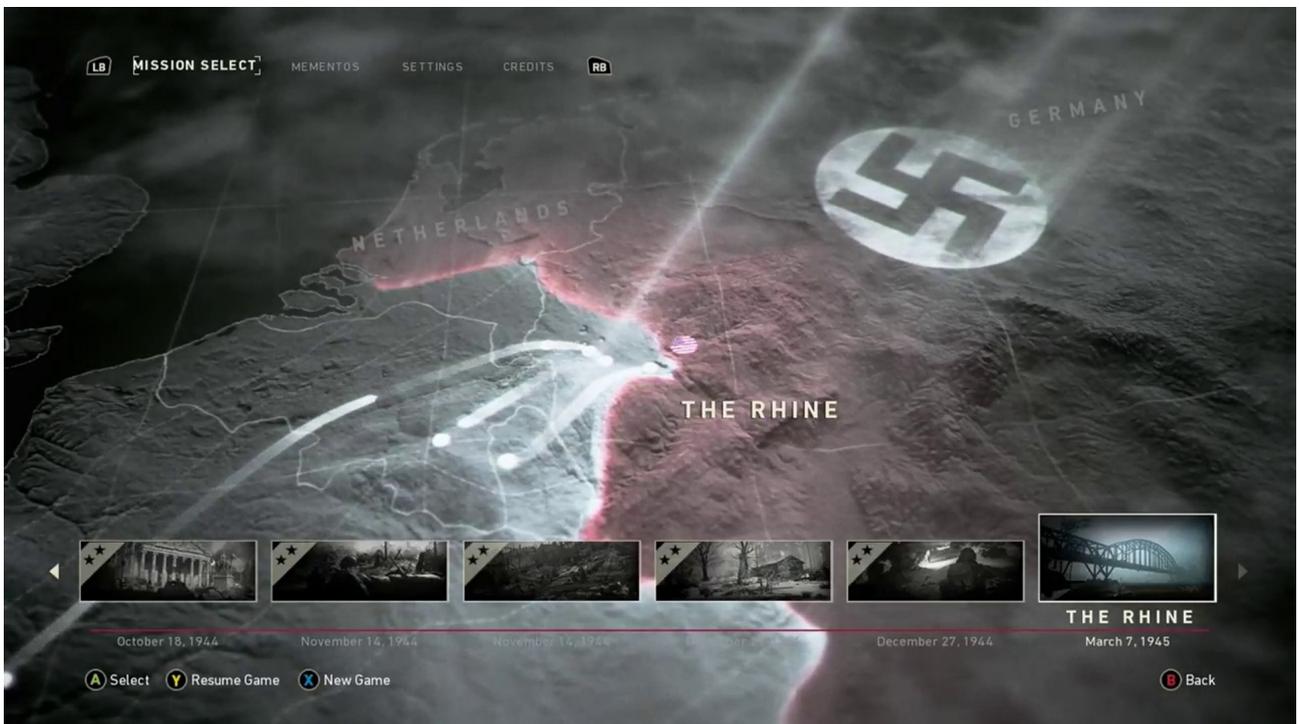


Figura 3: A influência do domínio nazista em forma de mapa, na seleção de missões em *Call of Duty: WWII*, diminui conforme as tropas Aliadas do Ocidente avançam. Imagem disponível em: <https://s1.dmcn.net/v/MSNB61R3_6eL_1jkm/x1080>. Acesso em: 6 mai. 2024.

Este modelo de figuração de mapa sob domínio ou influência do nazismo, por sua vez, não foi novidade. Nas imagens de abertura do primeiro *Medal of Honor*, enquanto o narrador explicava o contexto da guerra, mostrava-se uma Europa em vermelho com o símbolo nazista ao centro. A figuração se repetiu na franquia quando do lançamento de *Medal of Honor: European Assault* (2005), dessa vez na tela de exibição que precede o menu principal. Nela, mostrava-se o continente sob influência de uma grande suástica ao centro sobre o fundo vermelho, com algumas diferenças em relação à figuração em *Call of Duty*: via-se continente por meio de uma perspectiva mais distante, ou seja, o mapa era consideravelmente maior; suas cores alcançavam ligeiramente os arredores da Europa Ocidental, chegando a certas porções da África e dos Balcãs, por exemplo, mas respeitando também os seus limites: o tom de vermelho não alcançava certas porções do mapa, como a Sicília, a Grã-Bretanha, parte da Europa Ibérica e os demarcações do Oriente mais ou menos à altura de cidades russas como Stalingrado, Leningrado e Moscou. Durante a seleção das campanhas²³, o mapa recebia um *zoom* conforme o cenário escolhido pelo jogador; selecionar uma das opções implicava em um *zoom* ainda maior, mas agora a representação do mapa era alternada para as cores de preto-e-branco.

Em 2009, a *Pandemic Studios* foi além nas representações relacionadas às cores, quando do lançamento de *The Saboteur*, título de ação em terceira pessoa com ênfase no *stealth* publicado pela EA. Agora, este jogo de cores possuía participação direta do jogador e era experimentado durante a experiência real do jogo. O cenário era a cidade de Paris ocupada pelos alemães em 1940; nos territórios ocupados pelos nazistas, havia quase total ausência de cores, dando-se ênfase ao preto-e-branco (Figura 4). A omissão de cores nestas regiões era parcial, já que luzes, bandeiras e braçadeiras nazistas, sangue, explosões e até mesmo as íris dos olhos dos personagens eram preenchidos de cor. Conforme o jogador libertava as áreas ocupadas, através da destruição de instalações alemãs e seus combatentes, todas as cores eram retomadas, numa possível representação de liberdade ou esperança. Nestes casos, embora os inimigos ainda se encontrassem presentes pelo ambiente, o jogador agora contava com a ajuda dos *partisans*, em contraste às regiões quase monocromáticas que causam “a sensação de opressão que a ocupação nazista colocou sobre os parisienses” (BERTZ, 2013). *The Saboteur* também explora as cores de maneira parcial nos ambientes em preto-e-branco, e ao destacar os símbolos nazistas no visual monocromático, transmite a sensação de repressão do regime totalitário sobre os cidadãos de Paris. Por outro lado, a perda do destaque colorido dos símbolos, quando o cenário ganha cores de forma total, implica na diminuição da influência nazista sobre as respectivas regiões.

The Saboteur parece ter se baseado em *A Lista de Schindler* (1993) para apresentar um cenário em preto-e-branco com apenas alguns destaques em cor, em especial o vermelho. De acordo com Betton (1987, p.58-59), no cinema, “a representação em preto-e-branco é perfeitamente justificável em filmes puramente psicológicos [...] ou de violência”, já que em alguns exemplos, “a cor paradoxalmente apaga o que é, atenua a luz, os contrastes; ela suaviza, ou melhor, absorve os fragmentos de sensualidade de que os objetos são feitos”. Indo-se mais além, o preto-e-branco impede a distração das cores e sugere a importância da imagem em sua totalidade, ou seja, evita o destaque de objetos ou personagens para dar ênfase ao enquadramento integral da cena (DE NORONHA, 2021).

23 Divididas em quatro: St. Nazaire, África do Norte, Rússia e Batalha de Bulge.

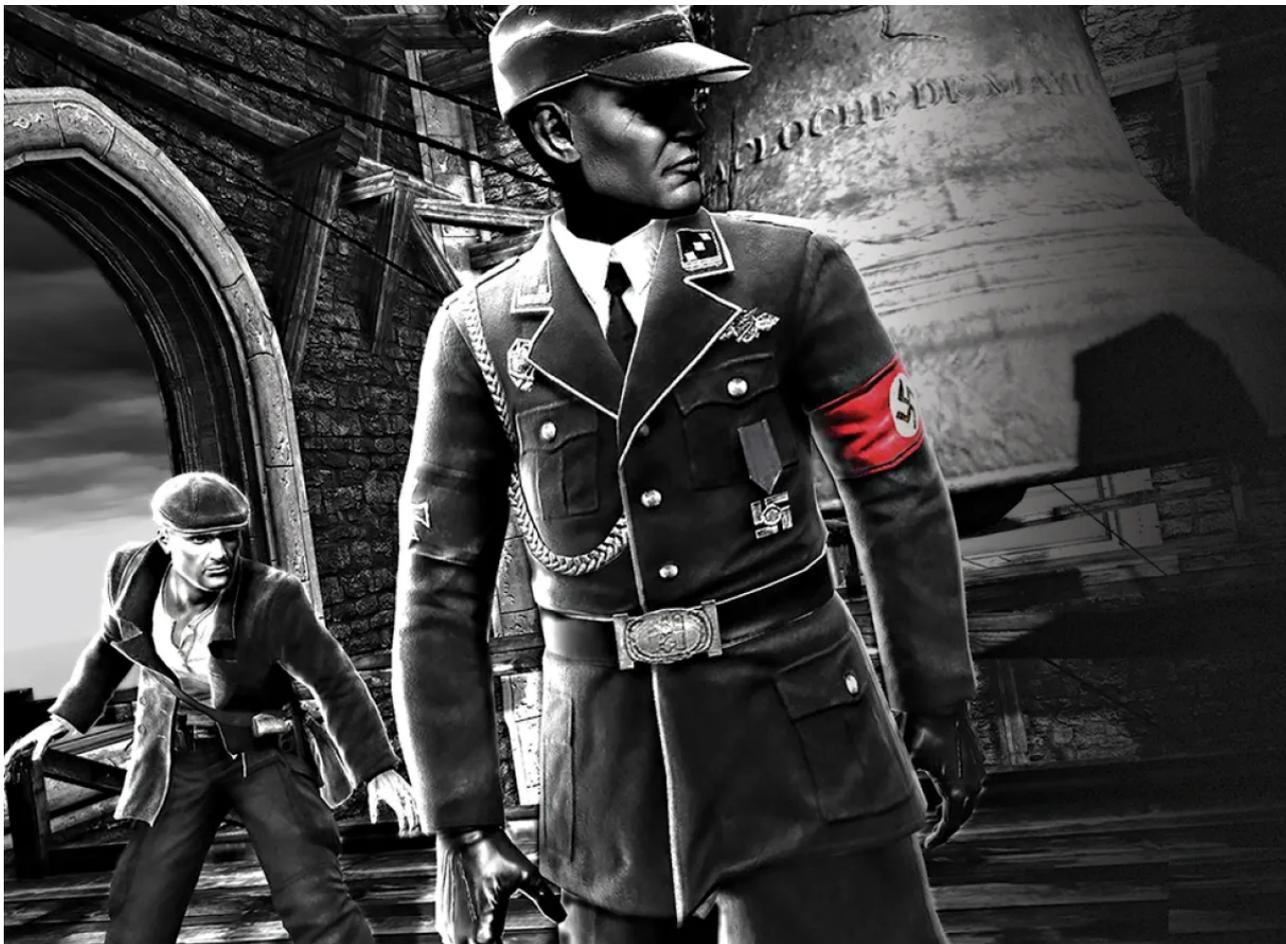


Figura 4: O jogo de cores em *The Saboteur*. Imagem disponível em: <<https://super.abril.com.br/wp-content/uploads/2018/07/the-saboteur.jpg?crop=1&resize=1212,909>>. Acesso em: 6 mai. 2024.

A estética do jogo de cores explorado por *The Saboteur*, bem como nos mapas figurados em *Call of Duty: WWII* e *Medal of Honor: European Assault* foram certamente pensados a fim de causar impacto emocional ao jogador. Não apenas seu jogo de cores induz à sombria impressão de um cenário submetido ao terror do domínio nazista, como também contrasta com cores vibrantes como o vermelho das flâmulas e outros emblemas do *Reich* – algo que se pode supor como a não-banalização do impacto estético-ético que estes símbolos poderiam propiciar em um cenário ocupado. Em outras palavras, o destaque da cor, nestes casos, remete à ideia de que há objetos estranhos naqueles ambientes, de forma que todo o resto parece simbolizar um vazio existencial e monocromático – algo que certamente pode-se supor verdadeiro daqueles que sentiram a angústia de serem devorados por um regime totalitário, imoral e pseudocientífico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fácil de se identificar o inimigo em um jogo sobre a Segunda Guerra Mundial ou derivado do tema: eles ostentam, se não por meio dos símbolos, uniformes, veículos e arsenais – e por que não, a própria língua alemã? – que os identificam como representantes do Eixo (e não se pode supor

que as censuras ao tema, quando veiculado pelos *games*, tenha de fato dissimulado o assunto com eficiência, ao menos aos olhos daqueles que já possuíssem algum contato básico com os estudos da História Contemporânea. Não parece convincente que o fato de se “apagar” o bigode de Hitler o tenha desassociado de sua real identificação).

Na prática, pode-se afirmar que a identificação destes inimigos como nazistas, em decorrência da ostentação de seus símbolos, implica em uma reação quase direta, por parte do jogador: a eliminação dos mesmos (embora haja exceções, a exemplo da franquia *Sniper Elite*, em que certos inimigos nem sempre são retratados como cruéis e mesmo simpáticos ao Partido Nazista). Sobretudo, a memória oriunda dos crimes perpetrados pelo *III Reich* faz-se viva em representações da indústria cultural, como nos videogames. Embora atenda a propósitos lúdicos, ainda assim, suas representações são instigantes e tendem a suscitar no jogador o questionamento de por quê aquelas figuras, quando representadas em um *game*, tendem a ser nocivas.

Idealmente, o propósito destes *games* deveria no mínimo alertar seu público consumidor sobre como as sequelas do nacional-socialismo ainda perduram na sociedade por meio da disseminação de discursos de ódio velados de “opinião”. No entanto, a realidade não é assim. É grande a quantidade de consumidores de jogos eletrônicos que procuram transmitir uma realidade distorcida de seus parâmetros, principalmente pelo fato de poderem dissimular, na prática do jogo, os seus discursos de ódio – aparentemente, como numa hierarquia darwinista social, toda alusão a inclusão racial ou de gênero imediatamente desperta o esperneio de alguns marmanjos que, inexperientes com os problemas do mundo real, tendem a mascarar o ódio por meio de comentários infelizes pela internet.

Em jogos que retratam os perigos do nazismo, parte do público consumidor, ao invés de compreender seus propósitos antinazistas e antiguerra, pelo contrário, parece se sentir compelido pelos males da ideologia. Se, de fato, o *game* tem o poder de ensinar, o seu contrário pode se tornar um problema social: alienar, distorcidamente, o consumidor incauto. Apesar da perspectiva pessimista, é necessário que, quanto historiadores, exerçamos o esclarecimento dos contextos transmitidos pelos jogos eletrônicos e outros produtos da “cultura pop” a fim de que as comunidades de jogadores se tornem ambientes saudáveis e inclusivos.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. In: *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2000, p.152-171.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002, p.169-214.
- AMÉRY, Jean. *At the mind's limits: Contemplations by a survivor on Auschwitz and its realities*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.
- ANKERSMIT, Franklin R. *A escrita da história: a natureza da representação histórica*. Londrina: EDUEL, 2012.

ANZEIGER Für Zobten am Berge und Umgegend. Der Führer an die Deutschen Frauen, Jugens uns Mädels. *Anzeiger Für Zobten am Berge und Umgegend*, Breslávia, 11 set. 1934. Disponível em: <https://www.bibliotekacyfrowa.pl/Content/81476/PDF/GSL_P_31217_IV_1934_29166_106.pdf>. Acesso em: 4 mai. 2024.

ARENDDT, Hannah. *Eichmann em Jerusalém: Um relato sobre a banalidade do mal*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. São Paulo: Papyrus, 2002.

BATISTA, Carmem L. Os conceitos de apropriação: contribuições à Ciência da Informação. *Em Questão*. Porto Alegre: UFRGS, v.24, n.2, 2018, p.210-234.

BENNALACK, Owain. Battlefield 1942. In: MOTT, Tony (Org). *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.476.

BERTZ, Matt. Cult Classics – The Saboteur. *Gamer Informer*, Minneapolis, 27 mai. 2013. Disponível em: <<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/05/27/cult-classics-the-saboteur.aspx>>. Acesso em: 6 mai. 2024.

BETTON, Gérard. *Estética do Cinema*. Martins Fontes: São Paulo, 1987.

BFV.Rechtsextremismus: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen. *Bundesamt für Bevölkerungsschutz*, Köln, s.d. Disponível em: <https://www.verfassungsschutz.de/DE/themen/rechtsextremismus/rechtsextremismus_node.html>. Acesso em: 29 abr. 2024.

BLACK, Edwin. *War against the weak: Eugenics and America's campaign to create a master race*. Washington: Dialog Press, 2012.

BUTLER, Rupert. *A Gestapo: 1933-1939: A fundação da Polícia Secreta de Hitler*. São Paulo: Editora Escala, 2008.

CALL of Duty Wiki. Der Königgrätzer Marsch. *Fandom*, São Francisco, s.d. Disponível em: <https://callofduty.fandom.com/wiki/Der_K%C3%B6niggr%C3%A4tzer_Marsch>. Acesso em: 4 mai. 2024.

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: What is historical game studies? In: *Rethinking History*. Routledge, v.21, 2016, p.358-371. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256638>>. Acesso em: 7 mai. 2024.

CHARTIER, Roger. Cultura popular: revisando um conceito historiográfico. *Estudos Históricos*. FGV CPDOC, Rio de Janeiro, v. 8, n. 16, 1995, p. 179-192.

CHAVES, Jayme S. Ucronia. *Dicionário Digital Insólito Ficcional*, Rio de Janeiro, 25 fev. 2021. Disponível em: <<http://www.insolitificcional.uerj.br/u/ucronia/>>. Acesso em: 7 mai. 2024.

COELHO, Teixeira. *O que é Indústria Cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

CSÍKZENTMIHÁLYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Londres: HarperCollins Publishers Ltd., 2008.

DE NORONHA, Danielle. Representação em preto e branco. *Associação Brasileira de Cinematografia*, Rio de Janeiro, 13 mar. 2017. Disponível em: <<https://abcine.org.br/site/representacao-em-preto-e-branco/>>. Acesso em: 6 mai. 2024.

DE OLIVEIRA, Astrid Prange. Quando o uso de símbolos nazistas é permitido na Alemanha? *Deutsche Welle*, Bonn, 30 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/quando-o-uso-de-s%C3%ADmbolos-nazistas-%C3%A9-permitido-na-alemanha/a-45284573>>. Acesso em: 29 abr. 2024.

DOS SANTOS, Silvia S.S. O Processo de Percepção e a Cultura Visual. In: IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2008, Guarapuava. *Intercom*. Guarapuava: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2008, p.1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0209-1.pdf>>. Acesso em: 1º mai. 2024.

EVANS, J. Richards. *Terceiro Reich em guerra: como os nazistas conduziram a Alemanha da conquista ao desastre (1939-1945)*. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2017.

FEST, Joachim. *Hitler*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2017.

FILHO, Waldomiro J. S. O fim da confiança no mundo. In: *Hurbineck*. Rio de Janeiro: PUCRio, v.1, n.2, 2022, p.100-107. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/61244/61244.PDF>>. Acesso em: 27 ago. 2024.

GALLO, Ivone C. D. Punk: Cultura e arte. In: *Varia História*. Belo Horizonte: v.24, n.40, 2008, p.747-770.

GELLATELY, Robert. Introdução. In: GOLDENSOHN, Leon. *As entrevistas de Nuremberg*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005, p.7-31.

GOMBRICH, Ernst H. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

IMDB. Communism. *Internet Movie Database*, Bristol, s.d. Disponível em: <https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=communism&ref_=kw_ref_typ&sort=release_date,asc&mode=detail&page=1&title_type=movie>. Acesso em: 3 mai. 2024.

JURADO, Carlos C. Uma Europa dividida diante de Hitler. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.1, 2009, p.49-57.

KERSHAW, Ian. *Hitler*. Londres: Penguin Books, 2009.

KOSSOY, Boris. *Fotografia & História*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

LEVY, Daniel; SZNAIDER, Natan. A institucionalização da moralidade cosmopolita: o Holocausto e os Direitos Humanos. *História Revista*. Goiânia: Revista da Faculdade de História e do Programa de Pós-Graduação em História, v.17, n.1, 2012, p.261-285.

LEGAL Information Institute. First Amendment. *Cornell Law School*, Ithaca, ? dez. 2022. Disponível em: <https://www.law.cornell.edu/constitution/first_amendment>. Acesso em: 3 mai. 2024.

LOBER, Andreas. A short history of banned games in Germany. *GamesIndustry.biz*, Richmond, 17 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-03-17-a-short-history-of-banned-games-in-germany>>. Acesso em: 29 abr. 2024.

LOMBARDO, Paul. The american breed: Nazi eugenics and the origins of the Pioneer Fund. In: *Albany Law Review*. Nova York: Albany Law School, v.65, 2002, p.743-830. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/11371656_The_American_Breed_Nazi_eugenics_and_the_origins_of_the_Pioneer_Fund>. Acesso em: 05 fev. 2021.

MOBY Games. Beyond Castle Wolfenstein. *Moby Games*, São Francisco, s.d. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/beyond-castle-wolfenstein/release-info>>. Acesso em: 29 abr. 2024.

MOBY Games. Castle Wolfenstein releases. *Moby Games*, São Francisco, s.d. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/castle-wolfenstein/release-info>>. Acesso em: 29 abr. 2024.

MOLYNEUX, Peter. Prefácio. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.6-7.

RYBACK, Timothy W. *A biblioteca esquecida de Hitler: os livros que moldaram a vida do Führer*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SCHÄFER, Bernhard. Blutfahne der NSDAP. *Historisches Lexikon Bayerns*, Munique, 28 ago. 2006. Disponível em: <https://www.historisches-lexikon-bayerns.de/Lexikon/Blutfahne_der_NSDAP>. Acesso em: 1º mai. 2024.

SPLC. Racist skinheads: Understanding the threat. *Southern Poverty Law Center*, Montgomery, 25 jun. 2012. Disponível em: <<https://www.splcenter.org/20120625/racist-skinheads-understanding-threat#intheus>>. Acesso em: 1º mai. 2024.

TELLES, Helyom V.; ALVES, Lynn. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. In: *Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*. São Paulo: TIDD PUC-SP, n.11, 2015, p.115-130. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52634>>. Acesso em: 7 mai. 2024.

THOMAS, Nigel. *The German Army in World War II*. Oxford: Osprey Publishing, 2002.

URWAND, Ben. *O pacto entre Hollywood e o nazismo: como o cinema americano colaborou com a Alemanha de Hitler*. São Paulo: LeYa, 2019.

WERNITZ, Frank. Iron Cross. *International Encyclopedia of the First World War*, Berlim, 8 out. 2024. Disponível em: <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/iron_cross>. Acesso em: 4 mai. 2024.

WHITMAN, James Q. *Hitler's american model: The United States and the Making of Nazi Race Law*. Princeton: Princeton University Press, 2018.

WOLFENSTEIN Wiki. SNES port of Wolfenstein 3D. *Fandom*, São Francisco, s.d. Disponível em: <https://wolfenstein.fandom.com/wiki/SNES_port_of_Wolfenstein_3D>. Acesso em: 29 abr. 2024.