

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CÁSSIO REMUS DE PAULA

VIDEOGAMES, HISTÓRIA E CIÊNCIA: ANÁLISES SOBRE O TOTALITARISMO  
NACIONAL-SOCIALISTA NA FRANQUIA DE JOGOS ELETRÔNICOS  
*WOLFENSTEIN*, DE *CASTLE WOLFENSTEIN* (1981) A *WOLFENSTEIN II: THE  
NEW COLOSSUS* (2017)

CURITIBA

2023

CÁSSIO REMUS DE PAULA

VIDEOGAMES, HISTÓRIA E CIÊNCIA: ANÁLISES SOBRE O TOTALITARISMO  
NACIONAL-SOCIALISTA NA FRANQUIA DE JOGOS ELETRÔNICOS *WOLFENSTEIN*,  
DE *CASTLE WOLFENSTEIN* (1981) A *WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS* (2017)

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
História, no setor de Ciências Humanas, na Universidade  
Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do  
título de Doutor em História.

Orientador: Prof. Dr. Dennison de Oliveira

CURITIBA

2023

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Paula, Cássio Remus de

Videogames, história e ciência : análises sobre o totalitarismo nacional-socialista na franquia de jogos eletrônicos *Wolfenstein*, de *Castle Wolfenstein* (1981) a *Wolfenstein II : the New Colossus* (2017). / Cássio Remus de Paula. – Curitiba, 2023.

1 recurso on-line : PDF.

Doutorado (Tese) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História.

Orientador: Prof. Dr. Dennison de Oliveira.

1. Videogames. 2. Jogos eletrônicos. 3. Nazismo. 4. Totalitarismo. 5. *Wolfenstein* (Jogo). I. Oliveira, Dennilson, 1964-. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em História. III. Título.

Bibliotecária : Fernanda Emanóela Nogueira Dias CRB-9/1607



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO HISTÓRIA -  
40001016009P0

## TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação HISTÓRIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da tese de Doutorado de **CASSIO REMUS DE PAULA** intitulada: **Videogames, História e Ciência: Análises Sobre o Totalitarismo Nacional-Socialista na Franquia de Jogos Eletrônicos Wolfenstein, de Castle Wolfenstein (1981) A Wolfenstein II: The New Colossus (2017)**, sob orientação do Prof. Dr. DENNISON DE OLIVEIRA, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de doutor está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 17 de Maio de 2023.

Assinatura Eletrônica

17/05/2023 18:22:29.0

DENNISON DE OLIVEIRA

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

17/05/2023 15:14:26.0

RODRIGO OTAVIO DOS SANTOS

Avaliador Externo (CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL)

Assinatura Eletrônica

17/05/2023 15:25:26.0

ALINE VANESSA LOCASTRE

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL)

Assinatura Eletrônica

17/05/2023 15:16:51.0

MARCO ANTONIO STANCIK

Avaliador Externo (UEPG)

Assinatura Eletrônica

18/05/2023 16:04:53.0

ANDREW PATRICK TRAUMANN

Avaliador Externo (UNICURITIBA)

Rua General Carneiro, 460, Ed.D.Pedro I, 7º andar, sala 716 - Campus Reitoria - CURITIBA - Paraná - Brasil  
CEP 80060-150 - Tel: (41) 3360-5086 - E-mail: cpghis@ufpr.br

Documento assinado eletronicamente de acordo com o disposto na legislação federal Decreto 8539 de 08 de outubro de 2015.

Gerado e autenticado pelo SIGA-UFPR, com a seguinte identificação única: 284884

Para autenticar este documento/assinatura, acesse <https://www.prppg.ufpr.br/siga/visitante/autenticacaoassinaturas.jsp>  
e insira o código 284884

À Vitória, que acompanhou tudo de perto.

## AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos são direcionados àqueles que tornaram este trabalho possível, não apenas em seu produto final, mas também nos momentos de folga entre umas e outras páginas.

Minha eterna gratidão à minha esposa, meus pais, minha avó e meus cães. A meus poucos, mas excepcionais amigos, que estiveram comigo nos bons e maus momentos; a todos os companheiros de música, sem exceção, que permitiram fugas da pesquisa acadêmica entre um ensaio e outro.

Aos amigos que fiz na universidade, especialmente a Andréia, a Larissa e o Mariano, extraordinários historiadores e companheiros de boteco.

Aos professores que permitiram que esta pesquisa fosse possível, alguns dos quais conheço há algum tempo, e outros, mais recentemente: os incríveis doutores Dennison de Oliveira, Marco Stancik, Rodrigo Scama, Marcella Lopes e Fátima Fernandes, bem como os demais professores que aceitaram participar de minha banca de defesa.

A Deus e a todos os bons espíritos e entidades que olham por nós.

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo abordar as formas como o nacional-socialismo é representado na franquia de jogos eletrônicos *Wolfenstein* por meio da experiência de seus títulos em diálogo com fontes historiográficas e outros produtos da indústria cultural, entre as quais, a literatura, o cinema e outros videogames. Desde seu primeiro título lançado em 1981, até o mais recente (sem se incluir os *spin-offs*), de 2017, o jogador assume o controle de um personagem que deve combater soldados nazistas em diferentes contextos tanto da Segunda Guerra Mundial, quanto em ucronias que se apropriam de características da ficção científica. Nesta pesquisa, propõe-se identificar tanto as verossimilhanças quanto as incoerências referentes a este tipo de inimigo, entre as quais, a formação de sua imagem como antagonista, suas habilidades de combate, a posse de arsenais superiores às das facções aliadas, o usufruto da ciência e como a tecnologia resulta em narrativas semelhantes a distopias, a crueldade exercida por estes personagens e suas consequências, e finalmente, como a franquia usufruiu das representações da autoridade máxima do *III Reich*, Adolf Hitler. Para que tal pesquisa seja possível, utiliza-se o método de análise *ingame*, que consiste na prática e observação direta do objeto, bem como conceitos aplicados à hermenêutica visual e abordagens sobre o cinema. Igualmente relevante, aplicam-se estudos referentes à prática do jogo, entre as quais, suas etimologias, a teoria do *flow* e a relevância da indústria cultural.

Palavras-chave: Wolfenstein; videogames; nazismo; nacional-socialismo; representações.

## ABSTRACT

The current research has as objective to approach the ways in which National Socialism is represented in the Wolfenstein video game franchise through the experience of its titles in dialogue with historiographic sources and other products of the cultural industry, including literature, films and other video games. From its first title released in 1981, to the most recent one (not including the spin-offs) from 2017, the player takes control of a character who must fight Nazi soldiers in different contexts both during World War II and through uchronies that appropriate characteristics of science fiction. In this research, it is proposed to identify both the verisimilitude and inconsistencies concerning this type of enemy, among which, the formation of their image as antagonists, their combat skills, the possession of arsenals superior to those of the allied factions, the enjoyment of science and how technology results in dystopia-like narratives, the cruelty exercised by these characters and its consequences, and finally, how the franchise has taken advantage of the representations of the highest authority of the III Reich, Adolf Hitler. For such research to be possible, the ingame analysis method is used, which consists in the practice and direct observation of the object, as well as concepts applied to visual hermeneutics and approaches to the cinema. Equally relevant, studies are applied to the practice of the game, including its etymologies, flow theory, and the relevance of the cultural industry.

Keywords: Wolfenstein; video games; Nazism; National Socialism; representations.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Os valores dos mercados de games em junho de 2021.....	11
FIGURA 2: Aviões possivelmente japoneses em <i>SOS</i> .....	65
FIGURA 3: Em <i>Sky Destroyer</i> , o jogador combate os norte-americanos.....	68
FIGURA 4: Em <i>Commandos</i> , os inimigos aludem a diversos inimigos dos estadunidenses...	70
FIGURA 5: Capa e contracapa de <i>Barbarossa</i> .....	72
FIGURA 6: Um <i>Kampfhund</i> .....	45
FIGURA 7: Arte conceitual de um dos ambientes internos do aeróstato em Vênus .....	46
FIGURA 8: Arte conceitual do <i>Eva's Hammer</i> .....	48
FIGURA 9: O <i>London Monitor</i> .....	50
FIGURA 10: O Dr. Schabbs pronto para arremessar uma seringa no protagonista em <i>Wolfenstein 3D</i> .....	53
FIGURA 11: Um <i>Loper</i> em <i>Return to Castle Wolfenstein</i> .....	56
FIGURA 12: Um <i>supersoldat</i> modelo 1961 em <i>Wolfenstein II</i> .....	57
FIGURA 13: Um soldado da SS rendido em <i>Castle Wolfenstein</i> .....	77
FIGURA 14: Em alguns soldados, símbolos tanto da <i>Wehrmacht</i> quanto da SS compõem seus uniformes ao mesmo tempo.....	79
FIGURA 15: Siggrun Engel, personagem de <i>Wolfenstein II</i> .....	81
FIGURA 16: Pôsteres de recrutamento vêm com mensagens intimidadoras em letras pequenas .....	83
FIGURA 17: Tela inicial de <i>Beyond Castle Wolfenstein</i> em um <i>Apple IIe</i> .....	102
FIGURA 18: Em <i>Wolfenstein II</i> , após ter seu braço decepado pela machadinha, um oficial nazista é eliminado com um golpe na cabeça.....	119
FIGURA 19: Um soldado nazista desmembrado em <i>Return to Castle Wolfenstein</i> .....	122
FIGURA 20: O alastramento de sangue e pedaços dos corpos dos inimigos compõem a mecânica <i>gore</i> de <i>Wolfenstein: The New Order</i> .....	123
FIGURA 21: Hitler saudado por oficiais em <i>Beyond Castle Wolfenstein</i> .....	125
FIGURA 22: <i>Mecha-Hitler</i> em <i>Wolfenstein 3D</i> .....	129
FIGURA 23: Hitler sem a armadura em <i>Wolfenstein 3D</i> .....	131
FIGURA 24: Um <i>Fake Hitler</i> .....	133
FIGURA 25: Hitler, senil e vulgar, tem 72 anos em <i>Wolfenstein II</i> .....	146
FIGURA 26: Hitler, de roupão, gesticula para o elenco .....	149

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>CONCEITOS, TEORIAS E MÉTODOS: A PESQUISA COM VIDEOGAMES</b>	<b>17</b>
2.1	Entre a etimologia e a práxis: o jogo e o jogo eletrônico .....	19
2.1.1	A análise <i>ingame</i> .....	28
<b>3</b>	<b>AS RELAÇÕES ENTRE HISTÓRIA, CIÊNCIA E FICÇÃO NOS TÍTULOS DE <i>WOLFENSTEIN</i> .....</b>	<b>34</b>
3.1	Armas mirabolantes, domínio da robótica e estruturas incríveis: <i>Wolfenstein: The New Order</i> e <i>Wolfenstein II: The New Colossus</i> como produtos do Período Sincrético.....	42
3.2	À procura de um <i>Supersoldat</i> .....	53
<b>4</b>	<b><i>WOLFENSTEIN</i> E AS REPRESENTAÇÕES DO TOTALITARISMO NAZISTA: VIOLÊNCIA, INSTITUIÇÕES E SIMBOLOGIAS.....</b>	<b>61</b>
4.1	Quem é o inimigo? Representações híbridas do Eixo em jogos de guerra.....	61
4.2	As instituições do <i>III Reich</i> em <i>Wolfenstein</i> : conceitos, problemas e representações..	75
4.2.1	O exercício do direito à crueldade .....	94
4.2.2	As associações repulsivas do jogador em relação aos símbolos nazistas .....	100
4.2.3	O inimigo imperdoável .....	109
4.2.4	Aproximando-se fisicamente dos inimigos: o <i>gore</i> como consequência.....	116
<b>5</b>	<b>AS APARIÇÕES DE HITLER NA FRANQUIA <i>WOLFENSTEIN</i> .....</b>	<b>125</b>
5.1	Vulgar e mentalmente instável: a “impessoa” de Hitler em <i>Wolfenstein II</i> .....	144
<b>6</b>	<b>CONCLUSÕES.....</b>	<b>156</b>
6.1	Impressões pessoais .....	157
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>162</b>



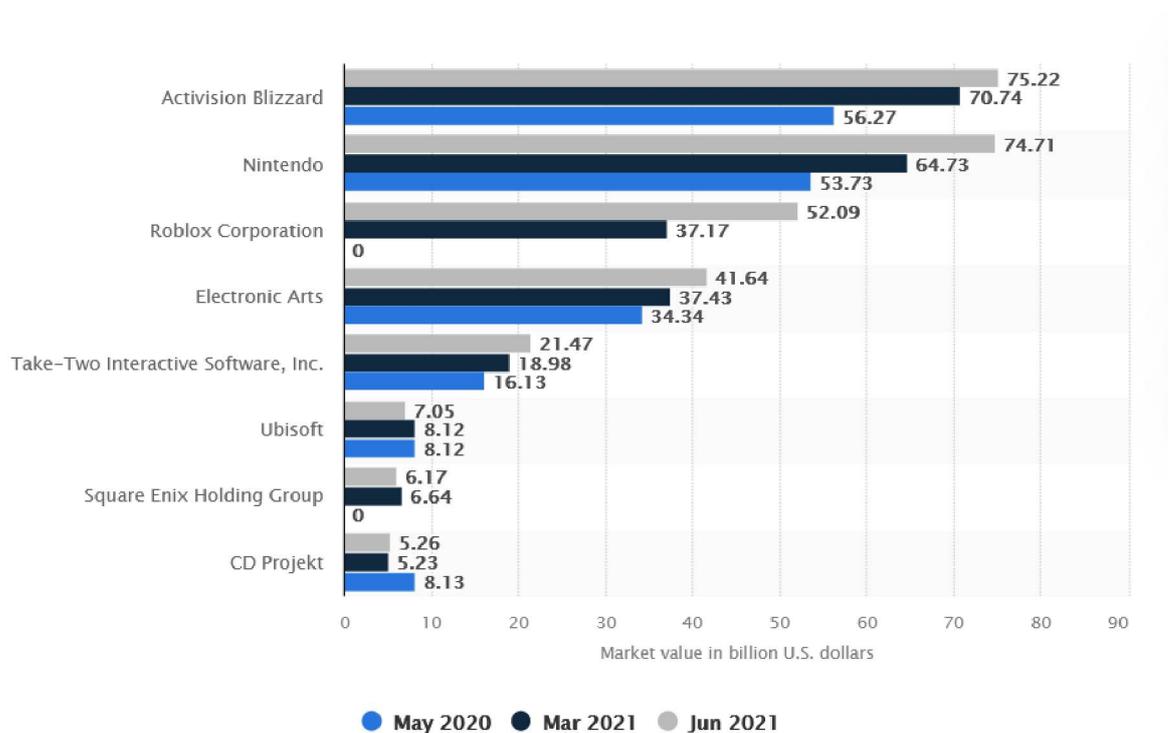
## 1. INTRODUÇÃO

Quando pesquisados pela primeira vez no decorrer da década de 1950, não se podia prever o sucesso comercial que os jogos eletrônicos suscitariam: o mercado de *games* se tornou o mais lucrativo da história do entretenimento. Enquanto no ano de 2019 o cinema e a música totalizavam os valores de 42,5 bilhões e 20,2 bilhões de dólares, respectivamente, os *games* acumulavam 145,7 bilhões de dólares<sup>1</sup>, dos quais 45% foram obtidos apenas com jogos *mobile* (para aparelhos celulares); 32% eram oriundos dos consoles, e por fim, 23% das vendas para jogos de computador. Devido ao distanciamento social em decorrência da pandemia oriunda do COVID-19, no ano de 2020, o valor do mercado de *games* aumentou para 165,9 bilhões de dólares, ou 11,4% em relação ao ano anterior (RICHTER, 2020; SOUSA, 2021). De acordo com o site *Statista*, o valor de capitalização do mercado de *games*, em junho de 2021, foi liderado pela *Activision Blizzard*, com 75,22 bilhões de dólares, seguidos pela *Nintendo* (74,71 bi) e a *Roblox Corporation* (52,09 bi), conforme demonstra a tabela em FIGURA 1:

---

<sup>1</sup> Em 2021, o valor chegou a 178 bilhões de dólares, com estimativa de 268,8 bilhões até 2025 (CLEMENT, 2021).

FIGURA 1: Os valores dos mercados de games em junho de 2021



FONTE: *Print* adaptado do link em: <<https://www.statista.com/statistics/1197213/market-value-of-the-largest-gaming-companies-worldwide/>>. Acesso 16 jun. 2021.

A indústria de jogos eletrônicos tornara-se bilionária ao menos desde o final da década de 1970. Estima-se que no ano de 1978, já valesse 1,8 bilhões de dólares, dos quais 1,2 seriam referentes apenas aos Estados Unidos, e os demais, às vendas dos arcades de *Space Invaders* no Japão (com a inflação ajustada, o total seria de 7,43 bilhões em 2021); quando da entrada do *Sony PlayStation* no mercado em 1994, a indústria valia, sem considerar a inflação, 45,5 bilhões (VGSALES, 2021). Embora os jogos *mobile* sejam atualmente os mais lucrativos da indústria, conforme já demonstrado, a disputa entre consoles não cessa. A oitava geração de videogames, dividida principalmente entre o *PlayStation 4*, o *Xbox One* e o *Nintendo Switch*, foi sucedida ao final de 2020 pelos *PlayStation 5*, da *Sony*, e o *Xbox Series X/S*, da *Microsoft*.

Entre as franquias produzidas pela indústria de jogo eletrônicos no decorrer das décadas, encontra-se *Wolfenstein*, que por meio da produção e publicação de várias empresas de *games*, possui atualmente mais de doze títulos. Seus jogos apresentam narrativas cujos objetivos do jogador<sup>2</sup> consistem em frustrar os planos dos nazistas tanto no decorrer da Segunda Guerra Mundial, quanto em histórias alternativas em que o Eixo teria se sobressaído aos Aliados

<sup>2</sup> Embora o “jogador” seja referido gramaticalmente como um substantivo masculino, na presente tese, a palavra é uma referência a todos os gêneros.

no conflito. Embora a franquia apresente diversos personagens jogáveis em suas expansões e *spin-offs*, o jogador, na maioria dos títulos, controla o agente William B.J. Blazkowitz, que até então protagonizou *Wolfenstein 3D* (1992) e sua expansão<sup>3</sup> *Spear of Destiny* (1992), *Return to Castle Wolfenstein* (2001), *Wolfenstein RPG* (2008), *Wolfenstein* (2009), *Wolfenstein: The New Order* (2014) e sua *prequel* *The Old Blood* (2015), e finalmente, *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017). Os primeiros *games* da franquia, *Castle Wolfenstein* (1981) e *Beyond Castle Wolfenstein* (1984), apresentam um protagonista anônimo, que pode ou não representar Blazkowitz.

Todos os títulos da franquia, com exceção dos *games* da década de 1980 e de *Wolfenstein RPG* (que conforme sugere o nome, trata-se de um RPG<sup>4</sup>), referem-se ao gênero FPS – sigla para *first person shooter*, traduzido literalmente como “atirador em primeira pessoa”, embora no Brasil seja melhor conhecido por “tiro em primeira pessoa”. Neste gênero, o jogador enxerga mais ou menos o que o personagem controlado também enxerga – como por exemplo, as armas em punho – em uma perspectiva semelhante à câmera subjetiva utilizada no cinema (AUMONT; MARIE, 2006).

*Castle Wolfenstein* (1981) e *Beyond Castle Wolfenstein* (1984) foram produzidos e publicados pela *Muse Software*<sup>5</sup>. No primeiro, o jogador deve conduzir o protagonista por uma fuga do castelo homônimo ao título, enquanto no segundo, o personagem é infiltrado em um *bunker* onde se deve assassinar Adolf Hitler com uma bomba, semelhantemente ao atentado realizado por oficiais alemães da *Wehrmacht* em 20 de julho de 1944.

O primeiro *game* da série a transmitir uma simulação de tridimensionalidade – sem que de fato fosse tridimensional<sup>6</sup> – foi *Wolfenstein 3D* (1992), produzido pela *id Software* e publicado pela *Apogee Software*. A então recém-extinta *Muse Software* havia vendido os direitos sobre o jogo a um valor de 5 mil dólares (CAMPBELL, 2019), e de fato, a equipe da *id Software* – entre os quais, Tom Hall, John Romero e John Carmack, também responsáveis por *Doom* (1993) – procurou manter a proposta de jogabilidade dos títulos clássicos. Ou seja, a princípio, *Wolfenstein 3D* também deveria permitir ao jogador executar suas missões por meio

<sup>3</sup> Expansões são conteúdos extras para um *game* em específico que tem como objetivo, além de propósitos comerciais, prolongar a experiência de jogo através de novos modos, cenários, missões etc.

<sup>4</sup> *Role-Playing Game*, traduzido literalmente como “jogo de interpretação”, é caracterizado principalmente pelo *upgrade* dos personagens através de diversos desafios, com batalhas em turnos (exceto em RPG’s de ação, cujos confrontos ocorrem em tempo real) e relativa liberdade de exploração e sequência de enredo. O termo se refere aos jogos de RPG de mesa cujo primeiro título foi *Dungeons & Dragons* (KIM, 2008).

<sup>5</sup> Sob os auspícios do programador de jogos Silas Warner, que projetou as mecânicas de jogo e som de ambos os títulos da *Muse Software* (CAMPBELL, 2019).

<sup>6</sup> Os jogos tridimensionais só se popularizariam a partir do console exclusivo da *Sony*, o *PlayStation*, lançado primeiramente no Japão em 3 de dezembro de 1994. O console utilizava o conceito baseado na tecnologia *System-G*, utilizada para a geração de imagens tridimensionais em televisores (SUZUKI; BARROS, 2016).

da furtividade, mas os envolvidos pelo desenvolvimento perceberam que as partes mais divertidas do *game* estavam justamente na ação. Como resultado, o jogo foi remodelado para que atendesse a um gênero mais dinâmico, ou seja, com atenção aos tiroteios e velocidade (GREEN, 2022).

*Wolfenstein 3D* havia dado um novo sentido aos jogos de ação ao utilizar técnicas da tecnologia “falso 3D”, ou 2.5D, que consiste no uso de diversos planos bidimensionais (altura e comprimento) para dar a ilusão de distanciamento e aproximação do cenário e objetos. A técnica já havia sido utilizada em precursores do gênero FPS como *Maze Wars* (1973), *Panther* (1975) e *Battlezone* (1980) (WOLF, 2012), mas *Wolfenstein 3D* tinha como diferencial a possibilidade de funcionar em consoles, como o Super Nintendo/Super Famicom, já que “até então, o poder de processamento requerido para rodar um FPS limitava o gênero ao PC” (WHITEHEAD, 2010, p.47). Além disso, os motores gráficos<sup>7</sup> do título foram reformulados pela *id Software* exclusivamente para o que viria a ser o sucesso comercial *Doom*<sup>8</sup>, lançado primeiramente para o MS-DOS, em 1993. *Doom* definiria os FPS modernos devido à sua mecânica que, ao contrário de *Wolfenstein 3D*, apresentava cenários com diferenças de altura (no jogo de 1992, os ambientes eram inteiramente planos), esquemas de luz e sombra (para dar a impressão de cenários mais escuros que outros), som estéreo (o jogador poderia presumir de que direção determinado som era emitido), entre outras características (DOOM WIKI, 2022; MCCARTHY, 2013; WHITEHEAD, 2010). Ou seja, *Wolfenstein 3D*, ao tornar o gênero FPS também popular entre os consoles, serviu de laboratório para os jogos de tiro modernos de ação em primeira pessoa.

Doravante, na década de 1990, talvez devido também ao sucesso de *Doom*, jogos visualmente coloridos e de funcionamento ágil pareciam ser motivo suficiente para não se priorizar a produção de *games* que oferecessem contextos de guerras do “mundo real”; daí, o lançamento de jogos de ação como *Metal Gear Solid* (1998), *Half-Life* (1998) e *Resident Evil* (1996), que abordaram conceitos da ficção científica que não seriam possíveis em títulos que explorassem, por exemplo, a Segunda Guerra Mundial. Ou seja, pode-se compreender que um conflito do passado não seria visualmente tão chamativo quanto um enredo que envolvesse zumbis, alienígenas e robôs.

---

<sup>7</sup> Os motores gráficos, ou *engines*, são os compilados de programação (gráficos, físicos, inteligência artificial, som etc.) em sistemas integrados utilizados para dar funcionamento a um jogo. *Wolfenstein 3D* utilizava uma *engine* homônima ao título, enquanto *Doom* recebeu o motor *id Tech 1*, ou *Doom Engine* (ANNAND, 2020; KOVACS, 2021; WOLFENSTEIN WIKI, 2022).

<sup>8</sup> O primeiro *Doom*, em todas as suas plataformas de lançamento, ultrapassou 3,5 milhões de cópias vendidas no decorrer da década de 1990 (CLARKE, 1999).

No decorrer da primeira metade da década de 2000, toda hesitação proveniente das desenvolvedoras de jogos eletrônicos em relação a produções de títulos referentes a batalhas históricas pareceu se dissipar após o sucesso comercial de *Medal of Honor*<sup>9</sup>, lançado para *Playstation* em 1999. O jogo, produzido por Steven Spielberg, obteve sucesso graças à sua jogabilidade fluente, gráficos avançados, consultoria acurada de eventos históricos e a trilha sonora composta por Michael Giacchino (SHOEMAKER, 2009). Por tais motivos, *Medal of Honor* pode ser considerado um precursor do gênero de jogos de guerra com relativa acuracidade histórica. Novas franquias de FPS, como *Call of Duty* (2003), *Battlefield 1942* (2002) e *Brothers in Arms* (2005) pareciam aproveitar o sucesso da série *Medal of Honor*, que até o ano de 2007, lançou mais de uma dezena de títulos, todos relacionados à Segunda Guerra Mundial (MEDAL OF HONOR WIKI, 2022).

A franquia de *Wolfenstein* apenas reapareceria com um novo título quase uma década mais tarde, por meio de um *reboot* lançado primeiramente para os computadores em 2001. Tratava-se de *Return to Castle Wolfenstein*, desenvolvido pela *Gray Matter Interactive* e publicado pela *Activision*; de acordo com uma edição da revista *Mundo dos Jogos* da época do lançamento, o título era bastante promissor:

RTCW [*Return to Castle Wolfenstein*] é destruidor. Rápido e furioso em muitos momentos, tático e estratégico quando precisa ser. [...] Os adversários não são nada bobos. Prepare-se para desafiar a inteligência artificial mais bem programada do gênero. Os inimigos têm um senso de sobrevivência incrível. Quando em desvantagem, fogem sem nenhum remorso, realizam emboscadas, protegem-se por trás de paredes e pilastras, não se arriscam sem munição, e o que é pior, atacam ferozmente quando percebem que você está vulnerável recarregando sua arma. [...] Apresentando cenários extremamente bem trabalhados, embelezados com texturas foto-realísticas, personagens cuja animação beira a perfeição e com gráficos de arrasar, RTCW é o mais novo peso pesado do gênero (PEREIRA; MARCELO, 2001, p.32-33).

Impressões à parte, para a época, *Return to Castle Wolfenstein* diferenciava-se da narrativa dos concorrentes por um aspecto: ao invés de se adaptar à temática “de guerra”, definiu a identidade da franquia como uma ucronia, ou seja, explorava as possibilidades do “e se” na história. Se em *Wolfenstein 3D* os aspectos referentes à ficção científica eram relativamente tímidos, agora a série de jogos protagonizada por Blazkowicz parecia conter mais elementos de *Half-Life* que *Call of Duty*, por exemplo – entre os inimigos representados no

---

<sup>9</sup> A série de *games Medal of Honor* obteve mais de 31 milhões de vendas entre os anos 1999 e 2009 (SHOEMAKER, 2009).

*game* de 2001, o jogador se deparava com mortos-vivos e soldados biomecânicos, criados respectivamente por meio de técnicas ocultistas e experimentos médicos.

A franquia, a partir de então, explorou diversas temáticas da ficção científica. Em *Wolfenstein* (2009), o protagonista procurava reverter a cada vez mais iminente vitória nazista por meio da manipulação de um dispositivo que alterava o espaço-tempo, e com isso, possuía acesso a outras dimensões. Enquanto neste *game* as vantagens alemãs sobre os Aliados pareciam ter sido refreadas, no entanto, em *Wolfenstein: The New Order* (2014), produzido pela *MachineGames* e publicado pela *Bethesda Softworks*, o *III Reich* se sobressairia ao conflito. Agora, o contexto do *game*, principalmente demonstrado na Europa ocupada, possuía elementos de uma distopia que remetia a universos totalitários como os outrora imaginados por Evgeni Zamiatin (*Nós*), Aldous Huxley (*Admirável Mundo Novo*), George Orwell (*1984*), Ray Bradbury (*Fahrenheit 451*), entre outros, ao mesmo tempo em que apresentava diversas abordagens da ficção científica. A sequência *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017), produzida e publicada pelas mesmas empresas do jogo anterior, deu continuidade à trama que agora se passava principalmente em território norte-americano.

A presente pesquisa propõe articular as formas como o nacional-socialismo é representado nos principais *games* da franquia *Wolfenstein*, desde o seu primeiro título, de 1981, até o mais recente<sup>10</sup>, de 2017. No entanto, a estrutura da pesquisa não se atém a título por título da franquia, em ordem cronológica; pelo contrário, as propostas de cada tópico são referentes a questões direcionadas à história do nazismo – os *games* de *Wolfenstein* são utilizados como veículos de representações referentes a cada problema, de forma que um título pode ser mais relevante que outro, dependendo da questão abordada. Por isso, muitas vezes, determinados títulos serão citados mais vezes que outros, dependendo do tópico; a relevância de cada um dos títulos da franquia está sujeita a cada respectivo problema apresentado.

O texto possui a seguinte estrutura: tratam-se de três capítulos organizados com subtópicos secundários e terciários. O primeiro destes capítulos, “Conceitos, teorias e métodos: a pesquisa com videogames” introduz à pesquisa a metodologia abordada para a elaboração e o desenvolvimento de análises relacionadas ao objeto “videogame”, entre as quais, a

---

<sup>10</sup> Embora não haja previsão, ao menos por enquanto, do lançamento de uma terceira sequência para o *game*, a franquia recebeu dois *spin-offs* em 2019, produzidos pela *MachineGames* e *Arkane Studios* e distribuídos pela *Bethesda Softworks*: *Wolfenstein: New Blood*, cujas protagonistas são as filhas gêmeas dos personagens Blazkowicz e Anya; e *Wolfenstein: Cyberpilot*, em que o jogador pilota um robô exclusivamente por meio de um periférico de realidade virtual (*VR* ou *virtual reality*). Ambos são contextualizados a cerca de vinte anos após os eventos de *Wolfenstein II*, em um mundo ainda dominado pelo *III Reich*, mas em decadência, devido às várias células de resistência que lutam contra o seu totalitarismo.

hermenêutica visual, as etimologias, as relações entre jogador e jogo (entre as quais, a teoria do *flow* e a percepção visual) e as relações entre as representações da história e a indústria cultural.

O segundo capítulo, “*Wolfenstein* e as representações do totalitarismo nacional-socialista: violência, instituições e simbologias” explora o nazismo *per se* em articulação com a franquia *Wolfenstein*. O seu primeiro tópico secundário, “Quem é o inimigo”, trata-se de uma instigação sobre como as representações sobre o nazismo se metamorfosearam por meio do tempo em videogames produzidos tanto por empresas orientais quanto ocidentais, desde a figuração de inimigos híbridos oriundos de diversas culturas e nações, até as exaltações explícitas ao Eixo.

*Wolfenstein* é articulado no tópico seguinte como consequência das representações sobre o nazismo nos *games* até a década de 1980, que trouxe consigo as primeiras figurações relacionadas à ficção científica que dariam sentido aos títulos subsequentes da franquia, novamente como produto da indústria cultural de sua época: entre as abordagens oferecidas pela franquia, discorre-se sobre elementos de distopias e ucronias oriundas da prevalência alemã sobre a ciência e a tecnologia, que como consequência, levaria o nacional-socialismo a se sobressair aos Aliados na maioria dos contextos apresentados pela franquia: superarmas, o domínio da robótica e a procura por supersoldados são algumas das consequências abordadas pelo “Período Sincrético”, que será devidamente apresentado antes das articulações relacionadas a *Wolfenstein*.

O tópico seguinte, mais extenso que os demais, explora *Wolfenstein* quanto veículo de representação de diversos conceitos direcionados aos estudos sobre o nazismo, entre os quais, a crueldade, a maldade, a culpa, as nuances entre bondade e maldade, dever e moral, entre outros, e como o jogador é impelido a reagir diante das ações executadas pelas instituições do *Reich*, por meio de sentimentos que envolvem repulsa e vingança, por exemplo. Trata-se, sobretudo, de um estudo sobre as relações entre a história, a filosofia e os *games* da franquia *Wolfenstein*.

O terceiro e último capítulo, “As aparições de Hitler na franquia *Wolfenstein*”, é destinado exclusivamente às figurações de Adolf Hitler, a autoridade máxima do *III Reich*, nos jogos de *Wolfenstein*. Para tanto, utilizaram-se biografias e obras que estudam a “impessoa” do ditador que, como consequência, o transformaram em um produto da cultura pop geralmente associado à loucura, à doença, e invariavelmente, à maldade (muitas vezes, aliás, assimilando-se a sua figura à do diabo ou em uma relação com o mesmo) – todas elas articuladas em *Wolfenstein*.

## 2. CONCEITOS, TEORIAS E MÉTODOS: A PESQUISA COM VIDEOGAMES

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, 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 (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 (KOSSOY, 2001). Daí, a importância da hermenêutica, que surgiu como prática de alguns historiadores alemães do século XIX que dizia respeito à leitura detalhada de produtos artísticos como poemas e pinturas, descartada mais tarde pelos historiadores rankeanos. Por sua vez, o método foi resgatado na primeira metade do século XX pelos historiadores da cultura como Buckhardt e Huizinga (BURKE, 2004).

Na Escola de Warburg, legitimou-se a importância da hermenêutica visual, ainda mais a partir do ensaio publicado em 1939 pelo historiador das artes Erwin Panofsky. Nele, o autor apresentava três etapas importantes para a construção da análise iconográfica sobre uma imagem. A primeira delas consiste na descrição pré-iconográfica, ou seja, na identificação dos

ícones presentes, como pessoas, animais, construções etc.; em seguida, o significado convencional, “mais inteligível que sensível” (PANOFSKY, 1972, p.4), que consiste na leitura literal da imagem (como o reconhecimento de uma ceia na *Última Ceia*) (BURKE, 2004); e, por fim, e mais importante que as demais, o que tange à interpretação iconológica, ou seja, a atenção aos detalhes apresentados em uma imagem que não se encontram diretamente expostos (PIFANO, 2010). Em outras palavras, trata-se da identificação dos elementos que formam o contexto da obra, tais como o recorte temporal, as classes sociais dos indivíduos presentes, os elementos religiosos ou mitológicos, entre outros (PANOFSKY, 1972).

Igualmente relevante é o que não se demonstra na imagem, ou seja, a ausência de um ou mais elementos; assim como nos registros escritos, ela também sugere elementos do não-dito<sup>11</sup>, ou seja, promove a exclusão proposital ou acidental de objetos, indivíduos e afins. Na verdade, todas as imagens são indissociavelmente denotativas, isto é, promovem algum tipo de exclusão (BARTHES, 1977), como a exemplo da ausência de crianças nas primeiras artes da Idade Média, que enuncia o desinteresse daquelas sociedades pela infância, ou ainda, a falta de figuras femininas em antigas fotografias que mostram as ruas do Oriente Médio, diferentemente dos registros no meio rural, em que são comumente representadas (BURKE, 2004).

Porque toda imagem é criada por alguém, para alguém, e transmite uma mensagem. A primeira etapa do processo de sua criação é a intenção pela qual ela foi criada – ou espontaneamente por parte do fotógrafo, ou sob encomenda de um terceiro. Toda imagem contém a expressão de seu autor: os detalhes íntimos do fotógrafo, desde sua vida pessoal e social até sua situação econômica, mantêm-se intrínsecos à fotografia, até mesmo em casos de imagens sem propósitos críticos. Pois é o fotógrafo quem cria a atmosfera a ser capturada e muitas vezes o faz sem perceber, dadas as suas concepções inconscientes sobre o mundo (BURKE, 2004).

O processo inverso ocorre após a divulgação da imagem: desta vez é a testemunha quem reage. Cada indivíduo que visualiza a imagem acaba por assimilá-la intersubjetivamente, de maneira condizente à sua respectiva constituição psicológica, ou mesmo com simples

---

<sup>11</sup> Devido a esta perspectiva de análise, a imagem se tornou um documento histórico passível de críticas aprofundadas, ricas em registros do comportamento social, principalmente onde há carência de documentos escritos que abordam um contexto em específico. Um exemplo deste caso são as crianças percebidas em certa fotografia tirada em uma rua de Washington. Embora se apresentassem bem-vestidas, não possuíam nenhum brinquedo às mãos, o que denunciava suas origens humildes. Nesta perspectiva, a análise é ainda mais pertinente quando há mais de um indivíduo na mesma imagem, já que o contraste de classes, raças etc. entre os indivíduos nela presente é o que contribui para com a criação de uma história com maior legitimidade; ou seja, devido à comparação entre sujeitos em uma mesma imagem, é possível, sob os auspícios do historiador, identificar problemas sociais que seriam mais dificultosos de se registrar em fotografias que apresentam apenas um indivíduo (BURKE, 2004).

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. A relação entre imagem e espectador funciona de maneira inversa à da criação da mesma imagem, tal como a descrição de Ankersmit quanto à representação. Por sua vez, de acordo com Panofsky, o que define a iconologia é a interpretação, e a iconografia, a análise<sup>12</sup> (PIFANO, 2010).

Nas imagens em movimento, o processo de assimilação por parte do espectador envolve elementos da teoria da percepção visual<sup>13</sup>: 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. Intersubjetivamente, ele assimila um objeto conforme sua memória e atributos culturais, ou seja, a exemplo do cinema, o indivíduo está imerso “dentro de um contexto social, cultural, que impõe à percepção individual certos hábitos, estruturas ou esquemas perceptivos, que determinam o modo como o sujeito organiza os dados que seus sentidos lhe proporcionam” (DOS SANTOS, 2008, p.3).

Embora as sensações promovidas por imagens estáticas e fontes audiovisuais possuam semelhanças, 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.

## **2.1 Entre a etimologia e a práxis: o jogo e o jogo eletrônico**

O conceito de “videogame”, de acordo com o Dicionário Online de Português (DICIO, 2023), refere-se a um “programa interativo com jogos cujas imagens são apresentadas

---

<sup>12</sup> Oriundo dos atributos necessários para a criação de uma história das artes visuais, e mais tarde às fotografias, o método iconográfico-iconológico não foi o único. De acordo com Peter Burke (2003), as alternativas se tratam menos de métodos que enfoques, e sugere que a psicanálise, a semiótica e a história social da arte sejam processos igualmente legítimos a empregar sob a perspectiva de uma história das imagens.

<sup>13</sup> Formulada primeiramente por Helmholtz no século XIX, a teoria diz respeito aos aspectos cognitivos e psicológicos referentes às percepções da imagem (AUMONT, 2002).

numa tela de computador ou de televisão e acessadas por meio de um controle remoto ou de um teclado” – uma definição imprecisa, ou talvez antiquada, do videogame. Porque muito além disso, pode-se propor que o videogame consista em todo e qualquer jogo eletrônico intermediado pelo jogador, independentemente de sua plataforma de funcionamento: consoles, computadores, arcades<sup>14</sup>, consoles portáteis, *smartphones*, aparelhos celulares antigos, “bichinhos virtuais”<sup>15</sup> etc.

No entanto, é necessário apontar que o jogo eletrônico não se trata de um conceito pré-definido, ou seja, não se pode afirmar que os *games* em geral são compostos, em sua totalidade, por um propósito universal que atenda a todos os tipos de jogadores; uma definição concisa relacionada a todos os jogos eletrônicos existentes parece inconsistente, já que existem nichos de *games* diferentes para públicos diferentes. Em um exemplo mais prático, a franquia *Wolfenstein* e o quebra-cabeça *Candy Crush* tratam-se ambos de videogames, mas mesmo que possuam diversas características em comum, ainda assim, oferecem propósitos diferentes para tipos de jogadores diferentes.

De acordo com Jesper Juul (2005), existem seis características que definem o jogo eletrônico pelo menos na grande maioria de seus títulos, sobre as quais podem ser adicionados outros elementos (como a narrativa, por exemplo). Tal definição, baseada na combinação entre mídia e regras, é constituída da seguinte maneira:

um sistema formal baseado em regras; com resultados variáveis e quantificáveis; onde diferentes resultados recebem valores diferentes; onde o jogador se esforça para influenciar o resultado; [onde] o jogador sente-se emocionalmente ligado ao

---

<sup>14</sup> Máquinas eletromecânicas criadas com objetivos comerciais, vendidas para fliperamas (espaços exclusivos para os arcades), bares etc. Eram designadas, cada uma, para simularem um jogo em específico. Foram produzidas principalmente entre as décadas de 1970 e 1990 (BARROS, 2018).

<sup>15</sup> Nome popular, no Brasil, para os aparelhos portáteis de simulação de animais de estimação, entre os quais, o *Tamagotchi* e o *Dinokun* (GULARTE, 2016).

resultado; [em que] as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (JUUL, 2005, p.6-7).

Ou seja, pode-se compreender que todo jogo deve ser constituído por regras que, sob intermédio do jogador, resultará em diferentes desfechos (na narrativa ou na pontuação final, por exemplo) conforme o esforço do mesmo.

Para Ian Bogost (2007), entretanto, os *games* tratam-se de algo mais, embora ainda utilizem as regras propostas por Juul. Logo ao prefácio de seu livro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Bogost sugere a seguinte definição:

Videogames são um meio expressivo. Eles representam o quão real e imaginado funcionam os sistemas. Eles convidam os jogadores a interagir com esses sistemas e formar julgamentos sobre eles. Como parte do processo contínuo de compreensão deste meio e pressioná-lo ainda mais como jogadores, desenvolvedores e críticos, devemos nos esforçar para entender como construir e criticar as representações de nosso mundo em forma de videogame (2007, p.VII).

Por esses motivos, pode-se compreender o videogame como um meio de expressão, em um processo que ocorre de maneira semelhante a uma das características da iconografia, ou seja, conforme já mencionado, transpassa à testemunha algo que o fotógrafo, pintor etc. deseja apresentar (ainda que de maneira acidental). A principal diferença nos *games* é que, devido o intermédio do jogador, pode-se chegar a conclusões diferentes de uma mesma narrativa. Mas, ainda assim, jogos com múltiplos finais tendem ainda a transmitir alguma conclusão em comum (como no caso de *Red Dead Redemption* (2010), em que o jogador pode ser moralmente bom ou mau dependendo de suas ações no decorrer da experiência, mas cujo desfecho será sempre o mesmo: a morte do protagonista e os questionamentos transmitidos por outros personagens sobre o conceito de redenção).

Por sua vez, os videogames possuem conceitos adaptados dos jogos não eletrônicos: afinal, tratam-se ainda assim de jogos, embora projetados virtualmente. É necessário, para melhor compreender estes conceitos, atentar às definições que abrangem desde a etimologia do jogo até as impressões causadas por sua prática.

O conceito de *jogo* deriva possivelmente do latim *iocus* (passatempo sujeito a regras), enquanto *play* – que deriva do *plegan* inglês, ou *pfliegen* alemão, ou *plegen* holandês – é referido como a prática de jogar sem se ater a regras (DE PAULA, 2017). Por sua vez, o dicionário de etimologia inglesa (OED, 2021) sugere que o *game* derive do inglês antigo *gamen* (diversão, contentamento), do gótico *gaman* (participação, comunhão), entre outras línguas antigas; certamente, no entanto, aproximou-se mais de como o conhecemos quando por volta

do ano 1200, agora como *game*, recebeu a conotação de “disputa por sucesso ou superioridade por meio do cumprimento de regras”.

A prática do jogo (não eletrônico) foi analisada com atenção por Johann Huizinga, que em 1938, pressupôs na obra *Homo Ludens* que a práxis de se jogar seria uma apropriação da cultura humana advinda de um atributo encontrado na natureza. De acordo com o autor, até mesmo os cães exercitam o jogo ao fingir brigarem entre si; eles sobretudo se divertem, mas sempre se atendo às regras do fingimento, que consistem principalmente em não machucar um ao outro, pelo menos com força; porque ao se distanciar do fingimento, o jogo chega a seu fim, já que este é delimitado pelas regras que o compõem<sup>16</sup> (HUIZINGA, 2000) (entre outras perspectivas, é possível ainda associar o jogo ao fingimento, como a exemplo de Duvignaud (1997), que demonstra esta associação pressupondo de que formas um casal de amantes, que usufrui apenas da relação física, vem a criar emoções virtuais de maneira subconsciente, por meio da demonstração de sentimentos simulados, apenas para cumprir com maior sucesso a necessidade do fingimento).

No entanto, mesmo que os jogos em geral possam ser definidos por regras, ainda assim, eles são corriqueiramente tomados por imprevisibilidades (ALBORNOZ, 2009). Exemplo mais nítido de se observar se encontra nos esportes, como no xadrez: há nele o *gameplay*, que implica nas estratégias, ações e objetivos do jogador; a estrutura, referente às regras e leis aplicadas ao jogo; e o *game-world*, que consiste na ambientação imaginada pelo jogo, que no xadrez, pode ser compreendido como uma batalha entre dois reinos. Nos jogos de videogame, as regras são as mesmas, com detalhe na importância da estrutura: sem ela, o ludismo poderia ser praticado livremente, mas em consequência, não haveria um *gameplay* (AARSETH, 2003). Os níveis de envolvimento em um jogo, que variam entre tédio e estresse, são melhor compreendidas por meio da teoria do *flow*.

Esta teoria “do fluxo”, proposta inicialmente por Mihaly Csikszentmihályi (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

---

<sup>16</sup> No cotidiano do ser humano, o jogo se tornou uma prática tão importante, que sua prática é usada sobretudo para educar desde a infância, a fim de tornar o aprendizado menos entediante – daí, o conceito de gamificação, que consiste na utilização de regras de um jogo, mas sem o uso de um jogo em si, para o exercício de uma atividade; ou seja, para qualquer tarefa, é possível atribuir regras de um jogo para que a mesma se torne mais uma simulação que a atividade *per se* (WERBACH; HUNTER, 2012). Por isso, “pode-se dizer que a gamificação cria uma simulação dentro de uma situação real, e o que se ‘pensa’ estar fazendo é diferente do que está ocorrendo de fato. Você tem a impressão de que está jogando, mas, na verdade, está estudando um conceito” (MURR; FERRARI, 2020, p.8), gerando-se ao mesmo tempo diversão, motivação e aprendizagem.

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 ofereça 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; PIACENTINI, 2011).

De acordo com Mauricio Teixeira Piacentini (2011), nos *games*, o estado de *flow* tende a ser gerado devido às seguintes características: o desafio, que requer habilidades que envolvem reflexo rápido, destreza manual ou exercícios de lógica para que seja superado; a clareza de objetivos, que envolve desde o resgate de uma princesa até a eliminação de determinado inimigo; a resposta direta, que consiste na reação imediata, na tela e no som, da ação do jogador no controle ou outro periférico (como o fato de, por exemplo, em um jogo de ação, o jogador disparar uma arma em direção a um objeto para descobrir se o mesmo vem a ser danificado); a perda da autoconsciência, remetente à imersão da experiência, que em suma, faz com que o jogador se esqueça do mundo real, como o ambiente em que está presente ou até mesmo desconfortos fisiológicos, como a sede e a fome; o “paradoxo do controle”, possivelmente o maior causador de imersão, que consiste na sensação de estar sob controle do mundo representado no *game* (cujas regras são reconhecidas pelo jogador), como por exemplo, poder-se escolher um caminho ao invés de outro, ou cumprir o objetivo “B” antes do objetivo “A” – algo que, no mundo real, é impraticável devido ao não-determinismo da sucessão de eventos; e por fim, a transformação do tempo *ingame*, quando o jogo possibilita determinadas opções de controle temporal, como por exemplo, anular *cutscenes* já assistidas ou carregar o progresso de um momento anterior na narrativa do *game*, de forma que a experiência não precise ser, necessariamente, linear. Estes fundamentos, nos videogames, apresentam-se “de maneira especial à elaboração de experiências geradoras do estado de *flow*” (PIACENTINI, 2011, p.65), levando-se em consideração que se tratam de conceitos resultantes das práticas do jogo eletrônico.

No entanto, entre as regras presentes em um *game*, compreende-se também não apenas as limitações impostas ao jogador, mas a estrutura mecânica do jogo, ou seja, a programação que fornece seu funcionamento e, conseqüentemente, o seu lugar.

Enquanto no cinema a qualidade de lugar equivale a um ambiente que se limita exclusivamente ao que pode ser observado na tela, nos jogos eletrônicos, tal conceito não faz sentido, já que estes não se atêm a uma perspectiva obrigatoriamente imutável; neles, lugares são substituídos por espaços. Daí, o conceito de *cyberespaço*, que em um exemplo mais prático, por meio da geração imediata dos espaços contidos em um *game*, possui a possibilidade de apresentar recortes espaciotemporais entre fases – algo que se difere do mundo real, porque permite a realocação imediata do personagem-jogador (como em buracos-de-minhoca) dentro da rede de lugares gerada pelo espaço pré-definido do jogo – mas sem se deslocar das regras criadas pelo mesmo. Sobretudo, o *cyberespaço* é formado por símbolos e regras (AARSETH, 2000), mais ou menos como ocorre no processo de compressão espaço-tempo da análise fílmica, em que se é “capaz de fornecer aos espectadores, em cada fração de segundo, essa sensação desconhecida de ubiquidade, numa quarta dimensão, suprimindo o espaço e o tempo” (VIRILIO apud SANTOS; AZEVEDO, 2019, p.241).

Exemplo de regras das disposições físicas em cenários, para Espen Aarseth (2000), é encontrado em *Myth: The Fallen Lords*, um RTT<sup>17</sup> (*Real Time Tactics*, ou táticas em tempo real) da *Bungie* lançado para computadores em 1997. Nele, o universo de referências tolkienianas coloca o jogador no comando de unidades militares ou entidades mágicas, que por meio da perspectiva isométrica, devem combater criaturas malignas em cenários medievais. Por tais cenários, em *Myth*, compreendem-se ambientes externos como campinas, bosques, florestas, vilas, desertos etc. (talvez com exceção de duas missões que se passam no interior de uma caverna). Estes ambientes, que em sua totalidade compõem o espaço, são por sua vez formados por uma compilação de signos, que consistem em 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). Cada

---

<sup>17</sup> Assimila-se ao RTS (*Real Time Strategy*, ou estratégia em tempo real) devido à câmera isométrica, mas ao contrário do gênero semelhante, limita-se ao combate tático, excluindo-se a coleta de recursos para a geração de unidades (como soldados, civis etc.). Geralmente, o jogo RTT é dividido em missões e conta com unidades de combate pré-estabelecidas.

um destes, apresentado em forma de portas, janelas, paredes e telhado, dão forma a um signo maior (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: ainda em *Myth*, uma aranha gigante pode facilmente causar repulsa, medo ou sobressalto. Embora fantasiosa, a aranha gigante provoca emoções ao jogador devido às suas experiências visuais ou pessoais, pois ficção à parte, trata-se de

“a mesma coisa” que na realidade: bordas visuais, cores, gradientes de tamanho e de textura etc. [...] O reconhecimento proporcionado pela imagem artística [neste caso, o *game*] 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 mister 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.

Portanto, se a memória é estimulada mesmo em temáticas que remetem a fantasias e à ficção científica, por intermédio da cultura popular, não surpreende que eventos históricos possuam impacto semelhante aos olhos do espectador. Um exemplo mais coerente para essa pesquisa é o nazismo em suas diversas representações. A exemplo do cinema, campos de concentração, uniformes, símbolos etc. podem facilmente causar emoções à plateia. Dificilmente o espectador não sentirá aflição ou outro tipo de desconforto durante as violentas cenas de *A Lista de Schindler* (1993), por exemplo, a não ser no caso excepcional em que possua sentimentos pró-nazistas. Nos filmes, a história como produto, sempre repleta de elementos da hermenêutica visual, é sedutora porque “proporciona ao espectador uma sensação de testemunhar os eventos” (BURKE, 2004, p.200), ainda que toda assimilação audiovisual ocorra de maneira distorcida, ou seja, possa invariavelmente ser confundida não como uma representação, mas uma realidade (FERRO, 2010).

As significações como elementos presentes na imagem, portanto, são constantes se se tomar como exemplo a televisão, mas elas não fogem dos demais aspectos das mídias

audiovisuais; levando-se em consideração a definição da indústria cultural como veículo de informações para as massas, portanto, naturalmente as suas percepções referentes aos símbolos estarão também presentes nos jogos eletrônicos.

Porque o videogame é, ele mesmo, um produto da indústria cultural: trata-se de um mecanismo estandardizado, repleto de clichês (porque grande parte do público consumidor assim o demanda) que democratizam a consciência do usuário, mesmo sob o pretexto de que o jogador tenha a sensação de “escolher” entre *game* A e B – muitas vezes, tratando-se de títulos de uma mesma empresa (como por exemplo, as franquias de ação em mundo aberto *Grand Theft Auto*, da *Rockstar*, e *Mafia*, da *2K* – ambas as publicadoras são domínio da *Take-Two Interactive*). Trata-se de um objeto da cultura pop, ou da cultura de massas, pois é criada por meios que não a consome (COELHO, 1983).

Tal como todo produto da cultura pop, 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 – não é de se sobressaltar, por exemplo, 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). As guerras, por exemplo, das quais muitas não deveriam ter relevância direta para os brasileiros, vêm a alimentar nos mesmos um falso sentimento de envolvimento; tal como na televisão, uma produção norte-americana facilmente poderá criar problemas não pertinentes à realidade do usuário, como por exemplo, a constante fobia pelo comunismo ou pelo islamismo. A incessante representação destinada ao Outro invariavelmente cria noções distorcidas sobre, por intermédio dos jogos de guerra, os muçulmanos, os russos, os alemães, os coreanos, os vietnamitas e todos os demais inimigos, do passado ou do presente, dos norte-americanos, e consigo, suas respectivas ideologias, religiões, costumes, entre outros conceitos (ADORNO; HORKHEIMER, 2002; COELHO, 1983).

No entanto, o videogame não aliena apenas no que tange às nacionalidades, mas também às classes sociais, afinal, suas violentas diferenças no Brasil não permitem fácil acesso a todos – em 2021, o preço do *Playstation 5* chegou a ultrapassar os 7 mil reais no país<sup>18</sup> (VITORIO, 2021). Portanto, levando-se em consideração as tecnologias atuais de consoles e computadores, a padronização do veículo “videogame”, além de se referir a sociedades como a

---

<sup>18</sup> No Brasil, o valor do salário mínimo é atualmente (2023) de 1302 reais (CONTÁBEIS, 2023).

norte-americana, tende ainda a ser direcionada a um nicho social que abrange, no mínimo, a classe média.

Em contrapartida, o *game* informa sobre costumes da sociedade que, por convenção<sup>19</sup>, muitas vezes fazem sentido por onde é circulado. Teixeira Coelho (1983) utiliza o exemplo das possibilidades de um criminoso, retratado em um filme ou série de televisão, de se defender em um tribunal, como por meio da “existência de mandados de prisão legalmente assinados por um juiz” (p.88) (pode-se lembrar, também nesses casos, do sempre mencionado “você tem o direito de permanecer calado”, por parte dos policiais); a possibilidade de um criminoso exercer direitos suscita no espectador o sentimento de que é possível, por parte do fora-da-lei, exercer a função de se defender legalmente durante um julgamento. A sugestão do exercício cívico por parte do criminoso, se fizer sentido no país em que se veicula sua representação (neste caso, presumivelmente, uma nação ocidental democrática), acaba por inculcar no espectador uma noção que talvez não existisse senão pelo veículo midiático; portanto, como uma via de duas mãos, a indústria cultural aliena ao mesmo tempo em que esclarece, “pois a dupla desconfiança para com a cultura tradicional como ideologia se mistura à desconfiança quanto à cultura industrializada como fraude” (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p.26).

Portanto, se de um lado, o videogame tem o poder de alienar e segregar o jogador para um nicho que ele *pensa* fazer parte, de outro, o liberta ao sugerir conhecimentos que muitas vezes vão contra as culturas das convenções – ou seja, pode tanto despertar críticas quanto criar problemas incoerentes com a realidade do jogador. Num exemplo mais prático, *games* de guerra podem levar o jogador a adquirir sentimentos patrióticos ou mesmo pró-armamentistas e militaristas; mas por outro lado, pode levá-lo a ridicularizar estes conceitos, se o mesmo interpretar o respectivo *game* como uma crítica antiguerra (os *games* com narrativas sobre a guerra, aliás, dificilmente serão apologéticos às instituições militares – em outros termos, pode-se supor que a interpretação de que tais *games* promovem a violência seja errônea, na suposição de que haja algum objetivismo narrativo em um jogo eletrônico. Há neles algo que pode ser definido como o que Marc Ferro acentuou sobre os filmes de guerra: eles “abordam as singularidades do militarismo, o espírito militar, o ridículo e a ingenuidade de seus dogmas. Eles mostram, por exemplo, a que situações trágicas ou absurdas a aplicação de seus preceitos pode conduzir: ao suicídio, à morte, à derrota” (2010, p.127)).

---

<sup>19</sup> A convenção age como norma que corresponde a um problema de coordenação e implica um saber partilhado. Este conceito, conhecido como *common knowledge*, pode ser apontado como o individualismo metodológico que implica na opacidade das identificações mútuas das figuras envolvidas (DOSSE, 2003).

Os videogames como objetos passíveis de análise na história, entretanto, trata-se possivelmente de um fenômeno oriundo da história cultural, que não mais atende apenas a conceitos vinculados às artes ou às ciências, mas também às práticas, como conversar, ler, e não menos importante, jogar (BURKE, 2008). Por consequência, ao se compreender o videogame como uma prática da história cultural, pode-se “identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída” (CHARTIER, 2002, p.16). Portanto, a “cultura dos jogos”, ou mais exatamente a “cultura dos jogos eletrônicos”, não deve ser subestimada; esta cultura vem a substituir, lenta e paulatinamente, a convenção de que os *games* se associam ao ócio ou simplesmente à atividade infantil. No ano de 2013, o desenvolvedor de jogos eletrônicos Peter Molyneux escrevera que

havia um mundo antes dos *games* e outro, bem diferente, depois. Ao tornarem compreensível e interativa uma tecnologia inacreditavelmente sofisticada em questão de segundos, a mudança que promoveram foi imensa. [...] Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos *games* (p.7).

Embora a perspectiva de Molyneux seja otimista, é necessário atentar com perspectiva crítica determinados títulos que envolvem temas polêmicos, a fim de que o videogame passe a ser menos banalizado ao se tratar de fontes históricas – tanto em seu conteúdo narrativo, quanto na qualidade de produto que transmite as particularidades da sociedade que o consome. Para tanto, é necessário atribuir atenção especial à análise *ingame*.

### 2.1.1 A análise *ingame*

É possível praticar a análise do conteúdo de um jogo eletrônico a partir de, pelo menos, três métodos: a iconológico-iconográfica da imagem estática, que inclui *prints*, artes conceituais, capas etc.; da imagem em movimento, atribuída por teorias aplicadas ao cinema, experimentada por meio da prática própria ou observação exercida por outros; e finalmente, através da exploração do pesquisador por meio de sua experiência direta com o jogo, ou seja, da análise *ingame* (DE PAULA, 2017).

A presente pesquisa utiliza as três formas de análise, mas enfatiza o terceiro método: todos os *games* principais da franquia *Wolfenstein*, ou seja, que protagonizam B.J. Blazkowicz, foram jogados autor desta pesquisa, alguns mais de uma vez – como no caso da duologia *New Order* e *New Colossus*, que foram reexperimentados recentemente apenas para esta pesquisa,

enquanto se anotava, em um caderno, possíveis conceitos que poderiam ser problematizados para a elaboração da tese (embora seja importante ressaltar que, embora todos os *games* principais da franquia sejam utilizados para a pesquisa, cada um dos títulos será problematizado conforme a relevância do tópico – por isso, alguns dos jogos da série *Wolfenstein* podem ser mais citados que outros.). Mas o terceiro método não é infalível – por isso, corriqueiramente, o segundo método, por intermédio do *Youtube*, serviu de suporte para sustentar determinadas cenas cujos detalhes se passaram despercebidos. O primeiro método mencionado serve para ilustrar, ao leitor, determinados conceitos e cenas em específico, conforme os métodos percorridos em relação à hermenêutica visual; ele minimiza e compacta os demais métodos apenas para se referenciar ao jogo problematizado, não tendo, por si só, o mesmo impacto visual oferecido pela imagem do *game* em movimento.

O *game* na qualidade de objeto de análises históricas, que pode ser melhor estudado a partir do terceiro método, requer atenção especial. 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) *Age of Empires II*, desenvolvido pela *Ensemble Studios* e publicado pela *Microsoft*, originalmente lançado em 1999 para os computadores. Embora suas partidas se tratem de simulações da construção de atributos cívicos, econômicos, militares, científicos etc. de culturas e civilizações medievais sob administração direta do jogador, ou seja, de forma que a história medieval seja conduzida por meio de sua intervenção, 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).

A verossimilhança histórica, se fosse rigidamente representada, tenderia a tornar o jogo pouco divertido, pois “na dinâmica entre a autenticidade e jogabilidade, realismo e diversão, a jogabilidade e a diversão tendem a prevalecer sobre o que seria considerado ‘historicamente correto’, ou historicamente preciso e que possua aderência à teoria e ou

objetividade histórica” (TELLES; ALVES, 2015, p.124). Pode-se interpretar, portanto, o videogame como “simulação imperfeita” da história, pois ao contrário do que se pode esperar de um jogo eletrônico, assim como todo veículo de representações, ele nunca haverá de transmitir o passado e seus fatos, mas ao contrário, espera-se absorver dele o conhecimento vinculado às atribuições e elementos presentes na história. Tal percepção, conceituada por Gombrich (1995) como *schemata*, sugere que a “representação da realidade seria impossível sem a intervenção de um ‘esquema’ – um esquema provisório, talvez muito rudimentar ou até casual, sucessivamente modificado através do processo, bastante conhecido pelos psicólogos, de *trial and error* [tentativa e erro]” (GINZBURG, 2007, p.84). Portanto, se um jogo eletrônico nunca transmite a “história real”, por outro lado, ele acaba por despertar o pensamento histórico ao jogador, pois do contrário, os produtos da indústria de *games* seriam financeiramente inviáveis (ELLIOT, 2017).

Neste sentido, a interpretação da narrativa histórica entre *game* e cinema são muito semelhantes (RIJNBERG, 2016). Ambos se diferem da interpretação iconológica-iconográfica devido a seus conteúdos “em movimento”, embora nos jogos eletrônicos, também permita a análise de capas, *prints* e artes conceituais de determinado *game* (DE PAULA, 2018). O videogame eliminou, ou pelo menos diminuiu com grande relevância, a distância entre o espectador e a obra, permitindo assim a interação do jogador a ponto de o mesmo se sentir parte do cenário. Esta impressão trata-se de algo semelhante ao que aconteceu quando “*Hollywood* inventou uma arte que [...] não apenas elimina a distância entre o espectador e obra de arte, mas deliberadamente cria a ilusão, no espectador, de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme” (BALAZS *apud* XAVIER, 2005, p.22). Esta perspectiva do real tem relação com o naturalismo, que procura, esteticamente, tornar os agentes da imagem naturais, como sugere o nome do movimento.

No cinema, aliás, não faltam títulos de obras que explorem o naturalismo<sup>20</sup> (AUMONT; MARIE, 2006). Seu maior objetivo seja talvez diminuir a distância da arte ao espectador, muitas vezes de modo a chocá-lo ao fazê-lo lembrar dos tabus e problemas sociais do mundo real, como “o alcoolismo, a prostituição, o adultério, a falência, o estupro, o incesto e o fetichismo, entre outros” (LEITES, 2020, p.177). Desde o cinema clássico, tal aproximação é reforçada ao atentar a características técnicas como a continuidade espaciotemporal ou a ligação entre os fatos narrados (PUCCI JR., 2004).

---

<sup>20</sup> Como *Dogma 95*, *Latitude zero*, *Amarelo manga*, *Contra todos*, entre outros (LEITES, 2020).

Em outras palavras, o naturalismo tende a humanizar o personagem. O jogo eletrônico passou por um processo semelhante ao do cinema, mas seus aspectos no âmbito desta humanização são bastante específicos. Na franquia *The Sims*, por exemplo, desde seu primeiro título em 2000, os personagens controlados deveriam atender às necessidades fisiológicas de qualquer ser humano. O descuido do jogador poderia levar seu personagem a urinar no chão, automaticamente diminuindo o seu bem-estar devido à consequente queda de nível da barra de higiene. Certamente, há outros exemplos de *games* que atentaram a aspectos fisiológicos antes de *The Sims*<sup>21</sup>, mas a sua popularidade<sup>22</sup> provavelmente influenciou no rompimento da distância entre jogo e jogador.

Em toda a franquia *Wolfenstein*, há poucas referências às necessidades ou práticas fisiológicas dos personagens, com algumas exceções que mostram momentos íntimos entre os mesmos na duologia da *Bethesda* (como B.J. e Anya ou Sigrun e Bombate, por exemplo), mas a narrativa destes jogos é composta por diversos lapsos temporais; consequentemente, as necessidades fisiológicas dos mesmos não são demonstradas – e tampouco haveria necessidade para tal, exceto se possuíssem alguma relevância para a narrativa. Devido à separação de períodos que incorrem entre um e outro capítulo de *Wolfenstein*, transmite-se ao jogador apenas o necessário para a compreensão do enredo – diferentemente de jogos com nenhum ou poucos lapsos temporais, a exemplo de *Half-Life* e *Bioshock*, que ocorrem em “tempo real” (mas que, em contrapartida, tampouco possuem referências no que tange a necessidades fisiológicas como, por exemplo, o uso de banheiros!).

Mas *Wolfenstein*, no decorrer de sua história, passou por reformulações que modificaram o sentido de tempo durante a sua experiência. Em *Wolfenstein 3D*, por exemplo, havia poucos momentos de descanso para o jogador – os inimigos tendiam a estar presentes diante de cada nova porta aberta, em menor ou maior número que em outras porções do cenário, mas mesmo assim, desde o primeiro minuto do jogo até o último, a experiência do jogador era essencialmente a mesma. O que mudava entre um cenário e outro – levando-se em consideração que havia 60 fases na versão com as seis missões disponíveis – era basicamente a forma do labirinto que compunha o ambiente, os objetos posicionados e o esquema de cores. Ou seja, a experiência do *game* como um todo consistia incansavelmente na destruição dos inimigos, um após o outro, enquanto se coletava tesouros para pontuar, munições, pacotes de vida

---

<sup>21</sup> Como no FPS *Duke Nukem 3D* (1996), por exemplo. O jogador podia interagir com mictórios para que o personagem controlado urinasse, embora o intuito dessa opção fosse meramente lúdica e não implicasse em um aspecto de necessidade como figurado em *The Sims*.

<sup>22</sup> *The Sims* quebrou o recorde de vendas para jogos de computador em 1999, com 16 milhões de unidades vendidas (CARROLL, 2009).

(representados como kits médicos ou alimento) e chaves para acessar portas que davam ao elevador que figurava o término da fase. Por isso, *Wolfenstein 3D* pode ser entediante para os jogadores menos familiarizados com mecânicas de *games* mais antigas, como a oferecida pela *Wolfenstein 3D Engine*. Mas os títulos subsequentes da franquia funcionariam a partir de fórmulas diferentes.

Porque parecia que toda a ação incansável contra inimigos fora direcionada a *Doom*, enquanto *Wolfenstein* passou a ser mais tático e furtivo; ou seja, quando *Return to Castle Wolfenstein* foi lançado em 2001, agora o jogador poderia optar por usufruir de táticas *stealth*<sup>23</sup> para combater os inimigos, de forma semelhante aos clássicos jogos da franquia lançados na década de 1980 pela *Muse Software*. No jogo, agora se podia utilizar armas com silenciador ou se aproximar o bastante para executar os inimigos com uma faca (em algumas situações, havia até mesmo alarmes que os inimigos surpreendidos poderiam ativar para alertar os demais, de maneira semelhante a *Medal of Honor*). Mas havia limitações do jogo no usufruto do *stealth*, como por exemplo, a impossibilidade em esconder os corpos dos inimigos mortos ou se disfarçar de combatente alemão; entretanto, mesmo assim, a reformulação do *gameplay*, ou a experiência do jogo, possibilitou que em determinados momentos, jogadores optassem por demais técnicas de combate que não fosse a ação direta. Doravante, os *games* da franquia só fizeram tornar as táticas *stealth* mais complexas; a duologia da *Machinegames* foi a que mais as aperfeiçoou, permitindo que o personagem controlado levasse consigo até mesmo armas brancas para se arremessar nos inimigos (em *The New Order*, são facas; em *The New Colossus*, são machadinhas).

A mudança de mecânicas que permitem o jogador a se adequar às suas próprias técnicas e jogar em seu próprio ritmo, bem como a opção de se escolher a dificuldade do *game* e ter até mesmo momentos de relativo descanso são características que auxiliam numa experiência gerada pelo *flow*. Em *Wolfenstein II: The New Colossus*, por exemplo, uma das missões consiste em procurar batatas dentro do submarino-base da Resistência para alimentar a porca de estimação de um dos personagens; é possível, também, no mesmo cenário, jogar em um arcade alternativo de *Wolfenstein 3D* em que os vilões são Aliados.

---

<sup>23</sup> 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 artifícios; 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 – matá-los nem sempre era viável, já que a munição obtida era escassa e cada eliminação poderia chamar a atenção de outros nazistas.

A naturalização das narrativas, bem como a humanização de personagens, auxiliou na imersão do jogador durante a experiência dos *games*, ou seja, diminuiu-se a distância entre obra e espectador. Trata-se de algo que suscita no apelo emocional daquele que joga, de forma a provocar no mesmo todo tipo de sentimentos referentes aos personagens; o que explicaria, do contrário, os sentimentos de repulsa por figuras como Irene Engel ou Rip Blazkowitz? Ou o apego, ao mesmo tempo, por Max Hass e Caroline Becker? A aproximação de suas figuras a aspectos do ser humano do mundo real os transforma conseqüentemente em signos que suscitam sentimentos positivos ou negativos, conforme os preceitos culturais e intersubjetivos de cada jogador.

A narrativa da franquia *Wolfenstein* implica na aproximação das filosofias, falas e práticas do *III Reich* da “história real” aos personagens nazistas que representa. Desde os cartazes espalhados pelos cenários, passando-se pelos diálogos entre os soldados alemães distribuídos pelo mundo dominado, até a execução dos ditos “terroristas” que perturbam a ordem do governo de Hitler, as verossimilhanças são muitas – e é por tais motivos que, com relativa facilidade, seus jogos despertam no jogador ciente dos males do nazismo, os sentimentos negativos de repulsa e angústia.

A memória se assimila também às representações, afinal, “a capacidade de ver o mundo com base em nossa cultura é uma tendência do comportamento humano. [...] enxergamos os signos visuais que nos cercam porque eles são necessários para nossa mente assimilar o que procuramos” (DOS SANTOS, p.4, 2008). Da mesma maneira como naquelas aranhas de *Myth* o jogador possivelmente sentirá alguma forma de desconforto, a suástica criará um efeito emocional ao espectador como resultado de suas concepções culturais e intersubjetivas, reforçadas constantemente pelo lembrete de que o nazismo foi um dos grandes causadores de crimes contra a humanidade na história. 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.

### 3. AS RELAÇÕES ENTRE HISTÓRIA, CIÊNCIA E FICÇÃO NOS TÍTULOS DE *WOLFENSTEIN*

Ainda no decorrer da década de 1980, naves espaciais, robôs gigantes e superarmas ocupavam a imaginação dos jogadores, devido principalmente ao fato de as produtoras de *games* atentarem a temas em voga, oriundas do cinema, televisão, quadrinhos e livros. Neste ínterim, aparentemente não havia ainda um compromisso sério em se demonstrar jogos com narrativas verossímeis (DE PAULA, 2018) – bastavam a diversão, as impressões visuais e o desafio, baseados principalmente nas fobias que despertavam a curiosidade das massas.

Na cultura popular, a ciência como antagonista, ou seja, na representação de uma personagem que age contra a humanidade, não se trata de uma figuração inédita. As apropriações de *Wolfenstein* sobre a ficção científica remetem a concepções tanto ucrônicas quanto distópicas, abordadas em grande quantidade principalmente no decorrer do século XX por meio de veículos da indústria cultural, desde a literatura até o cinema, e proporcionalmente, à ciência em si – esta, quase sempre representada em avanços tecnológicos utilizados para contribuir com a criação de cenários distópicos.

O avanço científico se tornou uma preocupação para os Aliados quando a Alemanha passou a usufruí-la principalmente durante os anos finais da guerra – no desespero diante de tantas derrotas nos *fronts*, Hitler buscava investir na ciência bélica a fim de reverter a situação. De acordo com José Miguel Romãna,

foi durante os últimos meses de guerra na Europa que os militares Aliados descobriram que [...] as armas do *III Reich* estavam ficando cada vez mais sofisticadas e estranhas. Os cientistas alemães foram pioneiros em tudo o que se referia a mísseis balísticos e tecnologia de foguetes (2010, p.11).

No entanto, não apenas os V-1 e *Peenemünde A-4* (V-2) significariam um problema, como também aviões avançados “a jato”, a exemplo do então moderno caça *Messerschmitt Me-262*, o caça-bombardeiro invisível a radares *Gotha Go-229*, o volátil caça a ultrapassar 1000 km/h *Messerschmitt Me-163* “Komet”, bem como as minas magnéticas e acústicas, mísseis terra-terra autoguiados, bombas guiadas anti-navais, mísseis ar-ar e antiaéreos, submarinos elétricos, naves discoidais, o programa da bomba atômica... algumas dessas armas nunca passaram de protótipos, já que a maioria começou a ser devidamente testada a partir de 1943. Os motivos deste atraso são originários principalmente da

desorganização interna para coordenar e escolher bem os novos projetos de armamento. [...] Por não existir um corpo organizado central para pesquisar novas armas, cada um desses serviços dispunha de centros próprios de pesquisa e projetos, mantidos em segredo para que nada fosse revelado aos seus rivais. A esse labirinto organizacional, a essa, para dizer o mínimo, duplicidade de ideias, juntavam-se os planejamentos dos próprios fabricantes, que se pisavam uns aos outros, buscando sempre arregimentar partidários do alto escalão nazista para ampliar suas fábricas e obter matérias-primas estratégicas, invariavelmente sem se preocupar com o que teriam de dar em troca. Ninguém deve estranhar, portanto, que, no sistema alemão de pesquisa e desenvolvimento, chegou-se a duplicar ou mesmo a triplicar os equipamentos previstos para realizar um mesmo projeto bélico (ROMAÑA, 2010, p.17-18).

Falta de organização à parte, ainda assim, a Alemanha trouxera tecnologias não apenas no que tange à ciência bélica. Havia, por exemplo, o primeiro computador digital programável – inventado por Konrad Zuse ao final de 1941, nome se perdeu dos anais da história, mas cuja invenção pode ser testemunhada no Museu de Munique; o descobrimento das células fotoelétricas por infravermelhos, o *scanner* para dispositivos e filmes, entre outros (ROMAÑA, 2010).

Não foi por motivos aleatórios que os cientistas representados pela cultura popular tenham recebido a notoriedade de “maus”. A exemplo da Alemanha no decorrer da Segunda Guerra Mundial, os engenheiros responsáveis por tantas armas audaciosas para a época se voluntariavam para vender seus projetos para o governo de Hitler – entre eles, pode-se mencionar figuras como Oskar Henschel, Willy Messerschmitt e os irmãos Hörten. No entanto, provavelmente o mais notável tenha sido Wehrner von Braun, que iniciou seus testes com foguetes ainda em 1932, aos vinte anos de idade; suas pesquisas lhe renderam a nomeação de chefe da estação experimental de Kummersdorf, e no ano seguinte, obteve êxito ao cobrir cerca de 2 mil metros com um de seus protótipos. A partir de 1936, Von Braun foi encarregado da direção do centro experimental de Peenemünde, na costa báltica (FORD, 1973; ROMAÑA, 2010).

A ciência nazista seria apenas um prelúdio ao uso de tecnologias bélicas que constituiriam a sempre presente ameaça de uma hecatombe no decorrer da Guerra Fria (HOBSBAWM, 1995). No entanto, pode-se sugerir que os cientistas que colaboraram ora com os Estados Unidos, ora com a União Soviética, tenham recebido enfática responsabilidade pelo conflito entre as duas potências, quase na qualidade de bodes expiatórios de seus respectivos governantes. Não é difícil, portanto, que a ciência assumira certo papel de antagonismo pela cultura popular, principalmente no que diz respeito à ficção científica. Entre os temas abordados desse tipo de ficção encontra-se a história alternativa do “e se”.

Histórias alternativas se popularizaram apenas no decorrer do século XX. Estima-se que *If Napoleon had Won the Battle of Waterloo*, ensaio de 1907 escrito pelo historiador inglês George M. Trevelyan, tenha suscitado o interesse pelo “e se”. Baseado neste texto, John C. Squire compilou um livro de ensaios – *If It Had Happened Otherwise* – que retrava histórias alternativas escritas por diversos autores (entre eles, Gilbert Chesterton, André Maurois, Hilarie Belloc, Alan Taylor e Winston Churchill). Alguns anos após a Segunda Guerra Mundial, foi a vez de se especular sobre a vitória alternativa da Alemanha, por meio de obras literárias como *If Hitler had Won the World War II* (1961), de William Shirer, *Hitler Has Won*<sup>24</sup>, de Frederic Mullally (1975), *SS-GB* (1978), de Len Deighton, e talvez a mais famosa, *The Man in the High Castle* (1962), de Philip Dick, traduzido no português brasileiro como *O homem no castelo alto*. No cinema, exemplo notável entre os clássicos foi *It Happened Here* (1965) (CLUTE, 1995; STABLEFORD, 1995), traduzido no português brasileiro como *Invasão da Inglaterra* (CINEPLAYERS, 2021). Como não é de surpreender, novamente atentas à indústria do entretenimento, as produtoras de *games* também criaram títulos notáveis que brincavam com o “e se” referente à Segunda Guerra Mundial.

A ficção científica se tornou um gênero muito disseminado pela cultura popular no decorrer do século XX, primeiramente na literatura, e mais tarde, nos quadrinhos, no cinema, na televisão, e por fim, nos jogos eletrônicos. Expressão derivada do latim *fictius*, “ficção” serve de referência àquilo que é fingido, falso ou até mesmo mentiroso; ainda, de *fictio*, tem-se a prevalência à invenção literária, que alude ao conjunto racional de uma obra. Esta concepção é muito próxima do termo *inventio*, ou “invenção”, cuja função é “encontrar argumentos verdadeiros ou verossímeis que tornem a causa convincente” (SEGRE, 1989, p.41).

No entanto, se o conceito de ficção é bastante abrangente (conforme sugere Bráulio Tavares, se toda literatura é ficção, “*Flash Gordon* é tão real quanto a *Gabriela* de Jorge Amado” (1986, p.11)), sua derivada científica não é melhor definida. O uso da ficção quanto “científica” parece ter surgido primeiramente pelo editor de revistas Hugo Gernsback em 1929, que aliás, incentivou abertamente à submissão de romances para suas revistas de *Science-Fiction*<sup>25</sup>. O termo, embora usado primeiramente naquele ano, já dizia respeito a exemplos de *fictio* do século XIX, gênero provavelmente fundado por Mary Shelley e disseminado amplamente por Júlio Verne e H.G. Wells. Desde então, embora não haja consenso, poder-se-

<sup>24</sup> Os títulos em inglês citados até aqui, neste parágrafo, podem ser traduzidos respectivamente como “Se Napoleão tivesse vencido a Batalha de Waterloo”, “Se houvesse ocorrido de outra maneira”, “Se Hitler tivesse vencido a Segunda Guerra Mundial” e “Hitler venceu”.

<sup>25</sup> Termo melhor adequado à literatura, enquanto para o cinema, opta-se por *scifi* (SKORUPA, 2002).

ia definir como ficção científica tudo aquilo que tem, como assunto, a ciência *per se* (OTERO, 1987; SKORUPA, 2002). De acordo com Bráulio Tavares, o gênero é

Difícil de definir, mas fácil de reconhecer. As imagens típicas da fc [ficção científica] são claras até mesmo para o não-aficionado; espaçonaves, mutantes, cidades submarinas, pistolas desintegradoras, impérios galácticos, viagens no tempo, supercomputadores... Uma lista assim pode ser prolongada indefinidamente; [...] mas não é fácil encontrar o que há em comum com todas elas. [...] Grande parte da fc está mais voltada para a magia que para a ciência; todo o aparato tecnológico que a reveste não consegue disfarçar o caráter não-científico da maioria de suas visões. As coisas acontecem magicamente: aperta-se um botão e um personagem é desintegrado, ou é remetido para outra galáxia, ou vira planta. Como acontece isso? O autor não dá muitas explicações [...]. Nesse tipo de história, a ciência é um mero pretexto: é de *fantasia* que se trata (1986, p.7-8).

O caráter fantasioso que viabiliza os milagres científicos da ficção, da literatura aos videogames, tende muitas vezes – mas não sempre – a usufruir de características contextualmente críveis a partir da inserção de um ou vários personagens cientistas. Há, no imaginário popular, certa crença de que com a ciência, quase tudo é possível num contexto fictício. Em outras palavras, a testemunha de um jogo, filme, livro etc. tende a ter fé no personagem cientista que, com o aperto de um botão, realiza algum feito extraordinário. Porque os conhecimentos científicos do personagem, embora provavelmente não seja compreendido pela testemunha, são ainda assim plausíveis. Esta crença diz respeito ao “mito do cientista”, que pode ser compreendido como

um apoio utilizado pela ficção científica para transformar em semelhança científica o fruto da imaginação. [...] É evidente a necessidade de cientistas para que exista ciência na ficção científica. Sua ausência praticamente inviabiliza essa intenção. Afinal, quem realizará o experimento, obterá aquela fórmula fundamental, encontrará a nova força física, ou construirá a máquina que possibilitam a imaginação do gênero? (SKORUPA, 2002, p.117).

Por isso, é necessária verossimilhança para convencer o espectador de que a referente obra trate de um enredo plausível, mesmo que totalmente fantasioso. Afinal, como já identificara Aristóteles (2008, p.96), “deve preferir-se o impossível verossímil ao possível inverossímil”, ou seja, “não importa o desvio do possível; importa que este desvio seja convalidável no interior da lógica da narração” (SEGRE, 1989, p.45). A ficção científica, mesmo que fantasiosa, torna-se contextualmente mais rica ao se referir ao “impossível verossímil”. Pois se a narrativa possui sentido dentro do enredo próprio, a ciência recebe a qualidade de instituição, e conseqüentemente, de personagem. Na cultura popular, a ciência é facilmente apresentada como personagem vilã, pois é dela que se parte a grande maioria das

catástrofes que vêm a se tornar tema das obras – ou, pelo menos, assim é sugerida pela corrente anti-prometeica. Muitas vezes, por sinal, a ciência é apresentada como extraordinária até mesmo para o mundo real; é o caso das ficções que retratam ciências ocultas que apresentam contatos entre o agente cientista e entidades sobrenaturais, como demônios, espíritos, ou até mesmo híbridos de tais entidades com vidas extraterrestres (OTERO, 1987; SKORUPA, 2002; TAVARES, 1986).

A ciência como agente destrutiva se tornou muito popular no imaginário por todo o século XX, procedente de experiências históricas que pendiam para a extinção da raça humana. Se no século anterior a *belle époque* visava um futuro utópico, a Primeira Guerra Mundial (1914-1918) serviu apenas de prelúdio à decepção dos mais otimistas. O conflito “foi o início do desenvolvimento que levou, num tempo relativamente curto, à destruição da tradição ocidental de esperança, que contava dois mil anos de idade, e sua transformação num sentimento de desespero” (FROMM, 2015, p.367-368), seguida por outros eventos mundialmente trágicos, como a crise econômica de 1929 e a ascensão de governos totalitários, tanto no Ocidente, quanto no Oriente. Depois, houve o advento de outra guerra mundial, encerrada por duas bombas atômicas; sem descanso para o otimismo, logo em sequência, iniciou-se a Guerra Fria (1947-1989) (HOBSBAWM, 1995).

Portanto, de 1945 a 1958, o imaginário depositado na ficção científica foi massivamente voltado às catástrofes nucleares, em um recorte temporal chamado por Léo Godoy Otero (1987) de “Período Atômico”. Derivado deste, em 1958, iniciou-se o “Período Sincrético”, em que se conduziram duas correntes que se desconfiavam mutuamente: a prometeica, reação ao Período Atômico, que reinterpreta a influência da ciência como positiva e a coloca como “amiga” da humanidade; e a anti-prometeica, que satiriza o otimismo da outra, mas que ao mesmo tempo deposita esperança por meio de personagens que usufruem da razão para combater as respectivas ameaças. Ambas têm algo em comum: “o avanço do conhecimento humano na área científica” (OTERO, 1987, p.132).

Os *games* se apropriaram do Período Sincrético das mais diversas formas. Experiências com mortos-vivos, invasões alienígenas, mutações genéticas, conflitos com demônios, viagens extradimensionais, guerras biológicas etc. não apenas serviram de pretexto para a elaboração de longas franquias de ficção científica. *Wolfenstein 3D*, ainda que não possuísse, em retrospectiva, uma narrativa complexa, tratava-se ainda assim de um produto do Período Sincrético ao ser produzido pela *id Software* e lançado em 1992. Ao se distanciar da verossimilhança histórica, outrora presente nos dois *Wolfenstein* lançados na década anterior, a franquia doravante exploraria com cada vez mais ênfase elementos comuns em distopias e

ucronias, desde a invocação de demônios por parte de uma divisão sobrenatural da SS, até o usufruto de robôs gigantes que patrulham as ruas de um mundo dominado por Hitler. Em todas as narrativas destes *games*, havia um ponto em comum que ameaçava os Aliados: o usufruto da ciência por parte dos alemães. Ou seja, das correntes do Períodos Sincrético, a franquia *Wolfenstein* se apropria da anti-prometeica.

Porquanto o protagonista B.J. Blazkowitz consegue refrear os projetos nazistas até o título de *Wolfenstein* lançado em 2008, não se pode dizer o mesmo a partir de *Wolfenstein: The New Order*.

Neste título, o jogador experimenta em seu prólogo uma desesperada tentativa de os Aliados reverterem a cada vez mais iminente vitória do *III Reich*. Em sua narrativa, contextualizada no ano de 1946 – período que já implica em uma uchronia, dado que historicamente, a guerra se encerrara em 1945 – o protagonista, capitão B.J. Blazkowitz, é enviado com seu pelotão para a fortaleza do general Wilhelm “Deathshead” Strasse, na costa do Mar Báltico, a fim de capturar o laboratório no qual se pesquisam as tecnologias que favorecem a Alemanha na guerra. Os insucessos da missão fazem com que o personagem desapareça no oceano, induzido a um coma no qual só despertaria em 1960, em um mundo já subjugado pelos nazistas; a Alemanha não só vencera a guerra, como aparentemente também concluíra seus programas de eliminação, de forma que os comunistas e os judeus, salvo algumas exceções, foram eliminados. Uma nova ordem política, baseada no uso da violência física e psicológica, transformou o mundo em uma estrutura superorganizada. Por isso, Blazkowitz, com a ajuda do muito defasado Círculo de Kreisau, torna-se símbolo de esperança na medida em que destrói seus inimigos nazistas.

Embora este *game* possua elementos narrativos que se aproximem de uma distopia, trata-se, entretanto, uma uchronia; enquanto distopias são melhor compreendidas como futuristas, a uchronia (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. Não é preciso ir muito longe para compreender o conceito: até *Senhor dos Anéis* se trata de uma uchronia, pois não define em que momento da história paleolítica criou-se o elo que direciona a humanidade à ascensão da Terra Média (CHAVES, 2019). *Wolfenstein* identifica-se como tal porque, além de criar uma história hipotética, não determina o tempo *per si* dos eventos que levaram à vitória do *Reich*, principalmente devido ao fato de que a narrativa da duologia ucrônica é mostrada a partir dos olhos de Blazkowitz – ou seja, tal como o personagem, o jogador não se torna

conhecedor de todos os motivos que levaram o *Reich* à vitória sobre os Aliados; em síntese, a uchronia é referente a uma alteridade temporal (CAVALCANTI, 2022).

A narrativa ucrônica presente em *The New Order* (e em sua sequência, *The New Colossus*) apresenta um modelo de sociedade baseado na utopia nazista – o domínio do Espaço Vital<sup>26</sup>, a eliminação do judaísmo, a exaltação da violência etc. As utopias e distopias são conceitos opostos, mas não inseparáveis (na verdade, as semelhanças são muitas), e por isso, a distopia pode ser interpretada como uma sátira às utopias. Uma longa discussão sobre as diversas ramificações de um futuro “positivo” ou “negativo” parece muitas vezes resultar em semelhanças que, ao mesmo tempo em que tornam a humanidade repleta de adjetivos como “feliz”, “satisfeita”, “otimista”, em contrapartida, também a assimila a “ignorante”, “estúpida”, “dependente” etc. (e seu oposto, onde o conhecimento traz sofrimento). Daí, autores notórios que ironizaram as utopias como Evgeni Zamiátin, Aldous Huxley, George Orwell, Ray Bradbury, Suzanne Collins, entre outros. Embora tais críticas tenham realmente se popularizado no decorrer do século XX em decorrência da ruptura com a *belle époque*, a sociedade utópica já havia sido sugerida por Thomas More em 1516 com *Utopia*, que por sua vez, se assemelhava ao plano criativo e idealista da *República* de Platão (século IV a.C.) (PAVLOSKI, 2014; TAVARES, 1986).

Na sequência *Wolfenstein II: The New Colossus*, deve-se eliminar a antagonista *SS-Obergruppenführer* Irene Engel, que figura em uma das maiores autoridades da América ocupada e objetiva na eliminação dos últimos polos de resistência.

É bem provável que a produção de *Wolfenstein II: The New Colossus* tenha sido fortemente influenciada pela também uchronia *O homem no castelo alto*, já que este,

em vez de ser uma simples aventura de espionagem e guerra, é uma análise sutil das diferenças culturais e psicológicas entre o Ocidente feita do ponto de vista de uma sociedade norte-americana totalmente dominada pela política alemã e pela cultura japonesa (TAVARES, 1986, p.46-47).

*Wolfenstein* difere-se da perspectiva de uma vitória da aliança Berlim-Roma-Tóquio porque em sua narrativa, os antigos aliados dos nazistas, Japão e Itália, foram também subjugados pelas tropas de Hitler após os sucessos do Eixo na guerra (WOLFENSTEIN WIKI, 2021), o que não é inverossímil, já que historicamente, Hitler realmente cogitou trair suas

---

<sup>26</sup> Para Hitler, o Espaço Vital consistia em uma ampla área ao Leste europeu que deveria servir de território imprescindível para o sucesso do *III Reich*, devido às terras férteis e condições climáticas favoráveis para a subsistência do povo alemão. Por isso, a execução dos eslavos nos domínios nazistas ao Leste se fez da maneira mais sistemática e rápida possível (FEST, 2017).

alianças em algum momento após a hipotética vitória sobre os Aliados (FEST, 2017). Os arquivos encontrados no jogo esclarecem melhor os eventos que causaram a vitória do *III Reich*. De acordo com os mesmos, o jogador pode ser informado que, por exemplo: a *Wehrmacht* conseguiu dominar o Canal de Suez e repelir os Aliados na Operação Overlord; a Batalha do Atlântico foi vencida, e doravante, destruiu-se a marinha norte-americana; Rommel avançou até a Índia britânica e exterminou os ingleses; em 1948, a União Soviética capitulou; Canadá e China foram ocupadas; as demais alianças da Alemanha, como o Japão, a Itália, a Finlândia etc. foram traídas e invadidas, embora em alguns casos, possuísem autonomia independente sob influência alemã; ao final de 1948, a bomba atômica *Der Bestrafer* atingiu Manhattan, nos Estados Unidos, e pôs fim à Segunda Guerra Mundial (WOLFENSTEIN WIKI, 2022).

O subtítulo *The New Order* não foi selecionado aleatoriamente, já que o conceito de “nova ordem” foi utilizado pelos nazistas para designar a unificação territorial e racial alemã sob os auspícios das leis nacional-socialistas. Na verdade, o conceito foi uma apropriação bastante distorcida, outrora já utilizado por autores como o socialista italiano Antonio Gramsci em seu periódico *L’Ordine Nuovo* (1919-1920), em que organizava propostas sobre reformas trabalhistas (DO CARMO, 1998; NINHOS, 2010). Antes dos nazistas, “nova” e “ordem” já compunham corriqueiramente o vocabulário da literatura teórica do fascismo futurista italiano (COELHO, 1980). Já o subtítulo da sequência, *The New Colossus*, faz referência ao poema homônimo escrito por Emma Lazarus em 1883, escrito para levantar fundos para a construção da Estátua da Liberdade (WOLFENSTEIN WIKI, 2023). É possível que a referência, além de implicar que o principal cenário do jogo se trate do país norte-americano, também indique a reconstrução das células de resistência que paulatinamente se libertam do totalitarismo nazista.

É importante apontar que a ficção científica muitas vezes deixa de consistir em mera fantasia para se tornar, mais tarde, uma referência para a realidade – não são raros exemplos de autores de ficção científica que “previram” o porvir por meio de suas abordagens narrativas (como por exemplo, as viagens espaciais ou os submarinos outrora descritos por Júlio Verne). Em outras palavras, conforme aponta o filósofo Álvaro Vieira Pinto em sua obra *O Conceito de Tecnologia* (2005), nenhum indivíduo está realmente dissociado de seu tempo, pois ele tende a enxergar uma projeção do que é colocado em sua frente, ou seja, o porvir. As ditas previsões são ilusórias; seus autores não previram o futuro, mas pelo contrário, estavam tão imersos nos debates científicos, que conseguiam transmitir o porvir por meio de ficções verossímeis cujas criações não demorariam a se tornar realidade (OTERO, 1987). Exemplo desta impressão pode ser encontrado no autor Hugo Gernsback, que ao lançar *Ralph 124C 41+* em 1925, não havia previsto a criação do radar, do voo espacial, da luz fluorescente, dos móveis de fibra de vidro,

da gravação magnética, das embalagens automáticas, das vitrolas de ficha, do aço inoxidável, dos microfilmes, da televisão etc.; pelo contrário, frente a tantas “previsões” do autor,

não há motivo para espanto: Gernsback era um técnico em eletricidade, com interesse especial por rádio. Estava em dia com a ciência e tinha uma noção aproximada do que estava ao alcance da tecnologia nos anos seguintes: como diz Isaac Asimov, “quem vê o óbvio prediz o inevitável” (TAVARES, 1986, p.26).

Há, portanto, uma tendência em se aproximar a ficção científica à distopia. O conhecimento científico oriundo dos autores do gênero invariavelmente simula possibilidades pessimistas, advindas da mesma criação ou descoberta retratada em suas narrativas – robôs, bombas, inteligência artificial e pandemias fogem do controle de seus agentes responsáveis, ou seja, dos cientistas, e tornam-se pretexto para uma ruptura com o mundo “real” para dar lugar a um mundo que ameaça a existência humana (OTERO, 1987) (como, por exemplo, *A Guerra dos Mundos*, de H.G. Wells, ou *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley). Neste sentido, *Wolfenstein* se apropria da hipótese do “e se” ao inserir ameaças oriundas da manipulação da ciência, por parte dos nazistas, a ponto de se tornarem a facção dominante que colocaria ao fim a Segunda Guerra Mundial.

### **3.1 Armas mirabolantes, domínio da robótica e estruturas incríveis: *Wolfenstein: The New Order* e *Wolfenstein II: The New Colossus* como produtos do Período Sincrético**

*Wolfenstein*, na totalidade de sua série, possui diversas referências à ficção científica oriunda do Período Sincrético, principalmente no que tange às tecnologias sob posse dos inimigos alemães.

A quantidade de exemplos relacionados ao domínio da ciência por parte dos nazistas na série *Wolfenstein* é numerosa. Alguns dos modelos mais notáveis, no entanto, dizem respeito ao arsenal e maquinário dos alemães, desde as armas empunhadas pelos soldados até os veículos que os transportam. Em jogos sobre a Segunda Guerra Mundial do “mundo real” em geral, uma das características que dá ao inimigo alemão um sentido de desafio a ser superado é o armamento ou veículo de guerra sob sua posse; em alguns casos, oferecerem uma opção de maior aniquilação que as armas oferecidas pelas facções Aliadas, ou seja, nesses *games*, são as

próprias armas alemãs que auxiliam na destruição dos exércitos do *Reich*, com destaque especial ao fuzil de assalto StG-44 e a metralhadora leve MG-42<sup>27</sup>.

No decorrer de toda a franquia de *Wolfenstein*, o arsenal alemão recebeu diversas representações relativamente fiéis às armas historicamente utilizadas pelos nazistas. Apenas em *Return to Castle Wolfenstein*, o jogador poderia usufruir, por exemplo, da pistola *Luger*, da submetralhadora MP-40, do fuzil de ferrolho *Mauser* Kar98k, do fuzil de assalto FG-42, da metralhadora leve MG-42, das granadas de mão Modelo 24 *Stielhandgrenate* e da lançadora de ogivas antitanque *Panzerfaust*. Em contrapartida, o arsenal utilizado pelos Aliados é uma minoria, de forma que entre as armas não-fictícias, pode-se utilizar apenas a adaga da OSS, a pistola M1911A1 *Colt*, as submetralhadoras *Thompson* e *Sten* e as granadas MK 2 (e no *port* do jogo para *Xbox*, também uma escopeta *Winchester* M97). Entre as armas fictícias, *Return to Castle Wolfenstein* apresentava a *Venom* (similar à *Mini*) e a *Tesla* (de choque), além de um protótipo de fuzil silencioso e um lança-chamas com características tanto da norte-americana M1, quanto da alemã *Flammenwerfer 35* (WOLFENSTEIN WIKI, 2023).

O jogo demonstrava, ainda, certa timidez no *design* de armas inteiramente fictícias, ao contrário do que ocorreria na duologia da *Machinegames*. Em ambos os jogos, o arsenal alemão prevalece e chega a compor a totalidade do equipamento de Blazkowicz para eliminar o inimigo – característica compreensível ao se notar que apenas o *Reich* continuou a produzir armas em grande escala após a vitória sobre os Aliados. A única arma produzida pelos Aliados que o jogador pode utilizar é uma versão atualizada (para o ano de 1946) da M1928A1 *Thompson* no decorrer do prólogo de *The New Order*; após o capítulo, Blazkowicz adquire armas exclusivamente alemãs, muitas das quais tratam-se de versões modernizadas de modelos utilizados na Segunda Guerra Mundial.

As *Luger* P08, MP-40, StG-44 e MG-42, por exemplo, possuem versões remodeladas que condizem ao início da década de 1960: *Pistole* 61, MP-61, StG-60 e *Hammergewehr*, respectivamente. No entanto, armas contra blindados, como a *Panzerfaust* e a *Panzerschreck*, foram substituídas por modelos de manuseio mais prático; enquanto a

---

<sup>27</sup> A *Sturmgewehr 44* (StG-44) e *Maschinengewehr 42* (MG-42) tratam-se dos exemplos mais comuns de armas alemãs superiores às dos Aliados nos *games* de diferentes franquias, sem se considerar as antitanques (como a *Panzerschreck*). Ambas dispõem de vantagens que muitas das demais armas manuseadas pelo jogador não oferecem: no caso da *Sturmgewehr*, obtém-se geralmente maior poder de fogo a médias distâncias e grande estabilidade durante os disparos. A MG-42 se difere das demais armas equivalentes principalmente pelos altos poder e taxa de fogo (cerca de 1.550 projéteis por minuto) (BISHOP, 1998). Na verdade, estas duas armas foram representadas até em *games* atemporais à Segunda Guerra Mundial – a MG-42, por exemplo, é uma opção de arma desde o quarto título da franquia *Far Cry*, da *Ubisoft*; já a StG-44 faz parte do arsenal do modo *multiplayer* de *Call of Duty 4* (2007) e até mesmo de jogos de guerra futuristas, como *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014) e *Battlefield 2042* (2021).

*Dieselmkraftwerk*, que mais lembra um modelo de fuzil, dispara projéteis de gasolina que grudam às superfícies e detonam remotamente, a *Kampfpistole* se trata de uma pistola que dispara munições explosivas de alto impacto. A ausência de armas antitanques como as utilizadas na Segunda Guerra Mundial pode ser compreendida pelo fato de, após a capitulação dos Aliados em *The New Order*, não haver mais batalhas de tanques; ao mesmo tempo, a produção massiva deste tipo de armamento só colocaria os seus próprios blindados em risco. Aliás, pode-se perceber, na duologia, que o próprio uso de tanques foi abandonado pelo Exército Alemão; no lugar dos *Panzer*, o *Reich* empregou o uso dos *Panzerhunde*, robôs da mesma proporção de um tanque que têm a estrutura de um cão. A mobilidade, blindagem e armamento dos *Panzerhunde* são combinadas ao fato de as máquinas não necessitarem de condutor, de forma que suas incansáveis patrulhas os levam a detectar apenas os “terroristas”, e se necessário, entrar em modo de combate.

Apesar do emprego dos *Panzerhunde*, o *Reich* também utiliza cães totalmente mecânicos em tamanho real, os *Kampfhunde* (FIGURA 6) (embora o uso de cães reais, muitos dos quais tratam-se de híbridos biomecânicos, ainda acompanhem os nazistas), que muito lembram o cachorro-máquina descrito por Ray Bradbury em *Fahrenheit 451*, Sabujo. O autor descreve a tentativa de o protagonista da trama, Montag, aproximar-se do cão quando o personagem não se tratava ainda de um dos alvos da criatura:

A luz mortiça da uma da madrugada, o luar do céu aberto emoldurado pela ampla janela refletia-se, tocava aqui e ali no bronze, cobre e aço da fera ligeiramente trêmula. A luz cintilava nas facetas de rubi e nas sensíveis cerdas de náilon das narinas da criatura que vibrava de modo muito sutil, as oito pernas esparramadas sob si como as de uma aranha, as patas munidas de coxins de borracha. [...] Montag tocou em seu focinho. O Sabujo rosou. Montag saltou para trás. O Sabujo ergueu-se e olhou para ele com luz verde-azulada de néon cintilando em seus globos oculares subitamente ativados. Rosnou novamente, um gesto de desconfiança que era uma estranha combinação rouca de chiado elétrico, som de fritura, arranhar de metal, giro de dentes velhos e enferrujados de engrenagem (BRADBURY, 2014, p.34-36).

FIGURA 2: Um *Kampfhund*

FONTE: Imagem disponível em: < <https://www.deviantart.com/panick/art/Kampfhund-1960-Highpoly-457455703>>. Acesso 14 fev. 2023.

Com exceção das oito patas descritas pelo autor, ainda assim, o modelo de cão mecânico apresentado na FIGURA 6 condiz bastante com as descrições de Sabujo. No *game*, tais criaturas possuem presas de titânio “capazes de perfurar até mesmo a mais espessa das armaduras corporais” (WOLFENSTEIN WIKI, 2023).

Além da tecnologia bélica, na referente duologia, os alemães demonstram também domínio em outras áreas da ciência, como a espacial: em *The New Order*, os nazistas possuem um centro de pesquisa na Lua, e em *The New Colossus*, uma estrutura multifuncional em Vênus (FIGURA 7), com instalações militares e científicas, bem como uma residência luxuosa que abriga o próprio Adolf Hitler. É possível que a base venusiana tenha sido construída neste planeta por motivos de segurança – afinal, é nela que se encontra a residência do *Führer* – não apenas porque se localiza fora da Terra, mas porque as nuvens de dióxido de carbono que envolvem Vênus impedem que qualquer movimento em sua superfície seja observado (o que causa um efeito-estufa que impede que o calor de 480 °C seja dissipado), até mesmo por telescópios. Por isso, na ficção científica, devido à maior dificuldade de monitoração de superfície, ele representa um cenário mais versátil à imaginação que Marte, por exemplo (GUIZZO, 1995; STABLEFORD, 1995).

FIGURA 3: Arte conceitual de um dos ambientes internos do aeróstato em Vênus



FONTE: Imagem disponível em:

<<https://i.pinimg.com/originals/13/b8/e6/13b8e64ec8caa0e3249faa7c3d244637.jpg>>. Acesso 28 dez. 2021.

A base em Vênus também guarda uma fábrica de naves discoidais utilizadas possivelmente pela *Luftwaffe*, os *Haunebu-V*, conforme o jogador pode perceber em certos segmentos do respectivo capítulo. Estes veículos, conhecidos popularmente por “discos voadores”, foram historicamente pesquisados pelos nazistas a ponto de realizarem testes com protótipos já em estágio funcional, embora as experiências tenham cessado devido às contraofensivas Aliadas sobre a Europa. Para José Miguel Romaña,

não estamos falando de ficção científica nem tampouco de absurdos como que Hitler teria recebido ajuda de extraterrestres, como diziam e ainda dizem os ufólogos mais fanáticos para iludir as mentes mais ingênuas. Com provas falsas e homens de preto fazendo visitas a supostas testemunhas de seres de outras galáxias, com a CIA e a FBI colaborando como podiam, as mentes incautas foram levadas a criar a grande mentira da segunda metade do século XX; contavam, para isso, com a descarada colaboração dos donos de importantes meios de comunicação escritos e audiovisuais. A razão de Estado estava acima de tudo para não ter de admitir que os alemães continuavam agindo e possuíam uma técnica muito superior (2010, p.405-428).

Como resultado, pode-se entender que a obsessão por discos voadores esteja associada à Segunda Guerra Mundial e ao avanço tecnológico da *Luftwaffe*; ou seja, devido à disseminação de tantas teorias conspiratórias envolvendo os ditos “UFO’s” (sigla para

*unidentified flying object*, ou “objeto voador não-identificado”), parecia que seres extraterrestres estariam mais próximos do que se podia imaginar: em 1947,

o empresário Kenneth Arnold, enquanto voava em seu avião particular próximo a Mt Rainier, em Washington State, viu em sua proximidade o que pareciam nove objetos em formatos de disco em uma formação. Ele descreveu seus voos como se fossem “pires os quais você arremessa sobre a água”. Visões [destes objetos] continuaram no decorrer das décadas de 1940 e 1950, tornando-se cada vez mais elaboradas e intimidadoras, e continuam até hoje, décadas depois, embora não na mesma frequência febril [...] (BARNET; PRINGLE; RANGLES, 1995, p.1253).

A época parecia propícia para esta “frequência febril”, já que o temor por uma catástrofe oriunda da Guerra Fria e o desejo de se explorar o espaço criava uma espécie de fobia por seres extraterrestres. A indústria cultural soube tirar proveito do medo e curiosidade pelo desconhecido ao propor uma espécie de sedução baseada na ficção científica que pode ser entendida pelo que Hans Jauss (2002, p.77) chama de “prazer estético ante negatividades”. Ele aponta que Freud “explica o prazer estético da identificação pela função de alívio e proteção da distância estética e, ao mesmo tempo, por um interesse mais profundo pela atividade da fantasia” (JAUSS, 2002, p.78). Ou seja, a sedução pelo medo poderia ser entendida como uma experiência catártica, ou do não-eu, um interesse gerado pelo alívio em compreender a distância do mundo real com o mundo das projeções artísticas. Tal interesse contribuiu com a disseminação da ficção científica por meio não apenas da literatura, do cinema e da televisão, mas também dos videogames: *Space Invaders* (1978), *Galaxian* (1979) e *Galaga* (1981) figuram entre alguns de inúmeros exemplos de títulos que aproveitaram a tendência xenofóbica da época. A dialética medo-distância trazia como síntese, portanto, uma curiosidade mórbida sem que colocasse o jogador em risco quando o mesmo combatia discos voadores ou destruía bombas que caíam do céu.

Embora *Wolfenstein* nunca tenha sido realmente enfático nas representações dos discos voadores, ainda assim, é por meio destes veículos que os alemães podiam transitar entre Terra e Vênus. Por mais que suas aparições sejam breves, novamente expõem o conhecimento histórico que os produtores do *game* obtiveram para criar um sentido científico de superioridade tecnológica por parte da *Wehrmacht*.

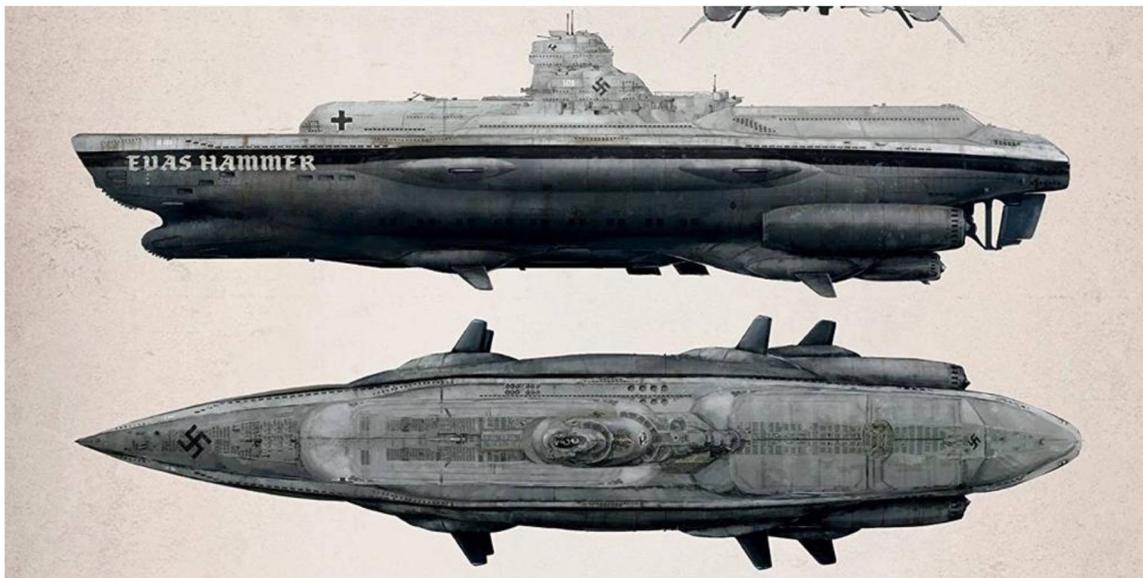
Maior destaque da aeronáutica alemã é percebido no *Ausmerzer* (traduzido literalmente como “erradicador”), autodenominada pelos próprios nazistas como uma “incrível fortaleza celeste”, conforme aponta um dos cartazes encontrados em *Wolfenstein II*. De acordo com o *Wolfenstein Wiki* (2023),

o *Ausmerzer* foi construído e posto em serviço por volta de 1951, como guardião da nova ordem estadunidense [...]. Nos anos que se seguiram, sob o comando inicial de Gernot Herrmann, o *Ausmerzer* esmagaria a resistência em grande escala ao domínio nazista nos Estados Unidos durante a chamada Guerra de Libertação [...]. Entre 1960 e 1961, o comando do *Ausmerzer* foi transferido para Irene Engel [...]. Nesta altura, seu alvo principal passou de revoltas a células terroristas, embora um mapa no centro de controle ODIN [guardado na base em Vênus] [...] indique que ainda estava a realizar pelo menos algumas patrulhas fixas em agosto de 1961.

Novamente, a base em Vênus se mostra essencial para os nazistas. Além de abrigar a Hitler, guardaria também os códigos para o mapeamento do *Ausmerzer*, possivelmente a mais bem-protegida criação dos alemães após o alternativo término da Segunda Guerra Mundial. Ao obter estes códigos, Blazkowicz e seus aliados finalmente puderam identificar a fortaleza aérea, invadi-la e assegurá-la, e com isso, rastrear e eliminar a antagonista do *game*, Irene Engel.

Mas assim como no céu, a *Wehrmacht* também controlaria o mar. Em *Wolfenstein: The New Order*, uma das missões consistem em inserir o protagonista no *U-Boat* nuclear *Eva's Hammer* (Martelo de Eva), o maior submarino do mundo (FIGURA 8), a fim de tomá-lo e utilizá-lo contra a fortaleza do Dr. Strasse. A posse do *Eva's Hammer* colocaria a Resistência em vantagem contra a base principalmente devido aos seus canhões de disparo de pequenas ogivas nucleares. Em *Wolfenstein II*, o *U-Boat* é utilizado como quartel-general da Resistência.

FIGURA 4: Arte conceitual do *Eva's Hammer*



FONTE: adaptação da imagem disponível em:

<[https://static.wikia.nocookie.net/wolfenstein/images/9/96/Ca87f2dc6312e304831ee25c6980924f.\\_SX1280\\_QL80\\_TTD\\_.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20171213093448](https://static.wikia.nocookie.net/wolfenstein/images/9/96/Ca87f2dc6312e304831ee25c6980924f._SX1280_QL80_TTD_.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20171213093448)>. Acesso 20 fev. 2023.

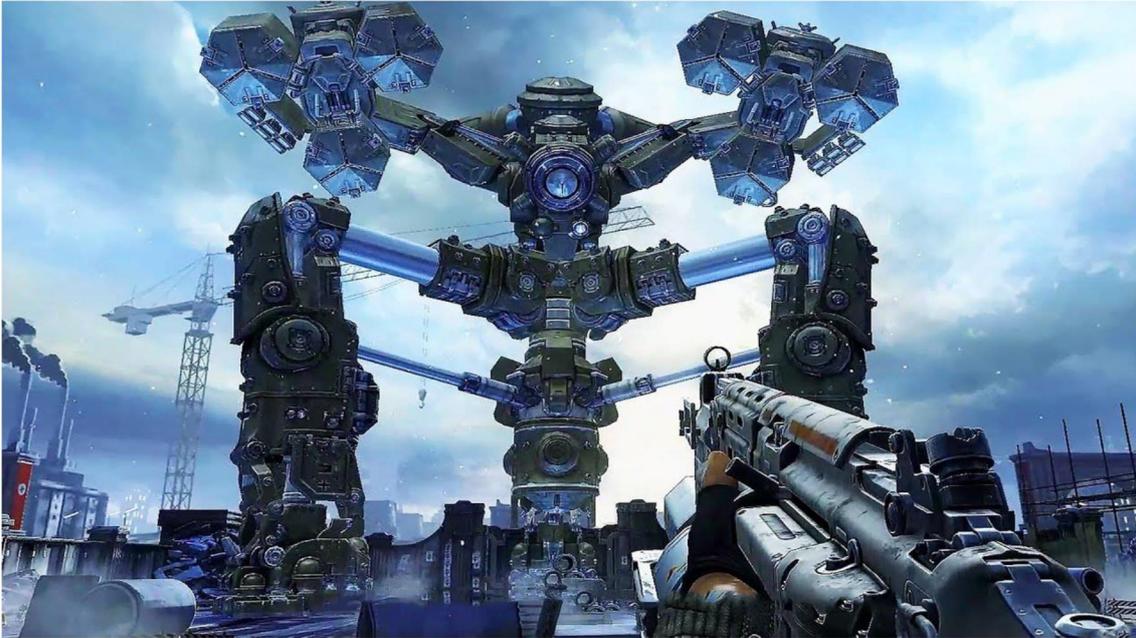
O *Eva's Hammer* simboliza historicamente outro dos maiores trunfos dos alemães no decorrer da Segunda Guerra Mundial: a tecnologia com submarinos. Embora esteticamente

sua arquitetura seja adequada a aspectos retrofuturistas – as grandes turbinas e o complexo desenho do casco, por exemplo – pode-se estimar que o submarino representado remeta ao *U-Boat* Tipo XXI, um dos últimos modelos utilizados pelos alemães antes do término do conflito. Quase totalmente elétrico, pois ainda não dispensava o motor a diesel, o Tipo XXI podia se movimentar silenciosamente por mais de 75 horas sem emergir – foi o primeiro submarino do mundo a se movimentar mais depressa imerso do que sobre a água, ultrapassando os 17,2 nós (cerca de 40 km/h). Era armado com seis tubos de torpedo de 53,3 cm e duas montagens duplas de canhões antiaéreos de 20 mm (DE PAULA, 2014; ROMAÑA, 2010; WILLIAMSON, 2005).

Tanto o *Eva's Hammer* quanto o *Ausmerzer* representam algo em comum no que tange aos projetos de Hitler colocados em prática: a mania de grandeza. Desde sua residência em Obersalzberg, ostentava aos visitantes a janela corrediça para baixo que dizia ser a maior do mundo; não conseguia esconder o entusiasmo quando falava “na maior mesa do mundo [...], nas cúpulas mais altas, nas tribunas mais amplas, nos arcos de triunfo mais gigantescos: em suma, encontramos em toda parte a vontade de fazer sempre do colossal a norma indiferenciada de qualquer coisa” (FEST, 2017, p.614). Toda essa mania era direcionada ao esforço de, desde a década de 1930, direcionar o centro da capital alemã, Berlim, à transformação de um

único complexo que lhe desse o prestígio de uma grandeza imperial, com largas avenidas, gigantescos blocos brilhando de luz, tudo dominado por um edifício com uma espécie de cúpula que, com 300 metros de altura, devia ser a construção mais alta do mundo e poderia acolher 180 mil pessoas (FEST, 2017, p.615).

Embora o subtítulo *The New Colossus* faça referência à Estátua da Liberdade, pode-se estimar que o mesmo seja uma alusão também à obsessão de grandeza por parte de Hitler, mais exatamente, representada pelo *Ausmerzer*. Mas não apenas, já que por toda a duologia, o jogador se depara com estruturas colossais desde prédios a gigantescos robôs como o *Baltisches Auge* (Olho do Báltico) e o *London Monitor* (Monitor de Londres), apresentados no primeiro jogo (FIGURA 9).

FIGURA 5: O *London Monitor*

FONTE: Imagem disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/MEZvZHDzmvs/maxresdefault.jpg>>. Acesso 20 fev. 2023.

Enquanto o *Baltisches Auge* protege a costa do Mar Báltico ao prólogo de *Wolfenstein: The New Order*, o *London Monitor* patrulha as ruas de Londres para conter insurgências. Este, portanto, trata-se de um modelo revisado do primeiro, ou ainda, pode se tratar do mesmo robô, mas reparado e remodelado com peças e armas mais poderosas, entre as quais, metralhadoras, lançadores e mísseis e lança-chamas. Assim como outras unidades robóticas presentes no título, ambos funcionam por meio da inteligência artificial. Pode-se perceber, em suas representações, certas influências dos *mechas* difundidos pela cultura pop japonesa – embora estes sejam tripulados, e os robôs retratados em *Wolfenstein* dispensem o intermédio direto de pilotos.

Os *mechas* foram introduzidos na cultura oriental em 1951, por Osamu Tezuka, em seu mangá *Tetsuwan Atom*, ou *Astroboy*, que estrearia em formato de anime em 1963. Nele, os *mechas* consistem em colossais “robôs ‘reais’, ou seja, robôs que possuem uma mecânica possível de ser reproduzida no mundo real” (MENDES, 2006, p.48). No Oriente, eles seriam responsáveis por uma nova percepção do imaginário japonês acerca da robótica, transmitidos pela cultura popular por meio de mangás, animes e seriados (DE PAULA, 2018). Nos *games*, é muito difícil de se definir quais foram os primeiros jogos a popularizarem o gênero *mecha*,

dada a elevadíssima quantidade de títulos a abordá-lo<sup>28</sup>, dos quais a grande maioria não recebeu distribuições no Ocidente.

No entanto, pode-se perceber certa influência de *Metal Gear* nas representações dos robôs gigantes de *Wolfenstein*. Aliás, é muito provável que a popularização deste conceito da indústria cultural japonesa nos *games* ocidentais tenha sido influenciada por *Metal Gear*; desde 1987 até 2015, os títulos criados por Hideo Kojima, lançados pela *Konami*, trouxeram ao Ocidente uma perspectiva mais complexa aos *mechas*, que poderiam ser utilizados como portadores de armas nucleares desde a Guerra Fria. Na grande maioria dos títulos da franquia, o jogador deve combater, invariavelmente, um ou mais desses robôs – com destaque para os retratados em *Metal Gear: Peace Walker*, que dispensavam o intermédio de tripulantes. O combate exercido por Blazkowicz contra o *London Monitor* muito se assemelha às batalhas travadas entre homem e máquina em *Metal Gear Solid*, desde os conceitos mecânicos estéticos dos robôs, até o conceito de se destruir parte por parte dos mesmos para que, ao fim, possa se danificar os seus fragilizados núcleos.

No decorrer da narrativa da duologia produzida pela *Machinegames*, mesmo que a tecnologia sob posse dos alemães possa parecer fantástica, ainda assim, é necessário atentar que a ciência, *per se*, não é exercida de maneira autossuficiente – como nos casos de contextos em que máquinas ou sistemas de computadores despertam consciência própria, por exemplo. Significa que, por trás de todo o maquinário sob posse alemã, existem agentes humanos que permitem o seu funcionamento. Mais exatamente, na qualidade do personagem cientista.

O antagonista de *The New Order* é Dr. Wilhelm “Deathshead” Strasse (que já havia sido representado em *Wolfenstein* (2008) e *Return to Castle Wolfenstein*). Ele ocupa diversas funções do *Reich*, entre as quais, a de Ministro de Pesquisas Avançadas e Chefe da Divisão de Projetos Especiais, que se responsabiliza por fornecer armas para a Divisão Paranormal da SS. Graças a ele – aí, o elo que resulta na uchronia do enredo do *game* – a Alemanha pôde reverter a situação na guerra. Seu trunfo científico estava na pesquisa com artefatos ocultistas judaicos, dos quais usufruiu da tecnologia para criar um arsenal imbatível no contexto alternativo da Segunda Guerra Mundial, entre os citados robôs e armas a laser. Sob o domínio desta ciência, repeliu a tentativa de invasão Aliada no Dia D, avançou sobre Stalingrado e rompeu a linha defensiva da RAF na Batalha da Inglaterra, pondo fim às últimas tentativas de se empurrar os alemães de volta para Berlim. A última tentativa de freá-lo e levar a guerra ao fim ocorreria em

---

<sup>28</sup> Conforme pode ser percebido a partir da pesquisa por “video games about mecha” em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video\\_games\\_about\\_mecha](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_about_mecha)>. Acesso 12 jan. 2021. Os títulos da lista, em sua grande maioria, não compreendem os jogos lançados exclusivamente no Oriente.

1946, quando no decorrer da missão retratada como prólogo em *The New Order*, os Aliados arriscaram a falha invasão a sua fortaleza no Báltico. Nesse contexto, Strasse ocupa as patentes tanto de marechal-de-campo da *Wehrmacht*, quanto de general da SS. Graças principalmente a ele, a ciência recebe o papel de personagem, ou mais exatamente, de vilã; graças ao dito mito do cientista, exercido por Strasse, a ciência do *Reich* funciona de maneira aparentemente autônoma.

Portanto, se o marechal Strasse usa de uma tecnologia então desconhecida para elaborar armas além de sua época, com seu intelecto e conhecimento “de cientista”, pode-se dar atenção às verossimilhanças fantasiosas oriundas da ciência presentes no *game*. O cientista é o agente causador da ciência na mesma proporção em que o personagem extraterrestre porta tecnologias incompreensíveis para o ser humano, ou ainda, a figura demoníaca que porta um arsenal místico e invoca espíritos. Mas o cientista é algo mais nas possibilidades do real; no mundo do “e se”, é quem dá um aspecto crível no teor extraordinário da ciência. É por isso que, se observado com um olhar menos cético, *Wolfenstein* e obras semelhantes não chegam a ser tão fantasiosos assim (mesmo que a estranha tecnologia judaica tenha caído em mãos nazistas)! Afinal, Hermann Göring não mentira quando, ao ser capturado pela 36ª Divisão de Infantaria, lhes confessou que “tiveram muita sorte de a guerra não durar alguns meses mais” (apud ROMANA, 2010, p.15). Porque até mesmo pesquisas que suscitam a imaginação do absurdo, desde canhões que disparavam projéteis de ar a armas de cano curvo utilizados para se disparar em esquinas, foram realizadas pelos cientistas alemães do *Reich* (FORD, 1973), e como resultado, a indústria do entretenimento audiovisual usufruiu das representações de um inimigo equipado com tecnologias estranhas ao mundo.

Na qualidade de antagonista, a ciência dá sentido a inúmeros jogos eletrônicos sem que muitas vezes seja necessário explicar os porquês de seu funcionamento, embora em muitos casos, os produtores criem contextos que apresentam *como* ela funciona – pois, do contrário, conforme escrevera Isaac Asimov, “um público mal informado tende a confundir erudição a feitiçaria” (1975, p.170). É verdade que conhecer as influências do respectivo jogo enriquece sua prática – experimentar uma ucronia ou distopia após ter lido *1984*, *Guerra dos Mundos* e *Admirável Mundo Novo*, por exemplo, tende a satisfazer o jogador com suas referências. Quando a ciência se apresenta na qualidade de vilã, acidental ou não, há sempre uma figura que a torna possível – tal como o monstro Frankenstein de Mary Shelley (1818), o cientista é sua criadora, ou pelo menos, o culpado pela sua existência.

### 3.2 À procura de um *Supersoldat*

Em *Wolfenstein 3D*, se observado em retrospectiva, os elementos de uma ficção científica eram ainda tímidos e só se apresentavam lenta e paulatinamente conforme o jogador avançava pelas fases. Neste sentido, uma das primeiras alusões à ciência manipulada pelos nazistas estava na presença de inimigos mutantes – que, aliás, não se tratam do resultado de experimentos em soldados alemães, mas sim de norte-americanos, conforme sugere seus modelos de uniforme. Na expansão *Spear of Destiny*, o jogador se depararia ainda com um *Übermutant*, que conforme sugere o nome, trata-se de um super mutante, figurado como o terceiro “chefão”<sup>29</sup> da *prequel*.

Entretanto, se há a presença de elementos da ciência, conseqüentemente, há um ou mais responsáveis pela sua manipulação. Em *Spear of Destiny*, explica-se que a verdadeira mente por detrás da criação dos mutantes é o Dr. Schabbs, “chefão” combatido ao final do segundo capítulo de *Wolfenstein 3D* que arremessa seringas contra o protagonista (FIGURA 10).

FIGURA 6: O Dr. Schabbs pronto para arremessar uma seringa no protagonista em *Wolfenstein 3D*



FONTE: Imagem disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/CdjeKtfcbgU/maxresdefault.jpg>>. Acesso 04 fev. 2023.

<sup>29</sup> O “chefão”, culturalmente assimilado do conceito de “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.

Schabbs, ao ser representado como médico, sugere uma filiação à SS, já que as pesquisas médicas que incluíam testes em cobaias humanas eram submetidas a esta instituição. O próprio chefe da SS, Heinrich Himmler, tinha certo fascínio pela medicina, já que dizia-se ser comum que mencionasse Hipócrates constantemente, de quem mantinha um livro à cabeceira em que se compilava trabalhos e pesquisas da figura grega (BERNADAC, 1980). Portanto, não sem motivos, os experimentos em humanos eram realizados nos campos de concentração, inclusive em Auschwitz; lá, as pesquisas médicas eram chefiadas pelo médico da SS Joseph Mengele, que realizava experimentos ligados à pseudociência eugenista, entre as quais, relata-se que tentou costurar duas crianças uma à outra, na “descoberta” por gêmeos siameses que, dias após de indescritível agonia, morreram em decorrência da gangrena dos ferimentos; havia também a injeção de compostos químicos nos olhos de prisioneiros, a fim de colorir seus olhos de azul sem a interferência genética; pessoas com heterocromia eram mortas para que seus olhos fossem arrancados e pesquisados pelo médico. Cerca de 150 prisioneiros morreram de fome em nome daquela pseudociência. Estes exemplos de experimentos causados por Mengele e seu corpo médico são apenas uma fração do terror provocado pela ciência nazista, que justificava seus meios para apresentar provas de que a raça ariana deveria ser superior às demais (NOGUEIRA, 2015).

Porquanto a ligação de Schabbs à SS seja apenas presumível em *Wolfenstein 3D*, nos seguintes títulos da franquia, as figuras relacionadas à ciência nazista estariam explicitamente ligadas à *Schutzstaffel*, como por exemplo, em *Return to Castle Wolfenstein*. Nele, entre os principais inimigos, encontra-se o já citado Wilhelm Strasse, médico *SS-Oberführer* responsável pela Divisão SS de Projetos Especiais, que contribuiu para com a “Operação Ressurreição” a fim de libertar o imortal rei Heinrich I, aprisionado por um mago no ano de 943 d.C. Historicamente, aliás, o rei Heinrich era idolatrado por Himmler, que acreditava ser seu descendente. Não aleatoriamente, o principal cenário explorado pelo *game*, o castelo de *Wolfenstein*, é possivelmente uma referência ao castelo de Wewelsburg, adquirido pessoalmente por Heindrich Himmler em 1934. Nele, o nazista reforçava as teorias arianistas por meio de sua *Das Ahnenerbe*, ou Sociedade de Herança Ancestral, formada por nacional-socialistas acadêmicos de alto nível. No castelo havia até mesmo uma câmara preparada para abrigar o Santo Graal, que era buscado pela *Das Ahnenerbe* em expedições pelo mundo; Himmler acreditava que os cristãos a haviam roubado de uma antiga tribo ariana e deveria conter traços que provassem a pureza do sangue germânico. O castelo também possuía uma cripta onde se depositava as cinzas de seus ditos “cavaleiros”, junto dos respectivos uniformes e armas (BUTLER, 2008).

No *game*, a ressuscitação do rei implicaria no retorno à glória germânica que submeteria o resto do mundo (WOLFENSTEIN WIKI, 2022). Para que se alcançasse Heinrich I, que assume o papel *boss* final – afinal, o plano de Himmler em libertar Heindrich I tornara-se bem-sucedido – o jogador deveria combater, pelo caminho, diversos tipos de unidades da Divisão Paranormal SS, cujos *Black Guards*, suas unidades de elite<sup>30</sup>, tinham como função proteger Himmler e outras figuras de alta importância relacionadas à “Operação Ressurreição”. Mas ao contrário da maioria dos *games* de guerra até então, por sua vez, os soldados de elite SS não se tratavam dos inimigos mais mortais encontrados em *Return to Castle Wolfenstein*.

No decorrer da quinta missão, *Deathshead's Playground*, o jogador explorava os laboratórios de Strasse na Noruega, no qual se criavam as *X-Creatures*. Tratam-se de abominações híbridas de homem e máquina, resultados da procura da SS pelos super-homens. Há três tipos de *X-Creatures*: os *Lopers* (FIGURA 11), aberrações de pernas amputadas que se locomovem com os braços e representam a tentativa falha de criação de um supersoldado; tratam-se de cobaias agressivas e atacam até mesmo os nazistas com seus poderes elétricos. O outro tipo é dos *Proto-Soldiers*, protótipos de supersoldados agora leais aos nazistas. Parcialmente protegidos por placas de metal, assim como os *Lopers*, têm as pernas amputadas, mas dessa vez, substituídas por próteses robóticas, bem como outros mecanismos cibernéticos, percebidos nas brechas em que faltam armaduras; utilizam principalmente a arma fictícia baseada na *Minigun*, a *Venom*, e em certas ocasiões, uma *Panzerfaust*. Finalmente, há os *Super Soldiers*, que consistem no resultado final e bem-sucedido dos experimentos. Quase totalmente protegidos por uma armadura negra, os supersoldados utilizam, além da *Panzerfaust*, as fictícias *Venom* e *Tesla* (esta, uma arma que dispara raios elétricos) e são os inimigos mais difíceis de sucumbir com exceção do último “chefão” (Heinrich I) (WOLFENSTEIN WIKI, 2022).

---

<sup>30</sup> Em determinados momentos do *game*, estes combatentes em uniforme negro caem de paraquedas. Por isso, portam fuzis de assalto FG 42, arma padrão dos paraquedistas alemães a partir de 1943, bem como capacetes com o formato dos M38 usados pelas unidades *Fallschirmjäger* (COSTILLA, 2009).

FIGURA 7: Um *Loper* em *Return to Castle Wolfenstein*

FONTE: Imagem disponível em:

<<https://i.pining.com/originals/f0/44/48/f04448146c1b0bde9f95083e842c86b2.jpg>>. Acesso 04 fev. 2023.

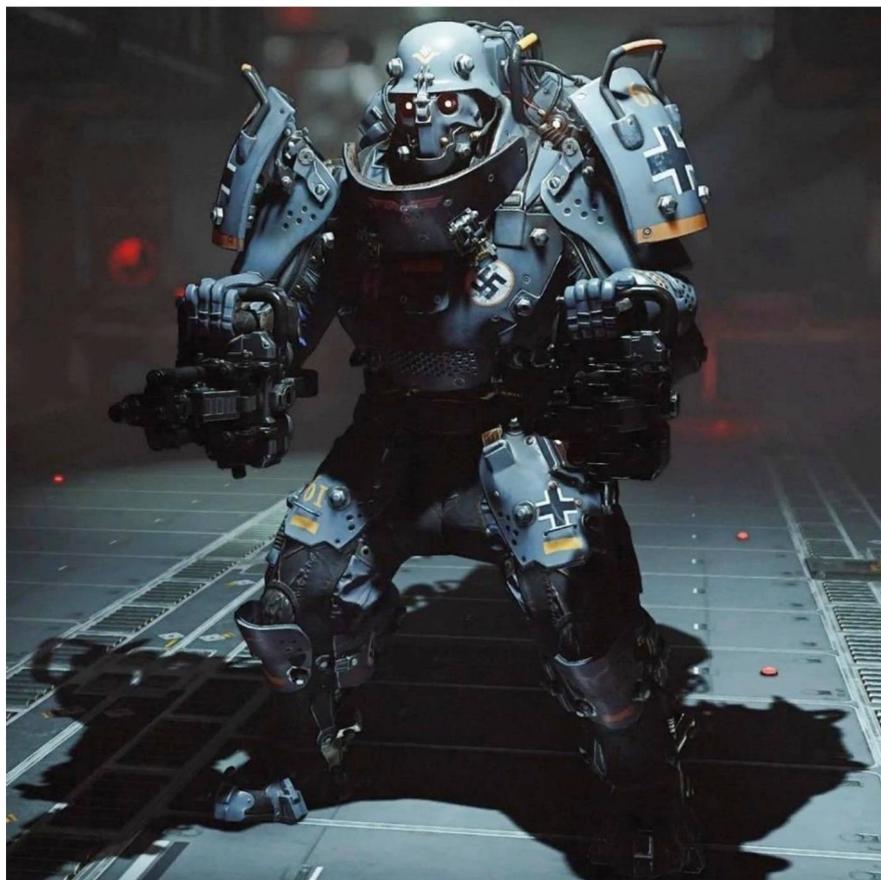
Embora os *Supersoldaten* aparentemente tenham se tornado resultados bem-sucedidos da ciência nazista em *Return to Castle Wolfenstein*, a linha do tempo da narrativa da franquia demonstraria que suas figurações apenas se incrementariam com o passar dos anos.

No contexto ucrônico em que se inicia a narrativa de *Wolfenstein: The New Order*, os supersoldados seriam reapresentados em ambos os recortes temporais que separam o prólogo do resto do *game*, ora em 1946, ora de 1960 em diante. Tais soldados são resultados de processos químicos que inibem seus sentimentos, a fim de que ajam conforme um “estado primitivo” e “extremamente violento” (WOLFENSTEIN WIKI, 2022).

Em *The New Order*, estas unidades são criadas na base lunar alemã. Portam como arma principal a fictícia MG60 (uma versão atualizada da MG-42) e são totalmente protegidos por armaduras pesadas. Com o passar dos anos, os novos modelos seriam cada vez mais desprovidos do sistema orgânico; em *Wolfenstein II: The New Colossus*, os modelos de 1961 (FIGURA 12) chegam a ser compostos por 70% de elementos cibernéticos e portam uma arma em cada mão, que variam entre as fictícias *Lasergewehren* (a laser), *Diesalgewehren* (a diesel) e *Hammergewehren* (uma *shotgun* automática). No entanto, seriam mais frágeis que os modelos de 1960, já que em detrimento das placas blindadas, suportaria maior espaço para munição; já os supersoldados apresentados em *Wolfenstein: Youngblood* pouco se difeririam de seus

predecessores, embora fossem mais resistentes que os tipos de 1961 – mas menos que os de 1960 (WOLFENSTEIN WIKI, 2022).

FIGURA 8: Um *supersoldat* modelo 1961 em *Wolfenstein II*



FONTE: Adaptação da imagem disponível em:  
<<https://i.pinimg.com/originals/e5/e6/d4/e5e6d455a2140df1577d44bd9c67f5db.jpg>>. Acesso 22 mai. 2022.

Historicamente, os supersoldados criados artificialmente eram de fato especulados pelos nazistas e foi ideia do próprio Hitler. Ao seu círculo íntimo, em um de seus monólogos, Hitler mencionou a SS como parcial responsável pela criação de um “novo tipo humano, [...] como um animal predatório, cruel, sem medo, marcado de traços ‘demoníacos’ de tal modo que ele próprio se apavorou com a visão” (FEST, 2017, p.622). Mas o seu plano não ficou apenas na teoria; para que fosse possível criar um supersoldado, a Alemanha do *Reich* usufruiria de sua indústria farmacêutica, a maior do mundo na época. Não era por motivos aleatórios que a Alemanha se tratava da maior produtora de drogas sintéticas do mundo, já que enquanto países como a França e a Inglaterra extraíam de suas colônias estimulantes naturais como o café, o chá, a pimenta etc., a Alemanha buscou por recursos artificiais para promover a estimulação de sua população, principalmente após o número de vítimas da guerra, feridas física e

psicologicamente. Apenas em relação à cocaína, 80% da fabricação mundial era oriunda da Alemanha, produzida principalmente pela Merck, pela Boehringer e pela Knoll (substância que, aliás, foi legalizada por muito tempo, utilizada até mesmo na Coca-Cola, que até o ano de 1903, continha cerca de 250 mg de cocaína por litro) (OHLER, 2017).

Mas havia uma droga que se dizia superior a todas, na qualidade de uma panaceia que curaria a todos os males do povo alemão: a metanfetamina. Fabricada pela Temmler, a droga foi comercializada sob o nome de Pervitin e podia tornar seu usuário eufórico por muitas horas, ao mesmo tempo que suprimia o sono e o cansaço. O Pervitin pode até mesmo explicar o sucesso das *Blitzkrieg*, já que distribuída pelo exército alemão, seus combatentes se sentiam imparáveis – podiam marchar por dias sem descanso, constantemente em estado de alerta, e ainda, com uma sensação delirante de bem-estar e grandeza. Mas não demorou para que o uso da droga fosse vetado: seus efeitos colaterais começaram a aparecer poucos anos depois, deixando milhares de soldados em estado de abstinência. O Pervitin viciava, já que quanto maior o consumo da metanfetamina, maior a necessidade de o cérebro liberar serotonina e dopamina (OHLER, 2017).

O consumo de drogas não foi abandonado; era apenas questão de tempo para que se encontrasse uma nova droga miraculosa. No ano de 1944, uma nova substância era pesquisada por Gerhard Orzechowski, então médico do Estado-Maior da Marinha e farmacologista-chefe do Departamento de Saúde do Alto Comando da Marinha no mar Báltico, a fim de se manter tripulantes de *U-Boats* em alerta por pelo menos 48 horas a fio. Esta droga, chamada D IX, misturava Eukodal<sup>31</sup>, cocaína e metanfetamina. Talvez a aplicação da D IX fosse a primeira etapa na criação de um super-homem, já que, além de manter o combatente sob efeito da droga desperto por dias, estimulava também sua autoconfiança. Os primeiros testes práticos da droga foram feitos pelas tripulações dos minissubmarinos *Biber* e *Neger*, que receberam quinhentos comprimidos de D IX. Embora parecesse promissora, no entanto, a droga se provou “um fiasco: dois terços do *Biber* não sobreviveram às suas arriscadas missões. Devido aos fortes efeitos colaterais, que dificultavam as missões ao invés de facilitá-las, a suposta droga milagrosa foi abandonada [pela *Kriegsmarine*] tão rapidamente quanto fora desenvolvida” (OHLER, 2017, p.290). Pois no decorrer de

uma fase curta de euforia, as mãos daqueles que já estavam recuperados e descansados passaram a tremer; os que já estavam fatigados reclamaram de moleza nos joelhos e

---

<sup>31</sup> Droga sintética usada tanto como analgésico quanto euforizante, estima-se que oferecia quase o dobro de efeito da morfina e superava o efeito indutor de euforia da heroína. Foi constantemente aplicado em Hitler por seu médico, Theodor Morell, a fim de suprimir os seus espasmos (OHLER, 2017).

de um repuxar dos músculos. Durante o período total de ação da D IX, ocorria uma paralisia gradual do sistema nervoso central, a desejada euforia diminuía imediatamente, a determinação e o intelecto ficavam prejudicados, assim como a vitalidade; reduzia-se a capacidade de crítica e à sudorese intensa seguia-se sentimento de ressaca, cansaço extremo e esgotamento (BEKKER apud OHLER, 2020, p.290).

Mesmo com tantos revezes, a SS tomou interesse pela nova droga, visando-se o desempenho de combate de suas elites. Mais especificamente, o interessado era o chefe de operações secretas da SS, Otto Skorzeny, respeitado *Obersturmbannführer* reconhecido pelo resgate de Mussolini em 1943 (ANNUSSEK, 2006), que obteve com a Kriegsmarine mil comprimidos de D IX para uma experiência. As cobaias seriam os prisioneiros do campo de concentração em Sachsenhausen, que também seriam submetidas a testes com cocaína, metanfetamina, entre outras drogas. Os experimentos cessaram devido à aproximação dos Aliados ocidentais (OHLER, 2020).

Como um dos resultados da ânsia por drogas, havia a preocupação moral dos nazistas: o homem ariano era mesmo um super-homem, ou precisava de drogas para dissimular sua superioridade?

É com relativa ironia que *Wolfenstein* tenha associado seus supersoldados, bem como suas respectivas cobaias, à figuração de indivíduos sem vontade própria, aproximando-se a zumbis<sup>32</sup>. Como se o arianismo fosse induzido artificialmente, contrapondo-se às falsas teorias do darwinismo social. Pode-se estimar até mesmo que os *Lopers*, como falhas aberrações dos experimentos nazistas, voltem-se contra seus antigos companheiros alemães justamente por não terem perdido totalmente a vontade própria, cientes de que se tornaram irreversíveis abominações; diferentemente de suas cobaias mais ou menos bem-sucedidas, os *Proto-Soldiers*, que ainda que se tratem de deformados seres biomecânicos, não desacatam aos seus “mestres”.

Com exceção dos jogos produzidos pela *Muse* na década de 1980 e o título de *Wolfenstein* lançado em 2008 (embora este também apresente criaturas híbridas que se rebelam

---

<sup>32</sup> O conceito de “zumbi” popularmente conhecido nos dias de hoje foi primeiramente apresentado em 1932 no longa-metragem *White Zombie*, dirigido por Victor Halperin. Nele, um mago é proprietário de uma fábrica, onde usa a técnica vodu para transformar pessoas saudáveis em zumbis, a fim de que trabalhem de forma incansável. Para Tony Williams (1983), o filme é uma crítica ao imperialismo e à sociedade industrial, já que os zumbis representados como operários na fábrica são alusões aos trabalhadores de uma época devastada pela crise econômica de 1929 (DE PAULA, 2018). Nos *games*, os zumbis remetem principalmente à década de 1990, quando *Resident Evil* (1996), produzido pela *Capcom* e lançado para os consoles da quinta geração, popularizou o gênero quando diretamente influenciado por *Alone in the Dark* (1992), desenvolvido pela *Infogrames* e lançado para os computadores (DONLAN, 2013; HARRIS, 2013).

contra seus criadores, os *sniffers*<sup>33</sup>), pode-se perceber que a procura por supersoldados se faz presente em todos os *games* de *Wolfenstein*: primeiramente com os mutantes norte-americanos em *Wolfenstein 3D*, depois com os diversos tipos de cobaias em *Return to Castle Wolfenstein*, seguidos dos guardas de elite em *The New Order* e *The New Colossus*. É como se, a cada título, os experimentos com supersoldados fossem cada vez melhor sucedidos.

Nesta duologia mais recente, porém, *Wolfenstein* procurou dissolver a distância entre as duas instituições militares do *III Reich* – a *Wehrmacht* e a SS – para criar um sentido de inimigo único, sem que houvesse nuances filosóficas entre aqueles que representavam ora as Forças Armadas, ora as elites da intelectualidade nacional-socialista. Em seu lugar, o inimigo agora tendia a ser unicamente aquele que servia ao totalitarismo de Hitler; no entanto, ao menos nos jogos anteriores a esta duologia, as diferenças entre os combatentes das duas instituições eram muito mais perceptíveis.

---

<sup>33</sup> Ao contrário dos experimentos com combatentes biomecânicos, os *Sniffers* tratam-se de cobaias com energia sobrenatural. A versão bem-sucedida destas criaturas são os *Despoileds*, representadas em caveiras em uniformes de oficiais da SS que emanam a mesma energia (WOLFENSTEIN WIKI, 2023).

#### 4. *WOLFENSTEIN* E AS REPRESENTAÇÕES DO TOTALITARISMO NAZISTA: VIOLÊNCIA, INSTITUIÇÕES E SIMBOLOGIAS

Antes das representações de instituições nazistas na série *Wolfenstein*, outros *games* oriundos de diversas produtoras e publicadoras procuraram abordar a Segunda Guerra Mundial por meio de representações diversas – ou seja, que não se atinha apenas às representações de combatentes do Eixo, mas inimigos híbridos e muitas vezes genéricos que remetiam a estereótipos de determinadas nações ou culturas.

##### 4.1 Quem é o inimigo? Representações híbridas do Eixo em jogos de guerra

As primeiras gerações de jogos eletrônicos funcionavam a oito *bits*. O número de *bits* era de grande relevância entre as primeiras gerações de *games*, porque definiam a qualidade visual e sonora de um console ou arcade. O *bit* pode ser definido como

a menor e mais básica unidade de informação que um computador é capaz de “entender”. Seus dois valores possíveis representam a ausência (representada pelo número 0) e a presença (representada pelo número 1) de corrente elétrica passando pelos circuitos do computador. Também como um computador comum, o processador de um console deve executar instruções a uma determinada velocidade e enviar/receber uma quantidade fixa de seqüências de zeros a cada intervalo de tempo. O papel do processador é receber esse fluxo, interpretar o que cada pulso significa e devolver os resultados dessa interpretação ao usuário na forma de sons, imagens e outros tipos de informação desejada o mais rápido possível (SILVA, 2015).

Por sua vez, nem todo processador de uma mesma quantidade de *bits* funcionava com a mesma potência. Ainda conforme Giancarlo Silva (2015), mesmo se tratando de dois consoles 8 *bits*, “um *Master System* é mais potente do que um *Atari 2600* [...]: o processador *Zilog Z80* do *Master* processa esses *bits* a uma velocidade de 3,58 MHz, ao passo que o processador *6502/6507* do *Atari* ‘roda’ a apenas 1,19 MHz” (embora frequência e velocidade de processamento não sejam indissociáveis)<sup>34</sup>. Por isso, as diferenças audiovisuais da segunda para a terceira geração de consoles são tão perceptíveis (como, por exemplo, um *Atari 2600* e um *Nintendo Famicom*, respectivamente).

<sup>34</sup> O número de ciclos por segundo que produz a frequência em *Herz*, chamado *clock*, é influenciado também pela arquitetura do processador, ou seja, “um processador com *clock* interno mais baixo pode ser mais rápido que um outro chip que apresente o *clock* mais alto. A frequência do *clock* só é parâmetro de comparação de velocidade se levarmos em conta processadores da mesma linha” (ALENCAR, 2015).

Embora nas gerações *8 bits* os videogames tenham se popularizado em grande parte graças a títulos de esporte e batalhas espaciais, eles ganharam espaço também ao abordar outras dinâmicas. Jogos coloridos que fugiam ao tema incluíam *Frogger* (1981), da *Konami*, cujo objetivo era atravessar um sapo pelo asfalto e por um rio, esquivando-se de carros e jacarés; em *Dig Dug* (1982), da *Namco*, o jogador deveria escavar e literalmente explodir os bichinhos hostis com uma bomba de ar ou “sabotar” rochas para que os esmagasse; *Tapper* (1983), da *Marvin Glass and Associates*, tinha como objetivo deslizar canecos de chopp para vários clientes sedentos, bem como coletar os canecos vazios que retornavam rapidamente pelos balcões (com direito a patrocínio da *Budweiser* na versão de arcade) (MOTT, 2013).

Nos arcades da *Atari*, diferentemente do monocromático *Asteroids* (1979), *Missile Command* (1980) apostou em cores mesmo ao fugir da ficção científica. Nele, “com seis cidades sob seu cuidado, o jogador precisa controlar os disparos de um sistema antimísseis para evitar que civis sejam mortos pelas forças inimigas” (BARROS et al, 2018, p.98). Os protagonistas do *game*, que seria também lançado para o *Atari 2600* em 1981, eram três baterias antimísseis cujas falhas do jogador resultavam na destruição das cidades figuradas ao solo. A premissa era simples, mas mesmo assim, tornou-se um dos títulos mais famosos do console no Brasil (BARROS; VINCENT; CAMARA, 2017).

Pode-se afirmar que o surgimento dos “jogos de guerra” foi direcionado a um tipo de jogador culturalmente familiarizado a filmes de ação, ou seja, o jovem do sexo masculino – afinal, estes jogos têm mais a ver com os filmes de guerra do que com a historiografia sobre o conflito. A definição dos jogos de guerra pode ser interpretada como a junção dos gêneros ação e aventura, mas contextualizados no mundo real; afinal, para Richie Shoemaker (2009, p.40), o que define um jogo de guerra é a simulação de “como a conhecemos no mundo real, com soldados, poeira, fumaça etc.”, ou seja, ainda de acordo com o autor, por mais que *Spacewar!* (1961) parecesse ser um jogo de guerra, faltava a ele uma representação do mundo real<sup>35</sup> (SHOEMAKER, 2009).

Assim como *Missile Command*, os ligeiramente anteriores *Sea Wolf* (1976), *Depthcharge* (1977) e *Destroyer* (1977) eram o mais próximo que do que se podia experimentar quanto jogos de guerra, ou pelo menos sobre guerra: consistiam em representar batalhas navais

---

<sup>35</sup> Jogos de fliperamas voltados à ficção científica ainda eram muito mais lucrativos. Poucos *games* a explorar guerras figuravam entre os mais vendidos. *Missile Command* foi uma exceção, ainda que relativamente distante dos mais bem-sucedidos, ficando em 22º lugar entre os gabinetes mais lucrativos da história; até o ano de 1991, estima-se que cerca de 20 mil arcades do *game* tenham sido vendidos, arrecadando até então 36,8 milhões de dólares (quase 73 milhões em 2021) (STEINBERG, 2020).

por meio de navios ou submarinos cujo objetivo era destruir embarcações inimigas. Similarmente, produziram-se títulos em que o jogador controlava tanques de guerra por meio da perspectiva “de cima”, como *Tank* (1974), *Tank 8* (1976), *M-4* (1977), *Tank Battalion* (1980) etc.; batalhas aéreas foram retratadas em *games* como *SOS* (1970) e *Red Baron* (1981) (BARROS et al, 2018). A similaridade entre tantos títulos a oferecerem batalhas entre máquinas de guerra estava na incerteza dos recortes temporais e/ou contextuais apresentados, exceto quando havia títulos sugestivos como no caso de *Red Baron* (ou seja, ambientado na Primeira Guerra Mundial). Grande parte da omissão de recortes temporais precisos, provavelmente, devia-se às limitações de memória dos *hardwares* e *softwares* da época, que não podiam arcar com narrativas elaboradas.

No entanto, entre os jogos eletrônicos que possibilitavam o controle de tanques de guerra, foi em 1980 que ocorreu um fenômeno de grande influência na história dos videogames: a *Atari* estreava os arcades de *Battlezone*, que tornaria o gênero FPS popular, embora não se tratasse do primeiro do tipo – antes dele, já havia *Maze Wars* (1973), que provavelmente estreou o gênero ao gerar labirintos em que um jogador batalhava contra o outro, e *Panther* (1975), que colocava o jogador no comando de um tanque (modelo *Panther*) por meio da perspectiva em primeira pessoa (WOLF, 2012).

Em *Battlezone*, ao se colocar os olhos em um periscópio da máquina, o jogador participava das batalhas em 2.5D como se fosse o operador do tanque. Um radar sobre a visão principal deste periscópio indicava a localização dos tanques inimigos, assim como a pontuação do jogador, seu recorde e o número de “vidas” disponíveis. O cenário montanhoso era repleto de tanques inimigos e obstáculos piramidais, assim como ocasionais discos voadores que passavam voando pelos céus. A pontuação era baseada na quantidade de inimigos que o jogador deveria aniquilar sem que seu próprio tanque fosse destruído.

Sua primeira versão para os arcades se aproximava de um simulador, por conter dois manches que moviam as esteiras do tanque; uma tela retangular, que servia de periscópio, era projetada por meio de um encaixe onde o jogador deveria colocar o rosto, enquanto duas telas laterais possibilitavam a observação de outros espectadores. Versões subsequentes do arcade retiraram o periscópio por motivos de higiene, devido principalmente à propagação de conjuntivite, bem como para facilitar a experiência para crianças (DONLAN, 2013; SHOEMAKER, 2009; SELLERS, 2001). O jogo chamou a atenção do exército norte-americano, que propôs ao criador Ed Rotberg a fabricação de uma versão exclusiva de treinamento para os artilheiros de tanques *M2 Bradley*. Mas o resultado da versão adaptada,

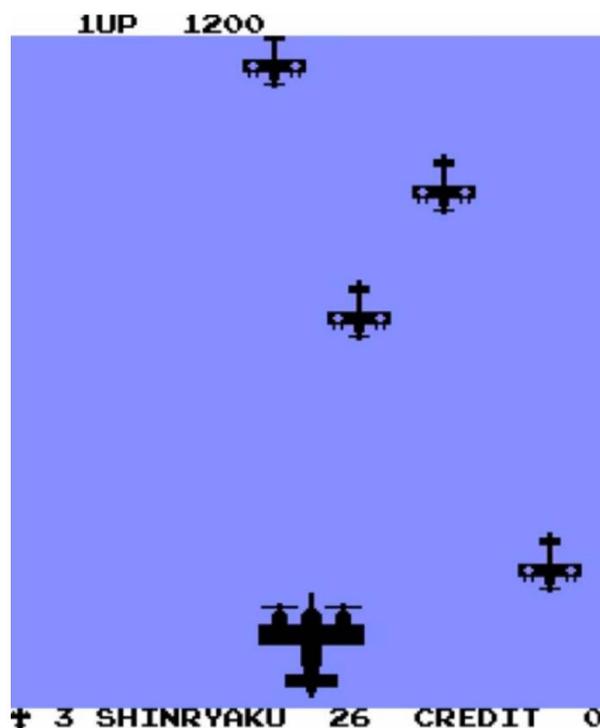
*Army Battlezone*, possui relevância incerta quanto a seu uso prático nas forças armadas (GUINS; LOWOOD; QUERIO, 2019).

Embora *Battlezone* sugerisse um contexto do “mundo real”, faltava nele, ainda, a verossimilhança histórica. Novamente, tal omissão é compreensível devido às limitações da época, mas não demoraria para que os novos motores gráficos e melhorias na capacidade de memória possibilitassem experiências históricas mais precisas. Não apenas os recortes temporais e geográficos seriam mais acurados, como também os pretextos do combate representado.

Em 1979, a *Namco* lançava o *shoot 'em up*<sup>36</sup> *SOS* (BARROS et al, 2018), que diferentemente dos jogos do gênero populares até então, não se atinha a batalhas espaciais nem outras temáticas referentes à ficção científica. Dessa vez, o jogador controlava um bimotor e combatia aviões que sugeriam ser japoneses, ou mais exatamente, modelos de *Mitsubishi A6M Zero* (FIGURA 2), caça padrão da marinha do Império Japonês no decorrer da Segunda Guerra Mundial. No entanto, devido aos gráficos simples do jogo, a única alusão ao avião japonês estava no que pareciam ser os *hinomaru* (símbolos do sol) em suas asas. Ironicamente, conforme será melhor apresentado mais adiante, este foi um dos vários jogos de produtoras do Japão a retratar os próprios japoneses como inimigos.

---

<sup>36</sup> Subgênero de *games* de ação onde o jogador controla um personagem ou máquina através da perspectiva aérea, em que se deve atirar nos inimigos ao mesmo tempo em que os desvia e evita seus projéteis.

FIGURA 9: Aviões possivelmente japoneses em *SOS*

FONTE: adaptação do vídeo disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=6hKLat4W3Ls>>. Acesso 28 jun. 2021.

Com a chegada da terceira geração de *games* no mercado (liderada pelo NES/*Famicom*) e, por consequência, a possibilidade de se utilizar enredos mais complexos devido ao aumento de memória nos *hardwares* e *softwares*, jogos de ação que retratavam eventos históricos de maneira lúdica começavam paulatinamente a se tornar mais populares. Mais uma vez, a indústria cinematográfica possuía relevância sobre os jogos com teor histórico. Atentos aos lucros oriundos de filmes de guerra *hollywoodianos*, pareceu viável a muitos produtores de *games* que apelassem também a um contexto então bastante atual para a época, ou seja, a Guerra do Vietnã (1955-1975). Filmes como *Rambo* (1982), *Platoon* (1986) e *Apocalypse Now* (1979) renderam em bilheteria os valores aproximados de, respectivamente, 125,2 milhões, 137,9 milhões e 85,9 milhões de dólares, sem se considerar a inflação<sup>37</sup> (THE NUMBERS, 2021). Assim, a exemplo do estilo de *Rambo* e suas sequências, respectivamente lançadas em 1985 e 1988, *games* como *Ikari Warriors* (1986), *Jackal* (1986), *P.O.W.* (1988) e *Contra* (1987) (BARROS et al, 2018) apresentaram protagonistas com características que aludiam ao personagem norte-americano interpretado por Sylvester Stallone: o musculoso torso nu, armas pesadas carregadas ao braço e a icônica bandana amarrada à testa. Além disso, vários dos ambientes representados nestes jogos remetiam às florestas do Vietnã. Assim como *SOS*,

<sup>37</sup> Atualmente, tais valores seriam de aproximadamente 349, 339 e 319 milhões, respectivamente.

por sua vez, tais jogos não se tratavam de produções norte-americanas, mas japonesas; *Ikari Warriors* e *P.O.W* foram lançados pela *SNK*, e *Jackal* e *Contra*, pela *Konami*.

Parecia viável que jogos de combate aludissem à Guerra do Vietnã devido à proximidade temporal do conflito e suas proporções. Afinal, com a Guerra Fria, conflitos diretos eram mais raros devido às possíveis retaliações nucleares (HOBSBAWM, 1995). Portanto, a Guerra do Vietnã era o que havia de temporalmente mais próximo, além de sua notável proporção em termos de combate. Mas o que pode ter levado as empresas japonesas a veicularem jogos que depreciavam os vietnamitas por intermédio da heroicização de soldados norte-americanos, além da possível procura por uma parcela do mercado de *games* no Ocidente, são as raízes históricas. Mesmo tendo dizimado Hiroshima e Nagasaki com bombas nucleares em 1945, as políticas de reconstrução do Japão e sua aproximação econômica pelos Estados Unidos se iniciaram logo após a Segunda Guerra Mundial. O interesse pelo país nipônico por parte do governo norte-americano se deu pelo objetivo de criar um polo anticomunista na Ásia, tanto para dissuadir a União Soviética de se aproximar diplomaticamente do Japão, quanto pela vantagem estratégica oriunda da Guerra da Coreia (1950-1953); daí, a recriação do *zaibatsu* (monopólios nipo-estadunidenses) e o incentivo por uma reconstrução das forças armadas japonesas<sup>38</sup> (KENNEDY, 1989).

É compreensível, portanto, que tantas produtoras japonesas de videogames apresentassem vietnamitas como inimigos mesmo após a capitulação do Japão em 1945. Por sua vez, nem todos os jogos eletrônicos japoneses apresentaram os norte-americanos como heróis. O *game Front Line* (1982), da *Taito* – um dos precursores da rolagem vertical a simular batalhas no solo (BARROS et al, 2018) – tem como personagem controlável um soldado de uniforme azul e capacete vermelho. Além de sua arma de fogo (indefinida), conta com granadas infinitas e acesso a tanques de guerra para combater outros tanques. Os inimigos usam fardas verdes e capacetes azuis, que muito lembram as cores dos uniformes de soldados da ONU. Mesmo sem combinações verossímeis de cores por parte dos inimigos representados, as matizes da farda do soldado controlado são bem sugestivas, mesmo que o jogo em si não faça alusões ao contexto apresentado; tanto o soldado controlado quanto os inimigos são idênticos, senão

---

<sup>38</sup> No entanto, a reaproximação entre os dois países não foi a única razão. Durante a Segunda Guerra Mundial, o Japão conquistou a Indochina, onde atualmente se situa, junto de Laos e Camboja, o Vietnã. Mas com a capitulação do Japão em 1945, o líder da resistência Ho Chi Minh repeliu os nipônicos da Indochina, assim como os franceses, que tentaram manter o domínio de sua colônia sobre a região até serem derrotados em 1954. Assim, o norte do Vietnã veio a ser controlado pelo regime comunista de Minh, enquanto os norte-americanos impediram a unificação do país através de um regime satélite ao sul. Como resultado, deflagrou-se a Guerra do Vietnã, que durou até 1975, com a derrota dos norte-americanos (HOBSBAWM, 1995).

pelas cores. Embora possivelmente seja uma limitação gráfica da época, as semelhanças também poderiam sugerir um conflito entre as duas Coreias.

Se jogos como *Front Line* possuíam contextos subjetivos, outros eram mais incisivos. Podem-se citar, entre estes, títulos ambientados parcial ou totalmente na Segunda Guerra Mundial, como *Call to Arms* (1982), produzido e distribuído pela *Sirius Software*, em que o jogador escolhia entre as campanhas da Escócia de 1750 ou a Europa e arredores de 1942. Nele, até quatro facções participavam do domínio pelo cenário, visto de cima como se fosse um tabuleiro de *War*. Outro exemplo, também de estratégia por turnos, era *Battle for Normandy* (1983), desenvolvido pela *Tactical Design Group* e lançado pela *Strategic Simulations*. Nele, o jogador gerenciava unidades de ar, mar e terra durante a Operação Overlord, igualmente por meio da visão aérea. Em *GATO* (1984), desenvolvido e publicado pela *Spectrum Holobyte*, dever-se-ia interceptar as embarcações japonesas a partir de um submarino norte-americano. O simulador em primeira pessoa contava com diversas características, como radar, periscópio, torpedos, bateria, combustível, entre outros (BARROS; SAMPAIO, 2020).

Em 1985, a *Taito*, que também produzira *Front Line*, lançava *Sky Destroyer* (1985) (FIGURA 3), cujos cenários retratavam os mares do Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial (MOBY GAMES, 2011). Nele, o jogador controla o que parece ser um híbrido de *Nakajima B6N* e *Mitsubishi Zero A6M*, pois conta tanto com dois canhões quanto com um lançador de torpedos; seu objetivo é derrubar os *Vought F4U Corsairs* que voam em sua direção, ao mesmo tempo em que destrói os navios que se aproximam no horizonte (ocasionalmente, também, surgem bases fortificadas e o que parecem ser agressivos *Boeings*). A mudança nas cores do céu, que aludem aos ciclos de dia e noite, indicam o avanço das fases<sup>39</sup> dentro da missão.

---

<sup>39</sup> “Fases” indicam, de maneira genérica, os diversos níveis de um jogo. Atualmente, o termo deixou de ser usado devido à estrutura dos jogos mais recentes, de forma que sejam mais comuns as divisões em missões, capítulos, *quests* (primárias e secundárias) etc.

FIGURA 10: Em *Sky Destroyer*, o jogador combate os norte-americanos

FONTE: Imagem disponível em: <<https://pbs.twimg.com/media/EuB6eSyWgAs-v7P.jpg>>. Acesso 06 jul. 2021.

Dois anos antes, *Yamato* (1983), da *Sega*, já apresentava como protagonista o encouraçado japonês homônimo ao título. Nele, o jogador deveria destruir os navios, submarinos e aviões que surgiam na tela com o uso dos canhões frontais do encouraçado, ao mesmo tempo em que neutralizava os mísseis e torpedos que vinham em sua direção (SEGA RETRO, 2021). Confusamente, por sua vez, os aviões inimigos eram japoneses, identificados graças ao símbolo do sol<sup>40</sup>, o que poderia significar que o encouraçado estaria sob controle dos Aliados. Mas, como já foi demonstrado, não é tão surpreendente que *games* oriundos do Japão retratassem os próprios japoneses como inimigos em face a um protagonista norte-americano. Havia outros títulos: a *Capcom*, por exemplo, foi responsável por *1942* (1984), jogo de ação em rolagem vertical em que o jogador controlava o que parecia ser um caça norte-americano *Lockheed P-38 Lightning*. Alusões a aviões do Império Japonês como o *Zero*, *Betty*, *Renzan*, entre outros, figuravam entre inimigos que tentavam destruí-lo conforme se avançava sobre cenários como Okinawa, Iwo Jima e Midway (CAPCOM'S 1940 SERIES WIKI, 2020).

<sup>40</sup> O manual do jogo para a versão do console da *Sega SG-1000* tampouco esclarece o enredo, embora neste modelo, devido aos motores gráficos inferiores, os símbolos dos aviões não fossem emitidos. O manual se encontra disponível em: <[https://segaretro.org/File:Yamato\\_SG-1000\\_AU\\_Manual.pdf](https://segaretro.org/File:Yamato_SG-1000_AU_Manual.pdf)>. Acesso 06 jul. 2021.

Em um âmbito mais realista, mas não menos lúdico, *Battlehawks 1942* (1988) se tratava de um simulador de aviões de combate ambientados na guerra do Pacífico. Simuladores de aviões começaram a se tornar populares graças ao sucesso comercial da série *Microsoft Flight Simulator*, cujo primeiro título havia sido lançado em 1982 (BIANCHI, 2020). Mas ao contrário dos populares jogos japoneses a abordarem o conflito, dessa vez o *game* era produzido pela norte-americana *Lucasfilm Games*. Lançado para *DOS*, *Amiga* e *Atari ST*, o jogador podia escolher entre doze aviões norte-americanos ou japoneses, incluindo suas variantes (MOBY GAMES, 2021a), e participava de quatro campanhas divididas entre as batalhas de Coral, Midway, Ilhas Salomão e Ilhas de Santa Cruz. No painel de comando do jogador, ou seja, o *cockpit*, devia-se atentar ao nível de combustível, rotações por minuto do motor, velocímetro, altímetro, nivelamento, posições dos *flaps* e trem de pouso etc. O aspecto do jogo era tão “sério” – uma das características de um *game* do gênero “simulador” – que, no manual, havia capítulos explicando cada uma das batalhas retratadas no *game* (LUCASFILM GAMES, 1989). *Battlehawks 1942* foi o primeiro título de uma trilogia que teria suas sequências respectivamente em 1989 e 1991 (MOBY GAMES, 2021b). Embora *Flight Simulator* tenha popularizado os simuladores, a complexidade deste tipo de experiência significava um público muito seletivo de jogadores, além de funcionar melhor em computadores devido aos diversos comandos necessários que só poderiam ser acessados por meio de um teclado.

Em 1985, a *Capcom* lançou *Commando*<sup>41</sup>, jogo de guerra para os arcades com mecanismos similares ao de *Front Line*: câmera de rolagem vertical e a combinação de tiros e granadas por meio do controle de um soldado de infantaria (FIGURA 4). O protagonista do jogo, Super Joe, é um *commando*<sup>42</sup> que desembarca entre ruínas por um helicóptero que se assemelha a um *Bell UH-1*, modelo utilizado em massa pelos Estados Unidos para transportar soldados no conflito contra os vietcongues (DAHLEN, 2013; SOTHAM, 2000). O cenário, por sua vez, alude a algum lugar da África ou Oriente Próximo. Os soldados a serem combatidos são bastante improváveis: uniformes e veículos aludem a um híbrido de inimigo alemão, vietnamita, soviético e árabe, tudo ao mesmo tempo<sup>43</sup>; embora suas fardas não possuam

<sup>41</sup> Neste mesmo ano, lançava-se um longa-metragem homônimo ao jogo, traduzido para o português brasileiro como “Comando para matar”, embora não houvesse relação alguma entre ambos (IMDB, 2020).

<sup>42</sup> Originalmente, os *commandos* eram soldados da elite britânica que compunham companhias independentes às Forças Armadas. O termo é hoje genericamente utilizado para designar membros de forças especiais pelo mundo (NATIONAL ARMY MUSEUM, 2021).

<sup>43</sup> Existem duas versões de artes conceituais que contradizem os contextos históricos apresentados no *game*: uma onde o inimigo usa farda e veículos alemães, conforme imagem em <<https://www.mobygames.com/images/covers/1/209474-commando-pc-booster-front-cover.jpg>>, acesso 09 jul. 2021, e outra que alude a um herói no Vietnã, devido ao arsenal e a farda, conforme imagem em <<https://www.mobygames.com/images/covers/1/85915-commando-nes-front-cover.jpg>>, acesso 09 jul 2021.

características precisas, seus capacetes lembram os *Stahlhelme* alemães; as motocicletas semelhantes a *BMW*'s de mesma origem e os caminhões que se parecem com os *GAZ-66* soviéticos sugerem, enfim, diversos inimigos dos norte-americanos em um só contexto, mesmo se tratando mais uma vez de um jogo produzido pela indústria de *games* japonesa.

FIGURA 11: Em *Commandos*, os inimigos aludem a diversos inimigos dos estadunidenses



FONTE: Imagem disponível em: <<https://www.retrogamer.net/wp-content/uploads/2013/10/commando.jpg>>. Acesso 09 jul. 2021.

Outro jogo popular a hibridizar o inimigo – também de origem japonesa – foi *Metal Slug*, desenvolvido pela *Nazca* (que seria mais tarde incorporada à *SNK*) e lançado para os arcades e *Neo Geo* em 1996 (PARKIN, 2013). A saga de ação em rolagem lateral, que obteve sete títulos sem contar com seus *spin-offs* e versões revisadas (SNK WIKI, 2021a), a princípio parecia se ater apenas a inimigos com características do exército alemão (uniformes, veículos etc.), com exceção de certos arsenais, como helicópteros de assalto, e alguns cenários que remetiam a lugares do Oriente, ou mais exatamente, do Japão. O líder do exército inimigo, general Morden, possui um bigode e uniforme que se assemelham aos de Saddam Hussein e deve ser combatido ao final do *game*. Sua figura ainda comandaria os inimigos nos jogos sucessores, dos quais seriam representados de maneira ainda mais improvável, com características que remetiam de árabes a japoneses – com o adendo de inimigos sobrenaturais,

como mortos-vivos e alienígenas. Em alguns momentos entre os títulos, as forças de Morden até mesmo se aliam ao personagem escolhido pelo jogador para combater as criaturas, da mesma forma que estas, também, juntam-se ao protagonista para combater os inimigos humanos em determinadas porções. Certamente, o intuito da franquia não era ser fiel a arsenais, uniformes, cenários, recortes temporais etc., mas pegou de empréstimo as características dos diversos inimigos dos Estados Unidos por intermédio de um visual cartunescos e uma experiência sanguinolenta. Embora os personagens jogáveis da saga incluam figuras oriundas do Japão, Itália, entre outras, é com ironia que *Metal Slug* satiriza os inimigos dos norte-americanos demonstrados como uma única unidade comandada por Morden<sup>44</sup> (SNK WIKI, 2021b).

Outros títulos de jogos, porém, representaram os inimigos de maneira mais precisa. Em *Desert Strike: Return to the Gulf* (1992), por exemplo, da norte-americana *Electronic Arts*, o jogador controlava seu helicóptero de ataque *Apache* em várias direções por meio de uma perspectiva isométrica. Movê-lo para a frente significava perda de altitude, assim como os helicópteros do mundo real (embora não se tratasse de um simulador), e o jogador deveria alinhar a sua escada suspensa para resgatar os prisioneiros de guerra. Embora ainda longe de ser verossímil, o jogo apresentou elementos que simulavam aspectos realistas de um helicóptero de guerra, além de abordar um contexto então contemporâneo: a Guerra do Golfo (STANTON, 2013), travada principalmente em 1991, entre uma coalizão com intensa participação do Estados Unidos contra o Iraque, em decorrência da invasão deste sobre o Kuwait em 1990 (ARRAES, 2004). Dunas, pedras, arbustos e construções com características da arquitetura árabe reforçavam a intenção do jogo em demonstrar um inimigo oriental cujo líder era um “louco psicopata’ chamado Kilbaba, que os artistas nem tentaram criar com um visual diferente de Saddam Hussein” (STANTON, 2013, p.219) Parecia cada vez menos necessário que o jogador se esforçasse para imaginar que um conglomerado de *pixels* representasse algo, dado a precisão visual e o número de detalhes que os jogos paulatinamente adquiriam.

Ao contrário de apenas sugerir inimigos como os árabes em *Desert Strike*, havia títulos que procuravam, de fato, representar eventos históricos sem dissimulá-los com pretextos, nomes e cenários fictícios ou meramente alusivos. *Barbarossa* (1992), TBS (*turn-based strategy*, ou estratégia por turnos) produzido pela japonesa *SystemSoft Alpha* e distribuído pela *Sammy*, é um exemplo. Nele, o jogador assume o papel de um comandante do exército alemão que deve avançar sobre a União Soviética (daí o nome do jogo, referente à Operação

<sup>44</sup> A lista de inimigos da franquia pode ser conferida em <[https://snk.fandom.com/wiki/List\\_of\\_Enemies\\_in\\_the\\_Metal\\_Slug\\_series](https://snk.fandom.com/wiki/List_of_Enemies_in_the_Metal_Slug_series)>. Acesso 11 jul. 2021.

Barbarossa). O arsenal é amplo e diversificado, no qual se deve escolher entre os modelos de tanques e peças de artilharia; o cenário do *game*, que consiste em toda a Europa Oriental, é dividido em hexágonos que só podem ser ocupados por uma unidade adjacente (uma característica comum do gênero TBS). No entanto, ao decorrer da experiência, o avanço alemão é invariavelmente detido pelos russos, de forma que, doravante, a estratégia torna-se defensiva. As unidades do jogador são recuadas até Berlim, onde os alemães finalmente capitulam – um final coerente para um *game* em termos de verossimilhança histórica.

Embora a capa da embalagem do *game* anuncie se tratar de uma simulação histórica de guerra (*historical war simulation*), não é sem certa provocação que a distribuidora aborda o conflito destacando a imagem do próprio Hitler, cuja face é um dos poucos elementos coloridos da imagem (FIGURA 5). Ao fundo da mesma, figuram um *Panzer*, comandantes e soldados alemães, o líder soviético Stálin etc., todos acinzentados. Enfim, logo abaixo do título do jogo, uma *Balkenkreuz*<sup>45</sup> faz referência à *Wehrmacht*.

FIGURA 12: Capa e contracapa de *Barbarossa*



<sup>45</sup> 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 (STEGEMANN, 2014; WERNITZ, 2014).

FONTE: Imagem disponível em:  
 <[https://stopxwhispering.files.wordpress.com/2013/08/barbarossa\\_.jpg?w=800](https://stopxwhispering.files.wordpress.com/2013/08/barbarossa_.jpg?w=800)>. Acesso 11 jul. 2021.

Novamente, este é um dos casos em que a origem do jogo – o Japão – influencia totalmente o contexto retratado. Um *game* cuja capa exalta Hitler e coloca o jogador no papel de um comandante alemão, provavelmente, nunca seria lançado por uma produtora ocidental. Aliás, neste caso, o jogo sequer obteve uma versão distribuída para o Ocidente, mantendo-se exclusivamente disponível em língua japonesa – não há quaisquer referências *online* sobre as versões ocidentais do jogo. *Barbarossa*, embora apresente o nome das empresas responsáveis em sua capa e contracapa, não possui qualquer menção em seus respectivos *sites*<sup>46</sup>, embora seja necessário reconhecer que houve possíveis fusões destas empresas, dadas as mudanças de nome em seus domínios: a produtora *SystemSoft Alpha* tornou-se *SystemSoft Beta*, enquanto a distribuidora *Sammy* foi renomeada *SegaSammy*. Mesmo assim, é como se o jogo nunca tivesse existido. Ele é apenas referenciado em *sites* de análise, catálogos técnicos e *wikias* (ou *wikis*)<sup>47</sup>, que oferecem as poucas fontes sobre este jogo<sup>48</sup>.

Caso semelhante ocorreu com a estratégia de tanques *Koutetsu no Kishi* (1991), primeiramente desenvolvido e distribuído pela *General Support* para o NEC PC-9801. No *site* da empresa<sup>49</sup>, não há alusões ao nazismo *per se*, mas ao arsenal alemão do *III Reich*; no entanto, a capa do *game* (ou pelo menos uma das versões de capa) ostenta a águia nazista em seu topo, sem sequer censurar a suástica<sup>50</sup>. Indicar a pertinência desta capa em específico é trabalho difícil, já que o *site*, mediante uso do *Google Tradutor*, não faz menção ao jogo, exceto suas segunda e terceira sequências, em que não há alusões à cruz gamada. Uma das poucas fontes em inglês sobre o título é uma *wiki* (WIKIWAND, 2021), que indica que neste *game*, o jogador ocupa o papel de um comandante tanto de soldados da *Herr* quanto da *Waffen-SS*, cujas campanhas vão desde a invasão à Rússia e se encerram na defesa do *Reich* em território alemão, de maneira semelhante a *Barbarossa*. Ainda no domínio da *General Support*, encontram-se

<sup>46</sup> Respectivamente em <<http://www.ss-beta.co.jp/>> e <<https://www.segasammy.co.jp/english/>>. Acesso 11 jul. 2021.

<sup>47</sup> Como em <<https://minusworld.co.uk/2017/05/05/ypnp-barbarossa/>>, <<https://www.giantbomb.com/barbarossa/3030-39830/>> e <[https://en.wikipedia.org/wiki/Barbarossa\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Barbarossa_(video_game))>. Acesso 11 jul. 2021.

<sup>48</sup> Sem sucesso, tentei contatar a *AlphaSystem Beta* e a *SegaSammy* via e-mail a fim de obter fontes mais confiáveis sobre o jogo.

<sup>49</sup> Disponível em: <<http://www.general-support.co.jp/>>. Acesso 12 jul. 2021.

<sup>50</sup> Conforme demonstra a imagem disponível em <<https://auctions.c.yimg.jp/images.auctions.yahoo.co.jp/image/dr000/auc0111/users/1cab42a3086e462f6ca7752741fe4769b08ff025/i-img1200x675-1606126132ancbni254482.jpg>>. Acesso 12 jul. 2021.

outros jogos de estratégia que parecem exaltar a *Wehrmacht*, como *Groß Deutschland* (literalmente, “Grande Alemanha”).

*Games* com capas deste gênero demonstram que, pelo menos no Japão do início da década de 1990, o nazismo era interpretado com menor reprovação que no Ocidente. Os motivos históricos, além da óbvia aliança nipo-germânica da Segunda Guerra Mundial, referem-se não apenas à distante relação do Império Japonês com o Holocausto, mas ao ódio do país nutrido contra os Aliados, principalmente os norte-americanos e os governos comunistas. Aliás, o anticomunismo foi um dos fatores que levou o Japão a aderir ao Eixo e que iria, de acordo com Hitler, auxiliar em um futuro cerco contra a União Soviética em uma operação conjunta, sem se excluir a Itália (FEST, 2017). Porque era com o auxílio da então poderosa Alemanha que o Japão poderia vencer a União Soviética, e subsequentemente, a China.

Japão e Rússia já possuíam uma intensa história de conflitos proveniente de interesses geográficos. A tensão entre os dois países começou ainda no início do século XX, quando em 1905, entraram em conflito pela influência na região da Manchúria. Embora os nipônicos tenham saído vitoriosos, foram caracterizados pelos países de etnia caucasiana como “o perigo amarelo”. Mesmo assim, o Japão manteve-se aliado ao Reino Unido, que mais se preocupava com a expansão russa do que com o imperialismo nipônico, muito provavelmente pela proximidade geográfica. Com o advento da Primeira Guerra Mundial, os japoneses ocuparam, sem muita resistência, as possessões alemãs no Pacífico, mas ainda almejavam o território que a Alemanha possuía como concessão na China. Com a ascensão do bolchevismo na Rússia, o Japão apoiou o governo dos czares, mas com a derrota do Exército Branco, vieram a se retirar das proximidades do lago siberiano de Baikal em 1922. Em 1931, sob governo do líder do Kuomintang (Partido Nacionalista Chinês) Chiang Kai-shek, a China rompeu suas relações com a União Soviética (JURADO, 2009; LÓPEZ, 2009).

Aproveitando-se da crise diplomática, o Japão rapidamente reenviou suas tropas para a Manchúria, criando um Estado-satélite em território chinês, o que levou a Liga das Nações, em 1933, a condenar a brutalidade dos japoneses sobre os civis chineses. Em 1936, o imperador nipônico Hiroito assinou sua aliança com o Pacto Antikomintern alemão a fim de combater os soviéticos. Em 1938, japoneses e soviéticos travaram batalha nas fronteiras entre a Província Marítima russa, Coreia e Manchúria. Dessa vez, porém, as tropas do Exército Real japonês foram derrotadas; ao se aliar ao Eixo, o imperador Hiroito decidiu que priorizar o combate aos Estados Unidos era de tamanha urgência, que a guerra contra o inimigo soviético teria de esperar. O advento da guerra contra os Estados Unidos se dera a partir da decisão deste

governo em assinar um embargo de petróleo aos japoneses, em decorrência do ataque contra a China em 1938. O pacto de não-agressão entre União Soviética e Japão persistiu até o término da Segunda Guerra Mundial (FEST, 2017; JURADO, 2009; LÓPEZ, 2009).

A aliança com o Eixo, na ânsia de extirpar o comunismo da Ásia, suscitava uma experiência diferente de guerra em relação aos europeus; japoneses não foram vítimas do Holocausto como os judeus e os eslavos, por exemplo, e tampouco participaram da guerra total incentivada por Hitler em sua escatológica derrota (FEST, 2017; KERSHAW, 2009). Não é surpresa, portanto, que *games* como os produzidos pela *General Support* tenham exaltado a Hitler e suas forças armadas. Da mesma forma, não foi um problema protagonizar um avião de guerra japonês em combate aos norte-americanos em *Sky Destroyer*, afinal, foram os Estados Unidos que encerraram oficialmente a guerra por meio do uso de bombas atômicas, e com isso, a erradicação de centenas de milhares de civis em Hiroshima e Nagasaki (KENNEDY, 1989).

Conforme demonstrado anteriormente, o mercado de *games* norte-americano é predominante. Como resultado, a Segunda Guerra Mundial tende a ser narrada por parte dos vencedores ocidentais, ou seja, o combatente norte-americano ou britânico tende a ser heroicizado em contraste aos soldados não apenas do Eixo, mas também seus aliados orientais, com destaque aos soviéticos. Entre os jogos sobre guerra mais influentes, encontrava-se *Wolfenstein* – quando obteve seu subtítulo *3D* em 1992, tratava-se ainda de um produto oriundo da indústria cultural direcionada à ficção científica. Por isso, doravante, sua franquia estabeleceu um laço entre história, ciência e ficção.

#### **4.2 As instituições do *III Reich* em *Wolfenstein*: conceitos, problemas e representações**

Os mais de cinco anos de combates entre Eixo e Aliados, desde as primeiras ofensivas bem-sucedidas das Forças Armadas alemãs até os últimos cercos ao redor da capital, suscitou em inúmeras representações nos *games* desde o final da década de 1990. É preciso atentar, porém, que as batalhas históricas não foram figuradas de imediato; por se tratarem de conflitos em grande escala, até então, era comum que os *games* nesta época não possuíssem a capacidade de memória necessária para reproduzi-las. Por isso, os “jogos de guerra” eram geralmente voltados a contextos que colocavam seus respectivos protagonistas em missões de sabotagem, assassinato ou aquisição de documentos inimigos; efetivamente, não abordavam os conflitos da guerra, mas espécies de prólogos às batalhas. Tais missões serviriam, posteriormente, de auxílio às tropas que engajariam nos subsequentes combates; *Commandos* (1998), *Hidden & Dangerous* (1999) e *Medal of Honor* (1999) são exemplos de jogos “pré-

batalhas”, ainda que dispusessem de conflitos entre aliados e alemães em pequena escala. Ao menos entre os títulos mais bem-sucedidos, é provável que *Call of Duty* (2003) e *Battlefield 1942* (2002) tenham sido os primeiros jogos a se voltarem às representações de batalhas históricas, ao inserir o jogador no papel de soldados comuns, e não agentes especiais da OSS ou *commandos* britânicos.

Desde os *games* mais antigos, como *Castle Wolfenstein*, até os mais recentes, como *Call of Duty: Vanguard*, a *Wehrmacht* geralmente compõe o inimigo primário. Por primário, significa que exerce maior presença inimiga nos cenários de combate, mas dão maior espaço às tropas da SS quando o objetivo do jogador é se desviar do *front* para realizar um objetivo além das habilidades das tropas comuns, como neutralizar alguma figura importante ou sabotar alguma arma secreta.

A *Wehrmacht* é, portanto, nos *games* em geral cujos inimigos são nazistas, um obstáculo inevitável. Afinal, compõem a principal força de Hitler. Nos *games* mais antigos, tratavam-se apenas de soldados que faziam parte do poderio militar do *Reich* e que eram substituídos gradualmente por forças da *Waffen-SS* ou agentes da *Gestapo*; no entanto, com o avanço da capacidade de memória dos jogos eletrônicos, tanto os combatentes da *Wehrmacht* quanto da SS foram recebendo características que os aproximavam de suas funções: um soldado da *Heer* com atributos mais militares que políticos e ideológicos, e um agente da *Gestapo*, o contrário. É comum, aliás, que os videogames em geral apresentem ambas as instituições militares da Alemanha ao retratar o combatente inimigo nazista em um mesmo jogo. Parece haver uma tendência, nos *games* em geral a representar soldados do *III Reich*, em se hierarquizar o nível de desafio dos inimigos conforme a instituição às quais eles representam – mais precisamente, a *Wehrmacht* e a SS.

Por nível de desafio, deve-se considerar atributos como a resistência dos inimigos a dano, bem como o nível de dano causado por seus ataques, assim como mudanças no comportamento dos mesmos diante do personagem controlado pelo jogador; suas táticas de combate tendem a variar conforme a instituição associada. De forma resumida, significa que nos videogames, os soldados da *Wehrmacht* tendem a ser menos desafiadores ao jogador que os combatentes da SS.

A tendência pode ser percebida desde os jogos mais antigos a discorrerem sobre a guerra, novamente como no caso de *Castle Wolfenstein*. Ao representar dois tipos de inimigos – o soldado regular, identificado pela suástica, e o soldado de elite, figurado pelas runas da SS – já se implicava que estes requeriam maior esforço do jogador para serem eliminados. Nele, os inimigos da SS demonstravam-se bastante resistentes devido à proteção corporal (nos termos

de *game*, *armor*, ou armadura), figurada em uma espécie de colete a prova de balas na cor verde (FIGURA 13), e só sucumbiam com o uso de granadas ou diversos tiros. Após eliminados, *dropavam*<sup>51</sup> as armaduras, que podiam ser reaproveitadas pelo jogador. Além disso, de acordo com o *Wolfenstein Wiki* (2023), em *Castle Wolfenstein*,

os guardas básicos não são muito inteligentes, reagindo apenas a sons de tiros e granadas, ou após identificarem o jogador vagando sem um uniforme. Adicionalmente, eles são impossibilitados de deixar os aposentos em que estão inseridos. Os guardas da SS são muito mais espertos assim que alertados e tendem a perseguir o jogador a cada cômodo.

FIGURA 13: Um soldado da SS rendido em *Castle Wolfenstein*



FONTE: Imagem disponível em: <[http://gamespirit.org/image/wolfenstein-history/GmLK4\\_3.jpg](http://gamespirit.org/image/wolfenstein-history/GmLK4_3.jpg)>. Acesso 21 abr. 2021.

Na sequência do primeiro *game*, *Beyond Castle Wolfenstein*, as diferenças entre as duas instituições nazistas continuaram relativamente nítidas, como o fato de, por exemplo, o personagem controlado ser identificado, mesmo sob o disfarce de combatente alemão, pelos desconfiados guardas da SS.

Em *Wolfenstein 3D*, os soldados da SS se mantiveram mais resistentes e mortais que os combatentes regulares. Vestidos em inverossímeis uniformes azuis, se moviam mais rapidamente que os soldados da *Wehrmacht* e necessitavam de maior quantidade de dano requerido para sucumbirem, bem como poderiam facilmente derrotar o jogador com suas

<sup>51</sup> Termo forjado, designa num *game* a ação de um personagem, geralmente após ser eliminado, de largar ou descartar itens como armas, armaduras, munição, pacotes de vida etc. que podem ser reaproveitados pelo jogador.

submetralhadoras MP-40 – os soldados comuns do jogo empunhavam apenas pistolas *Walther P38*<sup>52</sup>.

Os soldados da SS representados em *Return to Castle Wolfenstein* são bastante numerosos, principalmente nos últimos estágios do *game*. A abundante presença da SS parece fazer sentido, já que o contexto do jogo, assim como os seus cenários, refere-se a pesquisas secretas financiadas pelo chefe da *Schutzstaffel*, Heinrich Himmler.

A ala de combate da instituição, a *Waffen-SS*, sequer é mencionada no *Wolfenstein* de 2009. Em seu lugar, a elite é unicamente composta por soldados da *Allgemeine-SS*. A ausência da *Waffen*, no entanto, pode ter sido proposital por parte da desenvolvedora do *game*. Em sua narrativa, a fictícia cidade alemã de Isenstadt não se trata de uma zona de guerra – ou ao menos no princípio, já que no progresso das missões, o Círculo de Kreisau recebe cada vez mais destaque na luta contra os nazistas. De qualquer forma, as unidades SS apresentadas no *game*, exceto as que vestem armaduras blindadas, utilizam unicamente uniformes negros.

A partir de *Wolfenstein: The New Order*, as funções das instituições nazistas não são muito claras. O inimigo comum é composto por combatentes alemães, sem que haja alusões diretas sobre que filiação – SS ou *Wehrmacht* – estes inimigos se encontram associados. Nos uniformes de alguns soldados, existem até mesmo alusões às duas instituições ao mesmo tempo, como por exemplo, os soldados designados à base em Vênus, que exibem tanto a *Balkenkreuz* da *Wehrmacht* à perna quanto as runas da *Schutzstaffel* no capacete (FIGURA 14). Estima-se, portanto, devido à hibridização de características de ambas as instituições em uma mesma figura, que as organizações de Hitler tenham sofrido uma reestruturação após a alternativa ucrônica que levou fim à Segunda Guerra Mundial:

as SS tornaram-se tão integradas e entrelaçadas com o império nazista, que as duas se tornaram indistinguíveis. A derrota da União Soviética em solo, a RAF no ar e um fluxo aparentemente incessante de formidáveis tecnologias vindas da Divisão de Projectos Especiais das SS cimentaram a sua proeminência. Em 1946, o florescente *SS-Hauptamt* (Escritório Principal) reformou-se como uma grande agência de proteção de bens essenciais ao Reich [...]. Como núcleo do império nazista, as SS permaneceram uma influência poderosa e selvagem através do seu apogeu em 1960 [...], mantendo o seu domínio cáustico sobre a cultura, a economia, e claro, os militares (WOLFENSTEIN WIKI, 2023).

---

<sup>52</sup> Na versão original para PC. Em outras plataformas, a pistola se assemelha mais à *Luger* (WOLFENSTEIN WIKI, 2023).

FIGURA 14: Em alguns soldados, símbolos tanto da *Wehrmacht* quanto da SS compõem seus uniformes ao mesmo tempo



FONTE: Imagem disponível em: <<https://static.wikia.nocookie.net/wolfenstein/images/9/94/Daniel-johnsson-daniel-johnsson-wolf2-venussoldier-b.jpg/revision/latest?cb=20180709132815>>. Acesso 16 jan. 2023.

Em videogames em geral, as unidades das Forças Armadas às vezes se diferem dos soldados da SS não apenas em relação ao comportamento durante o combate. Em certos títulos, alguns de forma mais nítida que outros, pode haver uma perspectiva acerca dos combatentes da *Wehrmacht* que se referem a questionamentos sobre o regime nazista – jogos como *Sniper Elite 4: Italia*, por exemplo, abordam a questão com maior profundidade<sup>53</sup>. Nas representações da

<sup>53</sup> Há, neste *game*, a disposição de diversos conteúdos de leitura que exploram a personalidade dos combatentes alemães e italianos no campo de batalha, bem como a possibilidade de se obter informações por meio do uso dos binóculos do personagem controlado. Ao direcioná-lo para um inimigo, é possível obter informações pessoais sobre o mesmo, que variam tanto em relação ao exercício no *front*, quanto de sua vida privada. Além de informar o nome do soldado, os binóculos calculam a sua distância da do protagonista, as armas em posse, o atual estado de atenção sobre o perigo ao redor e sua função militar. Assim como nas cartas, tais informações incitam características pessoais destes inimigos. Os cerca de 300 inimigos representados nos *games*, conforme as informações referentes a cada um, podem despertar diversas emoções ao jogador, da revolta à compaixão. Todas as cartas obtidas no *game* foram devidamente *printadas* pelo autor e encontram-se disponíveis em <<https://videogameshistoriaecultura.blogspot.com/2020/05/prints-das-cartas-encontradas-em-sniper.html>>. Acesso 02 jun. 2021. As informações adquiridas pelos binóculos podem ser acessadas em <[https://sniperelitegame.fandom.com/wiki/Sniper\\_Elite\\_4\\_Allied\\_Intelligence](https://sniperelitegame.fandom.com/wiki/Sniper_Elite_4_Allied_Intelligence)>. Acesso 04 jun. 2021.

*Wehrmacht*, portanto, não é raro que se percebam aspectos referentes à moralidade, em contrapartida aos irredutíveis nazistas que compõem a *Schutzstaffel*.

*Wolfenstein*, se observado de perto, traz essa abordagem de maneira muito tímida. Podem-se citar, no decorrer de toda a franquia, apenas dois casos perceptíveis de dissidência por parte de personagens outrora associados ao regime nazista, representados nas figuras de Klaus Kreuz (*The New Order*) e Sigrun Engel (*The New Colossus*).

Klaus Kreuz é um ex-soldado da *Wehrmacht*. A grande tatuagem de uma *Reichsadler* ao braço, bem como outros símbolos nacional-socialistas pelo corpo, sugere engajamento voluntário ao nazismo em algum momento de outrora, assim como também esclarece em diálogo com Blazkowicz: “Eu estava, como vocês americanos dizem, todo molhado quando as fiz. Lamento dizer que era um momento de muito orgulho em minha vida. Quero removê-las para ter um momento de mais orgulho ainda”, implicando que as retiraria apenas quando o império nazista finalmente sucumbisse.

A figura de Klaus é demonstrada de forma taciturna, silenciosa, até mesmo deprimida, algo que implica em um profundo arrependimento por ter sido outrora parte do exército de Hitler; em diálogo com a aliada Caroline Becker, Blazkowicz descobre que Klaus teve com a esposa um filho que nasceu com uma deficiência no pé. Logo após o parto, os médicos anunciaram às autoridades o nascimento da criança “imperfeita”; na tentativa de os pais impedirem os policiais da Gestapo de levarem a criança embora, provavelmente para um campo de extermínio, tanto a esposa quanto o bebê foram assassinados com tiros na cabeça. Klaus talvez tenha sido poupado devido à afiliação à *Wehrmacht*, mas desde então, tornou-se dissidente e aderiu ao Círculo de Kreisau<sup>54</sup>. No decorrer de *The New Colossus*, Kreuz serve de figura paterna para Max Hass, um homem adulto que teve parte do cérebro removida ainda na infância devido a uma deficiência; por motivos dessa remoção, Hass se comporta como uma criança (embora em momentos de emergência, engaje também na luta contra os nazistas). O cuidado paterno de Kreuz em relação a Max implica em uma tentativa de se redimir por ter perdido a família pelas autoridades que outrora representara.

As motivações de Sigrun Engel (FIGURA 15) são bastante diferentes – ela é filha de Irene Engel, a principal antagonista de *Wolfenstein II*. A relação abusiva, conforme

---

<sup>54</sup> Historicamente, “o Círculo Kreisau (*Kreisauer Kreis*) era um pequeno grupo formado em 1933 para se opor a Hitler e ao movimento nazista nascido de uma variedade de diferentes históricos, inclusive oficiais do exército, acadêmicos, conservadores, liberais, socialistas, católicos e protestantes. [...] Seus membros consideravam Hitler uma verdadeira catástrofe para a nação, concordando que era necessário trazer seu país de volta para os valores cristãos ao derrotar o regime nazista e estabelecer uma nova ética política e social no lugar. O grupo, no entanto, foi invadido pela Gestapo. Muitos de seus membros foram presos e eventualmente executados após o complô da bomba contra Hitler em 20 de julho de 1944” (BUTLER, 2008, p.146).

testemunha o jogador (que pode, aliás, lembrar a relação entre Blazkowitz e Rip), se dá pelo fato de a personagem renegar a violência incentivada pela mãe, bem como as constantes ofensas de Irene em relação à emotividade e estatura corpulenta da filha. É Sigrun quem salva Blazkowitz e Fergus Reid/Probst Wyatt III das mãos de Irene após todos os presentes na câmara testemunharem a decapitação de Caroline Becker pelas mãos da antagonista<sup>55</sup>, aderindo ao Círculo de Kreisau logo em seguida. Graças a ela, a Resistência obtém acesso a informações internas do *III Reich*.

FIGURA 15: Sigrun Engel, personagem de *Wolfenstein II*



FONTE: Imagem disponível em: <[https://www.turnon.de/media/cache/article\\_image\\_slider/media/cms/2017/11/Wolfenstein-2-Sigrun-Engel.jpg?356188](https://www.turnon.de/media/cache/article_image_slider/media/cms/2017/11/Wolfenstein-2-Sigrun-Engel.jpg?356188)>. Acesso 18 jan. 2023.

Sigrun e Klaus não compõem os únicos personagens de origem germânica presentes na duologia. Podem-se citar Caroline Becker, fundadora e chefe do Círculo de Kreisau no *game*; Set Roth, cientista judeu membro do grupo *Da'at Yichud*, que compartilha os segredos de suas tecnologias ocultas para combater os nazistas; e Max Hass, o filho adotivo de Klaus.

Mas o que difere Sigrun e Klaus dos demais é a dissidência, ou seja, o fato de inicialmente estarem inseridos no mecanismo do *Reich*, voluntária ou forçadamente, para depois se unirem à facção oposta. Conforme o jogador pode perceber, enquanto o ex-soldado demonstra frustração por suas escolhas do passado, a filha da chefe nazista parece ter sempre demonstrado repúdio pelo nacional-socialismo. Significa que ambos os personagens são providos não apenas de racionalidade, mas de moral. Portanto, os jogos da franquia conseguem

<sup>55</sup> A cena completa pode ser visualizada em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-TG3ZvHHDAl>>. Acesso 18 jan. 2023.

diferenciar o “sujeito alemão” do “sujeito nazista” – este, irredutível, disposto a matar e a morrer pelo *Reich*; aquele, com sensibilidade suficiente para perceber os males exercidos pela ditadura nacional-socialista.

Por sua vez, é necessária a compreensão de que muitos associados ao regime nazista, de militantes a combatentes, temiam exercer a subversão por receio de punição própria ou de outrem. Em *Wolfenstein*, principalmente na duologia da *Bethesda*, deve-se compreender que o sistema de espionagem e informação do governo totalitário é abrangente e eficiente, não apenas por frustrarem os planos da Resistência corriqueiramente, mas também conforme indicam pôsteres de recrutamento para o Setor de Vigilância encontrados pelos cenários (“Eles estão espionando! Espione de volta. Gosta de monitorar? Solicite pelo serviço no Setor de Vigilância”).

A vitória do *III Reich* sobre o mundo permite pouca abertura até mesmo para pensamentos subversivos; conforme pode ser percebido na FIGURA 16, na porção inferior de grande parte dos pôsteres de recrutamento alemão (no idioma inglês, no entanto, já que em *Wolfenstein II* a maioria dos cenários é norte-americano), pode-se ler em letras pequenas:

Se esta informação o perturba, ou a alguém que você conheça, contate o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento da Alemanha. Não fazê-lo resulta em violação imediata da lei e aprisionamento. Por lei, você é obrigado a reportar sua instrução e conhecimento em áreas específicas ou perícia.

FIGURA 16: Pôsteres de recrutamento vêm com mensagens intimidadoras em letras pequenas



FONTE: Imagem disponível em:

<<https://static.wikia.nocookie.net/wolfenstein/images/d/d8/Robotertechnik.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20191228160132>>. Acesso 19 jan. 2023.

A violência exercida pela vitoriosa Alemanha na duologia, além da tecnologia desenvolvida para conter os chamados “terroristas” – como o constante emprego de drones, por exemplo – tende a dissolver todo possível impulso de rebeldia contra o sistema nazista.

Mesmo no decorrer da Segunda Guerra Mundial, historicamente, uma parcela numerosa de soldados e oficiais do *III Reich* se sentia – ou pelo menos, se dizia – não ser a favor do regime, de forma a cumprir seus exercícios obedientemente a fim de não levantarem suspeitas da polícia secreta. Este comportamento paradoxal de certos recrutados por Hitler é explicado por Hannah Arendt (1999) como “emigração interna”; estas pessoas acreditavam, ou tentavam acreditar, ter

sido sempre “internamente opostas” ao regime. [...] Isso era quase de se esperar nas condições do terror nazista; como me disse um conhecido “emigrante interno”, que certamente acreditava na própria sinceridade, eles tinham que parecer “externamente” mais nazistas que o nazista comum a fim de manter o seu segredo (ARENDDT, 1999, p.143).

Consequentemente, a “emigração interna” não parecia se sustentar para grande parte dos sobreviventes da guerra que se diziam “parecer mais nazistas que o nazista comum”. Embora, ainda que ceticamente, houvesse de fato casos de indivíduos que se mantiveram por até doze anos nessa forma de mimetismo ideológico, muitos acataram ao engajamento filosófico do sistema nazista mesmo sob pretexto do fingimento, como no caso do *SS-Obersturmbannführer* Otto Bradfisch, que afirmava ser oposto à sua função nas *Einsatzgruppen* mesmo tendo coordenado a morte de cerca de 15 mil pessoas (ARENDDT, 1999).

Embora muitos não sustentassem o comportamento paradoxal e simplesmente deserdassem, ainda assim, o engajamento às suas funções no *Reich* parecia se sobressair aos indivíduos com consciência vacilante; conforme reforça Ian Kershaw (2011),

dezenas de milhares de soldados desertaram, e muitos foram punidos com execução sumária. Mas mesmo nessas circunstâncias, e conhecendo o efeito intimidador da punição drástica reservada àqueles que se recusavam a lutar, a grande maioria dos soldados não abandonava seus postos – nem mesmo pensava em fazê-lo. Eles continuavam combatendo, muitas vezes numa atitude fatalista ou até relutante, mas com frequência também, até as últimas e desesperadas semanas, com bastante dedicação e mesmo com entusiasmo. Essa atitude não pode ser explicada pelo terror (p.393).

Poderia se sugerir, a partir desta perspectiva, que a *Wehrmacht* funcionava mais como uma instituição de combate apolítica que engajada ao nazismo, conforme por décadas se acreditou. Esta crença originou-se principalmente dos testemunhos de réus alemães que culpavam unicamente a *Schutzstaffel* pelos crimes do *Reich*; assim, em contrapartida, a *Wehrmacht* se distanciava da violência cometida pelo regime totalitarista, isentando quase que totalmente a culpa do OKW sobre as vítimas da guerra.

Embora a *Wehrmacht* compusesse a maior parte da máquina de guerra alemã, deixando para a *Allgemeine-SS* o direcionamento das vítimas para os campos de concentração nos territórios ocupados (BUTLER, 2008), é um erro compreender que ela tenha sido usada unicamente para o combate, sem se comprometer com os crimes perpetrados pelo *III Reich* (como se a totalidade de seus soldados se diferisse moralmente dos homens da SS)! Mesmo que de fato uma grande parte do Exército Alemão procurasse se distanciar da política (FEST, 2017), muitos de seus oficiais do alto escalão perpetraram crimes de guerra, contra a paz e contra a

humanidade – como foi o caso do marechal de campo e chefe da OKW Wilhelm Keitel, condenado à força pelo tribunal de Nuremberg e executado em 1946 (em contrapartida, Sepp Dietrich, general e posteriormente coronel-general da SS, bem como outros alto oficiais organização, cumpriram pena na prisão) (GOLDENSOHN, 2005). Keitel estaria diretamente envolvido em diversas operações de execução dos inimigos, entre as quais

a Ordem do Comissário, de acordo com a qual oficiais políticos, embora com *status* de combatentes do Exército Vermelho, deveriam ser liquidados; a Ordem de Jurisdição, que proibia procedimentos de conselhos de guerra contra alemães que houvessem cometido crimes contra a população civil; a denominada Ordem Noite e Nevoeiro, que permitia a detenção no Reich de membros da resistência, sem informação de seu paradeiro a parentes; a ordem de não reconhecer membros de “comandos” inimigos (mesmo quando usassem uniformes e fossem obviamente soldados) como prisioneiros de guerra, mas entregá-los a serviços de segurança para “tratamento” (GÖRLITZ, p.170, 2001).

Igualmente do alto escalão da *Wehrmacht* era Hermann Göring. Nazista desde os primeiros anos de existência do partido, posteriormente, exerceu os cargos de presidente do *Reich*, primeiro-ministro da Prússia e comandante-em-chefe da *Luftwaffe*. Responsável pelas leis antisemitas que culminariam mais tarde no Holocausto, Göring escrevera em 1941 ao *SS-Gruppenführer* Reinhard Heydrich para que preparasse “a solução geral da questão judaica dentro da área de influência da Alemanha na Europa” (apud ARENDT, 1999, p.98). Assim como Keitel, foi considerado culpado em Nuremberg por crimes de guerra, contra a humanidade e contra a paz, mas conseguiu cometer suicídio duas horas antes de sua execução por enforcamento (GOLDENSOHN, 2005).

Consequentemente, eram os soldados da *Wehrmacht* que acatavam às ordens de execução. Até por volta de 1995, disseminou-se o “mito da *Wehrmacht* inocente”, no qual se difundia a ideia de que as Forças Armadas alemãs não tiveram envolvimento direto com o Holocausto (mito sustentado, aliás, por diversos dos veteranos de guerra alemães) – principalmente quando, neste ano, fotos da “Exposição *Wehrmacht*” denunciaram ao público os seus massacres (DEUTSCHE WELLE, 2019). No *front* oriental, a violência causada pela Alemanha foi ainda mais nítida, devido à obstinação de Hitler em relação ao Espaço Vital. É verdade que a SS havia sido a maior responsável pelos massacres, mas por muito se acreditou, ao menos na Alemanha, que o exército não teve participação ativa nos crimes de guerra. Pelo contrário, muitos estiveram diretamente envolvidos com o Holocausto; na Polônia, por exemplo, auxiliaram a SS nas deportações dos judeus, bem como execuções em massa e o combate a *partisans* (SCHNEIDER, 2018; WAGENER, 2016).

No que se refere à filosofia de não-envolvimento com a política, é necessário atentar que apenas uma parcela do oficialato alemão julgava imprescindível cumprir o dever militar sem se comprometer diretamente com o nacional-socialismo. Mas este não-comprometimento poderia significar a negligência destes soldados perante os crimes de seus colegas, principalmente da SS; por outro lado, havia ainda a parcela tanto antiguerra quanto anti-Hitler, dos quais grande parte era composta por jovens oficiais. Um destes personagens era Ludwig Beck, chefe do Estado-Maior do Exército até 1938. Ele,

mais do que qualquer outro, tentou impedir os projetos belicistas de Hitler. Num documento de 16 de julho de 1938 – que mais uma vez chamava atenção para os perigos de uma guerra mundial – ele insistia especialmente no cansaço da população alemã diante dos perpétuos conflitos, bem como na fraqueza das defesas de oeste. Resumia todas as objeções políticas, militares e econômicas afirmando que a Alemanha não estava absolutamente pronta para suportar a lutar “de vida ou morte” que sucederia ao desafio lançado ao mundo inteiro. [...] E quando Hitler anunciou, em 18 de agosto, durante uma conferência em Jüterborg, que resolveria a questão dos Sudetos pela força em poucas semanas, Beck se demitiu (FEST, 2017, p.648-649).

Beck era apenas um dos muitos oficiais insatisfeitos com Hitler. Em 1938, a conspiração do general Hans Oster, protegida pela *Abwehr* de Wilhelm Canaris, possuía diversos adeptos para derrubar o *Führer*, e certamente foi a mais próxima de ser bem-sucedida. No entanto, a impassibilidade da Inglaterra perante o golpe (devido à política do apaziguamento de Chamberlain, que via no *III Reich* a oportunidade de combater o comunismo soviético), essencial para o sucesso do plano, desencorajou os conspiradores. Num último suspiro, procuraram agir por conta própria; Oster contava com Beck e seu sucessor no Estado-Maior, Franz Helder, ambos antiguerra, bem como o chefe do *Reichsbank*, Hjalmar Schacht, e o comandante do Distrito Militar de Berlim, Erwin von Witzleben, que intentavam substituir Hitler “por um líder mais cauteloso e conservador” (MOORHOUSE, 2009, p.111). Junto a outras figuras como os membros da Inteligência Hans Gisevius e Friedrich Heinz, bem como os diplomatas Erich Kordt e Ernst von Weizsäcker, entre outros, os golpistas deveriam provocar um conflito onde Hitler, em meio à confusão, seria assassinado. Quando Hitler demonstrou que iria tomar ações sobre a Tchecoslováquia, os conjurados se prepararam para agir contra suas violações políticas, no entanto, as negociações diplomáticas do *Führer* que evitaram uma invasão violeta, frustraram imediatamente os planos de assassinato (BASSETT, 2007; FEST, 2017).

Uma característica agravante na hesitação do golpe foi o fato de os oficiais anti-Hitler se agarrarem demais à sorte, fosse por parte das decisões de Hitler, ou da reação das potências ocidentais. Parecia haver algo que frustrara o plano no derradeiro momento, e a virada

na sucessão de eventos fazia pesar seus “escrúpulos, problemas de juramento, conflitos de lealdade [...], frutos da educação recebida e reforçada pelo hábito: a moral os detinha e sua ação lhes aparecia como uma espécie de traição” (FEST, 2017, p.651). Isso porque sobretudo a *Wehrmacht*

tinha uma tradição de não envolvimento com a política. (...) Não bastasse, o exército alemão estava preso a sua cultura de lealdade e obediência. Esses não eram princípios vagos; estavam na essência da autoimagem do soldado alemão, em sua noção de honra e de dever. Obediência, além de ser crucial para a disciplina de qualquer exército, era determinante na cultura política alemã. (...) Portanto, qualquer ato de deslealdade ou desobediência poderia ser interpretado como um desafio direto ao Estado (MOORHOUSE, 2006, p.254-255).

Este é um dos motivos que levou a parcela de oficiais antinazistas – ou, pelo menos, dos oficiais que revisaram suas perspectivas políticas e morais – a atentar contra Hitler em 20 de julho de 1944. Os mesmos conspiradores da tentativa de golpe de 1938 contaram com a ajuda de outros oficiais, como Henning von Tresckow, Claus von Stauffenberg, Werner von Haeften, Phillip von Boeselager, Erwin Rommel, entre outros membros da *Wehrmacht* (VON BOESELAGER, 2009).

Assim como os oficiais, houve também atos de deserção por parte dos combatentes de baixo escalão. Estima-se que, a partir de 1940, cerca de trinta mil soldados alemães tenham tentado fugir, dos quais mais ou menos vinte mil foram capturados e executados (DA CRUZ, 2009). Mesmo assim, estes casos são apenas uma parcela no que diz respeito à resistência interna, e como demonstrado, não se deve compreender a *Wehrmacht* como inocente durante o governo de Hitler – direta ou indiretamente, ela foi subordinada a Hitler por quase dez anos.

Quando do término da Primeira Guerra Mundial, a Liga das Nações restringiu, dentre as cláusulas do Tratado de Versalhes, o contingente militar alemão a 100 mil soldados de infantaria; proibiram-se aviões de guerra, gás letal e blindados, bem como se restringiu a tonelagem de navios e peças de artilharia; houve, também, concessões territoriais e indenizações às nações vencedoras do conflito. O exército formal da Alemanha sob auspícios da Liga das Nações chamava-se *Reichswehr* (JURADO, 2009), no entanto, em 1935, esta foi oficialmente substituída pela *Wehrmacht* (Força de Defesa), composta pelas forças terrestre (*Heer*), naval (*Kriegsmarine*) e aérea (*Luftwaffe*). Embora o contingente fosse ainda muito fraco em comparação a outras potências europeias, por sua vez, os antigos aliados da Entente nada fizeram, graças a negociações extraoficiais concedidas ao governo alemão e alegações de que os países vencedores urgiam, antes de tudo, em resolver conflitos internos – embora, por outro

lado, nações como a britânica tenham permitido a ascensão do regime a fim de se obter um possível aliado, ainda que indireto, contra o comunismo soviético (FEST, 2017).

Em 1939, 85% da *Wehrmacht* era composta pela *Heer*, com cerca de 2,6 milhões de soldados; a força aérea contava com 400 mil combatentes entre unidades de voo, baterias antiaéreas e tropas paraquedistas; na marinha de guerra, 50 mil homens dividiam as funções entre forças de combate de superfície e submarinas, além da artilharia de defesa costeira. Junto das tropas, a *Wehrmacht* também contava com organizações civis, como a Organização Todt, responsável pela construção de autoestradas, fortificações etc., bem como e a *Reichsbahn*, companhia ferroviária que transportava e supria as Forças Armadas a longas distâncias (SALAGRE, 2009).

O primeiro teste prático da *Wehrmacht* ocorreu em 1936, durante a Guerra Civil Espanhola. O conflito foi resultado “da grande influência de ideologias estrangeiras divergentes [...] – o sucesso da revolução comunista na Rússia, em 1917, e a ascensão do fascismo na Itália, em 1922, acabaram aprofundando [...] o abismo entre direitas e esquerdas” (JURADO, 2009, p.72). Na ocasião, os alemães, ou pelo menos os altos oficiais do OKW (*Oberkommando der Wehrmacht*, Estado-Maior das Forças Armadas),

analisaram o conflito espanhol de uma forma muito particular. Consideraram-no um modelo muito distante do que aconteceria numa guerra futura. Limitaram-se a experimentar suas melhores armas. As operações com blindados foram sempre em pequena escala, como um ensaio para as ofensivas que aconteceriam na Europa. Os *Panzers I* também serviram para o treinamento de operadores, mas modelos subsequentes não foram enviados à Espanha durante a guerra (ROS, 2009, p.85).

Nesse ínterim, os dados mostram que as despesas do *Reich* não foram poupadas no investimento de defesas: em 1935, quando da criação da *Wehrmacht*, a Alemanha investira 1,6 milhões em dólares em armamentos, e em 1938, a despesa chegou a 7,4 milhões (sem considerar a inflação), oriunda de 17% de todo o produto nacional bruto. Neste ano, comparando-se às potências rivais, o Reino Unido investia aproximadamente 1,9 milhões; a França, 920 mil, e os Estados Unidos, 1,1 milhões. Em 1935, Hitler já havia anunciado um mínimo de 36 novas divisões para o exército, mas suas políticas expansionistas lhe angariaram 42 antes da guerra. A Força Aérea, que consistia em meras 36 aeronaves em 1932, foi expandida rapidamente para 5112 ainda em 1936 (tendo participado, aliás, ativamente na Guerra Civil Espanhola com a sua Legião Condor). Dos 26 aviões de combate ativos em 1933, dispunha, antes da guerra iniciada em 1939, um efetivo de mais de 4 mil unidades. Neste ano, o número de homens da marinha

havia quintuplicado, e os investimentos destinados à fabricação de navios modernos era doze vezes maior que antes da ascensão de Hitler (KENNEDY, 1989).

Embora de imediato estes números pareçam impressionantes, pode-se supor que, por outro lado, em 1939, a Alemanha poderia ter sido impedida sem muito esforço, até mesmo com metade do contingente das potências rivais. O principal motivo seria o despreparo dos recursos bélicos alemães a longo prazo, que de acordo com a OKH (*Oberkommando des Heeres*, Alto Comando do Exército), não cobria as necessidades de guerra, que se previa durar menos de quatro meses. Para ganhar tempo, Hitler optou pela tática da *Blitzkrieg*, ou a “guerra-relâmpago”, que consistia no ágil ataque mecanizado que combinava tanques, aviões e infantaria motorizada sobre o inimigo, sem que se permitisse tempo suficiente para que os mesmos organizassem e combatessem apropriadamente. A estimativa do sucesso das *Blitzkriegen* era provisória, já que uma forte coalizão adversária poderia suprimir a tática a médio ou longo prazo, mas Hitler teimava em elaborar estratégias econômicas para a duração de uma guerra longa. A expectativa sobre a *Wehrmacht* era tamanha que Hitler esperava que se aniquilasse a União Soviética rapidamente por meio de uma “vitória-relâmpago”, mesmo sob protestos do OKW (FEST, 2017).

A primeira experiência das Forças Armadas na Segunda Guerra Mundial ocorreu simultaneamente ao início do conflito, quando em 1º de setembro de 1939, iniciou-se o avanço sobre a Polônia. As promessas diplomáticas da Grã-Bretanha e França em apoiar militarmente os poloneses em caso de guerra se mostraram vazias, principalmente pelo fato de a Alemanha ter se aliado à União Soviética no *Fall Weiss* (Plano Branco), ou seja, o domínio sobre o país que separava as duas potências (CARDONA, 2009). O intuito de Hitler em se aliar a Stálin naquele momento, porém, servia apenas de pretexto para que as bordas da União Soviética se avizinhassem à da Alemanha, a fim de facilitar a futura guerra contra a nação comunista sem gerar maior caos diplomático contra as potências ocidentais (FEST, 2017). Enquanto a *Wehrmacht* assimilava os territórios por meio do combate, na retaguarda, a Gestapo e a SD cumpriam o papel de destruir as resistências tanto físicas quanto intelectuais (BUTLER, 2008).

Em 1943, a *Wehrmacht* se encontrava literalmente espalhada pela Europa. De acordo com a estimativa do general Alfred Jodl naquele ano, 3,9 milhões de soldados tentavam conter 5,5 milhões de combatentes soviéticos. Outros 177 mil se encontravam na Finlândia, 486 mil na Noruega e Dinamarca, 1,37 milhões na França e Bélgica, 612 mil nos Balcãs e 412 mil na Itália (KENNEDY, 1989). A produção bélica atingiu seu ápice em 1944: produziram-se mais de 40 mil canhões, 27 mil tanques e 38 mil aviões, em comparação aos respectivos 27 mil, 20 mil e 25 mil do ano anterior. Em contrapartida, a desesperada tentativa em reverter o curso da

guerra, em conjunto às perdas de território e ataques aéreos aliados, causou um déficit na produção de matéria-prima, e com isso, no fabrico e uso efetivo de armas. Mesmo assim, talvez a *Wehrmacht* pudesse repelir os aliados no *front* ocidental, já que ainda dispunha de mais de nove milhões de soldados. Mas a distribuição dispersa de tropas, que Hitler insistia em manter para assegurar fontes de matéria-prima, ao mesmo tempo impedia maior manobrabilidade tática. Como resultado, dia a após dia, os alemães perdiam importantes territórios; em agosto, no Leste, a Romênia e seus campos de petróleo eram assimilados ao Exército Vermelho, e no mês seguinte, veio a vez da Bulgária. A Finlândia se retirava da guerra e a Alemanha era gravemente combatida nos Balcãs. A situação no Oeste não era diferente – todo o norte francês era ocupado pelos aliados, junto de um grande arsenal e a libertação de prisioneiros combatentes. Em janeiro de 1945, os berlinenses já podiam ouvir os disparos da artilharia pesada soviética. Nesse ínterim, a *Wehrmacht* e a *Waffen-SS* continuavam a ser usadas mais em táticas ofensivas que defensivas, como instrumento da obsessiva guerra total de Hitler (FEST, 2017).

Se no ano de 1941, quando invadiu a União Soviética, contava com 153 divisões, 600 mil viaturas motorizadas, 3580 carros de combate, 7180 peças de artilharia e 2740 aviões, formando assim “a mais poderosa concentração de forças já realizada num mesmo teatro de operações” (FEST, 2017, p.736), por outro lado, em 1945,

as unidades que deveriam salvar a capital, infligindo uma derrota decisiva aos soviéticos, o Grupo de Exércitos de Felix Steiner, o 3º Exército Panzer e o 12º Exército, unidades mais virtuais que reais, não conseguiram nem ao menos se aproximar da cidade, recuando para o oeste. [...] A defesa exterior da cidade ficou nas mãos de três frágeis divisões de panzergranadeiros (a 11ª SS Nordland, a 20ª e a 18ª), uma Panzer (a Müncheberg) e o restante da 9ª de Paraquedistas. [...] Um total de 40 mil homens e pouco mais de 60 tanques, no máximo, enfrentaria sete exércitos soviéticos (VÁZQUEZ, 2009, p.106-107).

Por sua vez, enquanto as Forças Armadas estejam corriqueira e erroneamente associadas ao dever militar, a simbologia que melhor descreve os aspectos ideológicos do *III Reich* está associada à instituição que seria, mais tarde na guerra, chefiada por Heindrich Himmler: a SS.

Embora a *Wehrmacht* também tenha compactuado com o direito à crueldade, o treinamento ideológico dos agentes e combatentes da *Schutzstaffel* era objetivamente moldado a fim de executar os planos de ódio exaltados por Hitler e seus mais ferrenhos subordinados do partido. De agentes da polícia secreta a soldados bem treinados, a SS compôs o grande trunfo destrutivo do *III Reich* acerca de seus objetivos ideológicos e militares (FEST, 2017).

As origens da mesma remetem à antiga *Stosstrup Hitler* (Tropa de Choque Hitler) fundada em 1923, criada a fim de fornecer proteção ao partido nazista, imediatamente dissolvida após a frustrada tentativa do *putsch* (golpe político). Em 1925, o recém-libertado da prisão Hitler criou a *Leibstandarte Adolf Hitler*, formada por apenas oito homens que providenciariam sua segurança pessoal. Em pouco tempo, havia 300 agentes fixos, número que se manteve pequeno por anos a fim de atender à cautela do círculo de confiança de Hitler, em contrapartida à SA liderada por Ernst Röhm, de quem o chefe nazista desconfiava. Embora ainda associada à *Sturmabteilung*, a SS se manteve sob os auspícios de Heinrich Himmler desde 1929, que expandiu o efetivo para 52 mil homens em quatro anos. Nesse ínterim, criaram-se novas funções para a organização, dentre as quais, o serviço de segurança secreto *Sicherheitsdienst* (SD), chefiado por Reinhard Heydrich, e a polícia secreta do Estado *Geheime Staatspolizei* (Gestapo), criada por Hermann Göring. (BUTLER, 2008; RIPLEY, 2004). Derivadas destas, havia também as *Einsatzgruppen*, grupos de intervenção que recebiam a função de exterminar, física e intelectualmente, judeus e comunistas nos territórios ocupados pela *Wehrmacht*. Apenas na incursão sobre a União Soviética, em 1941, os *Einsatzgruppen* executaram pelo menos 300 mil pessoas julgadas “inferiores” (JURADO, 2009).

A primeira participação ativa da *Leibstandarte Adolf Hitler* ocorreu em 1934, na Noite das Facas Longas, em uma operação conjunta com a Gestapo e o batalhão pessoal de Göring, a *Landespolizeigruppe*. O plano organizado por Hitler, Göring e Himmler consistia na eliminação física dos suspeitos da SA que ameaçavam a posição de chanceler do futuro *Führer* como chanceler; Röhm, que pouco se continha em expressar sua opinião, de maneira eloquente e feroz, insistia em provocar Hitler e seus nazistas abertamente, declarando até mesmo que julgava Hitler “um canalha” (apud FEST, 2017, p.533) por trair aqueles que o ascenderam na política. Revoltado com a aproximação do então chanceler ao velho oficialato da República de Weimar, apontava Hitler como apaziguador, e até aliado, dos reacionários do Estado – quando, na verdade, ele estava apenas jogando diplomaticamente com as velhas instituições, sem nunca esquecer da lição que foi o golpe falho da cervejaria em 1923. Temendo uma revolução dentro da revolução, Hitler achou por bem um expurgo preventivo de todos aqueles indivíduos influentes das SA que apoiavam Röhm. A *Leibstandarte* lidou pessoalmente com a eliminação do chefe da SA Ernst Röhm e seus auxiliares por fuzilamento, e no ano seguinte, o grupo foi renomeado para ostentar o prefixo da *Schutzstaffel*, tornando-se *SS Leibstandarte Adolf Hitler* (FEST, 2017; RIPLEY, 2004).

Porquanto a princípio a SS servisse apenas de responsável pela infraestrutura política e ideológica do *Reich* (incluindo os assassinatos dos inimigos de Hitler), com o advento

da Segunda Guerra Mundial, ela foi expandida para servir a propósitos de combate. Enquanto as questões da Solução Final se mantiveriam sob responsabilidade da *Allgemeine-SS*, a *Waffen-SS*, criada em 1935, serviria inicialmente para propósitos de combate, ainda que tivesse seu primeiro uso prático apenas em 1940. Como a *Wehrmacht* seria teoricamente leal ao Estado, a SS serviria aos propósitos de Hitler sem que a lealdade à Alemanha fosse questionada. Criaram-se, primeiramente, três divisões SS de combate: a outrora responsável unicamente pela segurança de Hitler, conhecida como 1ª Divisão *SS Leibstandarte Adolf Hitler*; a união dos regimentos *Germania*, *Deutschland* e *Der Führer*, nomeada 2ª Divisão *SS Das Reich*, designadas como tropas de elite *SS-Verfügungsgruppe* (SS-VT) antes do início da guerra; e por fim, a 3ª Divisão *SS Totenkopf*, primeiramente *SS-Totenkopfverbände* (SS-TV), criada no intuito de administrar os campos de concentração e praticar as execuções em massa, embora as três fossem futuramente remodeladas em divisões *Panzer*. Até 1945, a *Waffen* era formada por 38 divisões (RIPLEY, 2004).

Seu contingente servia não apenas de elite armada, mas ideológica. A *Waffen-SS*

manteve controle sobre a seleção de seus recrutas, seu treinamento ideológico e sua transformação em verdadeiros guerreiros arianos, soldados que seriam a vanguarda do Nacional-Socialismo. Hitler viu suas tropas da SS como “super-homens” arianos que levariam à luta contra os *untermenschen*. “Para julgar a moralidade apropriadamente, devem-se tomar emprestados dois conceitos da zoologia: a domesticação da besta e criação de uma espécie”, escreveu Hitler. “O homem da SS deve ser rígido, frio, ferozmente leal. [...] Ele deve ser inquestionavelmente obediente e se tornar emocionalmente rígido; deve desprezar todos os ‘racialmente inferiores’ e aqueles quem não pertencem à ordem; deve sentir as mais fortes obrigações da camaradagem com aqueles a quem pertence, especialmente seus companheiros soldados, e pensar que nada é impossível” (RIPLEY, 2004, p.21).

Como resultado deste treinamento ideológico, a *Waffen* suportou a *Allgemeine* na Solução Final mesmo que a princípio fosse destinada apenas para o combate. Teve-se como resultado o assassinato de quase seis milhões de judeus na Europa ocupada, além de aproximadamente outros cinco milhões de civis e prisioneiros de guerra que desafiavam a Alemanha nazista. Embora a cifra de vítimas tenha sido inegavelmente ampla, ainda assim, para muitos dos veteranos da SS ao final da guerra, o seu número não era o bastante – durante a Conferência de Wannsee<sup>56</sup>, acertara-se que absolutamente todos os judeus da Europa deveriam ser exterminados, algo em torno de 11 milhões (ARENDRT, 1999; VÁZQUEZ, 2009).

---

<sup>56</sup> Reunião ocorrida em janeiro de 1942 entre as figuras mais importantes do *III Reich*, onde foram discutidas as diretrizes para o exercício da Solução Final (ARENDRT, 1999).

Mas enquanto a *Wehrmacht* não era composta exatamente por nazistas em sua totalidade, para John Keegan (1973), a *Waffen* o era “desde o início [...]. Duas características predominavam: a seleção rigorosa e a vigorosa identidade da unidade” (p.135) Mesmo assim, ainda para o autor, não significava que fossem necessariamente melhores que a *Wehrmacht*. Na verdade, alguns dos comandantes das divisões SS, bem como seus soldados, chegaram a acelerar a derrota alemã. Na Europa Oriental, por exemplo, a maioria das divisões SS

era composta de rebotalho, excetuando-se as divisões letã e estoniana, que estavam lutando em defesa de suas pátrias. O resto era desprezível ou patético e em nada contribuiu para o esforço de guerra alemão – aliás, talvez tenham-no prejudicado pelo seu consumo de munições, que poderiam ter sido melhor usadas pelas formações convencionais. Mas as divisões *Panzer* de elite, *Leibstandarte*, *Das Reich*, *Totenkopf*, *Hohenstauffen*, *Frundsberg* e *Hitler Jugend*, foram indubitavelmente da mais alta qualidade [...] (KEEGAN, 1973, p.141).

A partir de 1943, o desempenho das *Waffen-SS* e da *Wehrmacht* era tão parecido que Himmler chegou a alegar que as SS estavam sendo muito influenciadas pelas Forças Armadas, de forma que usavam até mesmo brasões de seus companheiros do exército, e com isso, consequentemente, retirava deles a perspectiva de comporem uma elite – o que, para ele, explicava o insucesso de diversas missões contra a cada vez mais eminente vitória Aliada (KEEGAN, 1973). Na verdade, ao final do conflito, o próprio Hitler chegou a admitir com frustração que a raça ariana nada tinha de superior, afinal. De acordo com Albert Speer, o *Führer* dissera em seus últimos dias que “tendo esse povo se evidenciado o mais fraco, o futuro pertenceria aos mais fortes, os povos do Leste” (apud FEST, 2017, p.823).

Enquanto isso, o contingente de vítimas do *Endlösung* era fortemente providenciado pelas atividades provenientes da RSHA (*Reichssicherheitshauptamt*, ou Escritório Central de Segurança do *Reich*), responsável pelos gabinetes da Gestapo e SD, bem como a polícia criminal, a Kripo (*Kriminalpolizei*). Teoricamente, a Gestapo atenderia às investigações de dissidência política, e a SD, à estrutura de defesa de Hitler, do Partido Nazista e do *III Reich*. No entanto, na prática, a Gestapo e a SD muitas vezes se confundiam em suas funções, de forma que era comum que uma se ocupasse das tarefas da outra. Antes da guerra, havia também a *Sicherheitspolizei*, ou Sipo, uma fusão da Gestapo com a Kripo – esta, outrora sem relação com o Partido, veio a ser submetida à SS a partir de 1936. Com a fusão, muito de seus detetives colaboraram com a Gestapo a fim de identificar os inimigos do Estado (BROWDER, 1996; BUTLER, 2008).

Mesmo que o atentado de 20 de julho de 1944 (que será melhor explicado adiante) tenha despertado suspeitas em Hitler até mesmo acerca de sua então confiável elite, os poderes

de Himmler doravante se sobressaíram à *Wehrmacht*. A partir de então, o OKW respondia à SS; ambos foram usados incansavelmente para combate até a capitulação da Alemanha, e nos seus últimos instantes, a outrora grandiosa *Waffen-SS* agora dividia a desesperada função de defender Berlim com voluntários civis<sup>57</sup> (BUTLER, 2008; FEST, 2005).

Enquanto algumas figuras oscilavam entre o dever e a hesitação, outras cometiam atos de crueldade apenas pela sensação de que tinham o direito em exercê-la. A perspectiva constantemente apresentada pela cultura popular de que a crueldade advinha principalmente de figuras associadas à SS possui razões históricas; afinal, tanto a *Allgemeine-SS* quanto a *Waffen-SS* foram as maiores responsáveis pelos crimes de guerra, contra a paz e contra a humanidade no mecanismo de terror do *III Reich* (BUTLER, 2008).

#### 4.2.1 O exercício do direito à crueldade

Na franquia *Wolfenstein*, exemplos de crueldade são corriqueiramente demonstrados a partir de personagens nazistas, mas na duologia *The New Order* e *The New Colossus*, este aspecto pode ser percebido mais nitidamente.

No *game* de 2014, ao adentrar em um dos laboratórios do Dr. Strasse, Blazkowicz e sua equipe se deparam com vítimas de seus experimentos: de mãos atadas, corpos de cobaias humanas parecem ter sido dissecados pelas costas por braços mecânicos repletos de ferramentas afiadas que os seguram firmemente; acoplados às macas, há lança-chamas usados possivelmente para cruelmente descartar as cobaias após os experimentos. No entanto, os atrozes exercícios do cientista vão além: a escolha pelo sacrifício de um dos companheiros, por parte do jogador, não implica na morte imediata de Fergus Reid ou Probst Wyatt III; pelo contrário, apenas no derradeiro fim do *game*, quando Blazkowicz retorna à fortaleza de Deathshead, descobre-se que o cérebro do personagem sacrificado foi transferido para um robô, que obedece cegamente às ordens do sádico general; por mais que a consciência do personagem relute contra as ordens, sua figura está presa ao corpo de metal sem poder exercer vontade própria. Após uma batalha, Blazkowicz finalmente põe fim à miséria do antigo aliado, pulverizando o cérebro com sua arma que, opcionalmente, serve de maçarico.

Não é apenas o Dr. Strasse que exercita a violência com naturalidade em *The New Order*, porém. A antagonista secundária da narrativa, Irene Engel, também demonstra crueldade

---

<sup>57</sup> Por decreto, todos os civis do sexo masculino entre 15 e 70 anos de idade deveriam pegar em armas para defender Berlim sob pena de execução sumária (FEST, 2005).

ao ser demonstrada como comandante do campo de concentração de Belica, ao norte da Croácia; logo ao início da missão em que Blazkowicz deve se infiltrar no campo para encontrar o cientista Set Roth, a personagem apressa hostilmente os recém-chegados que desembarcam de um vagão de trem. Um dos cativos implora à antagonista, em alemão, para que salve seu bebê que está morrendo (não se sabe se de fome ou doença); eis que a nazista pega com repúdio o bebê pelo calcanhar, enquanto com a outra mão, espanca com uma vara o que deve ser o pai da criança, bem como outros prisioneiros. Não se sabe o que acontece com a criança, já que em seguida, há um corte temporal. No decorrer de toda a missão em Belica, o jogador testemunha a crueldade da comandante e seus subordinados até o momento em que pode revidar ao tomar posse de uma máquina que perfura o rosto da nazista e a arremessa para longe; no entanto, Irene sobrevive. Em *Wolfenstein II*, mais horrores cometidos por Engel seriam testemunhados por Blazkowicz e pelo jogador.

Apenas ao prólogo do *game*, o jogador já pode presumir o nível de violência exercido pelo *Reich*, agora que a nazista, na qualidade de principal antagonista, desempenha o papel de *SS-Obengruppenführer* (general com a terceira maior autoridade da SS, abaixo apenas do *Oberstgruppenführer* e do *Reichsführer-SS* (este, exercido por Heinrich Himmler) (BUTLER, 2008) como chefe da polícia. Sua constante presença em território norte-americano se dá pela sua caçada pessoal ao Círculo de Kreisau, em especial B.J. Blazkowicz, que despertou a fúria vingativa da general após o protagonista ter eliminado o seu amante, o *Untersturmführer* (segundo-tenente) Hans “Bubi”, no decorrer de *The New Order*. Violência física, psicológica e verbal são testemunhadas ao jogador na cena em questão: a decapitação de Caroline Becker por um machado, as humilhações direcionadas a Sigrun, as brincadeiras feitas com a cabeça da vítima, e por fim, o esmagamento da mesma pela pisoteada de um dos super soldados – na maioria das vezes, resultando em risos dos nazistas presentes.

Embora a representação da violência exercida pelos personagens nazistas, na indústria do entretenimento, seja comum – apenas nos *games*, existem centenas de títulos a abordar a Segunda Guerra Mundial por meio de diversos gêneros<sup>58</sup> – a assimilação cultural que atribui esta violência a suas figuras não ocorre de maneira aleatória. Ou seja, de onde se assimila a concepção, ainda que de forma inconsciente, por parte do jogador, de que os nazistas têm o direito de exercer a crueldade ao mesmo tempo em que praticam os seus crimes? Por que é esperado que antagonistas como o Dr. Strasse e a General Engel causem sofrimento físico e psicológico às suas vítimas?

---

<sup>58</sup> Conforme sugere a lista de títulos, ainda que incompleta: <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_World\\_War\\_II\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_World_War_II_video_games)>. Acesso 26 jan. 2023.

Foi possível perceber melhor como os conceitos de maldade, crueldade e afins eram compreendidos e exercitados pelos nazistas a partir dos julgamentos de Nuremberg, cujos testemunhos de grande parte dos réus convergiam em um ponto comum: eles tentavam se isentar de seus crimes colocando-os como consequências de ordens superiores. Normalmente culpavam uns aos outros, e na maior parte deles, acusavam Hitler e outras figuras importantes do *Reich* que já haviam morrido ou desaparecido, na tentativa de convencerem os juízes de seus não-envolvimentos diante dos crimes contra a humanidade. O psiquiatra Leon Goldensohn exemplifica tais desculpas por meio das entrevistas que realizou com os réus, como no relato de 1946 sobre Fritz Sauckel, que havia sido plenipotenciário geral da mobilização de mão-de-obra de 1942 a 1945:

Sua atitude em relação aos outros nazistas era pouco original e consistia nos mesmos lugares-comuns que eu estava cansado de ouvir na prisão de Nuremberg. “Himmler, Bormann e Goebbels eram provavelmente sujeitos ruins”. Jogar a culpa nos outros, em especial em quem estava morto ou desaparecido, é tão típico de Sauckel como de tantos outros (GOLDENSOHN, 2005, p.256).

A tentativa de convergir toda a culpa dos crimes contra a humanidade e contra a paz, assim como os crimes de guerra, emitia os primeiros reflexos de uma noção demonizadora ou enlouquecida da imagem de Hitler, tal como a seu círculo mais íntimo, a partir de seus próprios subordinados. Curiosamente, até mesmo oficiais criminosos do *III Reich* começaram a associar a figura de Hitler à de uma abominação. Quando, em julho de 1944, o coronel Claus von Stauffenberg orquestrou o atentado à vida de Hitler no *Wolfsschanze*, havia um grande número de oficiais conspiradores que apoiavam o assassinato do *Führer* (a sua maioria, após a tentativa de golpe, foi identificada e sumariamente executada). Entre eles, por exemplo, encontrava-se Arthur Nebe, comandante ativo do Holocausto no leste europeu. A figura de Hitler parecia estar associada ao mal mesmo entre aqueles que praticavam crimes; não condenavam moralmente seus próprios atos de extermínio, mas sim a atitude de Hitler em enviar tantos jovens alemães ao *front*, praticamente os sacrificando, em uma guerra cuja derrota se tornava cada vez mais evidente (ARENDDT, 1999; MOORHOUSE, 2009).

Um exemplo melhor detalhado ocorreu durante o julgamento do *SS-Obersturmbannführer* Adolf Eichmann em 1961, embora o réu tenha se defendido menos como subordinado de Hitler do que como funcionário do Estado. Ou seja, Eichmann parecia convencido de que suas atitudes quanto um dos maiores organizadores do Holocausto não passava de mera burocracia de Estado. Afirmava nunca ter matado ninguém, ou mesmo mandado matar; seu trabalho chegava a ser mecânico e entediante ao formular as logísticas de

transporte e eliminação dos milhões de judeus. Mesmo assim, sua tentativa em se defender sob o argumento de que qualquer um em sua posição teria feito o mesmo, não foi o bastante para convencer a promotoria. Suas razões internas não importaram: foi julgado pelo o que fez, pois como afirmara Hannah Arendt, “política não é um jardim-de-infância; em política, obediência e apoio são a mesma coisa” (1999, p.302). Esta ideia implicou e reafirmou a urgência, nas primeiras décadas do pós-guerra, da eliminação física dos nazistas pelo próprio fato de serem nazistas, incluindo os “assassinos de escrivania” responsáveis pela parte burocrática da Solução Final (ROLAND, 2018).

A maldade, como a exemplo dos réus nazistas, pode ser compreendida como subjetiva? “Ora, o pior dos homens é aquele que exerce a sua maldade tanto para consigo mesmo como para com os seus amigos, e o melhor não é o que exerce a sua virtude para consigo mesmo, mas para com um outro”, escrevera Aristóteles em *Ética a Nicômaco*, Livro II (1991) – daí, o paradoxo que o filósofo apresenta: numa sociedade, o homem pode ser compreendido como justo quando exerce o cumprimento das leis. Estariam estes nazistas ditos maus, portanto, sendo justo para com as leis? Aristóteles, na mesma obra, defende que esta maldade pode ser unicamente oriunda de uma má Constituição do Estado (*pólis*), e os que a respeitam e exercem suas leis, conseqüentemente transmitem a sua injustiça.

Os limites entre a moral e a maldade podem ser melhor compreendidos por meio do conceito da “banalização do mal” de Hannah Arendt (1999), que suscitou em reinterpretções sobre a ética dos soldados alemães. Ou seja, todo o sadismo, crueldade, enfim, a maldade a eles associada poderia ser compreendida como consequência do mecanismo ideológico do Partido Nazista. Um século antes da associação entre obediência e apoio feita por Arendt, Stuart Mill já observava que não há ingenuidade naquele que pratica o mal, mesmo que sua *praxis* seja mecânica ou sistemática:

Ninguém afirmaria que as pessoas, em seu modo de vida e na condução de seus interesses, não devem colocar absolutamente qualquer marca de seu julgamento ou de seu caráter individual. Por outro lado, seria absurdo pretender que as pessoas devam viver como se não se conhecessem absolutamente nada no mundo antes de nascer; como se a experiência ainda nada tivesse feito para mostrar que um determinado modo de vida ou conduta é preferível a outro (2018, p.91).

A antítese “bem e mal”, ou ainda, “certo e errado”, é um conceito bastante delicado se se levar em consideração o que poderia servir aos propósitos do *Reich*, mesmo em atitudes passivas de resistência. Foi o caso dos dois jovens camponeses que ao final da guerra foram convocados pela SS e se recusaram a assinar os papéis da admissão – conheciam os crimes

cometidos pela organização e preferiram ser executados a servir aos propósitos criminosos de Hitler. O contrário acontecia àqueles nazistas que, a exemplo de Eichmann, alegavam não ter ouvido “nenhuma voz [...] para despertar sua consciência” (ARENDDT, 1999, p.143). O mecanismo lógico destes nazistas que acreditavam estar de consciência limpa perante seus crimes era influenciado por um sentimento muito anterior à consolidação do nacional-socialismo, ou seja, o pensamento comum alemão. Desde o oficial nazista de alto escalão ao civil simpatizante do Partido, este pensamento comum remete a uma perspectiva cultural que remonta ao final do século XIX, retrospectivamente muito conservadora. Pairava sobre a sua cultura mítica, em exaltação aos deuses da Alemanha, um pessimismo que ia em direção contrária à da *belle époque* francesa. Conforme observa Joachim Fest (2017, p.99-100),

A angústia e o desgosto experimentados pelo homem civilizado em relação à realidade aí se conjugam com a nostalgia romântica de um paraíso arcádico desaparecido. [...] Acolhiam com um desdém altivo as objeções que lhes eram feitas e zombavam amargamente da “razão caolha”. Em seus ensaios e artigos irracionalistas, por vezes sutis, atacavam a Bolsa e a urbanização, a vacina obrigatória, a economia mundial e a ciência positiva, e também o espírito “comunal” e as primeiras tentativas de voo. [...] Arvorando-se em “profetas da tradição ofendida”, faziam ardentes votos de que surgisse o dia em que se poria fim à obra de destruição e “faria ressurgir das ondas as antigas divindades”.

Compreende-se, aí, o fenômeno da paixão popular a Hitler e seus objetivos, ainda que levasse décadas para a sua ascensão. Como a personificação de um espírito nostálgico que fizesse referência ao folclore alemão, foi-se possível transmitir à sociedade germânica justificativas baseadas na pseudociência do darwinismo social sem que as pessoas se sentissem culpadas por apoiarem os crimes do nazismo, ao mesmo tempo em que se isentavam do sentimento de culpa. O pensamento conservador popular, que perdurou desde o século XIX até o suicídio de Hitler, pode ser reforçado pela genealogia de Friedrich Nietzsche acerca de conceitos como a culpa, a consciência e a dialética bem/mal, afinal, seria um erro assimilar todos os crimes contra a paz, humanidade e de guerra como mecânicos. Muitos dos protegidos pelas leis do *Reich* exerciam assassinatos, torturas, espancamentos, estupros, entre outras violências, de maneira bem consciente, senão prazerosa, à parte da eliminação sistemática de judeus, eslavos, entre outros (ASKIN, 2003). Daí, o exercício da violência como resultado de uma crença que lhes dava direito à crueldade – na verdade, no caso dos judeus, havia necessidade por parte da instituição nazista em causar o sofrimento físico e psicológico. Em termos econômicos, o trabalho escravo exercido pelos prisioneiros do *Reich* nos campos de concentração dificilmente resultaria em lucros, mas para a instituição nazista, esta era uma via que justificava a morte dos mesmos. Desde as primeiras marchas aos campos de concentração

até o assassinato, sistemático ou não, todo o processo era pensado a fim de se exercer a crueldade sob direito dos alemães. Era uma espécie de punição e expiação – de todo mal causado à sociedade alemã, no pensamento nazista, os judeus deveriam ser reduzidos à miséria de toda moralidade, tal qual toda espécie de parasita social (GOLDHAGEN, 1999).

A compreensão do ser “bom” ou “mau” remete à História Antiga, mas seus conceitos são praticamente inversos ao que se é compreendido atualmente. A etimologia destas palavras parece esclarecer seus significados sociais em diversas culturas: na língua alemã, o “mau” *Schlecht* se aproxima muito do *Schlicht*, “simples”; já o “bom” *Gut* tem semelhanças com *Gott* (Deus) e até mesmo *Goten* (godos), o que sugere aproximação entre o guerreiro e a divindade. No latim, *malus* era associado ao que era negro em oposição aos autodenominados arianos da Itália, enquanto *bonus* era compreendido como “guerreiro”, figura que personificava os bons valores de Roma; no gaélico, *fin* remetia ao “nobre”, cujo conceito se aproximava do puro, sempre representado no homem louro, em oposição aos nativos e negros; na antiga Grécia, relacionava-se mais aos traços de caráter, ao considerar bom como verdadeiro, e o mau, como mentiroso, covarde ou plebeu. Mas havia um ponto em comum oriundo de todas as culturas, da japonesa à escandinava: o imaginário nobre do “inimigo mau”, ou seja, povos estrangeiros que eram tão “bárbaros” quanto animais carniceiros e irracionais; ignorava-se, também, que possuísem valores como a lealdade, a amizade, o autocontrole, a delicadeza etc. No lugar, estes inimigos eram vistos como aqueles que “desfrutam a liberdade de toda coerção social, [...] como jubilosos monstros que deixam atrás de si, com ânimo elevado e equilíbrio interior, uma sucessão horrenda de assassinios, incêndios, violações e torturas, como se tudo não passasse de brincadeira de estudantes” (NIETZSCHE, 2018, p.29).

Ainda para o filósofo, se o sentido de “bom” estava indissociavelmente ligado ao *status* social de diversas culturas da Antiguidade, os valores se inverteram com o judaísmo; com os subsequentes eventos que levaram à ascensão do cristianismo, a bondade se associou à pobreza, e a maldade, à riqueza. Doravante, no Ocidente, com o violento adestramento do Estado sobre o homem com fins de extirpá-lo do mau instinto, surgiu a má-consciência; em meio a esta sociedade, o catolicismo firmou um sentido de prazer na punição e na dor. O violento processo para um “bem maior” associou a bondade à submissão. Em meio a este processo, também, a calúnia acerca dos devedores (no comércio) criou nos mesmos o sentimento de culpa.

As diversas ramificações da moral sofreram um abrupto retrocesso com a ascensão dos governos fascistas. Hitler saudava Nietzsche como um dos pilares ideológicos do nacional-socialismo, junto de Schopenhauer e Fichte (e no topo da inspiração, Richard Wagner); é certo

que havia visitado o arquivo do filósofo em Weimar, recebido aliás pela irmã do autor, uma assídua antissemita. Lá, posou para uma foto ao lado do busto de Nietzsche e saiu do lugar portando sua bengala. Por sua vez, sua relação com as leituras do filósofo é suspeita, já que se estima que o ditador não usufruía muito de suas obras. Hitler revelara a Riefenstahl que o considerava “mais artista do que filósofo. Falta-lhe a compreensão cristalina de Schopenhauer”. E prosseguiu: “Claro que valorizo Nietzsche como um gênio. Ele escreve talvez a linguagem mais bonita que a literatura alemã pode oferecer atualmente, mas não é meu guia” (apud RYBACK, 2009, p.139). Mesmo assim, é bem provável que Nietzsche tenha servido de apoio intelectual ao nacional-socialismo quando, distorcido para atender o culto pela violência, tenha desempenhado “a exaltação romântica do instinto, do sangue e do impulso” (FEST, 2017, p.56) que representava o super-homem... Para ele, esta ascensional subespécie humana seria capaz de finalmente aproveitar o Espaço Vital, após o subjugamento da raça eslava (KERSHAW, 2009).

Hitler, ele mesmo, considerava-se uma ferramenta de justiça divina na luta contra o mal, ao mesmo tempo em que apologizava o ódio e a violência. Novamente, percebe-se aí a procura pela glória da Antiguidade, pois no Império Romano, conforme demonstrado, os guerreiros eram a personificação dos bons valores. Na embriaguez de suas credices, Hitler exaltou a vingança do indivíduo ressentido, ou seja, do alemão traído na Primeira Guerra Mundial; o ressentimento era algo que Nietzsche (2018) havia sugerido se tratar de um ódio que, curtido no indivíduo como um veneno, vinha a deixá-lo mais forte e inteligente no decorrer do tempo. Também como na Antiguidade, a punição era vista como um direito do credor sobre seus devedores, mesmo que aplicada através de crueldade, uma prática que era então “o grande prazer festivo da humanidade antiga [...]. E com que ingenuidade se apresentava a sua exigência de crueldade, quão radicalmente a ‘maldade desinteressada’ [...] era vista como um atributo *normal* do homem” (NIETZSCHE, 2018, p.51). No resgate pela glória, o direito pela crueldade do indivíduo ressentido do *Reich* se aplicava, muitas vezes mais pelo prazer que aos assassinatos mecânicos; porque, para eles, os judeus eram culpados de usurparem o heroísmo da Alemanha por meio de conspirações sob auxílio dos marxistas. Hitler era considerado (também por ele mesmo) seu algoz e exercia sobre os culpados a justiça divina; conforme apontara ele mesmo em *Mein Kampf* (2016), como ferramenta de uma força cósmica, considerava-se incumbido de repelir o mal de volta aos domínios de Lúcifer.

#### **4.2.2 As associações repulsivas do jogador em relação aos símbolos nazistas**

É muito improvável que, ao ser lançado em 1981, os desenvolvedores de *Castle Wolfenstein* não tenham percebido que a suástica ostentada pelos inimigos nazistas estava espelhada – ao invés de seus braços se direcionarem para o lado direito, voltavam-se para o lado oposto. Pelo contrário, é possivelmente devido ao impacto estético da cruz gamada que a inversão horizontal do símbolo tenha sido realizada, por mais que os motivos da mudança realizada pela *Muse Software* permaneçam obscuros. Por se tratar de uma produtora de *games* norte-americana, existe a possibilidade desta inversão ter sido resultada por interesses mercadológicos, já que, para que o jogo fosse distribuído na Europa sem sofrer modificações, seria necessário omitir, mesmo que quase imperceptivelmente, o real significado do símbolo nazista – afinal, na Europa, ao contrário dos Estados Unidos, a experiência perante o nacional-socialismo foi direta. De acordo com o parágrafo 86 do Código Penal Alemão<sup>59</sup>, toda alusão ao nazismo é 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, durante a década de 1980, foi utilizada como símbolo do grupo neonazista *Aktionsfront Nationaler Sozialisten/Nationale Aktivisten*) (BFV, 2018; PRANGE, 2018). Ainda em relação à Alemanha, nos videogames, 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. *Wolfenstein II: The New Colossus*, distribuído pela *Bethesda* em 2017, foi um dos últimos jogos eletrônicos a sofrer censura no país (BBC, 2018).

A sequência do *game* da *Muse Software*, *Beyond Castle Wolfenstein*, foi lançada em 1984. Nele, os atributos visuais se mantiveram similares às respectivas versões do primeiro título (*Apple II*, *Commodore 64*, *MS-DOS* e *Atari 8-bit*), 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. Agora, o jogo contava

---

<sup>59</sup> Conforme pode ser visualizado em <[https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/\\_86.html](https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_86.html)>. Acesso 24 ago. 2021.

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 norte-americano (MOBY GAMES, 2021).

Algumas versões de *Beyond Castle Wolfenstein* omitiam os símbolos nazistas no torso dos inimigos, como no caso da versão para *Apple II*. Em seu lugar, apresentavam-se uniformes que, embora ainda genéricos, eram mais detalhados; o que não excluía a identificação dos inimigos como nazistas, já que a tela inicial do jogo esclarecia, com a representação de uma cruz gamada, quem eram os antagonistas no *game* (FIGURA 17). Novamente, é possível perceber a persistência das empresas responsáveis pela inversão horizontal da suástica.

FIGURA 17: Tela inicial de *Beyond Castle Wolfenstein* em um *Apple IIe*



FONTE: Imagem disponível em: <<https://scalar.usc.edu/works/retro-machines--media/media/retro-macII-beyondcastlewolfenstein-01.jpg>>. Acesso 23 abr. 2021.

A franquia, ao ser obtida pela *id Software*, obteve o título *Wolfenstein 3D* em 1992 quando lançado inicialmente para *MS-DOS*. Em 1994, por sua vez, o jogo recebeu as versões britânica, japonesa e estadunidense para SNES, 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 seu console, requisitou a retirada de todas as alusões possíveis ao nazismo, bem como a censura do sangue dos inimigos e a substituição de cães por ratos gigantes (controversamente, a versão contava com a adição de um lança-chamas e um lança-mísseis no arsenal do protagonista). Símbolos nazistas foram retirados e os inimigos agora não falavam alemão, mas inglês. O próprio Adolf Hitler, que seria o *boss* final, foi renomeado “Staatmaster” (Mestre de Estado); em sua figuração, o bigode foi retirado e ele não mais sucumbia, quando derrotado, numa pilha de carne e ossos como na versão original, mas apenas derrubado para trás (LOBER, 2020; WOLFENSTEIN WIKI, 2021).

Mesmo com tamanhas diferenças na versão, o setor público alemão *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften* – Departamento Federal para Mídia Nociva à Juventude – banuiu 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

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*<sup>60</sup> 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).

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

---

<sup>60</sup> *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. A eliminação de um personagem em *Red Dead Redemption* por intermédio do jogador, por exemplo, 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. Em *Medal of Honor: Frontline*, por exemplo, um disparo fatal no coração do inimigo faria com que o mesmo levasse a mão ao peito antes de tombar, ao invés de atender às leis da física que o fariam cair naturalmente.

Estados Unidos, pois até mesmo o uso da suástica é legalmente permitido, no país norte-americano, de acordo com a Primeira Emenda da Constituição dos Estados Unidos. Assinada em 1791, ela oferece direito aos movimentos neofascistas no país norte-americano, e com isso, aos seus símbolos (LII, 2020). Mesmo com esta controversa liberdade, no entanto, nem todo *game* que apresenta personagens nazistas ostenta bandeiras pelos cenários e uniformes de inimigos, mesmo quando lançados nos próprios Estados Unidos (como em *Battlefield V*, *Call of Duty WWII* ou *Sniper Elite 4*, por exemplo). Mas por toda franquia *Wolfenstein*, exceto em suas versões censuradas, os símbolos nacional-socialistas parecem ser propositadamente ostentados pelos inimigos, como se encorajassem a lembrar ao jogador, repetidamente, quem são os inimigos representados.

Porque toda atribuição que o indivíduo tende a adquirir diante do vislumbre da suástica e outros símbolos nazistas tende a remeter instantaneamente a qualidades cognitivas negativas (novamente, 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, afinal, 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.

As origens da suástica no nazismo remetem à revista satírica de Georg von Schönerer<sup>61</sup>, *Der Scherer* (O Tosquiador), que com conotação conservadora, apresentava assuntos polêmicos para a Alemanha, como os direitos cívicos das mulheres, o culto à tradição, o alcoolismo etc. bem como críticas ao parlamento e ao judaísmo. Desde seu primeiro volume, a revista passou a disseminar a *Hakenkreuz*, ou suástica, símbolo espiritual da nação alemã: segundo a mitologia germânica, o símbolo descrito como “fogo verticilado” teria originado o

---

<sup>61</sup> Um dos disseminadores do antissemitismo europeu e pangermanismo do século XX, que ao contrário de uma política expansionista, visava reunir os alemães em uma única federação (FEST, 2017).

mundo. Como admirador de Schönerer, Hitler rapidamente adotou a ideia da suástica como símbolo da nação. Ele já admirava, desde a infância, aquele símbolo que ornava a pedra angular do mosteiro beneditino em Lambach (RYBACK, 2008). Adaptou a suástica em combinações com a cor vermelha, a fim tanto de causar impacto visual, quanto pela tentativa de usurpar a cor tradicional da esquerda, e com isso, provocá-la (afinal, conforme ele mesmo afirmava, aprendera muito com o marxismo) (FEST, 2017; KERSHAW, 2009). Por sua vez, Hitler mentira em *Mein Kampf* quando dissera que havia criado um símbolo para o Partido Nazista. A importância dada por ele ao símbolo, por sua vez, faz-se imprescindível para que se possa compreender o impacto visual que a cruz gamada causara:

A ideia fora concepção de um dos membros [do partido], o dentista Friedrich Krohn<sup>62</sup>, 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

---

<sup>62</sup> 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).

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, a cruz gamada foi incorporada às braçadeiras de todas as unidades. Não demorou para que o símbolo causasse terror aos perseguidos pelo nacional-socialismo chefiado por Hitler. Em 1933, as SA, comandadas por Ernst Röhm, eram compostas por aproximadamente 3 milhões de milicianos. Suas atividades, marcadas a princípio pela ilegalidade, haviam se mostrado mais eficientes e numerosas que os demais grupos armados dos partidos, como os social-democratas *Reichsbanner*, os comunistas *Rotkämpferbund* e os nacionalistas conservadores *Stahlhelm* (JURADO, 2009; BUTLER, 2008).

Quando as Leis de Nuremberg (1935) excluía os judeus da vida nacional<sup>63</sup>, havia para os nazistas uma forma legal de iniciar uma espécie de prólogo ao que viria a ser o Holocausto. Como resultado, em 9 de novembro de 1938, ocorria a *Kristallnacht*, ou Noite dos Cristais Quebrados, em que as SA destruíram cerca de 1500 sinagogas e 7500 lojas administradas por judeus. Isso resultara do ineficiente encorajamento dos nazistas à população alemã para boicotar, e conseqüentemente, colapsar o comércio dos lojistas judeus. Naquela noite, o Partido demonstrava suas frustrações acerca das tentativas em apontar o judeu como bode expiatório, responsabilizados pela decadência moral alemã desde a capitulação de 1918. Bastava que uma única ação contra o nacional-socialismo, por parte de um indivíduo judeu, desencadeasse o *pogrom* como retaliação. Foi o caso do assassinato de um diplomata alemão em Paris por parte do judeu polonês Herschel Grynszpan (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: não passava de um boato que em pouco tempo se dissipava (FEST, 2017). Mas a verdade sobre os programas da Solução Final veio à tona com o advento dos julgamentos de Nuremberg. Os números, na época, eram

---

<sup>63</sup> Muito se discute 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).

controversos e tanto os réus quanto as testemunhas anunciavam cifras diferentes da quantidade de vítimas assassinadas. Mas, conforme relatou o *SS-Sturmbannführer* Wilhelm Hoettl, que havia obtido as informações diretamente com Adolf Eichmann, era certo 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, quando do julgamento de Eichmann, tais cifras se comprovaram. Em Nuremberg, o assunto havia sido negligenciado, colocando em pauta menos o Holocausto que a oposição entre barbárie e civilização; os judeus se encontravam até então na qualidade de uma fração da humanidade ante o antagonista nazista (ARENDDT, 1999; LEVY; SZNAIDER, 2012). Mesmo assim, o julgamento do *SS-Obersturmbannführer* reavivou as discussões acerca dos Direitos Humanos. Os crimes perpetrados pelos nazistas

constituíram um substrato para legitimar as normas de direitos humanos e muitas outras convenções das Nações Unidas. [...] A ligação entre o Holocausto e a emergência de um consenso moral sobre os direitos humanos é particularmente evidente na gênese e na consolidação da Declaração Universal dos Direitos Humanos, que foi adotada pela Assembleia Geral da recentemente formada Nações Unidas, em 10 de dezembro de 1948. A Declaração, bem como a carta das Nações Unidas, deve ser compreendida como resposta direta à repugnância moral compartilhada por aqueles que advogavam contra o Holocausto. Esse sentimento revanchista esteve expresso, também, na conexão direta entre a Declaração e alguns dos princípios legais estabelecidos nos julgamentos de crimes de guerra de Nuremberg. [...] Em conjunto, o trabalho das comissões e a relação entre Holocausto e direitos humanos tornaram-se elementos decisivos para o estabelecimento de normas contemporâneas por meio das quais se limitaria a soberania estatal, uma vez que foram disponibilizados padrões internacionais cujo objetivo era regular o tratamento dos Estados para com seus cidadãos (LEVY; SZNAIDER, 2012, p.272-273).

Porquanto o evento de Nuremberg (1945-1946) não houvesse impactado o direito internacional com muita força, 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 para apontar os crimes cometidos pelos países comunistas, estes procuravam ainda associar o termo ao desmantelado nazismo sem suscitar grande impacto, afinal, tratava-se de um inimigo derrotado (LEVY; SZNAIDER, 2012).

Na verdade, os resíduos apologéticos do nazismo estavam camuflados, tanto na Alemanha quanto nos Estados Unidos. Mas por motivos políticos, o bode expiatório da vez, para a OTAN, era a União Soviética. Se o julgamento de Eichmann causou tamanha comoção, pode-se dizer que o impacto estético da suástica não teve seu *status quo* comprometido. Na verdade, criou-se um tabu cada vez mais intenso associado a este símbolo. No âmbito social, neste ínterim, diversas tribos urbanas ganharam notoriedade. Um desses grupos foi a ala de extrema direita<sup>64</sup> 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 conseqüentemente, os casos de violência se multiplicaram (SPLC, 2020).

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 comunistas<sup>65</sup>. Assim como as representações do vilão russo estereotipado em *Dr. Fantástico* (1964), o cinema norte-

<sup>64</sup> 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).

<sup>65</sup> Através de uma pesquisa com a palavra-chave “comunismo” por ordem cronológica, no site da IMDB, foram encontrados 865 títulos de produções cinematográficas, conforme o link em <[https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=communism&ref\\_=kw\\_ref\\_typ&sort=release\\_date,asc&mode=detail&page=1&title\\_type=movie](https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=communism&ref_=kw_ref_typ&sort=release_date,asc&mode=detail&page=1&title_type=movie)>. Acesso 21 abr. 2020.

americano também explorou a Guerra do Vietnã em títulos como *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. Junto disso, esvaía-se o período de ouro de *James Bond*. 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, 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. Pois 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. A próxima seção sugere como estas assimilações culturalmente adquiridas em relação ao nazismo podem ser percebidas na série de jogos *Wolfenstein*.

#### 4.2.3 O inimigo imperdoável

A maldade cometida por personagens nazistas nos *games*, se assim compreendida, tende a provocar no jogador o sentimento de vingança e retaliação. Por isso, se de um lado as representações dos antagonistas são construídas com o propósito de despertarem sentimentos repulsivos no jogador, de outro, este é impelido a exercitar intersubjetivamente a moralidade.

Questões sobre a moral são um atributo constante nos jogos eletrônicos: em algumas ocasiões, por exemplo, surgem através de simples opções em que se deve optar por eliminar um inimigo de maneira letal ou não-letal, ou até mesmo ignorá-lo e seguir adiante; em outras, alguma decisão que seja relevante para toda a narrativa da trama. Em alguns destes casos, o jogador deve até mesmo julgar a opção que mais adequada em relação ao destino de um ou mais coadjuvantes (por exemplo, sacrificar personagem A ou B, como em *Wolfenstein: The New Order*), ou ainda, a alternativa que leva ao autossacrifício do personagem controlado.

*Games* que provocam a moral do jogador tendem a demonstrar as consequências de suas escolhas. É um atributo muito comum em RPG's como *The Witcher 3*, *Undertale*, *Fallout: New Vegas*, *Mass Effect 3* etc.; neste tipo de jogos, a característica da escolha, imediatamente

ligada à moral, serve de complemento à narrativa. Algumas empresas de jogos eletrônicos foram tão além na questão da provocação da moral, que lançaram até mesmo títulos cujas narrativas se restringiam unicamente às escolhas do jogador, mais ou menos como novelas interativas – e nem por isso menos complexas, pois apresentavam opções cujos resultados tornar-se-iam imprevisíveis, de forma que uma escolha “boa” poderia ter consequências negativas e vice-versa. É o caso dos títulos da *Telltale* como *The Walking Dead* (2012), *The Wolf Among Us* (2013) e *Batman: The Telltale Series* (2016), bem como os jogos da *Quantic Dream*, que incluem *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) e *Detroit: Become Human* (2018).

Embora estes *games* tenham como objetivo provocar moralmente os desígnios do jogador, na verdade, pode-se afirmar que na maior parte dos jogos, as escolhas estão sempre presentes. É certo que alguns títulos são mais restritos quanto a essa liberdade – como poupar um inimigo em *Wolfenstein 3D*, sempre agressivo, que não hesita em disparar no jogador com suas armas? – mas mesmo assim, quando não se trata de explorar o viés psicológico dos inimigos, o jogador ainda possui certa autonomia em relação a outras questões – ainda em *Wolfenstein 3D*, que caminho é mais viável? Seguir pela esquerda, que pode conter menos inimigos e encurtar o caminho, ou pela direita, em que a quantidade de soldados nazistas é maior, mas cujo percurso recompensa o jogador com armas melhores e outros prêmios? Mesmo em jogos aparentemente lineares (ou seja, que possuem uma narrativa única, independentemente das opções decididas pelo jogador), as escolhas parecem estar sempre presentes, mesmo que numa primeira impressão não sejam nitidamente perceptíveis.

Mas nestes *games* cujo inimigo é o soldado nazifascista, há meios de se escolher sobre sua vida ou morte? Afinal, são soldados de Hitler ou seus aliados, e conseqüentemente, aniquilar inimigos pelo fato de serem nazistas não parece requerer muita explicação em um jogo de videogame, de maneira semelhante à figuração de demônios, zumbis ou alienígenas invasores – não é necessário apresentar um porquê, afinal, estão a serviço do *III Reich*.

O próprio produtor executivo da *Machinegames*, Jerk Gustafsson, admitiu sobre *Wolfenstein* que seus inimigos “são o inimigo perfeito, quer dizer, quem não quer matar nazistas?” (apud STEINMAN, 2017). Ou seja, o jogador não tem a opção de poupar os inimigos conforme avança pelas missões (a não ser que, no processo, ele tenha a opção de fugir) – afinal, devido aos seus motivos pessoais, conforme demonstrado, Blazkowicz não hesita perante os obstáculos nazistas<sup>66</sup>. Em jogos de ambientes não muito amplos, ou seja, que não oferecem

---

<sup>66</sup> Há uma única exceção perceptível de preservação de um inimigo, por parte de Blazkowicz, em toda a franquia de *Wolfenstein*: na *cutscene* de *Wolfenstein II* em que ele deixa a base nazista em Roswell e rende um soldado

cenários verdadeiramente abertos para que o jogador planeje o seu próprio itinerário, a opção de poupar ou não determinado inimigo é algo menos comum, já que na maioria dos casos, é necessário passar pelo mesmo, a menos que o personagem controlado possa avançar desapercivelmente.

No entanto, a ideia de se eliminar nazistas pelo fato de serem nazistas remete ainda aos tempos da Segunda Guerra Mundial. No jantar ocorrido em 29 de novembro de 1943, durante a Conferência de Teerã, os líderes Aliados do Reino Unido, União Soviética e Estados Unidos (Churchill, Stalin e Roosevelt, respectivamente)<sup>67</sup> debateram sobre a erradicação do nazismo na Europa não apenas por meio de seu aspecto moral, mas também por meios da eliminação física das figuras mais influentes do *III Reich*. Porquanto Churchill defendesse a criação de uma lista que declararia alvos importantes a serem neutralizados, Stalin propunha a eliminação de cerca de 50 mil nazistas, sem julgamento prévio. Por sua vez, a decisão do líder soviético acabou pendendo, mais tarde, para uma solução menos radical, a fim de abrandar a imagem de uma União Soviética já associada à sanguinolência, pois afinal, as execuções em massa de seus prisioneiros de guerra eram amplamente divulgadas pela imprensa ocidental. Dentre todos, no entanto, Roosevelt pareceu ser o mais radical, levando a sério a ideia da eliminação física dos milhares de nazistas, e, sobretudo, apoiando a destruição irreversível da Alemanha (conforme incitava também o secretário do Tesouro estadunidense, Henry Mongerthau Jr.<sup>68</sup>) – uma opinião que, por sua vez, veio a ser desencorajada pelo seu secretário de Guerra, Henry L. Stimson (GREGORIO, 2015). Churchill e Roosevelt, em contrapartida ao apoio de Stalin quanto a um julgamento, decidiram enfim ser favoráveis à execução sumária de alguns poucos líderes nazistas. A decisão foi novamente revisada quando Harry Truman assumiu o governo norte-americano após a morte de Roosevelt, em 1945. Finalmente, os três líderes concordaram que um julgamento seria a solução mais inteligente, a fim de dissimular fins vingativos contra seus derrotados; daí, a criação do Tribunal de Nuremberg (GELLATELY, 2005).

---

alemão para roubar seu veículo e fugir. No entanto, é improvável que o soldado tenha sobrevivido, já que a base, poucos instantes depois, é destruída com uma bomba nuclear. A cena pode ser vista em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y05CNWsVYXw>>. Acesso 18 jan. 2023.

<sup>67</sup> A Conferência de Teerã, ocorrida entre novembro e dezembro de 1943 na cidade de mesmo nome, no Irã, consistiu nas reuniões entre estes líderes, que discutiram os detalhes do desembarque Aliado na França, a contraofensiva soviética no leste europeu e as novas demarcações fronteiriças do território polonês (CPDOC, 2022).

<sup>68</sup> Autor do Plano Morgenthau, que propunha formas de resolver o “problema alemão” em catorze pontos, dentre os quais, encontrava-se a desmilitarização da Alemanha, a cobrança por indenizações aos países vitimados pela guerra, a reeducação política do povo alemão, a sua descentralização política, o controle Aliado sobre sua indústria e economia, a proibição de desfiles patrióticos, o confisco de armamentos e o policiamento administrativo por parte de seus países vizinhos. Em suma, assemelhava-se ao Tratado de Versalhes, de 1919 (GREGORIO, 2015).

Por isso, em determinados *games*, parece que, por convenção, os combatentes nacional-socialistas sejam figurados como inimigos sem que haja a necessidade de um porquê. Até o início da década de 2000, muitas vezes por se tratarem de *engines* retrospectivamente mais simples, diversos jogos a abordarem a Segunda Guerra Mundial sustentavam-se unicamente na estimativa de que, por meio da apresentação de *cutscenes* introdutórias que resumiam o conflito com cenas ou imagens reais, os jogadores seriam devidamente informados sobre o contexto daquela guerra. Além de resumidas, no entanto, estas informações eram facilmente ignoradas pelos jogadores, que podiam “pular” (termo popularmente usado nos *games* para designar a interrupção de uma *cutscene*) estas cenas para imediatamente iniciar, apropriadamente, o jogo em si. Além disso, mesmo que o jogador atentasse às informações transmitidas na tela, ele deveria conhecer a língua inglesa – afinal, nesta época, traduções para o idioma em que o jogo era distribuído eram ainda muito raras!

Quando as empresas responsáveis por jogos como *Commandos: Behind Enemy Lines* (1998), *Medal of Honor* (1999) e *Call of Duty* (2004) procuraram transmitir estes métodos de resumo ao jogador, seus produtores poderiam apenas estimar que os jogadores estariam cientes do contexto em que seus protagonistas estavam inseridos – ou, ao menos, cientes do tipo de inimigo que estava combatendo. Mas a ausência de exemplos de crueldade por parte destes inimigos, nos *games*, paulatinamente deixou de cessar; com o avanço da capacidade de memória dos jogos eletrônicos, foi possível demonstrar algo da violência exercida pelos nazistas com maior frequência em títulos a abordar o conflito<sup>69</sup>. Enquanto isso, no entanto, a franquia *Wolfenstein* ainda se mostrava relativamente tímida para criar um sentido, em representações gráficas, para a destruição dos nazistas – eles ainda continuavam exercendo o violento totalitarismo de Hitler, combatendo grupos de resistência e aniquilando personagens considerados subversivos, a exemplo do *game* lançado em 2008. Ou seja, o protagonista Blazkowicz parecia não ter adquirido, ainda, uma motivação verdadeiramente pessoal para combater seus inimigos.

Entretanto, para que o jogador compreendesse os motivos pessoais do protagonista, foi necessário que o jogo esclarecesse melhor a diferença entre o “nós” – todas as resistências do mundo contra o *Reich* – e o “eles” – exclusivamente os nazistas e seus adeptos, embora ainda existam disparidades entre o “nós” do protagonista norte-americano e o “nós” dos nativos de

---

<sup>69</sup> Em *Call of Duty: World at War*, por exemplo, o primeiro contato do jogador com os nazistas é quando, fingindo-se de morto, o protagonista testemunha em câmera subjetiva os seus companheiros feridos em Stalingrado serem executados a tiros por patrulhas alemãs.

outras nações não apenas na duologia, mas em todos os títulos de *Wolfenstein*: trata-se da concepção do Outro.

Quando em 2014 e 2017 foram lançados *Wolfenstein: The New Order* e *Wolfenstein II: The New Colossus*, respectivamente, a totalidade territorial de Hitler sobre o mundo poderia auxiliar na compreensão, por parte do jogador, do conceito do Outro. O conceito não se apresenta apenas nos veículos audiovisuais e de todo o âmbito artístico, mas também nos preceitos da sociedade que englobam as mais variadas ideologias e alas da política, representado em uma relação comparativa que se baseia em suas características culturais, cujos “contatos, amistosos ou hostis, hão de ter-se apercebido do fosso que separava a sua língua e os seus hábitos dos dos outros” (GOMBRICH, 1994, p.12). Ou seja, trata-se dos paradigmas voltados àquele de outra cultura ou a cultura *per si*, mas ao mesmo tempo, como reflexo do *eu*; quando o Outro é analisado por intermédio da hermenêutica, descobrem-se muitos atributos daquele que construiu uma determinada imagem a seu respeito. Percebe-se, no Outro, atributos culturais da autoria de quem o reproduziu, ao mesmo passo em que geralmente o deprecia ou ridiculariza conforme seus traços também culturais. A título de exemplo, pode-se recorrer a Peter Burke, que comenta a gravura alemã “A ilha e o povo que foram descobertos pelo rei cristão de Portugal ou seus súditos” (c.1505), que representou indígenas brasileiros se alimentando de membros humanos instantes antes da chegada das caravelas lusitanas (BURKE, 2004). Neste caso, mostra-se como o europeu via a si mesmo, ou seja, moralmente iluminado em contraste com a cultura brasileira, que tendia a demonizar, tanto pela religião quanto pelos costumes. Por outro lado, os indígenas, em sua totalidade, nada mais seriam que criaturas tão animais e desprovidas de moral, que chegavam a praticar o canibalismo.

Nos veículos da indústria cultural, o processo de depreciação do Outro ocorre de maneira semelhante. O período que abrange as duas guerras mundiais, por exemplo, resultou em incontáveis representações antijaponesas, antialemãs, antiespanholas e antisemitas (FERRO, 2010). Paralelamente, o Outro é sempre explorado no que Ben Urwand chama de “filmes de ódio” (2019, p.29), como no caso das propagandas cinematográficas estadunidenses que procuravam depreciar o Outro alemão no decorrer da Primeira Guerra Mundial. Em *Escaping the Hun* (191?), por exemplo, mostra-se uma cena “particularmente horrível [...] na qual soldados alemães empalam um bebê com suas baionetas” (p.29). Os cartões-postais e pôsteres não eram diferentes: a imagem propagada pela França dizia respeito a “um discurso que se apresentou multifacetado, com seu caráter romântico, idealizado, patriótico, nacionalista, ufanista, heroico, belicoso, intensamente viril e conservador” (STANCIK, 2017, p.138), que bem sabia Hitler, contrastava com a imagem intrinsecamente derrotista da propaganda alemã (e

que, aliás, julgou que a Alemanha havia sido derrotada pela força da publicidade antigermânica) (FEST, 2017; URWAND, 2019).

No entanto, depreciações sobre o Outro não ocorrem necessariamente de maneira visualmente direta como no caso do bebê; é possível também separar o *nós* do *eles* de forma menos evidente. Ainda na Segunda Guerra Mundial, a depreciação passiva era comum quando o Outro possuía boas relações diplomáticas com o país responsável pela obra apologética. Era o caso da “política de boa vizinhança” entre Estados Unidos e América Latina, que apesar da aliança contra o Eixo a partir de 1942, apresentava, mesmo assim, o país latino-americano com estereótipos depreciativos, sugerindo uma nação primitiva em diversos aspectos. Exemplo disso se encontra no filme do ano seguinte produzido por Walt Disney, em que um mosquito da malária adentra uma casa brasileira de pau-a-pique e pica um cidadão aparentemente bastante pobre (aliás, as características da cena implicam em estereótipos que bem poderiam se passar em qualquer país sul-americano); o mosquito sobrevoa toda a América do Sul, Central e, por fim, atravessa o *bayou*<sup>70</sup> dos Estados Unidos. Ao chegar na fazenda de um homem rico, “o mosquito ferroa o braço desse honrado cidadão, infectando-o com a malária. Sangue bom infectado pelo sangue ruim” (TOTA, 2000, p.69). O problema com o mosquito só é resolvido quando os sete anões da Branca de Neve intervêm no combate à doença. O exemplo demonstra o quão apologética a propaganda norte-americana se mostra ao apresentar, para seu público, preconceitos voltados aos países aliados. Neste caso, como se o Brasil possuísse problemas sanitários que apenas a conscientização do sujeito norte-americano poderia enfim sanar.

Se no meio filmico a imagem do Outro pode ser apologética ou depreciativa, nos jogos eletrônicos, processos similares não somente podem, como tendem a ser observados. Deve-se levar em consideração que a maior parcela de jogos eletrônicos é oriunda dos Estados Unidos e conta com nomes de notórias companhias como a *Activision Blizzard*, a *Electronic Arts* e a *Take-Two*<sup>71</sup> (STATISTA, 2021). O próprio fato de o protagonista da série *Wolfenstein*, B.J. Blazkowitz, personificar a esperança de uma vitória sobre o Eixo, já implica em algo de depreciação passiva por parte dos demais grupos de resistência e nações inimigas da Alemanha, ainda que esta depreciação não seja explícita; o Círculo de Kreisau, por exemplo, que é demonstrado como principal grupo antinazista na franquia, apenas obtém sucessos sobre os nazistas porque o combate exercido por Blazkowitz assim os permite; certamente, o

<sup>70</sup> Região pantanosa do sudeste estadunidense (NATIONAL GEOGRAPHIC, 2021).

<sup>71</sup> Estimadas nos valores de, respectivamente, 70,7 bilhões, 37,4 bilhões e 19 bilhões em março de 2021. Embora a japonesa *Nintendo* atualmente valha 64,7 bilhões de dólares, a soma dos valores das companhias norte-americanas ultrapassa os 127 bilhões (STATISTA, 2021).

protagonista necessita do auxílio dos aliados do grupo no decorrer do *game*, sem os quais, não seria possível definir objetivos que implicam no desenvolvimento da narrativa, mais ou menos como se sua figura fosse a responsável por colocar os planos da resistência (intelectual) em prática. O próprio jogo brinca com este fato em uma cena de *Wolfenstein II*, em que Blazkowitz é selecionado para contatar pessoalmente um grupo de resistência em Manhattan, que fora arrasada por uma bomba atômica. Após o aliado Probst Wyatt III comentar ao protagonista que “nessa, ele terá que ir sozinho”, eis que Blazkowitz responde: “e qual a novidade nisso?”<sup>72</sup>. Pois, além de Blazkowitz, que é norte-americano, a Resistência também conta com personagens de origem polonesa, austríaca, alemã, namíbia, britânica etc., bem como de outros estadunidenses.

*Wolfenstein*, em seus jogos em geral, dificilmente se refere de maneira genericamente agressiva aos alemães; pelo contrário, quando isso de fato ocorre, as depreciações ocorrem de maneira direta aos nazistas, como por exemplo, na cena em que Probst Wyatt, B.J. Blazkowitz e Anya Oliwa devem saltar de uma ponte sobre a água para que então, submersos, acessem o esconderijo do Círculo de Kreisau. Antes de saltarem, Wyatt diz: “A única coisa em relação aos nazistas que é boa, é que eles são realmente estúpidos”<sup>73</sup>, referindo-se ao fato de o esconderijo da Resistência se encontrar no subterrâneo dos “Monumentos da Verdade”, colossais estátuas comemorativas do *Reich* no centro de Berlim.

Até então, o personagem de B.J. Blazkowitz, em *Wolfenstein 3D*, não possuía aprofundamento em sua história: o jogador era apenas informado que se tratava de um agente norte-americano que fora aprisionado por nazistas no castelo homônimo ao *game*. Apenas ao final do sexto capítulo<sup>74</sup>, um texto informava que após os eventos do jogo, o personagem “se casou com uma estrela do cinema”. As origens de Blazkowitz se mantiveram relativamente misteriosas até *Wolfenstein II*, em que certos episódios de sua infância vieram a ser demonstrados através de alguns *flashbacks*. O seu pai era Rip Blazkowitz, um norte-americano de pais poloneses casado com a imigrante judaico-polonesa Zofia. Conforme o jogo demonstra,

---

<sup>72</sup> Esta parte do diálogo só pode ser testemunhada se o jogador optar, ao início do jogo, pela linha do tempo de Probst Wyatt III, e não de Fergus Reid. Ao início de *The New Order*, deve-se optar pelo sacrifício de um destes dois companheiros, de forma que o sobrevivente acompanhará a Resistência no decorrer de toda a duologia (no início do segundo *game*, o jogador deve selecionar a opção escolhida no primeiro jogo, para dar sentido à continuação da narrativa). Ambas as respectivas cenas com Wyatt e Reid estão disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SvbU423NR5k>> (a partir de 1:23:50) e <<https://www.youtube.com/watch?v=li-FIHAGwTg>> (a partir de 1:19:44). Acesso 16 nov. 2022.

<sup>73</sup> Novamente, a fala ocorre apenas na linha do tempo de Wyatt, conforme vídeo em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t41ogxF-WsY>> (a partir de 1:54:59). Acesso 16 nov. 2022.

<sup>74</sup> No mesmo ano de lançamento de *Wolfenstein 3D*, a *id Software* adicionou três capítulos em uma versão atualizada do *game*, chamada *Nocturnal Missions*. A partir desta atualização, todos os títulos do jogo original lançados conteriam seis capítulos no total (WOLFENSTEIN WIKI, 2022).

Rip é um sujeito extremamente racista, misógino e antissemita (WOLFENSTEIN WIKI, 2022). Os *flashbacks* de B.J. demonstram os vários abusos causados pelo pai<sup>75</sup> no passado e presente de *Wolfenstein II* (colocando Rip na qualidade de um dos antagonistas do *game*) e explicam parte do ódio do protagonista em relação ao nazismo.

#### 4.2.4 Aproximando-se fisicamente dos inimigos: o *gore* como consequência

Quanto às motivações pessoais de um personagem, pode-se compreender o sentimento de vingança. O direito à crueldade exercido por tantos indivíduos envolvidos no *Endlösung* (Solução Final), ainda que tal exercício tenha ocorrido corriqueiramente de maneira mecânica, causou maior ou menor impacto em cada respectiva nação envolvida no conflito. Pode-se sugerir, portanto, que a guerra tenha causado muito mais danos psicológicos às populações dos países invadidos pela Alemanha e seus aliados do Eixo, como a Polônia, Holanda, França, Rússia, Grécia, China etc., do que aqueles que não tiveram seus principais territórios ocupados pelo Eixo – com exceção de colônias – mas que mesmo assim, tiveram vítimas civis e/ou militares oriundas de ataques, como no caso dos Estados Unidos, Grã-Bretanha, Austrália, Brasil etc.

Pode-se perceber que, com isso, *Wolfenstein II* procurou fantasiar a hipótese de como seria o sentimento estadunidense se a Alemanha tivesse invadido o país. Conforme apontado anteriormente, a maior parcela da indústria de jogos eletrônicos advém dos Estados Unidos, e paralelamente, o maior público consumidor de *games* é atualmente norte-americano (STATISTA, 2022). Embora B.J. Blazkowicz tenha sido figurado por décadas como um personagem sem passado esclarecido, *Wolfenstein II*, além de representar quase em sua totalidade cenários dos Estados Unidos, procurou criar para ele uma identidade semelhante à, por exemplo, dos poloneses – ou seja, de um dos povos mais molestados pelo nazismo quanto crimes de guerra, contra a paz e contra a humanidade. Como uma das consequências da totalidade territorial conquistada por Hitler, na trama da duologia e seus títulos relacionados (como em *Cyberpilot* e *Young Blood*), pode-se perceber uma diminuição nas diferenças de personagens originários de países outrora inimigos do *Reich*, ou seja, compreende-se que a violência das invasões nazistas tenha sido exercida de maneira semelhante em todos os territórios. Em *Wolfenstein II*, por exemplo, o jogador deve se infiltrar em um gueto de

---

<sup>75</sup> Todas as cenas de *flashback* podem ser vistas em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jFJp4GfckzI>>. Acesso 19 nov. 2022.

contenção erigido pelos nazistas em Nova Orleans, lugar que pode se presumir que tenha recebido a função, nos primeiros anos da ocupação deste estado, de segregar não-arianos sistematicamente destinados a campos de concentração, semelhantemente ao Gueto de Varsóvia<sup>76</sup> do mundo real (CARDONA, 2009; FEST, 2017).

*Games* de ação a retratar guerras parecem ser impelidos pela tendência de abordar perspectivas do conflito conforme a origem do personagem controlado. Significa que personagens sem laços diretos com vítimas da guerra, no campo de combate, tendem a receber uma conotação mais tática e profissional, enquanto do contrário, aqueles que testemunharam a agressão dos invasores alemães, são geralmente motivados pela vingança, e com isso, participam de combates menos distantes dos inimigos – incitam-se pela busca do sofrimento físico e mental das figuras que causaram o assassinato de seus compatriotas, muitas vezes envoltos da ânsia em vê-los de perto enquanto exercem sua caçada.

Era provável que faltassem motivos concretos que despertassem o ódio de Blazkowicz perante os inimigos nazistas. A duologia de títulos lançados em 2014 e 2017, respectivamente, procurou criar um sentido pessoal para o engajamento do protagonista contra os alemães, muito além de apenas combatê-los para evitar que o totalitarismo de Hitler se tornasse mundialmente absoluto. Em *The New Order*, o jogador testemunharia, por meio da câmera subjetiva aplicada ao personagem, o massacre aos pacientes e profissionais da saúde no hospital polonês onde conhecera sua futura esposa, Anya; assistiria à morte de aliados da resistência e descobriria o real destino do companheiro (os já citados Fergus Reid ou Probst Wyatt III), vivo apenas em consciência, mas preso a um corpo mecânico sem vontade própria. *The New Colossus* só fez aumentar as motivações pessoais de Blazkowicz, que agora testemunharia o assassinato de sua aliada Caroline pelas mãos de Irene Engel e seria até mesmo executado em público pela mesma (embora, na sequência, sobrevivesse graças às técnicas do cientista judeu Set Roth); em retrospectiva, o jogador descobriria que o pai do protagonista, Rip, havia até mesmo entregado a mãe para as autoridades nazistas, bem como outros inimigos do *Reich*, em troca de uma grande propriedade e outras regalias.

O esclarecimento do passado do protagonista dá sentido até mesmo às narrativas anteriores à duologia; o envolvimento de Blazkowicz em operações antinazistas durante a

---

<sup>76</sup> O gueto localizado em Varsóvia, criado em 1940 pelos nazistas, era murado por cerca de quatro quilômetros e comportava quase 400 mil judeus poloneses, que foram quase totalmente dizimados devido aos envios para os campos de concentração (principalmente o de Treblinka), fuzilamentos, fome, doenças, suicídios, entre outras causas. Embora um levante da resistência judaica tenha ocorrido em 1943, a SS conseguiu conter os rebeldes, encerrando-se em consequência o funcionamento do gueto. Varsóvia só foi libertada em 1945 através da luta exercida pela Resistência e pela contraofensiva soviética (ARENDDT, 1999; CARDONA, 2009; JURADO, 2009).

Segunda Guerra Mundial, como nas experimentadas em *Return to Castle Wolfenstein*, por exemplo, parecem ter sido motivadas pelo seu ódio contra o pai, que o acusa, conforme demonstrado em *Wolfenstein II*, de “ter fugido para o exército assim que obteve idade para isso”.

A elaboração de motivos que levam o personagem a odiar nazistas cria um sentido particular de métodos de combate exercidos pelo mesmo: uma necessidade constante de se aproximar fisicamente dos inimigos e destruí-los a ponto de se sujar com o sangue dos mesmos. Ao contrário do soldado inserido no campo de batalha a fim de combater o inimigo tática e estrategicamente, Blazkowicz, que testemunhou várias vezes os horrores cometidos pelos nazistas no decorrer dos títulos da franquia, parece ter adquirido um sentido de prazer ao causar sofrimento aos invasores alemães. Muito além de involuntariamente se sentir impelido a agredir quaisquer figuras adornadas com símbolos nazistas – como é o caso da cena em *The New Order* em que subjuga Klaus Kreutz, agora parte do Círculo de Kreisau em combate aos nazistas, mas que manteve sua *Reichsadler* tatuada no braço dos tempos em que servira à *Wehrmacht* – Blazkowicz invariavelmente utiliza armas que causam danos, principalmente, à curta distância. A exceção da duologia da *Bethesda* a possibilitar o uso de armas para distâncias mais longas se encontra em seus fuzis de assalto, que podem ser usados com *scopes* que permitem um pouco de *zoom*, mas nada muito além; na maior parte dos combates, o uso de escopetas, lança-chamas e submetralhadoras se tornam essenciais para a aniquilação dos inimigos, que têm pedaços do corpo mutilados, queimados e destruídos; e, nos comuns casos em que o jogador deve manter a discrição, o uso de facas (como em *The New Order*) e machadinhas (no caso de *The New Colossus*) (FIGURA 18). Estas, aliás, parecem despertar um sádico prazer no protagonista quando ele as encontra pela primeira vez, já que comenta para si mesmo que “há várias coisas que se pode fazer com uma machadinha e um nazista”<sup>77</sup>.

---

<sup>77</sup> Traduzido livremente de “*There’s a lot of things you can do with a hatchet and a Nazi*”. Todas as citações oriundas de videogames, na presente pesquisa, foram traduzidas diretamente pelo autor ou reproduzidas a partir das legendas originais em português de cada respectivo *game*.

FIGURA 18: Em *Wolfenstein II*, após ter seu braço decepado pela machadinha, um oficial nazista é eliminado com um golpe na cabeça



FONTE: Imagem disponível em: <[https://infinitemirai.files.wordpress.com/2017/12/20171208193918\\_1.jpg](https://infinitemirai.files.wordpress.com/2017/12/20171208193918_1.jpg)>. Acesso 05 jan. 2023.

A questão não parece ser um caso isolado, já que outras franquias parecem se apropriar da associação entre vingança e o combate próximo. Exemplo se encontra na série *Call of Duty*, que costuma representar a guerra por meio dos olhos de diversos personagens. Não coincidentemente, as figuras impelidas pelo desejo de se vingar dos alemães são oriundas de nações invadidas pelos mesmos, como a soviética – retratada, por exemplo, pelo sargento Reznov em *World at War* (2008) e Polina Petrova em *Vanguard* (2021) – e a francesa – a exemplo da *partisan* Camille “Rousseau” em *WWII* (2017). Em jogos de outras franquias, como *Battlefield V* (2018), o desejo por vingança ocorre de maneira semelhante no papel da norueguesa Solveig Fia Bjørnstad, e em *Medal of Honor: Underground* (2000), a francesa Manon Baptiste é a personagem impelida pelo sentimento. O ponto em comum entre estes personagens está na perda de pessoas relevantes para suas vidas em decorrência da violência praticada pelos invasores. Em contrapartida, conforme já aludido, personagens nativos de nações não invadidas pelos nazistas (mas não necessariamente ilesas, como no caso da Grã-Bretanha,) parecem combatê-los apenas para cumprir seus deveres militares ou para com o Estado. Ou seja, enquanto naqueles a eloquência parece ditar a impulsão pela destruição dos inimigos, nestes, há algo de impassibilidade que difere, entre estes dois grupos, as táticas de combate.

Por táticas de combate, compreende-se que o primeiro grupo (dos invadidos) opte por se aproximar fisicamente dos inimigos para eliminá-los, sem se preocupar com o grau de sofrimento dos mesmos ao aniquilá-los; tampouco se importam de, literalmente, sujarem as mãos com o sangue de suas vítimas, utilizando qualquer objeto ao alcance para fazê-lo (como a exemplo de Camille “Rousseau”, que enfia uma garrafa de vidro quebrada diversas vezes no torso de um *Polizeiführer*).

A sucessão de episódios dramáticos que Blazkowitz testemunha em *The New Order* e *The New Colossus*, além dos *flashbacks* transmitidos neste segundo jogo, pareceram dar sentido aos constantes combates próximos em que o personagem se envolve. Nem sempre *Wolfenstein* foi assim: quando apenas um agente norte-americano de passado obscuro, o protagonista participava de conflitos em ambientes mais abertos que os retratados na duologia: em *Return to Castle*, por exemplo, especialmente na terceira missão, *Weapons of Vengeance*, o jogador deveria atravessar amplas porções de campos abertos para alcançar seus objetivos; até mesmo em cenários “fechados”, como no castelo de *Wolfenstein* ou dentro do laboratório de Deathshead, grandes salões, corredores e pátios compunham o cenário de combate entre Blazkowitz e os nazistas. *The New Order* e *The New Colossus*, mesmo em ambientes “abertos”, induzem o jogador a realizar combates a curtas distâncias; ruas das cidades e grandes bases militares são geralmente compostas por diversos obstáculos físicos, como carros queimados e ruínas, que encorajam o jogador a se aproximar fisicamente dos inimigos e, quando possível, eliminá-los um por um, a fim de não ser detectado pelos oficiais – estes, quando são alertados, solicitam por reforços infinitos de pelotões, que só cessam de *spawnar*<sup>78</sup> quando finalmente se elimina o combatente responsável.

Em termos comparativos, se *Wolfenstein* induz ao combate próximo, outras franquias exploram seu método inverso, ou seja, o do conflito a longas distâncias, e consequentemente, da frieza profissional – o oposto da eloquência vingativa. Exemplo pode ser encontrado na franquia *Sniper Elite*, em que seu protagonista, o tenente estadunidense Karl Fairburne, utiliza principalmente um fuzil de longa distância para combater os nazistas, mas quando possível e necessário, utiliza métodos de combate próximo para neutralizar as ameaças. Já Polina, de *Call of Duty Vanguard*, é uma *sniper* decidida a combater os nazistas por vingança, embora quando possível, também lute contra os mesmos a curtas distâncias. As motivações do personagem não são indissociáveis à distância física utilizada para confrontar os inimigos; nem sempre o profissional ou alistado obrigatoriamente irá batalhar a médias e longas distâncias,

---

<sup>78</sup> Palavra forjada do inglês *spawn*, que nos *games*, significa ser gerado, surgir. Pode se referir a qualquer constituição física *ingame*, como itens, personagens etc.

assim como nem sempre o personagem vingativo deixará de eliminar suas vítimas a grandes alcances quando a oportunidade é possível. A questão é que, em *Wolfenstein*, principalmente em *The New Order* e *The New Colossus*, criou-se um sentido para que o jogador se sentisse motivado a se aproximar dos inimigos e exercesse, no papel de Blazkowicz, a violência física de quem testemunhou diversos crimes exercidos pelo mecanismo do *III Reich*. Ora, antes mesmo de o jogador da franquia conhecer o passado do personagem por meio desta duologia, ainda assim ele combatia os nazistas em *Wolfenstein* (2009), *Return to Castle Wolfenstein*, *Wolfenstein 3D*, entre outros. E os motivos para tanto se encontram principalmente na assimilação cognitiva do jogador perante o impacto estético causado pelos símbolos nazistas.

No decorrer da Segunda Guerra Mundial, batalhas entre exércitos raramente resultavam em embates corpo-a-corpo. Ou seja, ataques com armas brancas eram menos comuns, e com isso, o contato direto com o inimigo era menor; baionetas, adagas etc. mantiveram-se presentes no arsenal de ambos os lados do conflito, mas sem receberem função realmente prática, pois aquela não se tratava de uma guerra de confrontos muito próximos. Na verdade, a arma branca já deixara de ser relevante para o combate desde a Guerra da Secessão. Muito embora tenha sido glorificada por relatos de ambas as partes do conflito entre o norte e o sul estadunidenses, tais armas se tornaram obsoletas para os parâmetros modernos de combate. Fuzis de repetição e metralhadoras retiraram a importância (inclusive psicológica) das baionetas, que certamente ganharam notoriedade de perigo nos exércitos de Napoleão, mas ainda assim, manteve-se presente nas guerras sucessoras sem oferecer praticamente nenhum uso objetivo (O'CONNELL, 1990).

Inverossimilhanças à parte, o intuito de encorajar o jogador a eliminar os inimigos de perto, em *Wolfenstein* – principalmente na duologia da *Bethesda* – sugere certo resgate do uso de *gore* comum nos jogos eletrônicos da década de 1990. De acordo com o site *Significados* (2022),

o objetivo das produções [cinematográficas] do gênero *gore* – que também pertencem à literatura, música, jogos eletrônicos e artes plásticas, por exemplo – é horrorizar e chocar o espectador, despertando sensações de desespero, ansiedade e medo. A palavra *gore* pertence ao vocabulário da língua inglesa e pode ser traduzido literalmente como “sangue coagulado”, “sangue derramado” ou “sanguinolência” (excesso de sangue) para o português.

O apelo para a violência visual não se restringia apenas aos FPS como *Doom*, *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Half-Life* (e, nas suas devidas proporções para a época, *Wolfenstein 3D*), mas abrangia diversos gêneros de jogos. É possível que o primeiro título a usufruir do *gore* de

maneira realista para a sua época tenha sido *Mortal Kombat* (1992), jogo de luta da *Midway* que levou o governo norte-americano a criar a instituição classificatória ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) para *games*. Enquanto *Mortal Kombat* parecia “mais tolo que sanguinolento” (STANTON, 2013, p.223), nos anos sucessores, com a cada vez maior aproximação do realismo transmitido por alguns *games*, a violência em determinados títulos adquiria um sentido sombrio.

Em *Return to Castle Wolfenstein*, por exemplo, os nazistas poderiam ser desmembrados, conforme a arma utilizada pelo jogador; explosões faziam com que pedaços chamuscados de corpos se espalhassem pelo cenário; rajadas de disparos de armas pesadas como a *Venom*, versão fictícia da *Minigun*, igualmente desmembravam os seus corpos, deixando marcas de sangue onde outrora havia a figuração de humanos ou monstros intactos (FIGURA 19).

FIGURA 19: Um soldado nazista desmembrado em *Return to Castle Wolfenstein*



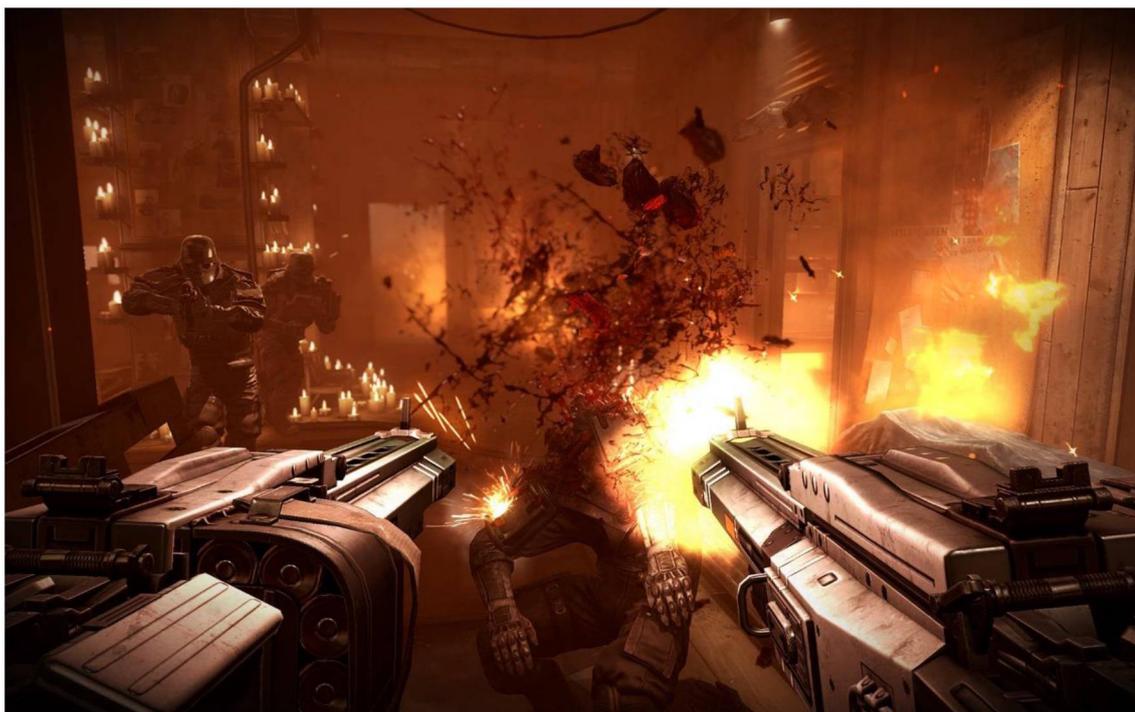
FONTE: O autor, 2023.

Por outro lado, no *Wolfenstein* de 2009, os desmembramentos pareciam não causar o *gore* necessário para que se tornassem convincentes. Agora, os inimigos tinham membros decepados com relativa facilidade (um disparo da carabina *Mauser 98k* era suficiente para

desmembrá-los), mas o dano causado muitas vezes sequer deixava marcas de sangue no ambiente; pedaços de corpos eram arremessados em decorrência de explosões ou sequências de disparos, mas a sanguinolência outrora convincente para a sua época, a exemplo de *Return to Castle Wolfenstein*, deixava de estar presente.

O problema foi corrigido quando do retorno da franquia em 2014, com *The New Order*. O motor gráfico, *id Tech 5* (WOLFENSTEIN WIKI, 2022), fez com que a violência gráfica fosse bastante convincente; disparos agora não apenas desmembravam corpos, como também davam a sensação de que o sangue tirado pelos projéteis era realmente líquido (FIGURA 20). *Wolfenstein II: The New Colossus* só fez melhorar a sensação de realismo; com o motor *id Tech 6* (utilizado também no *reboot* de *Doom* (2016)) (WOLFENSTEIN WIKI, 2022), agora os corpos inanimados dos inimigos literalmente escorriam em sangue, formando poças que gradativamente aumentavam de tamanho com o passar dos segundos, fosse em decorrência das rajadas de tiros, ou dos golpes de machado. Até mesmo os respingos de sangue na parede gotejavam<sup>79</sup>. O propósito de um título *gore* de *Wolfenstein* parecia ter finalmente se alcançado, e com isso, a implacabilidade dos soldados alemães e suas simbologias.

FIGURA 20: O alastramento de sangue e pedaços dos corpos dos inimigos compõem a mecânica *gore* de *Wolfenstein: The New Order*



FONTE: Imagem disponível em: <[https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2014/05/ROW\\_Bumping\\_Heads.jpg](https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2014/05/ROW_Bumping_Heads.jpg)>. Acesso 05 jan. 2023.

<sup>79</sup> Uma análise mais aprofundada das mecânicas de sangramento de *Wolfenstein II: The New Colossus* pode ser visualizada em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O2KK0oXOhv4>>. Acesso 20 jul. 2022.

Ao mesmo tempo em que a duologia da *Bethesda* produzida pela *Machinegames* resgata a proximidade física entre jogador e inimigos, como em *Wolfenstein 3D*, ela também cria um sentido de vingança para o protagonista, outrora representado unicamente como um agente da OSS sem que houvesse motivações realmente pessoais para que derrotasse os soldados alemães. Como consequência de novas motivações para o combate exercido pelo protagonista, os conflitos se tornaram mais pessoais, e com isso, mais sangrentos.

A vingança parece ser cumprida quando, ao final de *Wolfenstein II*, Blazkowicz finalmente elimina Irene Engel com uma machadinha durante uma transmissão ao vivo em televisão. Após decepar o braço da antagonista, ele enfia a arma na cabeça dela, quase dividindo-a ao meio; ainda viva e agonizante, ela ouve o personagem dizer: “Senhora... este é o melhor que consegue fazer? Porque não basta”, provavelmente se referenciando à suposta execução que a mesma havia realizado em Blazkowicz<sup>80</sup>.

A fala do protagonista pode também remeter ao que a princípio parecia se tratar de um domínio irreduzível por parte dos nazistas, mas que apresentou diversas falhas. Os personagens inimigos, desde os soldados até os antagonistas, são constantemente submetidos a rendições, execuções, momentos de sofrimento e agonia; são mutilados por explosivos e armas de alto calibre, muitas vezes sangrando até a morte, quando não são queimados vivos; seus planos são frustrados com sabotagens de armas decisivas, assassinatos de oficiais importantes e roubo de documentos comprometedores. E mesmo assim, ao redor dos corpos inanimados e cenários destruídos, as bandeiras nazistas tentam mimetizar um último suspiro da opressão totalitária de Hitler.

Entretanto, embora a franquia *Wolfenstein* explore as representações dos nazistas exercitando sentimentos repulsivos no jogador – e paralelamente, o alívio, quando é possível destruí-los – suas figurações não se mantiveram apenas no que tange às suas instituições. Ao mesmo tempo, ela foi responsável por representar, especificamente em *Beyond Castle Wolfenstein*, *Wolfenstein 3D* e *Wolfenstein II: The New Colossus*, a figura da autoridade máxima do *III Reich*: Adolf Hitler.

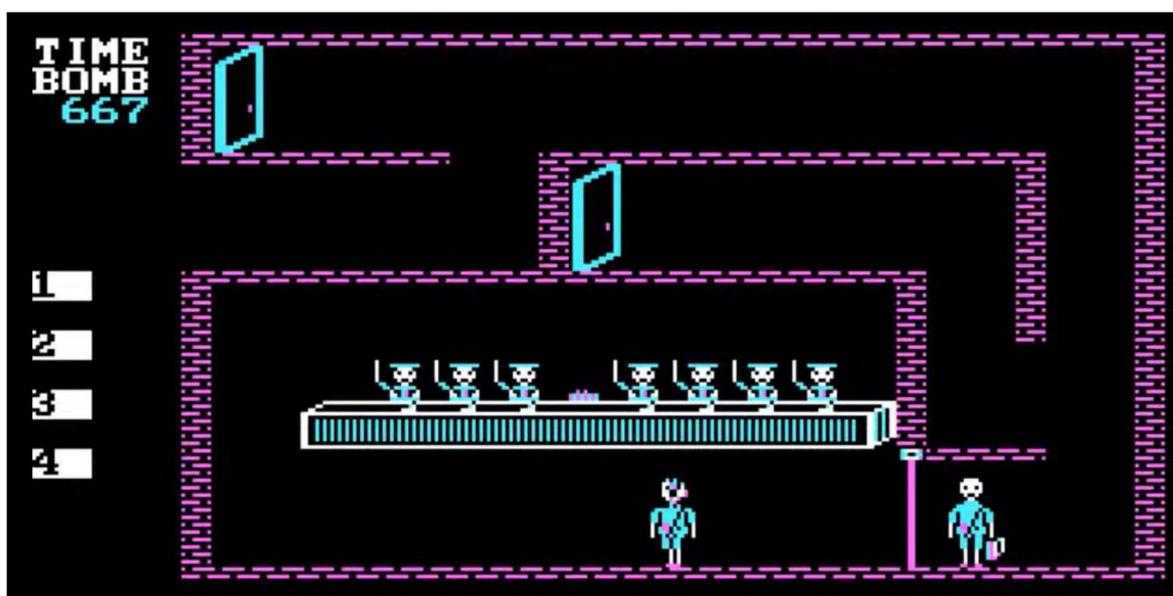
---

<sup>80</sup> A cena pode ser visualizada em <<https://www.youtube.com/watch?v=VXQxfotDfiQ>>. Acesso 30 jan. 2023.

## 5. AS APARIÇÕES DE HITLER NA FRANQUIA *WOLFENSTEIN*

É muito provável que o primeiro *game* da história a representar Hitler tenha sido *Beyond Castle Wolfenstein*. Conforme mencionado anteriormente, ao contrário do primeiro jogo, onde o principal objetivo do protagonista era fugir do castelo, agora o enredo consistia em atentar à vida de Hitler por meio da inserção de uma bomba no local onde o ditador estaria fazendo uma reunião (FIGURA 21). 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, o jogo se ateu à distribuição apenas em território norte-americano (BARROS; SAMPAIO, 2020; MOBY GAMES, 2021).

FIGURA 21: Hitler saudado por oficiais em *Beyond Castle Wolfenstein*



FONTE: adaptação do vídeo disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NCz8L63vhOY>>. Acesso 25 set. 2022.

Na FIGURA 21, percebe-se que, mesmo embora o jogo possua gráficos relativamente simples, ainda assim algumas características permeiam as representações de Hitler – ao menos nesta versão para PC, que ao contrário da versão do jogo para *Apple II*, possui características relativamente bem definidas<sup>81</sup>. Nota-se, por exemplo, que tanto o bigode quanto

<sup>81</sup> Conforme pode ser percebido na imagem em <<https://i.ytimg.com/vi/Bf7z8kjza2c/maxresdefault.jpg>>. Acesso 26 set. 2022. As representações de Hitler nas versões para *Commodore 64* e *Atari 8-bit* também são melhor definidas em comparação a esta figura, como se pode perceber nos respectivos vídeos em

os cabelos se adequam à sua figura do mundo real, bem como algo de frágil em sua delgada estrutura física. O seu comportamento consiste em circular diante da mesa repetitivamente, interrompendo seus movimentos ocasionalmente apenas para bradar *Heil* e ser respondido por seus oficiais. O cumprimento nazista pode ser ouvido, já que como todas as outras sentenças ditas pelos alemães no decorrer do jogo – como, por exemplo, *Komm hier* (venha aqui) ou *Halt!* (alto!) – uma voz real enuncia a fala dos personagens em sincronia à legenda, em inglês, na porção inferior da tela. Embora até o final da década de 1980 os PC's utilizassem um alto-falante de estrutura simples<sup>82</sup> – o *PC Speaker* – ainda assim, jogos como os dois primeiros *Wolfenstein* possuíam uma mecânica sonora própria, o *The Voice*, que sintetizava vozes que podiam ser emuladas até mesmo em placas de áudio monofônicas (SAMPAIO, 2020; TIRSO, 2022).

Erroneamente, é o próprio Hitler quem convoca os oficiais a responderem o cumprimento nazista, e não o contrário, como ocorria na vida real; mesmo assim, pode-se compreender que a iniciativa advinda do personagem auxilia o jogador na assimilação de sua figura como líder. Embora o fato de os oficiais responderem ao *Sieg Heil!* sentados à mesa também remeta a um erro – afinal, o cumprimento era feito sempre com o indivíduo em pé – novamente, é a figura de Hitler que se destaca, ao sugerir sua autoridade diante dos demais personagens presentes. Na imagem, pode-se perceber que os oficiais se encontram sentados porque, entre eles, há o que parece ser uma cadeira, provavelmente destinada ao próprio Hitler.

O personagem controlado pelo jogador não chega a adentrar o cômodo. Ao invés disso, a maleta que contém a bomba deve ser depositada à porta do recinto, e doravante, o jogador possui poucos minutos para escapar da base inimiga<sup>83</sup>. Após ludibriar os guardas para se retirar da base, a maleta explode e leva, consigo, toda a estrutura do quartel-general, ou pelo menos uma grande porção do mesmo, conforme pode se perceber na tela apresentada que encerra a experiência do jogo – que não conta sequer com um efeito sonoro que remeta à explosão. No entanto, tal tela é apresentada apenas na versão para MS-DOS, seguida de um

---

<[https://www.youtube.com/watch?v=A3ErHPp\\_E3g](https://www.youtube.com/watch?v=A3ErHPp_E3g)> e <<https://www.youtube.com/watch?v=so8DSR2NDIA>>. Acesso 26 set. 2022.

<sup>82</sup> O *PC Speaker*, embutido à placa-mãe, consistia em um pequeno alto-falante de canal único, com o propósito de emitir sons de alerta e erro. Em comparação a outras placas da época, o *hardware* era bastante obsoleto. O chip sonoro do NES, por exemplo, possuía cinco canais de som, em contraste ao canal único do *PC Speaker* (SAMPAIO, 2020).

<sup>83</sup> A partir da ativação da bomba, o jogador possui mil segundos *ingame* para deixar a maleta com explosivos à porta do recinto do objetivo e escapar. No mundo real, o total da contagem equivale a cerca de 20 minutos.

texto remetido pelo alto-escalão Aliado – este, transmitido em todas as versões do *game* – que anuncia a morte de Hitler e grande parte de sua equipe<sup>84</sup>.

O enredo de *Beyond Castle Wolfenstein* remete historicamente ao atentado contra Hitler de 20 julho de 1944. Neste evento, em complô com dezenas de outros oficiais alemães, que incluía os generais Henning von Tresckow e Friedrich Olbricht, além do apoio do almirante Wilhelm Canaris e do Marechal Erwin Rommel, o coronel Claus von Stauffenberg encontrou-se com Hitler em uma reunião no quartel-general *Wolfsschanze* e ocultou, ele mesmo, uma bomba sob a mesa de conferências ao lado do ditador. Não se tratava de um plano inconsequente, já que em teoria, foi orquestrado também para após o atentado: um novo alto escalão de jovens oficiais alemães dominaria o *III Reich*, doravante dissolvendo-o por meio de uma urgente rendição da Alemanha às forças Aliadas, principalmente por intermédio da União Soviética (FEST, 2017). Isto só seria possível por meio de um documento sob posse dos conspiradores, que carregava a assinatura de Hitler dando a sua concordância com a chamada Operação Valquíria, para que as autoridades de Stauffenberg e seus colegas fossem respeitadas no caso de alguma agitação interna. O documento original da operação havia sido modificado, e sem perceber, Hitler assinara o que deveria ser a legitimidade de um novo governo administrado pelo coronel, pois a versão manipulada incluía o acionamento do estado de emergência também no caso da morte do ditador.

Não se sabe com certeza o que frustrou o plano, porque de fato, a bomba explodiu. É certo, porém, que o temporizador que acionava a bomba possuía um mecanismo impreciso: “o fusível temporizador teria de ser pressionado para dentro do explosivo e em seguida acionado mediante fricção do invólucro de bronze com um alicate. Essa operação quebraria um frasco de vidro e liberaria o ácido, que corroeria o fio de arame que sustentava o detonador” (MOORHOUSE, p.283, 2009). Tal tarefa poderia ser um desafio para um homem com apenas uma mão, da qual ainda faltavam dedos, resultado de um ataque Aliado em campanha norte-africana no ano de 1943, que além de custá-lo um braço e deixá-lo manco, cegou um de seus olhos. Existem outras possibilidades mundanas, mas é certo que suas limitações físicas impediram o plano de ser bem-sucedido. Daí, um Hitler que sobreviveu à explosão e foi ferido levemente, enquanto Stauffenberg e seus cúmplices no complô podiam apenas esperar que o ditador houvesse sucumbido, pois ao menos dez oficiais presentes sofreram ferimentos graves,

---

<sup>84</sup> As versões da mensagem podem ser lidas em <[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Beyond\\_Castle\\_Wolfenstein\\_transcript#Ending\\_\(PC/Apple\\_II\)](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Beyond_Castle_Wolfenstein_transcript#Ending_(PC/Apple_II))>. Acesso 29 set. 2022.

dos quais três morreram em instantes (FEST, 2017; HERNÁNDEZ, 2008; MOORHOUSE, 2009).

Existem, portanto, diversas semelhanças e diferenças percebidas no diálogo entre *Beyond Castle Wolfenstein* e o atentado referente à Operação Valquíria. O erro mais perceptível está no fato de Hitler não ter sido assassinado no ataque tal como se afirmara na mensagem final. Mas, mesmo assim, há a possibilidade de a carta ter enunciado um conteúdo falso, a exemplo do próprio Stauffenberg, que afirmara com convicção que Hitler havia sucumbido à explosão, e que vira ele mesmo o corpo desfalecido do ditador ser carregado (MOORHOUSE, 2009). Outra incoerência se refere à carga explosiva, que no *game*, foi capaz de destruir total ou grande parcela do estabelecimento, enquanto no atentado de 20 de julho, Stauffenberg utilizara “duas placas de um quilo de explosivos plásticos”, (MOORHOUSE, 2009, p.283), que conforme demonstrado, não causou todo o seu dano potencial. Há, também, o fato de Stauffenberg ter posicionado a pasta com os explosivos ao lado de Hitler (FEST, 2017), enquanto no *game*, a bomba é deixada pelo jogador à porta do recinto em que ocorre a reunião do chefe e seus oficiais.

Não há aparente relação de enredo entre *Beyond Castle Wolfenstein* com o seu título sucessor, *Wolfenstein 3D*, já que agora o *game* seria produzido pela *id Software* e publicado pela *Apogee Software*. O *game*, que mais remete a um *remake* que uma sequência, não se atinha a certos elementos presentes no primeiro título da *Muse*, como por exemplo, a dinâmica *stealth*, que permitia que o jogador se disfarçasse de nazista, ou mesmo a opção de subjugar os inimigos sob a mira da arma (WOLFENSTEIN WIKI, 2022); por outro lado, o jogo investia em ação dinâmica, ou seja, o jogador deveria prosseguir e eliminar os inimigos sem se preocupar em se manter desapercibido, com a adição de “chefões” ao final de cada capítulo. O mais notável “chefão” de *Wolfenstein 3D* foi o próprio Adolf Hitler (FIGURA 22).

FIGURA 22: *Mecha-Hitler* em *Wolfenstein 3D*

FONTE: Imagem disponível em:  
 <<https://combobreakerbr.files.wordpress.com/2015/07/1b04af6afd0e5da825ee6ca8db482faf29a0d976.jpg>>.  
 Acesso 1º out 2022.

Nele, Hitler é o último inimigo a ser combatido pelo jogador (ou ao menos até o momento em que versões atualizadas do *game* fossem lançadas com capítulos adicionais). Da mesma forma que os outros “chefões” presentes no *game* até então, sua figura inteiramente fantasiosa encontra-se protegida por uma espécie de armadura cibernética que dispara, simultaneamente, quatro *miniguns*<sup>85</sup>. Não há estratégia especial para derrotá-lo: da mesma forma que todos os outros inimigos do jogo, é necessário se cobrir por detrás das paredes e disparar o seu arsenal no momento mais oportuno. Após considerável recebimento de dano, o aparato se desmonta, mas o jogador precisa ainda derrotá-lo com mais alguns disparos – agora, ele ataca o jogador com duas *miniguns*.

Indissociável à tecnologia e imerso em um contexto em que se havia um reinteresse pelo nazismo quanto objeto de temática para o cinema e afins, o objeto “Hitler” não demorou para ser usado como autoridade máxima também nos videogames. Durante a década de 1980, era muito comum que houvesse a inserção de “chefões” a cada final de fase, ou missão, ou

<sup>85</sup> A *M134 Minigun* é uma metralhadora de rotação de tambor que utiliza seis canos e pode disparar até 6000 projéteis por minuto. Deriva do modelo *M61 Vulcan*, utilizado pelos Estados Unidos na Guerra do Vietnã. Embora possua alto poder destrutivo, seu uso é imprático, devido ao fácil sobreaquecimento e à vulnerabilidade a explosivos como ogivas de lançadores. A origem da metralhadora de rotação remete à década de 1860, da criação e uso da *Gatling Gun* utilizada por várias nações e conflitos do mundo; considerada precursora das metralhadoras modernas, era locomovida por rodas e acopladas aos cavalos, semelhantes aos canhões. Em seu modelo padrão .58, que utilizava projéteis de mosquete, poderia atirar cerca de 150 projéteis por minuto (MORELOCK, 2019; MOSS, 2020).

cenário. Um modelo bastante comum, aliás, implicava em trunfos e surpresas por parte dos vilões. São inúmeros os casos de títulos em que estes antagonistas, após serem derrotados em sua forma original, metamorfoseassem-se em formas demoníacas mais poderosas ou sobressaltassem o jogador com poderosas armas secretas. Títulos japoneses da época, como *Castlevania* (1986), *Metal Gear* (1987) e *Contra* (1987) fizeram bom uso dessa fórmula.

Mas a representação de Hitler como usuário de uma tecnologia bélica não era novidade nos *games*. Exemplo é encontrado no título japonês *Hitler no Fukkatsu: Top Secret* (1987) (traduzido literalmente como “Ressurreição de Hitler”), produzido e lançado pela *Capcom* primeiramente para os arcades, e no ano seguinte, para *Famicom* e NES (neste, foi nomeado *Bionic Commando*). Na versão japonesa<sup>86</sup>, Hitler é representado como último *boss*; ele demonstra total domínio do *Albatros*, um híbrido de nave discoidal e helicóptero capaz de subjugar o mundo.

A semelhança deste *game* com *Wolfenstein 3D* está no fato de mostrar Hitler como um conhecedor experiente da ciência bélica, a ponto de dominar a tecnologia em posse. Embora sejam representações exageradas, no entanto, Hitler não era leigo quando se tratava de tais ciências, já que

durante toda a guerra, seus livros de cabeceira eram quase unicamente almanaques navais e manuais de ciência militar. Tinha estupenda memória para tudo o que se relacionava com teoria e história da guerra e amplo conhecimento dos detalhes técnicos militares; disso tirava ideias de intervenções eficientes; muitas vezes surpreendeu e irritou seu círculo pela segurança quase fantástica com que podia citar tonelagens, calibres dimensões ou o material dos diversos sistemas de armamento. Mais ainda: era capaz de utilizar seus conhecimentos com uma espécie de fantasia; tinha um senso profundo das possibilidades de emprego e da eficácia das armas modernas, acompanhado de uma aguda intuição da psicologia do adversário [...]. Dele partiu a ideia do golpe de mão contra o Forte Eben Emael, assim como a de colocar sirenes estridentes e assustadoras nos Stukas, ou equipar os blindados com canhões longos e obuses, contra a opinião de inúmeros especialistas (FEST, 2017, p.719-720).

Se a representação de Hitler em *Wolfenstein 3D* remete não apenas a de um conhecedor de tal ciência, mas também de seu usuário, a sua figura é transmitida de forma semelhante às dos demais “chefões” – na dificuldade normal de jogo (o segundo grau de quatro em dificuldade), é necessário retirar 950 pontos de vida do ditador para ruir sua armadura, mais

---

<sup>86</sup> No Ocidente, *Bionic Commando* recebeu diversas censuras referentes às representações do nazismo: suásticas foram substituídas por águias, nazistas foram referenciados como *The Badds* (uma alusão a *The nazis*) e Hitler foi citado apenas como “Master-D”. Mesmo assim, a aparência do ditador ressuscitado em nada mudou, tal como os uniformes dos soldados inimigos. Estas características podem ser visualizadas no vídeo da jogatina completa da versão Ocidental em <<https://www.youtube.com/watch?v=0DdCulJ5uc4>> em contraste à versão original japonesa disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=KgfJnM\\_vU1o](https://www.youtube.com/watch?v=KgfJnM_vU1o)>. Acesso 30 set. 2022.

700 para que ele finalmente seja derrotado; graças à necessidade de destruir também sua segunda forma, trata-se do *boss* mais resistente de *Wolfenstein 3D*.

Esta segunda forma do oponente é meramente estética e não altera em nada o dano causado pelas armas em punho (WOLFENSTEIN WIKI, 2022), mesmo ao portar apenas duas *miniguns* ao invés de quatro (FIGURA 23).

FIGURA 23: Hitler sem a armadura em *Wolfenstein 3D*



FONTE: Imagem disponível em: <[https://sm.ign.com/t/ign\\_pt/news/w/wolfenstei/wolfenstein-3d-devs-remember-how-nintendos-strict-censors-ma\\_4wkh.h720.jpg](https://sm.ign.com/t/ign_pt/news/w/wolfenstei/wolfenstein-3d-devs-remember-how-nintendos-strict-censors-ma_4wkh.h720.jpg)>. Acesso 1º out. 2022.

Certas características percebidas na FIGURA 23 remetem a um uniforme em específico utilizado por Hitler durante o início de sua carreira política, ou seja, a de líder do Partido Nazista. Sobre o traje pardo, que remete à cor dos militantes da SA, utiliza os cintos de couro e os coturnos típicos de sua carreira de antes da guerra. No colarinho, por sua vez, utiliza símbolos hierárquicos indefinidos que não eram utilizados por sua figura do mundo real (DAVIS; TURNER, 1980). A representação do uniforme de Hitler em *Wolfenstein 3D*, portanto, remete a uma fase pré-guerra, mas seria precipitado afirmar que o contexto do *game* oferece um recorte temporal que antecede o conflito; muitas das características presentes são verdadeiros anacronismos, a exemplo das armas representadas, como a *minigun*, ou o fuzil norte-americano M16, que sequer é utilizado *ingame*, mas que pode ser percebido em punhos

de um soldado alemão (aí, outro erro – o da origem da arma) na capa original do jogo para PC<sup>87</sup> (DE PAULA, 2017).

Após receber a quantidade necessária de danos para que finalmente seja derrotado, o *boss* representado por Hitler se desintegra em uma massa de carne e ossos, mas não sem antes emitir, em voz digitalizada, um cansado *Eva, auf Wiedersehen!* (“Eva, até mais ver!”, em tradução livre), na versão original para MS-DOS (WOLFENSTEIN WIKI, 2022). Após sua eliminação, o jogador ainda teria de passar por mais três capítulos para finalizar o jogo, além da opcional expansão *Spear of Destiny*. Nesta, o agente Blazkowitz deveria impedir que a Lança do Destino caísse nas mãos de Hitler em uma aventura que se passava antes do jogo principal, mas que não apresentava muitas novidades além: as mecânicas e os objetivos continuavam idênticos à aventura anterior, a exemplo da procura por chaves e tesouros (PARR, 2015).

Embora figure na qualidade de “chefão” final – se não se considerar os três capítulos adicionados posteriormente ao jogo – esta não é a única representação de Hitler no decorrer do *game* (além de, também, suas representações nos retratos espalhados pelos cenários). Pouco antes de o jogador se deparar com tal, aparições com a fisionomia do ditador são *summonadas*<sup>88</sup> na tentativa de frustrar o avanço de Blazkowitz pelo cenário (FIGURA 24). Cada uma dessas figuras, referenciadas como *Fake Hitler* (Falso Hitler), disparam bolas de fogo que podem matar o protagonista com relativa facilidade. Quando derrotados, os *Fake Hitler* desaparecem emitindo risadas fantasmagóricas, deixando que apenas seus mantos negros caiam sobre o chão. Estas figurações, que remetem ao ocultismo, associam Hitler ao mal, por sugerirem magia ou poderes sobrenaturais.

---

<sup>87</sup> Conforme imagem em <<https://www.mobymgames.com/images/covers/1/12672-wolfenstein-3d-dos-front-cover.jpg>>. Acesso 3 out. 2022.

<sup>88</sup> *Summonar*, verbo forjado a partir do inglês *summon* (convocar), remete à invocação sobrenatural de personagens do jogo a partir de outrem.

FIGURA 24: Um *Fake Hitler*

FONTE: Imagem disponível em: <<https://i.redd.it/omhu048wi9331.png>>. Acesso 06 out. 2021.

Ainda em 1992, a *id Software* exploraria o ocultismo oriundo de Hitler de maneira indireta; *Wolfenstein 3D* recebeu uma expansão, a *Spear of Destiny*, uma *prequel* (história que se passa antes da do título principal) em que o jogador deve frustrar os planos de Hitler de obter a lança do destino – arma mágica que teria sido usada para perfurar o corpo de Cristo na cruz. No entanto, o ditador não é apresentado nesta expansão – por isso, é retratado de maneira indireta.

A existência do artefato no mundo real, bem como a do Santo Graal e outros, começou a se tornar lenda ainda após as Cruzadas (dos séculos XI a XIII na Síria e Palestina), já que se dizia que os cavaleiros templários realizavam rituais místicos com tais objetos, que eram escondidos no Templo de Jerusalém (RALLS, 2011). Mas é improvável que Hitler tenha dedicado tempo e recurso em grandes expedições pela procura de objetos místicos, embora haja rumores de que a Arca da Aliança, que guardaria as tábuas dos Dez Mandamentos, estaria escondida no Secretariado Geral da Ordem do Templo em Bruxelas, na Bélgica. Em 1942, Hitler ordenaria a busca pela Arca por meio da Gestapo, tendo sido frustrado pela antecipada transferência da relíquia para a neutra Portugal (ZUBRAS, 2011).

Mesmo que em *Wolfenstein 3D* a lança não caia em mãos do ditador, ainda assim, novamente as aparições dos *Fake Hitler* se fazem presentes para tentar impedir o avanço de Blazkowicz, o que sugere que técnicas ocultistas não esclarecidas ao jogador tenham possibilitado a invocação de tais entidades. As aparições das figuras fantasmagóricas, no

entanto, remetem à apropriação da cultura popular de que Hitler possuía conexões com forças malignas.

No decorrer da história, Hitler foi constantemente demonizado<sup>89</sup>. Suas representações ligadas ao mal se popularizaram através de uma pseudo-história exercida por certos biógrafos que disseminavam a ideia de que sua aura fosse maligna, ou ainda, relacionada a poderes diabólicos. Por isso, as versões fantasmagóricas de Hitler em *Wolfenstein 3D* remetem a diversas concepções assimiladas a uma aura diabólica que ainda insiste em representá-lo como personificação do mal. Esta impressão criada em relação a sua imagem é oriunda de diversas teorias que o assimilaram a um sujeito de atributos místicos, desde às sucessões de eventos que o colocaram como líder supremo da Alemanha, até às vezes que sua suposta sorte o livrou de atentados contra a sua vida (MOORHOUSE, 2009).

Embora Hitler seja um produto de seu tempo e de seus meios, é possível que a descoberta dos campos de concentração por parte dos Aliados tenha fomentado a ideia de um Hitler maligno e não dotado de moral. É improvável que um evento histórico com as dimensões da Segunda Guerra Mundial, ao menos temporalmente tão próximo da guerra anterior, tivesse se deflagrado não fosse a ascensão de Hitler ao poder, de forma que o movimento popular nacionalista na Alemanha teria sido apenas um entre tantos outros grupos políticos extremistas da década de 1920 (FEST, 2017). De certa forma, esta suposição também auxilia na assimilação pseudo-histórica do ditador a uma criatura mística: sua personalidade já rendeu tantas biografias, que foi com facilidade que se tornou um personagem continuamente explorado pela cultura popular, distorcendo-o e tornando-o uma figura que seria protegida por uma força maligna inexorável. A demonização associada à sua “impessoa” provinha até mesmo por seu próprio alto escalão, que conforme já afirmado, parecia querer se isentar de toda culpa do violento mecanismo do *III Reich* (ARENDDT, 1999; GOLDENSOHN, 2005; LUKACS, 1998).

A aura maligna de Hitler pairava também entre seus oficiais. Quando Stauffenberg, que aliás era um devoto católico, foi indagado pela esposa se de fato o ditador tinha olhos impressionantes, ou seja, que carregavam algo de diabólico, eis que Stauffenberg respondeu: “De jeito nenhum. Nada! [...] [São] como que velados” (apud MOORHOUSE, 2009, p.281). Também o general de divisão Schenck registrou:

Hitler dirigiu-se a mim, curvado por um fardo pesado, dando passos vagarosos e um pouco cansados [...]. Era como se uma voz interior falasse para mim: “Veja este homem velho! Ele não consegue carregar aquilo que se impôs!”. Hitler estava acabado

---

<sup>89</sup> O conceito de demonização remete às convicções religiosas oriundas da alta Idade Média. Tem-se por demonizada a figura que está exercita o mal ou trabalha por intermédio do diabo (BOUREAU, 2016).

e, com profunda consternação, vi aqueles olhos sem brilho e cansados. Sem dúvida eram olhos doentes (apud OHLER, 2020, p.200).

A convicção destas falas de que Hitler estava definhando física e mentalmente comprova que os adeptos ao nazismo haviam criado ao ditador uma figura extraordinária que não condizia à realidade. O próprio *Führer*, em seus delírios, afirmava ter algo de sobrenatural, conforme afirmado por um dos médicos presentes após o atentado de 20 de julho; todo chamuscado e com as calças retalhadas, ele bradava mais para si mesmo que para os presentes: “sou invulnerável! Sou imortal!” (apud MOORHOUSE, 2009, p.288).

Não eram apenas os conspiradores que tinham a impressão de que Hitler era protegido por uma aura maligna, por mais que com o decorrer dos anos ele tenha perdido a sua pose enérgica. Até mesmo os grupos de resistência contribuíram com esta representação, como pode ser percebido no texto dos panfletos divulgados pelo grupo de resistência alemão *Die Weisse Rose* (A Rosa Branca), organizado pelos irmãos Scholl em 1943. Por meio de uma “associação direta de Hitler ao demônio e o uso da linguagem extremamente apocalíptica” (SALES, 2017, p.118), a conotação católica dos líderes do grupo reforça a imagem de sua figura demoníaca:

[...] Quem ainda hoje ainda duvida da real existência de poderes demoníacos, não compreendeu nem de longe o fundo metafísico dessa guerra. Por trás do que é concreto, do que é perceptível pelos sentidos, por trás de todas as reflexões objetivas e lógicas, está o irracional, isto é, a luta contra o demônio, contra o mensageiro do Anticristo (apud SALES, 2017, p.118).

Mesmo que esta imagem de Hitler tenha sido forjada no decorrer da expansão do *III Reich* até o momento de seu suicídio, porém, foi após a guerra que tal perspectiva se reforçou. No âmbito da pesquisa em geral, sua figura foi por décadas igualmente tratada como objeto sobre-humano. Conforme demonstrado anteriormente, grande parcela dos réus em Nuremberg procurou se isentar de seus crimes colocando a culpa em Hitler, algo que já implicava em sua personificação do mal. Foram muitos os historiadores que construíram uma faceta obscura do ditador que mais o associava ao místico, num sentido anti-histórico, quase sob o pretexto de que ele não merecia a devida atenção por consequência das atrocidades que maquinou! Na verdade, o encorajamento de uma transformação de Hitler “demônio” para personagem histórico só começou a se tornar evidente durante a década de 1980. A sua figura carregava, a partir de então, um problema histórico, dado a distância temporal de sua existência. Ele precisava ser redescoberto, reinterpretado por meio de seus atributos humanos (FEST, 2017; LUKACS, 1998). Pois

não foram características demoníacas, mas as qualidades exemplares, por assim dizer “normais”, que possibilitaram, antes de tudo a sua carreira. O exame de sua vida irá mostrar como todas as teorias que apresentam Hitler como uma antítese fundamental da época em que viveu e seus coetâneos são problemáticas e determinadas por viés ideológico. Muito mais do que a grande contradição de seu tempo, ele foi a sua imagem no espelho e esbarramos o tempo todo com os traços de uma identidade oculta entre um e outro (FEST, 2017, p.5).

Em contrapartida a tais críticas, havia até mesmo quem criticasse os historiadores que procuraram afastar a figura do ditador ao misticismo. Louis Pauwels e Jacques Bergier, por exemplo, acreditavam estritamente que Hitler se tratava de um sujeito que “queria fazer acontecer, por meios científicos ou pseudocientíficos, um retorno às crenças de uma época passada, segundo a qual o homem, a sociedade e o Universo obedecem às mesmas leis, e há uma conexão estreita entre os estados de alma e o movimento das estrelas” (apud SICKINGER, 2004, p.109). Ainda mais além, convicto da relação de Hitler com o ocultismo, Trevor Ravenscroft redigiu sem questionar a fala do colega Walter Stein que, por sua vez, dizia ter se encontrado com o ditador diversas vezes:

Em sua obra altamente popular, *The Spear of Destiny*, Ravenscroft afirmou que a Lança do Destino que perfurou Cristo era o “talismã do poder” e “se tornaria o pivô central na vida de Adolf Hitler e a própria fonte de suas ambições de conquistar o mundo”. De acordo com este relato, quando ainda jovem, Hitler viu a lança pela primeira vez, ele pensou que seria “algum tipo de meio mágico de revelação... Eu [Hitler] me senti como se eu mesmo já a tivesse segurado em minhas mãos em algum século da história – que eu mesmo uma vez a reivindiquei como meu talismã de poder e tinha o destino do mundo em minhas mãos.” Vendo a lança no museu dos Habsburgos, o jovem Hitler teve uma visão de seu futuro papel no serviço de Super-Homem. [...] Na verdade, Ravenscroft acreditava claramente que Hitler queria poder mágico e que “a monstruosa perversão sexual era o cerne de toda a sua existência, a fonte de sua mediunidade e poderes clarividentes, e a motivação por trás de cada ato por meio dos quais colheu uma vingança sádica sobre a humanidade (SICKINGER, 2004, p.110).

É bem possível que este apelo à pseudociência do misticismo nazista tenha angariado à obra de Ravenscroft a sua estima “altamente popular”. Junto de seus colegas convictos de que a história do nazismo e o ocultismo eram indissociáveis, criou-se, como já demonstrado, uma profusão de representações da cultura popular em que Hitler havia ascendido e resistido graças às forças do mal, mas não apenas: as suas decisões seriam baseadas também em perspectivas esotéricas, característica que explica algumas de suas decisões no mínimo contraditórias, como a afirmação dada em *Mein Kampf* que nunca abriria dois *fronts* no caso de um conflito (GALLI, 1989).

Quando o problema foi percebido, porém, a cultura popular já havia se apropriado de sua impressão mística de invulnerabilidade<sup>90</sup>. A imagem de Hitler associada a entidades malignas foi explorada de maneira abrangente também nos videogames; entre eles, pode-se citar o *adventure*<sup>91</sup> *Time Twist: Rekishi no Katasumi de...* (em tradução livre, “Distorção do Tempo: Em algum lugar da História”) (1991), jogo lançado apenas para o *Famicom*, no Japão, devido à rigorosa censura norte-americana da época, já que retratava, com críticas, assuntos como o racismo, o alcoolismo, a guerra e a divinização. Por se tratar de um contexto em que o protagonista viaja para o passado e personifica outros personagens, figuras como Joana d’Arc, Jesus, Alexandre, o Grande e até mesmo Adolf Hitler têm papéis destacados na trama, dos quais o jogador deve interagir a fim de frustrar os planos de uma entidade maligna – uma representação do Diabo – que procura reescrever a história em suas viagens no tempo. O *game* tem como um dos cenários um campo de concentração (não nomeado) na Alemanha, em 1944. Nele, o personagem assume o papel de um prisioneiro que tenta fugir do lugar, passando por diversos ambientes do campo, e eventualmente, confrontando até mesmo um Adolf Hitler possuído pela entidade. Em um primeiro momento, o ditador é representado como submisso, cansado e confuso; antes de ser dominado, de joelhos, tenta dissuadir a entidade em tom de súplica: “Senhor da escuridão, [...] não prometo que poderei me dedicar devido às minhas limitações!”<sup>92</sup>; na sequência, o demônio possui o seu corpo, implicando que Hitler seria, doravante, controlado por forças obscuras. A figura defensiva do ditador dá lugar a uma agressividade enérgica<sup>93</sup>, mais ou menos como se a interferência do demônio fosse o motivo pelo qual a guerra e as atrocidades nazistas tivessem persistido até o ano de 1945 (ARCADE HISTORY, 2022; KALATA, 2017; NIWA NETWORK, 2022).

Nos RPG’s, Hitler foi igualmente representado como personagem envolvido em técnicas obscuras. Exemplo se encontra em *Persona 2* (1999), produzido e lançado pela *Atlus*

<sup>90</sup> Apenas a exemplo da Operação Valquíria, produziram-se inúmeros filmes em forma de documentário ou longa-metragem; em pesquisa pela palavra-chave *plot to kill Hitler* no domínio da *IMDB*, pode-se encontrar diversos exemplos, alguns em português, desde o cinema alemão até as produções *hollywoodianas*: *Der 20. Juli* (1955), *Aconteceu em 20 de Julho* (1955), *Operation Walküre* (1971), *Valkyrie: The Plot to Kill Hitler* (2008), *Die Stunde der Offiziere* (2004), *O Plano Para Matar Hitler* (1990) e as duas produções chamadas *Operação Valquíria*, uma alemã de 2004 e uma norte-americana de 2008, além dos filmes biográficos dos envolvidos no atentado, como do general alemão Erwin Rommel em *A Raposa do Deserto* (1951) e do chefe da *Abwehr* Wilhelm Canaris em *Almirante Canaris* (1954). Disponível em: <[https://www.imdb.com/find/?q=plot%20to%20kill%20Hitler%20&ref\\_=nv\\_sr\\_sm](https://www.imdb.com/find/?q=plot%20to%20kill%20Hitler%20&ref_=nv_sr_sm)>. Acesso 09 out. 2022.

<sup>91</sup> Gênero de jogo popular no Japão que obteve maior sucesso nos computadores. Consiste em narrativas em que o jogador deve optar por ações ou diálogos que podem ou não alterar o decurso e a conclusão da trama (SAMPAIO, 2020).

<sup>92</sup> Traduzido do japonês por Jackeline Samoyedem por intermédio do colega de pós-graduação Frank de Paula.

<sup>93</sup> A sequência destas cenas pode ser visualizada em <[https://www.youtube.com/watch?v=TKH\\_HO93hUc&t=1842s](https://www.youtube.com/watch?v=TKH_HO93hUc&t=1842s)>. Acesso 09 out. 2022.

para *Playstation* e *PSP* no Japão e América (na Europa, o jogo foi publicado pela *Ghostlight*). Seu contexto gira em torno de “um grupo de estudantes acompanhados de invocações conhecidas como Personas [que] precisa deter o antagonista Joker, que tem causado pânico na cidade de Sumaru ao tornar realidade as lendas urbanas populares na região” (VINCENT, 2016, p.231). Em suma, rumores de que Hitler havia sido salvo pelo chamado “Último Batalhão”, ao invés de ter cometido suicídio em 1945, serviu de pretexto suficiente para que sua figura *summonasse* como último “chefão” do *game*. A versão do jogo para *PSP* recebeu leves censuras da japonesa CERO (sistema de classificação de *games* equivalente à ESRB norte-americana) para que a figura de Hitler fosse mais sugestiva que literal, embora as similaridades permanecessem óbvias (ele agora seria referenciado como *Fuhrer* [sic] e receberia óculos escuros, talvez em uma tentativa de ocultar a cor de seus olhos claros) (MEGAMI TENSEI WIKI, 2022).

Outro exemplo pertinente nos RPG's, embora tenha dividido críticas na época de seu lançamento, em 2007 (IGN, 2013), foi *Operation Darkness*, produzido pela *Success* e lançado para *Xbox 360*. Na trama, dois agentes da britânica SAS (*Special Air Service*, ou Serviço Aéreo Especial) têm como objetivo principal a eliminação de Hitler, que possui planos para lançar um exército sobrenatural sobre a Europa ocupada. O jogador comanda um pelotão que possui, cada indivíduo, uma especialidade (metralhadora pesada, *sniper* etc.). Embora possua aspectos bastante fantasiosos, o “estranho e divertido” (BLEVINS, 2016) *Operation Darkness* apresenta diversas alusões históricas, desde batalhas no norte africano até o atentado de julho de 1944. Ao final do *game*, o jogador se depara com um Hitler pouco aprofundado em suas representações, pois os jargões emitidos pelo mesmo lembram as de um vilão qualquer, inseridas em uma perspectiva demonizada, fantástica, que sobretudo glorifica clichês como um mundo melhor, ou o legado que jamais morrerá etc. (“enquanto as raças inferiores não forem expulsas da Terra, sempre haverá guerra!”). Em outras palavras, a figura de Hitler aí apresentada não aponta características criativas, baseando-se apenas nas mitologias da ideologia fascista como pretexto para que seja figurado como principal vilão do enredo, quase no papel de um antagonista qualquer de RPG.

Impressão melhor formulada, no entanto, foi com os *games* de ação em terceira pessoa *Zombie Army Trilogy* (2015) e *Zombie Army 4* (2020), da *Rebellion Developments*. Nessa franquia, o jogador se encontra primeiramente com um *Führer* literalmente demonizado na última missão do capítulo 3 de *Zombie Army Trilogy*, que ocorre em um cenário que remete à escatologia judaico-cristã: há chamas, corpos mutilados pendurados em ganchos, tripas espalhadas pelo chão, cabeças empaladas e sangue que tinge o chão e as paredes. O primeiro

encontro com Hitler não permite ainda a sua eliminação, pois sua figura se encontra protegida por um vidro blindado. Lá, em um palanque, grita e gesticula, com sua habitual fúria, algumas palavras de encorajamento para um exército de mortos-vivos, entre suásticas e bandeiras rasgadas. Não sem certa ironia, é como se os ouvintes fossem nazistas vivos, tamanha a devoção de suas posturas. Hitler é combatido no derradeiro final de *Zombie Army Trilogy*, após o jogador conter uma versão gigantesca do ditador que, literalmente, ascende de um poço ligado ao inferno. Em seguida, o corpo do enfraquecido ditador é arremessado pela boca do inferno, e o poço, selado pelos protagonistas. Embora seja um final convincente para encerrar a trama, o ditador comandaria tropas zumbis diretamente do inferno em *Zombie Army 4*.

Conexões com entidades malignas, maldade, loucura e sadismo são conceitos comumente associados à figura de Adolf Hitler, não apenas os *games*, mas os produtos da cultura midiática em geral. Elas parecem explorar tais adjetivos muito provavelmente devido à representação histórica do ditador quanto uma “impessoa” – conceito usado tanto por Joachim Fest (2017) quanto Ian Kershaw (2009) que se refere à dificuldade em compreendê-lo mais como humano, em seu cerne, do que como autoridade megalomaniaca. O que a história consegue registrar de sua carreira política, ao mesmo tempo falha em interpretar as suas características íntimas. As dificuldades em compreendê-lo na qualidade de ser humano o colocam facilmente na posição de uma figura diabólica ou louca, de forma que seus pensamentos íntimos são abafados pela falta de documentos. Conforme melhor explica Kershaw,

Uma biografia de uma "impessoa", uma pessoa que não tem nada de vida pessoal ou história fora dos acontecimentos políticos em que ele se encontra envolvido, impõe, naturalmente, as suas próprias limitações. Mas os inconvenientes existem apenas enquanto se presumir que a vida privada é decisiva para a vida pública. Tal presunção seria um erro. Não havia uma "vida privada" para Hitler. Claro, ele podia desfrutar de suas escapadas com seus filmes, a sua caminhada diária até a casa de chá no Berghof, o seu tempo no seu idílio alpino longe dos ministérios do governo em Berlim. Mas estas eram rotinas vazias. Não houve retiro para uma esfera fora da política, a uma existência mais profunda que tenha condicionado os seus reflexos ao público. Não foi que a sua "vida privada" tenha se tornado parte da sua vida pública pessoal. Pelo contrário: permaneceu tão secreta que as pessoas só souberam da existência de Eva Braun uma vez que o Terceiro Reich tinha se desintegrado em cinzas. Em vez disso, Hitler “privatizou” a esfera pública. "Privado" e "público" fundiram-se completamente e tornaram-se inseparáveis. Todo o ser de Hitler veio a ser dissimulado dentro do papel que desempenhou com perfeição: o papel do *Führer* (2009, p.50).

Portanto, personificado como mau ou louco, é comum que Hitler seja visto como uma aberração histórica. Embora seja dificultoso especular suas razões, é possível compreender

a sua ascensão por meio da percepção do contexto em que estava inserido. Na verdade, ele era produto do século XIX e do cenário europeu ocidental, e não apenas alemão.

Durante a juventude, alimentava-se intelectualmente de fontes pseudocientíficas que se disseminaram pela Europa a partir das teorias racistas de Conde Gobineau, francês que havia escrito *Essai sur l'inégalité des races humaines* em 1853 e que mais tarde causaria influência em revistas como a do monge Jorg von Liebenfels, *Ostara*, que agradava a classe burguesa com seus artigos que exaltavam o arianismo e depreciava os “sub-homens”, sob uma ideologia que defendia a luta de raças em detrimento da luta de classes. Discursos de ódio como os propagados por Liebenfels alimentavam a imaginação não apenas de Hitler, mas dos adeptos das teorias do darwinismo social. Na figura do austríaco, combinava-se a admiração pela oratória do presidente norte-americano Woodrow Wilson, que na verdade era superestimada por Hitler, e da crença do super-homem nietzschiano; alimentando sua imaginação utópica, as pseudociências eram adequadas, através de sua visão de mundo, às perspectivas filosóficas e sociais, sempre imersas em uma ansiedade por identidade histórica até então bastante ausente na Alemanha (FEST, 2017; RYBACK, 2008).

Porquanto a França contemplasse a *belle époque*, a Alemanha não possuía um período de utopias que pudesse saborear. Pelo contrário, a sua atmosfera durante a virada do século XIX para o XX era tomada por angústia romantizada, inserida em uma nostalgia que exaltava os misticismos de figuras como gigantes e deuses antigos, ao mesmo tempo em que sua pequena burguesia negava o desenvolvimento industrial – um dos apelos do antissemitismo alemão da época, que procurava refrear o avanço do moderno pensamento econômico que imaginava estar sob influência judaica. Conforme já apontado anteriormente, muitas vezes negavam os fatos científicos e históricos, como as tentativas de voo e vacina obrigatória. A Alemanha fomentava também o antissemitismo não tanto pelos boatos xenofóbicos de que se propagavam pelo país para roubarem o lugar do alemão, mas porque havia uma crença, mais tarde disseminada fortemente por Hitler, de que o judaísmo era de alarmante perigo porque

dispunha 75% do capital mundial, dominava o marxismo e as bolsas de valores, a internacional vermelha e o ouro, era defensor do controle da natalidade e da teoria da emigração; solapava a base dos governos, abastardava as raças, exaltava o fratricídio, organizava a guerra civil, justificava o que era mesquinho e torpe e conspurcava o que era nobre (FEST, 2017, p.105).

Não é certo que Hitler realmente acreditasse nesta teoria, mas ela favoreceu a criação de um bode expiatório que justificasse a sua ascensão lenta e gradual nos diversos palcos da política alemã, que em um primeiro momento, lhe permitiu a aprovação dos pequenos

burgueses, indignados com a economia e moral da atmosfera alemã que julgavam ameaçadas pelo judaísmo. Ao contrário do que pregava o antissemitismo, por sua vez, o que os judeus traziam à Alemanha no início do século era a destreza com aspectos econômicos antes desconhecidos no país; utilizavam métodos que alavancavam a indústria e o comércio. No entanto, diante da reacionária burguesia alemã, as soluções oferecidas pelo estrangeiro eram vistas como ameaças à identidade nacional. Hitler tomou proveito da teoria da conspiração para se aproximar dos ideais fascistas; afinal, uma de suas características mais presentes era a negação à revolução, mas paradoxalmente futurista (FEST, 2017; PAXTON, 2007).

Este paradoxo, aliás, que durante o governo de Hitler se manteve baseado ora na busca pela revolução, ora na negação pela República de Weimar, que aos olhos dos nazistas era interpretado como o perfil conservador alemão oriundo do que chamavam de “a traição de 1918”<sup>94</sup>, suscitava em duas teorias. A primeira se baseava na “modernização conservadora”, conceito criado por Moore Junior (1975) para apontar uma reiteração do poder das antigas classes fundiárias dominantes que se iniciaria no tempo pré-industrial tanto na Alemanha, quanto no Japão. Este processo de modernização fundamentava-se na elaboração de um Estado capitalista que, por sua vez, “na ausência de um forte surto revolucionário, passou através de formas políticas reacionárias até culminar com o fascismo” (MOORE JR., 1975, p.14). A segunda teoria diz respeito à “força da tradição”, elaborada por Mayer, que exemplificou com o sincretismo oriundo do darwinismo social, que mesmo se tratando de uma pseudosofia, tolerava em um mesmo espaço a fé e a ciência em lugares como a Alemanha; “apresentava uma interpretação ferozmente conservadora e levemente progressista da luta pela vida” (MAYER, 1987, p.274), fórmula que chamou a atenção de um vasto público burguês e nobre para que se defendesse tanto a liberdade econômica do indivíduo, quanto os seus projetos nacionais e imperialistas de expansão.

Hitler, inserido neste contexto, satisfaz a burguesia mesmo se declarando antiburguês, da mesma forma que não apoiou os movimentos contra a nobreza porque isso suscitaria à invasão de propriedades privadas, um problema que ele preferia abafar por condizer mais com o comunismo que com o fascismo; além disso, pregava uma nova corrente antijudaica que, ao contrário do antissemitismo tradicional religioso, baseava-se no social e biológico. Aí, podia muito bem se considerar, numa aura messiânica, o vingador da corrupção dos povos, por intermédio dos discursos que visavam a eliminação judaica. Longe de ser um acidente histórico, Hitler exercitava o espírito frustrado do povo alemão em sua busca eloquente por uma

---

<sup>94</sup> Em referência à rendição alemã perante as forças da Entente durante a Primeira Guerra Mundial (LUKACS, 1998).

identidade que só suscitou ainda mais ansiedade após o armistício de 1918. Camuflado sob uma ideologia sem planos políticos reais, criava uma aura delirante sobre as causas nacionalistas, ovacionado por milhões de adeptos do nazismo (FEST, 2017; KERSHAW, 2009; LUKACS, 1998).

Não foi por falta de avisos ao primeiro-ministro britânico Chamberlain que a Alemanha começou a expandir o seu império – paradoxalmente, havia uma grande parcela de oficiais alemães antiguerra e antinazistas na rede da *Abwehr*, e para garantir o sucesso de um eventual sequestro ou assassinato de Hitler, contavam com o apoio da Inglaterra (BASSETT, 2007). Mas isso não aconteceu, porque a Inglaterra, no decorrer da década de 1930, estava relativamente satisfeita com a ascensão do ditador; as semelhanças entre ambas as nações superavam as diferenças. Afinal, a Inglaterra flertava com o fascismo, e sobretudo, tinha repúdio ao comunismo e via na Alemanha um excelente aliado para combater os soviéticos, tanto no âmbito ideológico quanto tático, pois separava a aliada França dos exércitos de Stalin. Hitler tentou ao máximo se aproximar da Inglaterra a ponto de pretender se aliar com ela, e as relações, embora amigáveis, suscitaram desconfianças por parte do governo britânico que veio, por fim, a frear a cada vez mais íntima relação entre ambos os países. Mas, mesmo assim, os Aliados nada fizeram quando Hitler deu início à revisão unilateral do Tratado de Versalhes, como por exemplo, a reintrodução do serviço militar obrigatório, a ocupação da Renânia, e a anexação da Áustria (FEST, 2017; KERSHAW, 2009).

Embora a aliança com a Itália e o Japão visasse, a médio prazo, um ataque conjunto à União Soviética a partir de três fronts simultâneos, na prática, a Alemanha procurou conquistar o Espaço Vital por conta própria – a Itália não possuía um contingente militar de destaque<sup>95</sup> (KENNEDY, 1989) e o Japão optou por assinar um pacto de não-agressão com os soviéticos pouco antes de combater os norte-americanos no Pacífico. Antes da Operação Barbarossa (1941), quando Hitler percebeu que na prática seu plano de expansão no Oriente possuía limitações, ofereceu a Stalin em novembro de 1940 uma oportunidade de, junto dos aliados do Eixo, atacarem a Inglaterra em conjunto (PLESHAKOV, 2008).

Hitler sempre soube tirar proveito das tensões da política externa, e quando não encontrava um estopim que dissimulasse seus atos de violência, ele mesmo as criava, como quando procurou uma justificativa para invadir a Polônia. Neste caso, encarregou a Gestapo de criar um plano em que soldados alemães se disfarçariam de poloneses e atacariam uma emissora de rádio alemã próxima à fronteira, com direito a corpos espalhados pelo cenário para se dar

---

<sup>95</sup> Em 1937, a Itália possuía 2,5% do efetivo militar mundial, em comparação aos 14% da União Soviética e 14,4% da Alemanha (KENNEDY, 1989).

credibilidade ao atentado (CARDONA, 2009). Tal como a exemplo da questão polonesa, com deboche e dissimulação, Hitler pouco a pouco ludibriou os seus potenciais inimigos, que poderiam facilmente tê-lo detido em 1938, ao contrário do que pensava o ditador em seus delírios de grandeza (FEST, 2017). Deliberadamente anti-intelectual, conforme testemunhado em 1933 devido à grande queima de livros acadêmicos, ordenou às SD e Gestapo para que eliminassem física e moralmente todo tipo de resistência intelectual suspeita de subversividade aos valores do *III Reich* (BUTLER, 2008).

A negligência britânica não apenas se ateve à diplomacia. Constantemente pressionado por oficiais da rede da *Abwehr*, dentre os quais se encontravam Ludwig Beck e Hans Oster, que mais tarde participariam do atentado de 1944, o governo inglês poderia ter apoiado os conspiradores também em 1938 através de um golpe que tiraria Hitler do poder com relativa facilidade, por meio da execução de um plano de sequestro ou assassinato. Mas Chamberlain só fez ignorar as súplicas destes oficiais alemães antiguerra, que tinham até planejado para Hitler um “atestado médico de loucura”. Mesmo assim, havia também entre alguns dos conspiracionistas um sentimento de invulnerabilidade por parte de Hitler; podiam facilmente ficar paralisados sob a ideia de tentar frustrá-lo, porque aparentemente, ele possuía algo de intocável (BASSETT, 2007; FEST, 2017).

Toda a vacilação, pelo menos em teoria, se fez abortada quando, em 1938, Hitler invadiu a Tchecoslováquia; não por causa da expansão territorial, mas porque o ditador fez um movimento que, nas palavras de Joachim Fest, “era o primeiro erro grave depois de 15 anos de sucessos; esse erro devia ser grave nas consequências” (2017, p.660). Até então, Hitler soubera dissimular os seus objetivos por meio de uma política externa relativamente pacífica, através de tratados e negociações com as outrora nações da Entente. Chamberlain ansiava por negociar diplomaticamente com Hitler evitando ao máximo possíveis conflitos, e foi ovacionado pela população britânica quando optou pela “paz” ao apoiar a invasão do exército alemão sobre os Sudetos; até mesmo a imprensa de Londres, de maneira geral, fez vista grossa às porções insatisfeitas com a manobra, publicando exclusivamente imagens de um povo que celebrava a entrada dos alemães em seu país. Doravante, o erro de Hitler foi ultrapassar os Sudetos e marchar até Praga, assimilando em poucos dias o país em sua totalidade ao invés do território negociado com os Aliados. Mostrou sua verdadeira face megalomaniaca, e o movimento audacioso não passou despercebido pelos governantes dos demais países que, a partir de então, mantiveram-se atentos à próxima manobra de Hitler. Por isso, quando marchou sobre a Polônia a partir de setembro de 1939, teve-se o início da Segunda Guerra Mundial, embora mesmo assim, Inglaterra e França tivessem se mantido sem reações diante da invasão simultânea da

Alemanha e União Soviética sobre o país eslavo (CARDONA, 2009; FEST, 2017; KERSHAW, 2009).

O jogo de dissimulações que durante a década de 1930 definiu as margens territoriais do Eixo no decorrer da Segunda Guerra Mundial, portanto, não foi obra exclusiva de Hitler. As intensas negociações oriundas de sua política externa foram muitas vezes encorajadas pelas demais potências; mas talvez para disfarçar esta interferência de países como a França e a Inglaterra, criou-se uma aura mitológica de que Hitler era imparável, influenciado por uma espécie de entidade maligna, ou mesmo um acidente histórico. A sucessão de manobras acertadas que abocanharam praticamente a totalidade da Europa só fez reforçar a impressão de que se tratava de uma figura diabólica, permeada pelas impressões de uma Alemanha tão agressiva quanto aquela demonstrada em outrora no filme documentário oficial do Partido Nazista o “Triunfo da Vontade” (1935). O imaginário decorrente de sua “impessoa” fez surtir na cultura popular uma representação sua que misturava diabolismo, loucura, astúcia, imprevisibilidade, agressividade, fingimento, drama, entre outros.

Mas enquanto a figura do ditador havia recebido relativa complexidade em *Wolfenstein 3D*, ele demorou a ser representado novamente pela franquia. Na verdade, a série recebeu poucos títulos no decorrer de décadas; após o lançamento da expansão *Spear of Destiny*, ainda em 1992, a franquia ficaria quase dez anos sem produzir títulos – recebeu um *reboot* apenas em 2001, com *Return to Castle Wolfenstein*. Devido a esta lacuna temporal,

o progresso tecnológico exigiu que a natureza toda da sequência fosse reconsiderada [...]. Com bastante inteligência, a desenvolvedora do modo para um jogador, a *Gray Matter Interactive*, tomou a rota do “reboot” [...]. Para muita gente, *Return to Castle Wolfenstein* remove um dos aspectos mais importantes do original: você não mata Hitler no fim (KUMAR, 2013, p.457).

A ausência do *Führer* foi percebida também na sequência *Wolfenstein*, de 2009, e no novo *reboot* de 2014, *Wolfenstein: The New Order*. Mas quando do lançamento de *Wolfenstein II: The New Colossus*, em 2017, a representação de Hitler recebeu grande atenção por parte dos desenvolvedores.

### 5.1 Vulgar e mentalmente instável: a “impessoa” de Hitler em *Wolfenstein II*

A princípio, o jogo produzido pela *MachineGames* e distribuído pela *Bethesda Softworks* parecia dar continuidade ao título anterior apenas com a nazista Irene Engel na

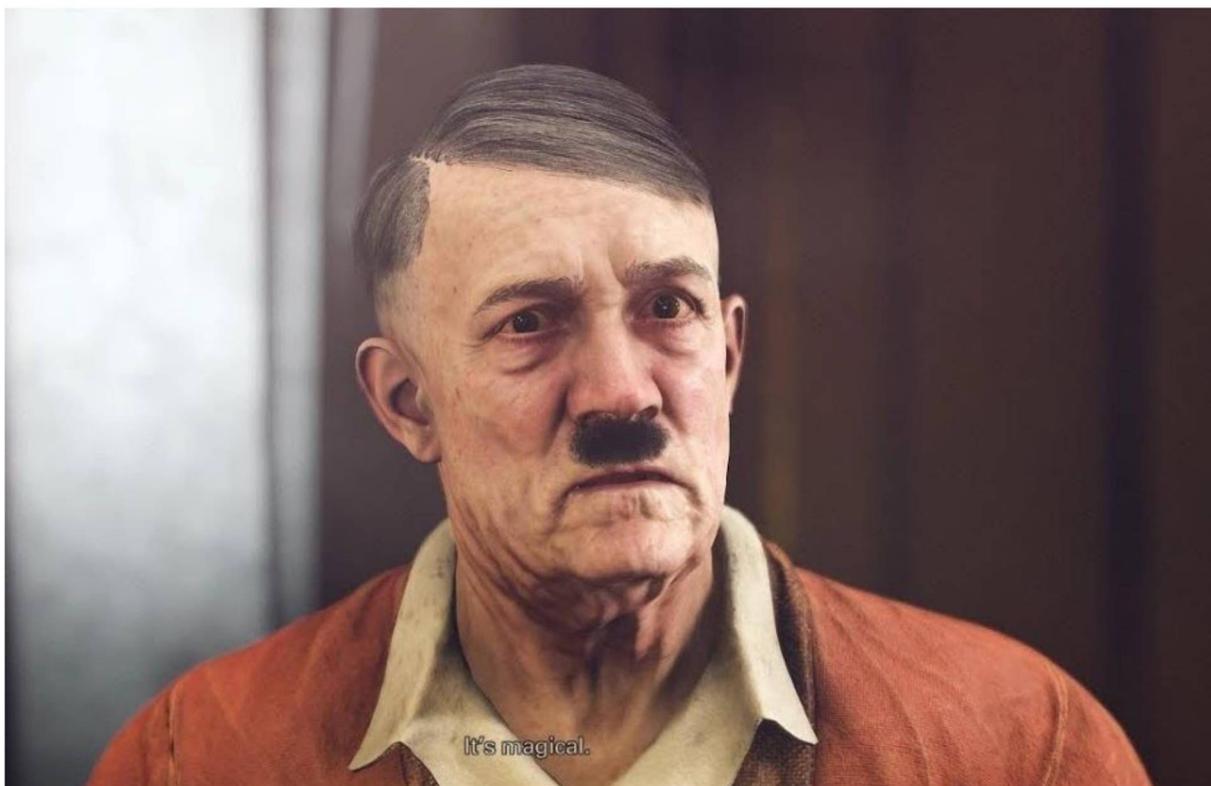
qualidade de cruel antagonista, pois não havia alusões precisas à figura de Hitler em momento algum, mesmo após a vitória total do *III Reich* durante *The New Order*.

Em *Wolfenstein II*, conforme demonstrado nos recortes de jornais encontrados pelo jogador, Blazkowitz é depreciado constantemente pela propaganda nazista como “terrorista”. A fim de pormenorizar ainda mais a figura do Círculo de Kreisau, o *III Reich* encontra-se em processo de produção de um filme que conta a história do personagem, até então dado como morto, como o vilão da utopia nacional-socialista. Para tanto, a produção do filme convoca uma seleção de atores para disputar o papel do antagonista no filme, em uma sessão de entrevistas que deverá ocorrer em um dos aposentos da base em Vênus. Blazkowitz, para ganhar acesso à base, sequestra o ator fictício Jules Redfield e vai até o planeta em seu lugar, fingindo ser um concorrente para o papel de si mesmo. Na verdade, o interesse de Blazkowitz em ir até Vênus consiste em roubar os códigos do sistema ODIN, uma arma que frustra os planos da Resistência. Portanto, comparecer à base em incógnito a fim de participar do teste se torna o pretexto ideal para que o protagonista se aproxime dos códigos e os adquira.

Ao chegar à base em Vênus, após se encontrar com a diretora do filme, Helene, Blazkowitz adentra ao salão em que se deverá proceder a entrevista, em uma cena que implica um salto temporal. Até então, a sucessão de cenas se dá a partir de uma *cutscene*, mas a partir do momento em que o personagem adentra o salão de entrevistas, agora o jogador tem a liberdade de olhar ao redor por meio da câmera subjetiva. Helene pede que os concorrentes estudem seus *scripts* e tenham total cautela durante a apresentação perante o produtor, que conforme ela mesma alerta, “possui disposição volátil”. O jogador tem, então, a liberdade de explorar o recinto e estudar o *script* disposto em uma cadeira.

Depois disso, novamente em forma de *cutscene*, a diretora apressa os atores para que se sentem em suas cadeiras e se preparem para receber o produtor do filme. Dispostos em seus lugares, observam a figura de Adolf Hitler entrar no ambiente através de pesadas portas de madeira adornadas com uma grande suástica.

A duração da aparição de Hitler é de aproximadamente onze minutos, sem saltos temporais. Agora com setenta e dois anos de idade (FIGURA 25), ele é figurado como uma pessoa mentalmente instável e imprevisível.

FIGURA 25: Hitler, senil e vulgar, tem 72 anos em *Wolfenstein II*

FONTE: Adaptação da imagem disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/4Cn1GO1FQ4g/maxresdefault.jpg>>. Acesso 11 jan. 2021.

Logo ao adentrar no recinto, Hitler questiona à diretora do filme<sup>96</sup> de maneira assombrada, sussurrando como se os atores não se dessem conta de sua presença:

– Você viu isso? Estranhos aqui no meu escritório. Poderia me dizer, em nome de Deus, quem são eles?

Após a explicação da diretora, Hitler implica que nenhum deles se parece com Blazkowicz. Ela diz que a maquiagem daria conta deste problema, implicando em uma expressão delirante do ditador: “Oh, sim... Maquiagem. Bom.” – e ri, suscitando também em um riso constrangido de Helene.

Pouco depois, repentinamente, é tomado pela ira oriunda de um novo delírio, ao se sentir ofendido porque um dos atores se referencia a ele como *Mr. Hitler*, ao invés de *mein Führer*.

– Quando você se referencia a mim, você diz *mein Führer* – diz ele calmamente, até que, drasticamente, é tomado por uma súbita fúria; a cada palavra emitida, cospe saliva no rosto do ator – Entendeu? Você não tem respeito pela autoridade? Você é uma ameaça

<sup>96</sup> As falas aqui inseridas foram devidamente traduzidas das legendas em inglês.

disfarçada? – e então, ele pausa a gritaria em uma espécie de transe que parece alimentar seu próprio delírio – Um judeu... – sua expressão é de como se fizesse uma descoberta, sobressaltado, e ao mesmo tempo com repulsa. Então, torna a gritar – Um judeu traiçoeiro?

Eis que o ator responde:

– Não, *mein Führer*, eu sou do Arizona.

Sem aviso, Hitler atira na cabeça do ator com sua *Luger*. Ao chão, já morto, o ator recebe mais tiros do ditador.

Talvez o Hitler de *Wolfenstein II* tenha se contradito ao especular que o ator fosse um judeu, já que instante depois, vangloria-se de ter “limpado o mundo de judeus”, de forma que estar do lado da verdade o levara a “esmagar os degenerados comunistas”. Tudo isso se passa em uma sucessão de cenas bizarras, em que tenta urinar, sem sucesso, em um balde ao chão, de forma que o fluído, misturado de sangue, mancha o carpete. Depois, vomita próximo ao balde. Toda a exaltação pelas vitórias, de repente, cessa para que comece a chorar, de maneira infantil, procurando abrigo aos braços da diretora. “Estou com tanto frio”, sussurra para ela, que se vê obrigada a consolá-lo. Em seguida, ele simplesmente deita de lado no chão, ainda com a pistola na mão, e adormece.

Alguns instantes depois, é a vez de Blazkowicz encenar a ele próprio, após já ter convencido ao ditador e à diretora de sua capacidade de decorar as falas (o jogador deve atentar às palavras que deverão ser ditas de acordo com o *script* recebido antes da chegada do *Führer*, pois mesmo quando o protagonista as anota na palma da mão, elas ficam desfiguradas devido ao suor. Do contrário, ao errar, é morto pelo próprio Hitler, e a sequência deve ser refeita a partir do *checkpoint*). A forma como Blazkowicz massacra o soldado dentro da cabine a prova de balas suscita em Hitler uma excitação, convencido de que o falso ator é nato para o papel.

– Maravilhoso! Você viu isso, Helene? Ele nasceu para encenar esse papel!

Decidido ao escalar Blazkowicz, ele mata o último concorrente com um tiro. Após a cena em sua presença, uma elipse temporal mostra a chegada do protagonista em suas acomodações dentro da base. Entrando no recinto, Blazkowicz mata o soldado que carrega suas bagagens, e então, o jogo deliberadamente permite que o jogador se envolva na ação contra os inimigos e cumpra o objetivo de adquirir os códigos de ODIN.

O questionamento da saúde mental de Hitler em *Wolfenstein II* torna a sua figuração mais complexa que nos demais *games*. No entanto, é necessário atentar que, embora seja “um erro atribuir as manifestações evidentes de deterioração, as crises e as explosões mórbidas a uma modificação estrutural de sua natureza”, como se provocasse à “destruição de uma personalidade até então intacta” (FEST, 2017, p.762), é verdade que Hitler sempre demonstrou

sintomas de fuga da realidade e crença em ilusões. Além do quê, no contexto da duologia, a Alemanha venceu a guerra. Não seria de se estranhar que o ditador deixasse de dissimular suas vontades mais íntimas; a tendência em culpar a loucura por suas atrocidades é resultado de um distanciamento histórico de sua pessoa, já que Hitler não era um sádico e tampouco indiferente. Admitiu que o expurgo de 1934, no qual seu velho amigo Röhm havia sido também assassinado, foi exercido sob as “decisões mais amargas de sua vida” (apud FEST, p.549). Depois, havia nele um autocontrole incomum na dissimulação de seus próprios sentimentos, ao mesmo tempo em que possuía o dom de convencer as pessoas à sua vontade por meio de uma espécie de chantagem emocional. Se é acurada a forma como deposita a sua ira sobre os atores em *Wolfenstein II*, pode-se muito bem entender que suas palavras compõem um sentido dramático, pois como demonstra Joachim Fest (2017, p.606),

As célebres explosões de cólera de Hitler eram, com toda evidência, emoções muito calculadas que ele provocava em si. Um dos mais velhos *gauleiters* descreveu um desses acessos de raiva durante o qual a saliva escorria da comisura dos lábios para o queixo de Hitler, tanto ele estava incapaz de dominar a sua raiva: sua argumentação lógica constantemente dominada pela inteligência e nem por um instante interrompida dava, contudo, um desmentido à espontaneidade da cólera. [...] Mesmo nessas situações ele jamais perdia o controle de si e se utilizava de seus próprios sentimentos com tanta precisão quanto dos sentimentos dos outros. [...] Podia então ser sedutor, manifestar um encanto todo sentimental, podia ser brutal e cortante, chorar, suplicar, exaltar-se até atingir o estado de cólera insensata frequentemente descrito, e que continuava até que o interlocutor fosse tomado de pavor, que sua resistência fosse quebrada: era este o seu “mais terrível poder de convencer as pessoas”.

Tendo-se em consideração este gosto pelo drama, a forma como é representado em *Wolfenstein II* não parece ter ocorrido de maneira aleatória, ou seja, a produtora do jogo soube tirar bom proveito de suas encenações, em uma mistura de falta de controle sobre as emoções, gerada por intermédio de uma projeção de o que seria Hitler ao atingir a terceira idade. Os exemplos são vários, se levarmos em consideração tanto as falas do personagem quanto as maneiras de agir. Em toda a sua aparição, o personagem emite diversos sentimentos de forma repentina, de forma semelhante à que o ator Bruno Ganz havia demonstrado em sua personificação do ditador no longametragem *Der Untergang* (2005).

No *game*, o salão em que se realizam as entrevistas é parte da moradia de Hitler, algo então desconhecido pelos personagens, e conseqüentemente pelo jogador, mais ou menos até o momento em que Blazkowicz se instala em um dos quartos de hóspedes. O fato de a figura do antagonista se apresentar de roupão (FIGURA 26) remete ao local – afinal, ele está em sua própria casa – mas também, mais uma vez, ao fato de ter vencido a guerra. Provavelmente agora na qualidade de um líder apenas simbólico, ao invés de uma figura ativa, pode-se supor que

Hitler tenha até mesmo deixado de interferir em questões relacionadas ao mundo dominado, como se tivesse se aposentado e se empenhado a *hobbies*, como na qualidade de produtor cinematográfico.

FIGURA 26: Hitler, de roupão, gesticula para o elenco



FONTE: adaptação do vídeo disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Pt3PQzIAfAU>>. Acesso 19 out. 2022.

Na FIGURA 26, pode-se perceber que o ditador usa um roupão vermelho, tão desbotado que se assemelha ao laranja. A vestimenta cobre um pijama bege, possivelmente outrora branco, agora encardido; nos pés, calça mocassins cinzas. Ao bolso do roupão, guarda a sua pistola *Luger*.

O fato de o ditador se vestir de vermelho e branco possivelmente remete às cores das bandeiras nazistas; elas podem ter sido selecionadas para dar a Hitler um significado adicional de repulsa, que o definam por completo não apenas como líder do *Reich*, mas também como a personificação do nazismo; conforme apontado anteriormente, devido à extinção da União Soviética e outros países comunistas, Hitler agora não precisaria se opor ao uso da cor que outrora tomara como empréstimo para provocar os seus inimigos ideológicos (FEST, 2017).

O fato de carregar a pistola ao bolso sugere que Hitler já tinha a intenção de matar os atores descartados para o papel – e não para a sua própria segurança, afinal, o recinto já é

protegido por soldados fortemente armados. Na história, é muito improvável que ele tenha matado alguém diretamente; não há evidências disso nem mesmo quando exerceu a função de cabo durante a Primeira Guerra Mundial. Mesmo seus biógrafos mais sérios, como Ian Kershaw (2009), Joachim Fest (2017) e Timothy Ryback (2008) encontraram provas relativas a isso. Por se tratar de uma ficção, por sua vez, pode-se novamente especular tal possibilidade tanto devido à sua vitória sobre os Aliados, quanto por sua instabilidade mental.

A figura de um Hitler assassino (no sentido de ele mesmo, com suas mãos, matar suas vítimas) nos jogos eletrônicos não é incomum. Desde *Bionic Commando*, a sua imagem se converge em um personagem com necessidade mórbida de eliminar fisicamente qualquer ameaça, figura contraditória ou mera presença incômoda. Ao início de *Zombie Army*, por exemplo, Hitler atira em um dos oficiais diretamente na cabeça, no interior de seu *bunker* em Berlim, porque este lhe sugerira a rendição total da Alemanha. Em *Sniper Elite 4: Italia*, mesmo que use sua pistola apenas para se defender, ele pode mesmo assim causar *game over* ao jogador incauto ou inexperiente – diferentemente do uso da arma em *Wolfenstein II*, usada para executar os atores, ou seja, civis desarmados.

Também neste jogo, percebe-se algo de inverossímil por parte do ditador: ouvir a demais pessoas presentes não era um aspecto comum de sua “impessoa”, ao contrário do que se sugere nos diálogos entre ele e os atores presentes em *Vênus*. Pois em sua presença, só havia duas possibilidades: ou ele era o centro das atenções, sem que ninguém mais conversasse em paralelo, ou a conversa ocorria entre os outros presentes e ele se isolava de maneira taciturna, sem sequer levantar os olhos:

Não deixava ninguém falar, sempre interrompia seus interlocutores [...] Como praticamente não lia mais e não suportava entre os íntimos senão aqueles dispostos a sempre dizerem “sim”, ou os admiradores, Hitler caiu numa solidão intelectual cada vez mais profunda, numa espécie de prisão que só o confrontava consigo próprio e na qual só podia repetir os ecos de seu monólogo ininterrupto (FEST, 2017, p.610).

No derradeiro fim da guerra, os generais convocados no QG do *bunker* tinham de aturar horas de monólogos divagantes sobre arte, filosofia, raça, técnica ou história, lutando contra o sono durante as madrugadas; objetar ou fazer observações em algum ponto de sua fala só suscitava uma nova avalanche de solilóquios (FEST, 2017), de forma que, provavelmente, seus generais aprenderam a aturar as suas divagações sem objetar, para que elas não se estendessem ainda mais.

No entanto, a concepção de que Hitler estava associado à loucura tende a passar por uma releitura historiográfica. Existe uma grande possibilidade de que seus delírios de grandeza,

ou seja, a megalomania<sup>97</sup>, e o incompreensível otimismo em relação à sua vitória sobre o conflito tenham surgido devido ao uso excessivo de drogas, bem como o notável desleixo com o jogo de dissimulações tão exercitado em sua primeira década no exercício de chefe de Estado. Explica-se, com isso, certos aspectos não muito compreensíveis de sua outrora frieza estratégica, como por exemplo, a necessidade de abrir tantos *fronts* simultaneamente – uma característica resultante de fenômenos químicos que incitam ao usuário de certas drogas (como a cocaína e a metanfetamina) um sentimento insustentável de grandeza. Um aspecto que seus biógrafos não levaram em consideração ao registrarem a sua vida política e, na medida do possível, pessoal, foi o fato de o ditador tomar decisões sob a influência de drogas (OHLER, 2020).

Na verdade, esta é uma discussão relativamente nova, que foi ignorada ou até mesmo passou despercebida pelos biógrafos do ditador. Norman Ohler, que registrou em seu livro *High Hitler* (2020) o consumo excessivo de injeções e remédios por parte do *Führer* e dos nazistas em geral, apontou que na biografia escrita por Joachim Fest, “o índice remissivo aponta para apenas sete passagens onde o médico particular [Theodor Morell] é mencionado” (p.162) e definiu como precipitada a afirmação do autor de que não haveria mais materiais que promovessem uma reinterpretação da figura de Hitler. Da mesma forma, Ohler critica a biografia de Ian Kershaw, que apesar de mencionar a quantidade excessiva de substâncias por parte do ditador, ainda assim, “confunde causa e efeito” (p.163) no que tange ao resultado do uso crônico de drogas. Entre o uso excessivo de dezenas de substâncias por parte de Hitler<sup>98</sup>, destacavam-se o Eukodal (opioide à base de morfina, com quase o dobro de seu efeito), o Pervitin (metanfetamina) o Vitamultin (complexo vitamínico) e uma “solução” de cocaína pincelada no nariz e garganta, sem contar as injeções de hormônio animal aplicadas para

<sup>97</sup> Talvez uma das primeiras obras da cultura popular a tirar proveito de sua representação de megalômano tenha sido o filme norte-americano “O Grande Ditador” (1940), que estrelava Charlie Chaplin como uma figura semelhante a Hitler que brincava com um globo inflável. A sucessão de filmes propagandísticos antinazistas que ocorreu no decorrer da guerra, produzidos especialmente pelo ítalo-estadunidense Frank Capra, fomentou o compilado de características incertas sobre Hitler em toda a extensão da América, assim como os demais aliados e até mesmo a própria Alemanha (TOTA, 2000; URWAND, 2019).

<sup>98</sup> As principais substâncias consumidas por Hitler denunciam a sua hipocondria, conforme lista Ohler: “acidol-pepsin, antiflogestina, argentum nitricum, belladonna obstinol, benerva forte, betabion, bismogenol, brom-nervacit, brovaloton-bad, cafaspin, Calcium Sandoz, calomel, cantan, cardiazol, cardiazol-efedrin, chineurin, cocaína, codeína, coramina, cortiron, digilanid Sandoz, dolantina, enterófagos, enzynorm, esdesan, eubasin, euflat, eukodal, Eupaverin, álcool, gallestol, gliconorma glycovarin, hammavit, harmin, homburg 680, Homoseran, intelan, glicerina jod-jodkali, kalzan, sal gasoso de Karlsbad, pílulas de Kissinger, pílulas antigases de Koester, fígado Hamma, pílulas de Leo, solução de Lugol, luizym, luminal, mitilax, mutaflor, nateína, neo-pyocyanase, nitroglicerina, obstinol, omnadin, optalidon, orchikrin, penicilina hamma, bálsamo-do-Peru, Pervitin, profundol, progynon, prostakrin, prostophanta, pyrenol, quadro-nox, relaxol, óleo de rícino, sango-stop, scophedal, iodo septo, spasmopurin, strophantin, strophantose, suprarenin (adrenalina), sympatol, targesin, supositório tempidorm, testoviron, thrombo-vetren, tibatin, tonofosfan, tonsillopan, glicose, Koli-Hamma seco, tussamag, ultraseptyl, Vitamultin, yatren” (2020, p.176).

complementar sua dieta vegetariana e, ao mesmo tempo, garantir algum desempenho sexual. A exemplo das diversas aberturas de *fronts*, as decisões feitas por Hitler não foram, entretanto, impensadas; na verdade, elas foram possivelmente atropeladas umas às outras entre os planos do ditador, que as tinha formulado em momentos de sobriedade (OHLER, 2020).

Outra característica perceptível em *Wolfenstein II* está no fato de se poder matar Hitler durante esta mesma sequência, embora o *game over* seja sempre inevitável. Quando o jogador precisa encaminhar Blazkowitz até a câmara blindada, Hitler, adormecido sobre o tapete, pode ter o pescoço quebrado por meio de um chute em sua cabeça<sup>99</sup>. Ao assassiná-lo, porém, os seguranças ao redor imediatamente disparam suas armas contra o protagonista. Matar o ditador não é, portanto, uma opção, a não ser que ela esteja sendo apenas projetada na mente de Blazkowitz, demonstrada ao jogador como “imagem mental”, que consiste em apresentar, visualmente, algo que acontece apenas na imaginação do personagem (AUMONT; MARIE, 2006). Para dar continuidade à sequência da trama, portanto, é impossível que se mate Hitler e o protagonista sobreviva.

A sequência que imagina a morte de Hitler com um golpe remete, em alguns aspectos, a uma passagem em específico do jogo *Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure*. Lançado em 1989 para diversos modelos de computador (MOBY GAMES, 2020), o título baseava-se diretamente no sucesso comercial<sup>100</sup> de *Indiana Jones e a Última Cruzada*<sup>101</sup>, que havia estreado no mesmo ano (IMDB, 2020). Produzido e distribuído pela *Lucasfilm Games* (futura *Lucasarts*), o título recontava a história do filme através da reprodução de momentos em específico, entre os quais, por exemplo, a cena em que Indiana entrega sem querer o diário de seu pai diretamente nas mãos de Hitler, que acaba por autografá-lo. O momento transmitido no *game* não reproduz os segundos do filme com grande precisão: nele, Indiana não se encontra disfarçado de oficial alemão, nem tampouco se encontra com o diário de seu pai em mãos; ao contrário, se o jogador desejar, Indiana pode entregar a Hitler uma cópia de *Mein Kampf* ou um documento de acesso para ser autografado/assinado. Com a assinatura de Hitler, o personagem pode acessar certos lugares que estariam bloqueados mais adiante; mas se o jogador desejar, como alternativa e um inevitável *game over*, pode-se optar por socar o

<sup>99</sup> A cena pode ser visualizada em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GKj1Zee3HF0>>. Acesso 11 jan. 2021.

<sup>100</sup> A trilogia de *Indiana Jones*, no decorrer da década de 1980, arrecadou mais de 1,1 bilhões de dólares sem contar com a inflação (THE NUMBERS, 2020).

<sup>101</sup> Dirigido por Steven Spielberg, o enredo gira em torno da busca do Santo Graal por parte de Indiana Jones (Harrison Ford) e seu pai (Sean Connery) ao mesmo tempo em que tentam impedir que o artefato caia em posse dos nazistas (IMDB, 2020).

rosto de Hitler, sendo imediatamente metralhado pelo soldado de guarda do ditador<sup>102</sup>. As semelhanças entre as cenas deste jogo com *Wolfenstein II* sugerem que, embora a consequência seja a morte imediata, Hitler possui vulnerabilidades; em ambos, Hitler foi figurado de maneira mais humana, talvez por não ser representado como “chefão”, mas personagem de um mundo real, livre das artimanhas da ficção científica ou do ocultismo (mesmo que no contexto de *Indiana Jones*, buscasse artefatos místicos que, em sua concepção, lhe trariam poderes mágicos).

Em ambos os exemplos, o jogador encontra Hitler por acaso e não pode golpeá-lo sem um subsequente *game over*. Nos videogames, porém, sua figura já foi representada como alvo de assassinato, a exemplo do próprio *Castle Wolfenstein*, mas as possibilidades de eliminação do ditador se expandiram. Exemplo é encontrado na franquia *Sniper Elite*; desde o segundo *game* da franquia desenvolvida pela *Rebellion Developments*, *Sniper Elite V2*, seria possível assassinar Hitler em missões de DLC<sup>103</sup>. A exemplo de *Sniper Elite 4: Italia*, o jogador pode optar por vários meios de execução do ditador, desde o método tradicional (por meio do disparo do rifle a longa distância), até a possibilidade de inserir uma armadilha explosiva em uma sopeira onde Hitler prova uma concha de caldo<sup>104</sup>. Embora na DLC deste *game* o encontro com Hitler também ocorra por acaso (ao contrário dos títulos anteriores), o seu assassinato se torna o objetivo primário após o protagonista tomar conhecimento de sua presença na base em que está inserido.

Na cultura popular, é possível que as alternativas históricas em que Hitler possa ser assassinado remetam certo desejo frustrado, por parte dos Aliados, em eliminá-lo. O suicídio de Hitler em 1945, além do fato de os norte-americanos não chegarem ao seu *bunker* antes dos soviéticos (FEST, 2005), aparentemente suscitou em tamanha frustração que se criaram, na indústria do entretenimento, inúmeras representações de universos paralelos em que Hitler teria sido morto pelos Aliados ocidentais (como no longametrage *Bastardos Inglórios* de 2009, por exemplo). Como já observado, nos videogames não foi diferente, a exemplo do golpe mortal desferido por Blazkowicz em *Wolfenstein II* – mesmo que se trate de uma possível “imagem mental”.

<sup>102</sup> Conforme pode ser visualizado em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pUOSxgB4pUI>>. Acesso 13 out. 2020.

<sup>103</sup> As DLC's, ou *downloadable contents* (conteúdos baixáveis), assemelham-se muito às expansões, mas por possuírem menor conteúdo, geralmente não modificam a experiência do jogo base. Vêm também já presentes em edições especiais do jogo em específico. *Sniper Elite 4* possui duas DLC's de missões extras (além dos pacotes de novas armas etc.): *Target Führer* e *Deathstorm*.

<sup>104</sup> Todos os métodos de assassinato de Hitler em *Sniper Elite 4: Italia* podem ser vistos em <<https://www.youtube.com/watch?v=VLuPIR2uNaw>>. Acesso 05 jan. 2021.

Não se há certeza sobre o destino de Hitler na franquia mais recente, embora *Wolfenstein: Youngblood* sugira que o próprio Blazkowicz tenha o eliminado pessoalmente<sup>105</sup>, no que seria a batalha contra o *Mecha Hitler* introduzido em *Wolfenstein 3D*. Mas, com sua morte, o ditador planejava levar o mundo consigo – por meio do uso da tecnologia ancestral *Da'at Yichund*, desestabilizou o meio-ambiente da Terra, o que causou uma sequência de fenômenos como tempestades, furacões etc.

A atitude de Hitler em destruir o mundo após a sua derrota não se trata de um exagero – na história, conforme perdia territórios para os Aliados e a derrota se tornava inevitável, ordenava ao seu alto-escalão que deixasse o maior rastro de destruição possível por onde suas tropas recuavam. Após o atentado de 20 de julho de 1944, a desconfiança de Hitler fez apenas aumentar a atmosfera escatológica nos territórios ocupados através de diversos aspectos: a produção bélica aumentou a ponto de esgotar as reservas de material; ordens para resistir aos Aliados até o último soldado eram cada vez mais comuns; com a criação dos *Volksturm*, milícias formadas por voluntários alemães para auxiliar as tropas regulares<sup>106</sup>, assassinatos ocorriam de forma quase aleatória.

A partir do outono de 1944, Hitler empregara a tática da terra arrasada nas extensões do *Reich*, e em 19 de março do ano seguinte, iniciou a “Ordem Nero”, que previa a autodestruição da Alemanha para dificultar o agora irrefreável avanço dos Aliados, em uma espécie de tática de “terra arrasada” – poços de minas foram demolidos, canais foram inutilizados com o naufrágio de barcos carregados de cimento, vilas tiveram suas populações expulsas para que fossem incendiadas, famílias com a bandeira branca hasteada em frente às suas casas foram fuziladas. Enquanto os transportes e sistemas de comunicação seriam destruídos sob o encargo dos militares, as indústrias e outras instituições econômicas estariam sob os auspícios dos *Gauleiters*, mas os resultados só não foram mais catastróficos porque Albert Speer, o confidente arquiteto a quem Hitler depositou a confiança para que Berlim fosse destruída, desacatou à ordem (KERSHAW, 2011); mas isso não impediu o fato de que “a Alemanha exercera um obscuro atrativo: motivos wagnerianos, niilismo germânico e todo um clima de perdição romântica de finais catastróficos e variados” (FEST, 2017, p.821-822). Portanto, o objetivo de Hitler em levar o mundo consigo, conforme sugerido em *Wolfenstein*:

---

<sup>105</sup> Conforme pode ser visto no vídeo em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Hkrzn9YilQY>>. Acesso 20 out. 2022.

<sup>106</sup> A partir de 25 de setembro de 1944, Hitler havia promulgado um decreto que estabelecia a criação de uma milícia, a *Volksturm*, que recrutava civis de 16 a 60 anos de idade. Embora carecessem de armas poderosas, munição e outros suprimentos para o combate, os *Volksturm* chegaram a compor entre 5 e 6 milhões de recrutados, que foram utilizados em grande escala para tentar impedir a cada vez mais iminente derrota alemã (TORRES, 2009).

*Youngblood*, não seria inverossímil se, de fato, ele tivesse essa possibilidade no mundo real. Ao invés disso, ordenou que se destruíssem os territórios a seu alcance.

É muito provável que a morte de Hitler ainda não tenha sido testemunhada pelo jogador, na franquia mais recente de *Wolfenstein*, porque sua eliminação significaria uma perda de sentido para a série – afinal, seu ícone de autoridade máxima é o que atribui, à série, uma figura de antagonismo, mesmo que vilões como Irene Engel ou o General Deathshead sejam vitimados por intermédio do jogador.

Pode-se concluir que os cerca de onze minutos da presença de Hitler em *Wolfenstein II* conseguem demonstrar, ainda que de forma condensada, o que o totalitarismo nazista representa sobre o mundo: sanguinolência, preconceito, repulsa, etc., e sobretudo, a falta de razão – como se toda a glória do Império Romano procurada pelo ditador finalmente houvesse sido retomada; como se toda a exaltação pela violência, enfim, houvesse retornado para se tornar um lugar comum da humanidade. Por meio do medo, da mentira, das falsas premissas de liberdade, Hitler atingiu em *Wolfenstein* algo que o Grande Irmão representava em *1984*: um simbolismo onipresente, repressor e violento, ao mesmo tempo defendido pela grande maioria da população, não tanto pelo receio de ser denunciada pelas autoridades, mas pelo gosto da repressão do Estado (ORWELL, 2015).

## 6. CONCLUSÕES

A utilização da franquia de jogos eletrônicos *Wolfenstein* quanto objeto de análise, em relação às representações veiculadas sobre o nacional-socialismo, suscita em algumas observações que podem ser proveitosas para se compreender o videogame como fonte de pesquisa.

Talvez a principal delas seja a demonstração de que todo jogo eletrônico pode ser utilizado para ensinar a história por meio das exemplificações. Esta talvez seja a maior característica da representação como um todo: demonstrar um ponto de partida, ou um ponto de observação, ao mesmo tempo em que ofusca sua testemunha do que não é dito. Trata-se de uma mistura de informações corretas e incorretas, possibilidades e inverossimilhanças, erros e acertos que se confundem e oscilam constantemente diante dos olhos do jogador. Datas, tecnologias, personagens, enfim, todos os elementos vacilam entre história e ficção – por isso, a experiência nunca é igual entre dois jogadores, já que cada um deles possui uma noção intersubjetiva de mundo, mas não apenas, porque cada um possui um conhecimento em maior ou menor grau do contexto que está sendo abordado pelo jogo. Como consequência, conforme apontado anteriormente, o jogador pode muito bem interpretar um *game* de forma errônea – ou seja, ao invés de compreender as críticas inseridas no mesmo, pode confundi-las como apologéticas, da mesma forma que um filme sobre a guerra pode despertar o sentimento de que a sua narrativa esteja *sendo a favor* da guerra. Mas, mesmo com suas incoerências e anacronismos, o poder de ensino oferecido pelo jogo se faz possível quando se apresenta, de forma nítida e concisa, uma problematização que corresponda às propostas de suas representações.

Como consequência, tal como todo produto da indústria cultural, *Wolfenstein* é repleto de imperfeições propositais. Afinal, a procura por um jogo perfeito imediatamente banalizaria os *games* em geral, porque são justamente as suas limitações que implicam no interesse por experimentá-lo. De forma mais prática, o “fazer tudo” resultaria em tédio justamente pela carência de objetividade; e é por tais motivos que, a exemplo de *Wolfenstein*, o jogador é impelido a seguir a sua trama narrativa sem desrespeitar as leis da física – não se pode simplesmente atravessar uma parede, porque é necessário contorná-la, destruí-la, ou simplesmente passar pela porta – ou, para que seja possível avançar em determinadas porções, seja necessário eliminar determinados inimigos. Porque até mesmo em títulos sem narrativas ou objetivos definidos, existem ainda regras que devem ser cumpridas para que o mesmo jogo provoque sensações de prazer (a exemplo de *Minecraft*, que transmite a sensação de “faça o

que quiser”, mas é repleto de leis e objetivos: para sobreviver, é preciso se alimentar, proteger-se de monstros, criar abrigos eficientes etc.).

Igualmente importante, de forma a complementar os valores de ensino transmitidos pelos *games*, observa-se a necessidade em transmitir ao jogador alguns aspectos dos horrores físicos e psicológicos empregados pelos nazistas, desde suas torturas e extermínios em massa até os absurdos das teorias eugenistas repetidamente transmitidas pelos antagonistas; em suma, os perigos do nazismo e as formas como suas pseudociências podem ser dissimuladas para serem empregadas como discurso de ódio nos dias atuais. A relação da franquía com elementos de ficção científica e distopias tende a sugerir as ameaças oriundas da liberdade de expressão irrestrita, que legitima os discursos de grupos e indivíduos neonazistas pelo mundo, especialmente devido à defesa por tal liberdade contida na Primeira Emenda dos Estados Unidos.

Quanto às representações dos inimigos alemães, é contundente que eles sejam figurados como superiores em número e tecnologia, esteja esta ligada ou não à ficção, a fim de oferecer maior desafio ao jogador sem que o *flow* seja comprometido; muitas das vezes, é o próprio arsenal alemão que o jogador deve usufruir para derrotar o inimigo. *Wolfenstein* se apropria das hipóteses do “e se” para imaginar como poderia ser o mundo em uma alternativa histórica cuja Alemanha teria sido vitoriosa, mas não sem tomar de empréstimo outras narrativas distópicas e fictícias, entre as quais a literatura, o cinema, a televisão, os quadrinhos e outros *games*. Mesmo assim, a originalidade da franquía pode ser encontrada na forma como seus jogos hibridizam e transmitem as referências da imaginação voltada à história alternativa – de maneira mais incisiva, conforme observado neste texto, pode-se dizer que *Wolfenstein* represente a maior franquía de jogos a explorar uma “ficção científica nazista”, devido ao minucioso trabalho das produtoras responsáveis por seus títulos em relação a pesquisas tanto voltadas à historiografia (para captar as tecnologias e pseudofilosofias do nacional-socialismo, por exemplo) quanto às artes (referentes aos produtos da cultura pop).

Os universos alternativos, no entanto, não se sustentariam de maneira independente para criar tramas bem-sucedidas. A crueldade exercida pelos inimigos alemães, constantemente testemunhadas pelo jogador, é essencial para que o mesmo seja induzido a sentir um prazer catártico ao eliminar cada um dos combatentes e oficiais nazistas – e, na medida do possível, a própria figura de Adolf Hitler.

## 6.1 Impressões pessoais

As falsas acusações de que os jogos eletrônicos estimulam a violência entre os jovens, ou que pervertem os jogadores com seus conteúdos que abordam assassinatos, prostituição, consumo de drogas lícitas ou ilícitas etc., atualmente, tratam-se de polêmicas um tanto ultrapassadas, que frequentemente tendem a ser refutadas por estudos cada vez mais sérios sobre o comportamento dos jogadores, que em casos de violência, nada tem a ver com o consumo de jogos eletrônicos<sup>107</sup> (KUSHNER, 2014). O problema está diretamente ligado aos nichos de jogadores que consomem os jogos eletrônicos. Os *games*, em geral, possuem uma comunidade altamente tóxica (conforme irei definir a seguir).

A percepção em questão provém da experiência do autor desta pesquisa, não como acadêmico, mas como jogador. E não apenas na prática do jogo, mas por acompanhar, como criador de conteúdos escritos relacionados a *games*, os comentários, “opiniões” e discursos transmitidos por diversos nichos de jogadores (até porque, aliás, não sou um grande adepto a jogos *online*, mas os poucos que consumo já me oferecem certa perspectiva do que desejo apontar). Porque, por “tóxico”, refiro-me a 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<sup>108</sup> (e conseqüentemente, às comunidades LGBT+) 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. Parece que o termo *gamer* tem sido cada vez mais impelido a esta toxicidade; quantos discursos de ódio não surgiram quando *The Last of Us: Part II* protagonizou uma mulher bissexual (igualmente ecoando em baixas notas de espectadores da adaptação da *HBO* em episódios que exploraram a trajetória de personagens gays)? O nicho básico de jogadores de videogames parece constantemente pedir por repetições de protagonismo do típico *macho man*, ou seja, do homem branco e heterossexual, incansáveis vezes transmitidos por personagens similares a Kratos, da franquia *God of War*.

---

<sup>107</sup> Um dos maiores exemplos se encontra na franquia *Grand Theft Auto*. Os seus títulos, muito considerados como estimuladores gratuitos da violência, principalmente nos Estados Unidos, tornaram-se objetos de estudos que esclareceram que, na verdade, o videogame não estimula a violência dos jogadores; pelo contrário, o indivíduo criminoso que consome jogos polêmicos (como *GTA*) já possui em sua estrutura psicológica ou intersubjetiva a tendência em praticar atos violentos, tal como corriqueiramente ocorre em casos envolvendo filmes e até mesmo músicas (KUSHNER, 2014).

<sup>108</sup> Basta lembrar do caso envolvendo a apresentadora Isadora Basile, ocorrido em 2020. A então locutora da *Xbox Brasil* foi criticada por grande fração de jogadores que insinuavam que, por ser mulher, ela não possuía autoridade para falar sobre videogames, tendo como resultado ameaças de estupro e morte. Devido ao episódio, a contratante *Microsoft* decidiu demiti-la do cargo, embora alegue, sem provas verossímeis, de que a demissão não teve relação com os ataques à apresentadora (WALKER, 2020).

Inclusão social, racial e de gênero é um atributo tão recente em jogos eletrônicos, que se observado em retrospectiva, era ainda algo raro há cerca de dez anos atrás. Por isso, não surpreende que como consequência, suscite em discursos reacionários de ódio. Conforme apontado, este problema é estrutural – é claro que as empresas responsáveis pelas inclusões, sobretudo, preocupam-se com o sucesso de vendas de seus *games*<sup>109</sup>; aumentar o número de jogadores é economicamente viável para as mesmas, mas como consequência, a inclusão torna-se cada vez mais atingível. Foi a indústria que *games* que criou este monstro e não conseguiu contê-lo, ao menos por ora. Pois desde o princípio, os videogames eram destinados principalmente ao público jovem, senão para atividades em família. Embora oferecessem títulos “unissex”, ou seja, que não se direcionassem a um gênero de jogadores em específico, os sempre populares jogos de ação ou aventura pareciam ainda assim a maior aposta das empresas (NEWMAN, 2004). Paulatinamente, este tipo de *game* veio a ser cada vez mais afunilado para o gênero masculino, ao passo que surgiam protagonistas cheios de músculos, como os controlados em *Contra* (1987) ou *Double Dragon* (1987).

Por isso, não surpreende que em jogos de guerra, o problema seja o mesmo. Conforme afirmei, não sou um grande adepto a jogos *online*, mas o pouco que consumo e consumi me leva a encarar uma triste realidade: *games* deste gênero são repletos de jogadores moralmente imaturos, igualmente impelidos pelo complexo do *macho man*. “Mulheres não participaram de batalhas”, repetem eles, dissimulando a misoginia; por mais que se apresentem incontáveis provas do contrário, ou que se expliquem os porquês da necessidade de inclusão, a antipatia pelas minorias de jogadores ecoa de maneira estrutural. Eles *realmente* veem a inclusão como um problema, de forma que alguns têm ainda coragem de usar apelidos, símbolos e siglas criminosos que fazem referência ao nazismo e afins. Franquias como *Call of Duty* e *Battlefield* estão repletas deles, e por mais que denúncias online sejam possíveis, nada disso resolve o problema, que é estrutural, e não um mero caso isolado.

Ou seja, se o problema está na estrutura, os *games* apenas permitem que os discursos de ódio sejam disseminados. O problema não está neles, mesmo que a indústria cultural, em um primeiro momento, tenha tomado o proposital descuido em transmitir os jogos eletrônicos para um grande público consumidor de filmes de ação.

---

<sup>109</sup> Assim como qualquer grande empresa. Em conversa com minha amiga mestranda da Universidade do Estado da Bahia, Kadidja de Queirós Meireles Silva, que pesquisa a representatividade feminina negra em jogos eletrônicos, uma mudança que visa a inclusão sem se ater aos lucros é muito mais acessível a partir de jogos *indie* (independentes, sem haver associação às grandes empresas de *games*), muitos dos quais são oriundos do Brasil. Como consequência da liberdade criativa aplicada a estes jogos, a representatividade torna-se acessível de maneira orgânica, ou seja, sem que seja construída artificialmente para atingir financeiramente aos nichos de jogadores que se adequam às minorias raciais, de gênero etc.

Eu mesmo, como consumidor de certos jogos de guerra, fui influenciado pelos filmes de ação durante a infância (não faço ideia de quantas vezes aluguei *Rambo II* na locadora). Também assisti a partes do *Resgate do soldado Ryan* em VHS, mas por ser criança, não dei grande atenção para o longa-metragem de quase três horas de duração (eu não tinha paciência – preferia brincar). Mas nos *games*, a atenção à ação era maior. Provavelmente, o título que mais me satisfazia naquela geração 8 *bits* era *Contra*.

A primeira relação com jogos propriamente “de guerra” foi com *Medal of Honor*, que testemunhei pela primeira vez na casa de meu falecido amigo Thiago. Não entendíamos nada do contexto, mas sabíamos que precisávamos eliminar os agressivos soldados que estranhamente falavam em alemão. Quando foi lançado *Medal of Honor: Frontline*, reassisti *O resgate do soldado Ryan* com a devida atenção e compreendi melhor o contexto daquela franquia da *EA Games*.

Ora, eu jogava e creio que ainda jogo de tudo um pouco, embora não tenha muito contato com *RPG's*. Certamente, foi *Rise of Nations*, lançado em 2004 para os computadores, que me impeliu de vez a seguir a carreira de historiador, porque descobri que não apenas a Segunda Guerra Mundial me fascinava, mas absolutamente *tudo* que tivesse relação com o passado. Naquele jogo de RTS que incluía dezenas de civilizações diferentes e a premissa de dominar “6 mil anos de história”, conforme aponta a capa da versão *Gold* do jogo (definitiva, com a inclusão da expansão *Thrones and Patriots*), foi possível compreender que muitos jogos eletrônicos brincavam de tal forma com os erros e acertos da história, que uma análise mais aprofundada seria no mínimo divertida. Foi o que fiz com *Rise of Nations* ao publicar meu primeiro artigo acadêmico<sup>110</sup> além do TCC.

Pois o TCC também foi produto de meu histórico com *games*. Em 2012, defendi a monografia “Videogames e guerra: representações sobre a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), de *Wolfenstein 3D* a *Call of Duty: World at War*”, com destaque nas análises sobre este título em especial. No mestrado, dei preferência ao meu jogo preferido, *Half-Life*, e aproveitei para escrever também sobre a franquia *Metal Gear Solid* com a dissertação “Videogames e ficção científica: representações do futuro caótico nas séries *Half-Life* e *Metal Gear Solid*”, defendida em 2017.

O projeto da tese de doutorado foi um tanto diferente do produto final. *Wolfenstein* serviria apenas de um entre vários exemplos de jogos analisados na pesquisa, porque a princípio, me propus a analisar mais a história do nacional-socialismo que os *games* em si,

---

<sup>110</sup> Disponível em: <<https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/reconcavo/article/view/2373>>. Acesso 14 mar. 2023.

embora estes fossem o objeto de disseminação das representações direcionadas aos personagens alemães do conflito. Mesmo assim, faltou afinamento. Desde a qualificação realizada em agosto de 2022, o texto passou por uma longa reformulação, não apenas em sua estrutura, mas parcialmente também pela reescrita. Antes disso, foi concordado que apenas uma franquia deveria ser atentada, e o próprio texto sugeria que os *games* deveriam ser de *Wolfenstein*. Rejoguei o que foi possível da franquia neste tempo. É interessante como a perspectiva sobre o jogo muda quando ele se trata do objeto central de uma pesquisa – muitos aspectos que eu não havia percebido quando joguei “apenas por diversão” foram percebidos, anotados e transformados em tópicos para esta tese.

Que eu espero, sinceramente, contribuir para com quem ousar se aventurar em um *new game* (ou quem sabe *continue?*) acadêmico que tenha o videogame como objeto de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. *In: Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, p.152-171, 2000.
- \_\_\_\_\_. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *In: Digital Arts and Culture Conference*. Bergen: University of Bergen, 2003.
- 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, p. 169-214, 2002.
- ALBORNOZ, Suzana. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. *In: Cadernos de Psicologia Social no Trabalho*. Santa Cruz do Sul: UNISC, V.12, N.1, p.75-92, 2009.
- ALENCAR, Felipe. **Entenda o significado das especificações técnicas dos processadores**, 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-significado-das-especificacoes-tecnicas-dos-processadores.html>>. Acesso 06 jun. 2021.
- ANKERSMIT, Franklin R. **A escrita da história: a natureza da representação histórica**. Londrina: EDUEL, 2012.
- ANNAND, Gavin. **The History of the id Tech Engine**, 2020. Disponível em: <<https://fat-studios.medium.com/the-history-of-the-id-tech-engine-4dbf7c70ef5b>>. Acesso 12 nov. 2022.
- ANNUSSEK, Greg. **Hitler e o resgate de Mussolini: Uma das mais célebres operações de guerra do século XX**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- ARCADE History. **Time Twist – Rekishi no Katasumi de [Model FMC-TT1/TT2]**. Disponível em: <<https://www.arcade-history.com/?n=time-twist-rekishi-no-katasumi-de-model-fmc-tt1/tt2&page=detail&id=65477>>. Acesso 06 jun. 2022.
- ARENDDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém: Um relato sobre a banalidade do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. São Paulo: Nova Cultural, v.2, 1991.
- ARRAES, Virgílio C. Guerra do Golfo: a crise da nova ordem mundial. *In: Revista Brasileira Política Internacional*. Brasília: Instituto Brasileiro de Relações Internacionais, v. 47, n.1, p.112-139, 2004. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-73292004000100006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-73292004000100006&lng=en&nrm=iso)>. Acesso 11 jul. 2021.
- ASIMOV, Isaac. **Fundação** (trilogia). Hemus: São Paulo, 1975.
- ASKIN, Kelly D. Prosecuting Wartime Rape and Other Gender-Related Crimes under International Law. *In: Extraordinary Advances, Enduring Obstacles*. Berkeley: Berkeley Journal of International Law, v. 21, p.288-349, 2003. Disponível em:

<[https://genderandsecurity.org/sites/default/files/Askin\\_-\\_Prosecuting\\_Wartime\\_Rape\\_and\\_Other\\_Gender-Related\\_Crimes.pdf](https://genderandsecurity.org/sites/default/files/Askin_-_Prosecuting_Wartime_Rape_and_Other_Gender-Related_Crimes.pdf)>. Acesso 23 jun. 2021.

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

\_\_\_\_\_; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus Editora, 2006.

BARNETT, Paul; PRINGLE, David; RANGLES, Jenny. UFOS. *In*: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). **The Encyclopedia of Science Fiction**. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, p.1253, 1995,

BARROS, Alexei. A história dos arcades: 1971-1986. *In*: MARTINEZ, Humberto (Org). **Dossiê Arcades 1971-1986**: A história completa do videogame das ruas. São Paulo: Editora Europa, v.13, p.8-37, 2018.

\_\_\_\_\_ *et al.* Parte II: Os jogos. *In*: MARTINEZ, Humberto (Org). **Dossiê Arcades 1971-1986**: A história completa do videogame das ruas. São Paulo: Editora Europa, v.13, p.66-297, 2018.

\_\_\_\_\_; SAMPAIO, Henrique. Parte II: Os jogos. *In*: MARTINEZ, Humberto (Org). **Dossiê PC 1981-1989**: História completa do primeiro período de jogos para computadores. São Paulo: Editora Europa, v.20, p.56-299, 2020.

\_\_\_\_\_; VINCENT, Jonathan; CAMARA, Leandro. Parte II: Os jogos. *In*: MARTINEZ, Humberto (Org). **Dossiê Atari 2600**: A história completa do videogame que conquistou o mundo. São Paulo: Editora Europa, v.6, p.82-283, 2017.

BARTHES, Roland. **Image music text**. Londres: Fontana Press, 1977.

BASSETT, Richard. **Almirante Canaris**: misterioso espião de Hitler. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.

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

BBC. **Germany lifts total ban on Nazi symbols in video games**, 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651>>. Acesso 25 ago. 2021.

BERNADAC, Christian. **Médicos Malditos**. Rio de Janeiro: Otto Pierre Editores, 1980.

BFV – Bundesamt für Bevölkerungsschutz. **Rechtsextremismus**: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen, 2018. Disponível em: <[https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/2018/rechtsextremismus-symbole-zeichen-und-verbotene-organisationen.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=8](https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/2018/rechtsextremismus-symbole-zeichen-und-verbotene-organisationen.pdf?__blob=publicationFile&v=8)>. Acesso 24 ago. 2021.

BIANCH. **A história do Flight Simulator**, 2020. Disponível em: <<https://blog.bianch.com.br/historia-flight-simulator/>>. Acesso 08 jul. 2021.

BISHOP, Chris (Org). **The Encyclopedia of Weapons of World War II**. Nova York: Barnes & Noble Inc., 1998.

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

BLEVINS, Tal. **TGS 2007: Operation Darkness Hands-on**, 2016. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2007/09/21/tgs-2007-operation-darkness-hands-on>>. Acesso 08 jan. 2021.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Londres: The MIT Press, 2007.

BOUREAU, Alain. **Satã Herético: O nascimento da demonologia na Europa medieval (1260-1350)**. Campinas: Editora Unicamp, 2016.

BROWDER, George C. **Hitler's Enforcers: The Gestapo and the SS Security Service in the Nazi Revolution**. Nova York: Oxford Unity Press, 1996.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural?** Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

\_\_\_\_\_. **Testemunha Ocular: história e imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

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

\_\_\_\_\_. **A Gestapo, 1939-1945: o apogeu e o declínio do Reich**. São Paulo: Editora Escala, 2008.

CAMPBELL, Colin. **The man who made Wolfenstein**, 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2019/12/24/21029936/castle-wolfenstein-silas-warner>>. Acesso 04 jun. 2023.

CAPCOM'S 1940 Series Wiki. **1942**. Disponível em: <<https://nineteenforty.fandom.com/wiki/1942>>. Acesso 06 jul. 2021.

CARDONA, Gabriel. Polônia invadida. *In: Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial. São Paulo: Abril Coleções, v.2, p.7-29, 2009.*

CARROLL, Martyn. Jogos de estratégia e simulação. *In: Guinness World Records 2009 Games*. São Paulo: Ediouro, p.180-181, 2009.

CAVALCANTI, Ildney. Prefácio. *In: MARTINS, Edson Ferreira; BOTELHO, Patrícia Pedrosa (Orgs). Da cidade antiga à contemporânea: (in)tolerâncias, utopias e distopias*. Araraquara: Letraria, p.15-23, 2022.

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: What is historical game studies? *In: Rethinking History*. Routledge, v.21, p.358-371, 2016. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256638>>. Acesso 11 out. 2021.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 2002.

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

CHAVES, Jayme S. **Ucronia**. Disponível em:  
<<http://www.insolitoficcional.uerj.br/u/ucronia/>>. Acesso 21 dez. 2021.

CHM. **Timeline of Computer History**. Disponível em:  
<<https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>>. Acesso 07 mai. 2021.

CINEPLAYERS. **Invasão da Inglaterra**. Disponível em:  
<<https://www.cineplayers.com/filmes/invasao-da-inglaterra>>. Acesso 16 dez. 2021.

CLARKE, Stuart. **Denting the ego of id**, 1999. Disponível em:  
<<https://www.newspapers.com/image/123549616/?fcfToken=eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJmcmVILXZpZXctaWQiOiJyMzU0OTYxNiwiawWF0ljoXNjY4Mjc1MTk5LCJleHAiOiJlOTI9.xqO6NXgJe-ohgKLufDKmZcpoATgYhyCUAcn0bmwjD9A>>. Acesso 12 nov. 2022.

CLEMENT, Jessica. **Global video game market value from 2020 to 2015 (in U.S. dollars)**, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>>. Acesso 21 set. 2022.

CLUTE, John. Hitler wins. *In*: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs). **The Encyclopedia of Science Fiction**. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, p.572-573, 1995.

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

CONTÁBEIS. **Salário mínimo de 1994 a 2023**. Disponível em:  
<<https://www.contabeis.com.br/tabelas/salario-minimo/>>. Acesso 21 fev. 2023.

CPDOC. **Conferências Aliadas**. Link disponível em:  
<<https://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/AEraVargas1/anos37-45/OBrasilNaGuerra/ConferenciasAliadas>>. Acesso 11 jan. 2022.

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

DA CRUZ, José R.G. **Após 64 anos, a Alemanha absolvia 10 mil soldados que traíram Hitler**, 2009. Disponível em:  
<[http://midia.apmp.com.br/arquivos/pdf/artigos/2015\\_apos\\_64.pdf](http://midia.apmp.com.br/arquivos/pdf/artigos/2015_apos_64.pdf)>. Acesso 30 abr. 2021.

DAHLEN, Chris. Commandos. *In*: MOTT, Tony (Org). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.92, 2013.

DAVIS, Brian L.; TURNER, Pierre. **German Uniforms of The Third Reich: 1933-1945**. Poole: Blandford Press, 1980.

DE PAULA, Cássio R. Corrida submarina: a ascensão tecnológica dos submarinos da Kriegsmarine de 1919 a 1945. *In: Revista Marítima Brasileira*. Rio de Janeiro: Ministério da Marinha, v.134, n.10/12, p.107-117, 2014.

\_\_\_\_\_. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. *In: Aedos*. Porto Alegre: Revista do Corpo Discente do PPG-História da UFRGS, v.9, n.21, p.265-289, 2017.

\_\_\_\_\_. **Videogames, ficção científica e distopias**: Uma história virtual sobre Half-Life e Metal Gear Solid. São Paulo: Amazon, 2018. 1 E-book Kindle, 9812 KB.

\_\_\_\_\_. **Videogames e 2ª Guerra Mundial**: O conflito em representações visuais. Saarbrücken: OmniScriptum GmbH & Co. KG, 2017.

DEUTSCHE Welle. **Como a Alemanha vê seus soldados que lutaram na 2ª Guerra**, 2019. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/como-a-alemanha-v%C3%AA-seus-soldados-que-lutaram-na-segunda-guerra/a-49636928>>. Acesso 26 jan. 2023.

DICIO. **Videogame**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/videogame/>>. Acesso 1º mar. 2023.

DJAOUTI, Damien *et al.* Origins of Serious Games. *In: MA, Minhua; OIKONOMOU, Andreas; JAIN, Lakhmi C. (Orgs.) Serious Games and Edutainment Applications*. Londres: Springer, p.25-43, 2011.

DO CARMO, Jefferson C. Crise, revolução e educação em L'Ordine Nuovo. **Revista de Estudos Universitários**. Sorocaba: REU, v.24, n.1, p.37-61, 1998.

DONLAN, Christian. Battle Zone. *In: MOTT, Tony (Org). 1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.34, 2013.

\_\_\_\_\_. Resident Evil. *In: MOTT, Tony (Org). 1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.307, 2013.

DOOM Wiki. **Doom**. Disponível em: <<https://doom.fandom.com/wiki/Doom>>. Acesso 09 nov. 2022.

DOS SANTOS, Silvia S.S. O Processo de Percepção e a Cultura Visual. **IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**. Guarapuava: INTERCOM, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0209-1.pdf>>. Acesso 21 mar. 2021.

DOSSE, François. **O Império do sentido**: a humanização das Ciências Humanas. São Paulo: EDUSC, 2003.

DUVIGNAUD, Jean. **El Juego del Juego**. Bogotá: Fondo de Cultura Económica LTDA, 1997.

ELLIOT, Andrew. Simulations and Simulacra: History in Video Games. *In: Práticas da História*. Lisboa: NOVA FCSH, n.5, p.11-41, 2017. Disponível em: <<https://praticasdahistoria.pt/issue/view/1147>>. Acesso 11 out. 2021.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

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

\_\_\_\_\_. **No Bunker de Hitler**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

FORD, Brian. **Armas secretas alemãs: Plataforma para Marte** Rio de Janeiro: Editora Renes, 1973.

FROMM, Erich. Posfácio (1). *In*: ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

GALLI, Giorgio. **Hitler e o nazismo mágico: As componentes exotéricas do III Reich**. Lisboa: Edições 70, 1989.

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

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

GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GOLDENSOHN, Leon. **As entrevistas de Nuremberg**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

GOLDHAGEN, Jonah D. **Os carrascos voluntários de Hitler: O povo alemão e o Holocausto**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

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

\_\_\_\_\_. **Para uma história cultural**. Lisboa: Gradiva, 1994.

GÖRLITZ, Walter. Keitel, Jodl e Warlimont. *In*: BARNETT, Correlli (Org). **Os Generais de Hitler**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., p.155-191, 2001.

GREEN, Holly. **Wolfenstein 3D's winding journey from pitch to release**, 2022. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/gdc2022/wolfenstein-3d-postmortem>>. Acesso 04 jun. 2023.

GREGORIO, Bárbara M. **The Morgenthau Plan (1945-1947)**, 2015. Disponível em: <[https://www.academia.edu/13076996/The\\_Morgenthau\\_Plan\\_1945-1947\\_](https://www.academia.edu/13076996/The_Morgenthau_Plan_1945-1947_)>. Acesso 11 jan. 2022.

GUINS, Raiford; LOWOOD, Henry; QUERIO, Mike. **Atari's Army Battlezone Project: An interview with Mike Querio**, 2019. Disponível em: <<https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/108>>. Acesso 27 jun. 2021.

GUIZZO, João (Org). **O Universo**. São Paulo: Editora Ática S.A., 1995.

GULARTE, Daniel. **Rakuraku Dinokun**, 2016. Disponível em: <<https://bojoga.com.br/acervo/brinquedos-eletronicos/rakuraku-dinokun/>>. Acesso 1º mar. 2023.

HARRIS, Duncan. Alone in the Dark. *In: 1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.23.

HERNÁNDEZ, Jesús. **Operação Valkíria**. São Paulo: Novo Século, 2008.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: O breve século XX – 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

IGN. **Operation Darkness**, 2013. Disponível em: <<https://www.ign.com/wikis/operation-darkness/>>. Acesso 08 jan. 2021.

IMDB. **Comando para matar**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0088944/>>. Acesso 9 jul. 2020.

\_\_\_\_\_. **Indiana Jones e a Última Cruzada**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0097576/>>. Acesso 13 out. 2020.

JAUSS, Hans R. O prazer estético e as experiências fundamentais da Poiesis, Aisthesis e Katharsis. *In: A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. São Paulo: Paz e Terra, p.63-82, 2002.

JURADO, Carlos C. A expansão nipônica durante a Guerra Sino-Japonesa. *In: Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.87-91, 2009.

\_\_\_\_\_. Einsatzgruppen, os terríveis grupos de extermínios nazistas. *In: Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.11, p.98, 2009.

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

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Londres: The MIT Press, 2005.

KALATA, Kurt. **Time Twist**, 2017. Disponível em: <<http://www.hardcoregaming101.net/time-twist/>>. Acesso 21 out. 2020.

KEEGAN, John. **Waffen-SS: Soldados da morte**. Rio de Janeiro: Editora Renes, 1973.

KENNEDY, Paul. **Ascensão e queda das grandes potências: Transformação econômica e conflito militar de 1500 a 2000**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1989.

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

\_\_\_\_\_. **O fim do Terceiro Reich: A destruição da Alemanha de Hitler, 1944-1945**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

KIM, John H. “Narrative” or “Tabletop” RPG’s, 2008. Disponível em: <<https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/tabletop.html>>. Acesso 19 jul. 2021.

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

KOVACS, Leandro. **O que é uma engine de jogos?**, 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/respone/o-que-e-uma-engine-de-jogos/>>. Acesso 12 nov. 2022.

KUMAR, Mathew. **Return to Castle Wolfenstein**. In: MOTT, Tony (Org). *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.457, 2013.

KUSHNER, David. *O grande fora da lei: A origem do GTA*. São Paulo: Darkside Books, 2014.

LEITES, Bruno. O naturalismo e suas dispersões em filmes brasileiros dos anos 2000. In: **Intexto**. Porto Alegre: UFRGS, n.49, p.173-195, 2020. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/86457>>. Acesso 21 jun. 2021.

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, p.261-285, 2012.

LII – Legal Information Institute. **First Amendment**, 2020. Disponível em: <[https://www.law.cornell.edu/constitution/first\\_amendment](https://www.law.cornell.edu/constitution/first_amendment)>. Acesso 13 abr. 2021.

LOBER, Andreas. **A short history of banned games in Germany**, 2020. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-03-17-a-short-history-of-banned-games-in-germany>>. Acesso 25 ago. 2021.

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, p.743-830, 2002. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/11371656\\_The\\_American\\_Breed\\_Nazi\\_eugenics\\_and\\_the\\_origins\\_of\\_the\\_Pioneer\\_Fund](https://www.researchgate.net/publication/11371656_The_American_Breed_Nazi_eugenics_and_the_origins_of_the_Pioneer_Fund)>. Acesso 05 fev. 2021.

LÓPEZ, Rafael A. Permuy. Ataque surpresa sem prévia declaração de guerra. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.12, p.35-52, 2009.

LUCASFILM Games. **Battlehawks 1942**, 1989. Disponível em: <[https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Microsoft\\_DOS//Manual/formated/Battlehawks\\_1942.pdf](https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Microsoft_DOS//Manual/formated/Battlehawks_1942.pdf)>. Acesso 08 jul. 2021.

LUKACS, John. **The Hitler of History**. Nova York: First Vintage Books, 1998.

MAYER, Arno J. **A Força da Tradição: A persistência do Antigo Regime (1848-1914)**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

MCCARTHY, David. Doom. *In*: MOTT, Tony (Org). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.235, 2013.

MEDAL OF HONOR Wiki. **Medal of Honor series**. Disponível em: <[https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal\\_of\\_Honor\\_series#Games](https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal_of_Honor_series#Games)>. Acesso 31 out. 2022.

MEGAMI Tensei Wiki. **Fuhrer**. Disponível em: <[www.megamitensei.fandom.com/wiki/Fuhrer](http://www.megamitensei.fandom.com/wiki/Fuhrer)>. Acesso 09 out 2022.

MENDES, Alexandre L.S. **Análise da História em Quadrinhos Neo Genesis Evangelion**. 2006. 82 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Setor de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2006. Disponível em: <[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/89433/mendes\\_als\\_me\\_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/89433/mendes_als_me_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso 12 jan. 2021.

MILL, Stuart. **Sobre a Liberdade**. Porto Alegre: L&PM Pocket, v.1217, 2018.

MOBY Games. **Battlehawks 1942**. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/battlehawks-1942>>. Acesso 08 jul. 2021.

\_\_\_\_\_. **Beyond Castle Wolfenstein**. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/beyond-castle-wolfenstein/release-info>>. Acesso 25 ago. 2021.

\_\_\_\_\_. **Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure**. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/indiana-jones-and-the-last-crusade-the-graphic-adventure>>. Acesso 13 out. 2020.

\_\_\_\_\_. **Lucasfilm WWII Air Combat Trilogy**. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game-group/lucasfilm-wwii-air-combat-trilogy>>. Acesso 08 jul. 2021.

\_\_\_\_\_. **Sky Destroyer**. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/sky-destroyer>>. Acesso 06 jul. 2021.

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

MOORE JR., Barrington. **As origens sociais da ditadura e da democracia: senhores e camponeses na construção do mundo moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 1975.

MOORHOUSE, Roger. **Quero matar Hitler**. São Paulo: Ediouro, 2009.

MORELOCK, Jerry. **Dr. Gatling's Wonder Weapon**, 2019. Disponível em: <<https://www.historynet.com/dr-gatlings-wonder-weapon.htm>>. Acesso 26 out. 2020.

- MOSS, Matthew. **The History of The Gatling Gun**, 2020. Disponível em: <<https://www.popularmechanics.com/military/a22451/history-gatling-gun/>>. Acesso 26 out. 2020.
- MOTT, Tony (Org). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.
- MURR, Caroline E.; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC, 2020.
- NATIONAL Army Museum. **The Commandos**. Disponível em: <<https://www.nam.ac.uk/explore/commandos-WW2>>. Acesso 09 jul. 2021.
- NATIONAL Geographic. **Bayou**. Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/bayou/>>. Acesso 04 ago. 2021.
- NEWMAN, James. **Videogames**. Londres: Routledge, 2004.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- NINHOS, Cláudia. O nacional-socialismo e a construção de uma “Nova Ordem” na Europa. **Relações Internacionais**. Lisboa: Instituto Português de Relações Internacionais, v.26, p.133-137, 2010.
- NIWA Network. **Time Twist: Rekishi no Katasumi de...**. Disponível em: <[https://niwanetwork.org/wiki/Time\\_Twist:\\_Rekishi\\_no\\_Katasumi\\_de...](https://niwanetwork.org/wiki/Time_Twist:_Rekishi_no_Katasumi_de...)>. Acesso 06 jun. 2022.
- NOGUEIRA, Salvador. **Ciência proibida**: As experiências científicas mais perigosas, assustadoras e cruéis já realizadas. São Paulo: Editora Abril, 2015.
- O’CONNELL, Robert L. **Of arms and men**: A history of war, weapons and aggression. Nova York: Oxford University Press, 1990.
- OED – Online Etymology Dictionary. **Game**. Disponível em: <<https://www.etymonline.com/word/game>>. Acesso 10 set. 2021.
- OHLER, Norman. **High Hitler**: Como o uso de drogas pelo Führer e pelos nazistas ditou o ritmo do Terceiro Reich. São Paulo: Planeta, 2020.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- OTERO, Léo Godoy. **Introdução a uma História da ficção científica**. São Paulo: Lua Nova, 1987.
- PARR, Jake. **Wolfenstein – Spear of Destiny**, 2015. Disponível em: <[www.retrogarden.co.uk/reviews/wolfenstein-spear-of-destiny/](http://www.retrogarden.co.uk/reviews/wolfenstein-spear-of-destiny/)>. Acesso 28 nov. 2020.
- PARKIN, Simon. Metal Slug. *In*: MOTT, Tony (Org). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.311, 2013.

PAVLOSKI, Evanir. **1984**: A distopia do indivíduo sob controle. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2014.

PAXTON, Robert. **A anatomia do fascismo**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

PEREIRA, Gustavo; MARCELO, Antonio. Destaque do mês: Return to Castle Wolfenstein. *In: Mundo dos Jogos*, v.2, n.1, p.30-33, 2001.

PIACENTINI, Mauricio T. **Jogo eletrônico, flow e cognição**. 2011. 102 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18075/1/Mauricio%20Teixeira%20Piace.pdf>>. Acesso 25 nov. 2022.

PIFANO, Raquel Q. História da arte como história das imagens: a iconologia de Erwin Panofsky. **Revista de História e Estudos Culturais**. Uberlândia: Fênix, v.7, n.3, 2010.

PINTO, Álvaro V. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

PLESHAKOV, Constantine. **A loucura de Stalin**: Os trágicos dez dias iniciais da Segunda Guerra Mundial no front oriental. Rio de Janeiro: DIFEL, 2008.

PLUNKETT, Luke. **Games in Germany can have Nazi imagery now**, 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/games-in-germany-can-have-nazi-imagery-now-1828238768>>. Acesso 25 ago. 2021.

PRANGE, Astrid. **Quando o uso de símbolos nazistas é permitido na Alemanha?** 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 24 ago. 2021.

PUCCI JR, Renato L. A Questão do Naturalismo na Interface Pós-moderna de Cinema e TV. *In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 27, 2004, Porto Alegre. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/136490427277348737011803641241238580333.pdf>>. Acesso 26 mar. 2021.

RALLS, Karen. Prólogo. *In: OLSEN, Oddvar. Templários*: As sociedades secretas e o mistério do Santo Graal. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, p.11-14, 2011.

RICHTER, Felix. **Gaming**: The most lucrative entertainment industry by far, 2020. Disponível em: <<https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>>. Acesso 06 mai. 2021.

RIJNBERG, Tom. **Playing to lose?** Representations of the Wehrmacht in modern World War II video games. 2016. 120 f. Dissertação (Mestrado em História) – Erasmus School of History, Culture, and Communication, Erasmus University Rotterdam, Roterdã, 2016. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Tom-Rijnberg/publication/307904862\\_Playing\\_to\\_Lose\\_-\\_Representations\\_of\\_the\\_Wehrmacht\\_in\\_Modern\\_World\\_War\\_II\\_Video\\_Games/links/5b278](https://www.researchgate.net/profile/Tom-Rijnberg/publication/307904862_Playing_to_Lose_-_Representations_of_the_Wehrmacht_in_Modern_World_War_II_Video_Games/links/5b278)>

42e0f7e9be8bdaea9ed/Playing-to-Lose-Representations-of-the-Wehrmacht-in-Modern-World-War-II-Video-Games.pdf>. Acesso 16 out. 2021.

RIPLEY, Tim. **Hitler's Praetorians**: The history of the Waffen-SS 1929-1945. Staplehurst: Spellmount Limited, 2004.

ROLAND, Paul. **Life after the third Reich**. Londres: Arcturus, 2018.

ROMAÑA, José Miguel. **Armas secretas de Hitler**. São Paulo: Madras, 2010.

ROS, Manuel. Lições militares da Guerra Civil Espanhola. *In: Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.84-85, 2009.

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

SALAGRE, Óscar. A estrutura das Forças Armadas Alemãs: a Wehrmacht. *In: Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.65, 2009.

SALES, Maria V. “**Não nos calaremos, somos a sua consciência pesada; a Rosa Branca não os deixará em paz**”: A Rosa Branca e sua resistência ao nazismo (1942-1943). 2017. 257 f. Dissertação (Mestrado em História) – Setor de Filosofia e Ciência Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-AUTHBV/1/disserta\\_\\_o\\_maria\\_final\\_corrigeida.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-AUTHBV/1/disserta__o_maria_final_corrigeida.pdf)>. Acesso 14 nov. 2020.

SAMPAIO, Henrique. Parte I: O computador. *In: MARTINEZ, Humberto (Org). Dossiê PC 1981-1989: História completa do primeiro período de jogos para computadores*. São Paulo: Editora Europa, v.20, p.8-55, 2020.

SANTOS, Ivone N.; AZEVEDO, José. Compressão do Espaço-Tempo e Hiperlocalização: os novos Flâneurs. *In: Comunicação e Sociedade*. Braga: CECS, v.35, p.239-257, 2019.

SEGA Retro. **Yamato**. Disponível em: <<https://segaretro.org/Yamato#content>>. Acesso 06 jul. 2021.

SEGRE, Cesare. Ficção. *In: Enciclopédia Einaudi: Literatura – Texto*. Porto, Portugal: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, v.17, p.41-56, 1989.

SELLERS, John. **Arcade Fever**: The Fan's Guide to the Golden Age of Video Games. Londres: Running Press, 2001.

SCHNEIDER, Samuel. **Documentos nazistas**: Crimes do Exército alemão na União Soviética. Passo Fundo: Livraria e Editora Méritos Ltda., 2018.

SHOEMAKER, Richie. Jogos de guerra. *In: Guinness World Records 2009 Games*. São Paulo: Ediouro, p.38-55, 2009.

SICKINGER, Raymond L. Hitler and the Occult: The Magical Thinking of Adolf Hitler. **The Journal of Popular Culture**, p.107-125, 2004. Disponível em:

<[www.researchgate.net/publication/229795572\\_Hitler\\_and\\_the\\_Occult\\_The\\_Magical\\_Thinking\\_of\\_Adolf\\_Hitler](http://www.researchgate.net/publication/229795572_Hitler_and_the_Occult_The_Magical_Thinking_of_Adolf_Hitler)>. Acesso 25 nov. 2020.

SIGNIFICADOS. **Gore**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/gore/>>. Acesso 7 mai. 2022.

SILVA, Giancarlo. **Os bits: o que são? Para que servem? Aonde foram?** 2015. Disponível em: <<https://conquista.blog.br/2015/01/27/historia-bits/>>. Acesso 08 set. 2020.

SKORUPA, Francisco Alberto. **Viagem às Letras do Futuro**: Extratos de bordo da ficção científica brasileira. Curitiba: Aos Quatro Ventos, 2002.

SNK Wiki. **General Morden**. Disponível em: <[https://snk.fandom.com/wiki/General\\_Morden](https://snk.fandom.com/wiki/General_Morden)>. Acesso 11 jul. 2021.

\_\_\_\_\_. **Metal Slug (Series)**. Disponível em: <[https://snk.fandom.com/wiki/Metal\\_Slug\\_\(series\)](https://snk.fandom.com/wiki/Metal_Slug_(series))>. Acesso 11 jul. 2021.

SOTHAM, John. **Huey**: If you remember Vietnam, you remember the Bell UH-1, 2000. Disponível em: <<https://www.airspacemag.com/military-aviation/huey-1023487/>>. Acesso 09 jul. 2021.

SOUSA, Ana Paula. **Distanciamento na pandemia impulsiona indústria de games no Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/04/16/distanciamento-na-pandemia-impulsiona-industria-de-games-no-brasil.ghtml>>. Acesso 06 mai. 2021.

SPLC – Southern Poverty Law Center. *Racist skinheads*: Understanding the threat. Disponível em: <<https://www.splcenter.org/20120625/racist-skinheads-understanding-threat#intheus>>. Acesso 24 abr. 2020.

STABLEFORD, Brian. Alternate Worlds. *In*: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs). **The Encyclopedia of Science Fiction**. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, p.23, 1995.

\_\_\_\_\_. Venus. *In*: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs). **The Encyclopedia of Science Fiction**. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, p.1274-1275, 1995.

STANCIK, Marco A. **Souvenirs da Grande Guerra (1914-1918)**: Virilidade e feminilidade em cartões-postais franceses. Curitiba: Editora CRV, 2017.

STANTON, Richard. Desert Strike. *In*: MOTT, Tony (Org). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.219, 2013.

\_\_\_\_\_. Mortal Kombat. *In*: MOTT, Tony (Org). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.223, 2013.

STATISTA. **Leading gaming marks worldwide in 2022, by gaming revenue (in million U.S. dollars)**, 2022. Disponível em <<https://www.statista.com/forecasts/308454/gaming-revenue-countries>>. Acesso 21 dez. 2022.

\_\_\_\_\_. **Market capitalization of the largest gaming companies worldwide as of March 2021 (in billion U.S. dollars)**, 2021. Disponível em <<https://www.statista.com/statistics/1197213/market-value-of-the-largest-gaming-companies-worldwide/>>. Acesso 13 mar. 2021.

STEGEMANN, Wolf. **Das schwarze Balkenkreuz hat als deutsches Hoheitszeichen eine weit zurückreichende militärische Tradition**. Disponível em: <<http://www.rothenburg-unterm-hakenkreuz.de/das-schwarze-balkenkreuz-hat-als-deutsches-hoheitszeichen-eine-weit-zurueckreichende-militaerische-tradition/>>. Acesso 13 set. 2020.

STEINBERG, Nick. **The 25 Best-Selling Arcade Games of All Time**. Disponível em: <<https://www.goliath.com/gaming/the-25-best-selling-arcade-games-of-all-time/>>. Acesso 27 jul. 2020.

STEINMAN, Gary. **Wolfenstein II: The New Colossus: em busca da liberdade**, 2017. Disponível em: <<https://bethesda.net/pt/article/2HQQNUK1SwakUkYa4gskqK/wolfenstein-ii-the-new-colossus-gunning-for-freedom>>. Acesso 02 jan. 2023.

SUZUKI, Akira; BARROS, Alexei. A história do PlayStation. *In*: MARTINEZ, Humberto (Org). **Dossiê Playstation: A história completa do console que revolucionou o mercado**. São Paulo: Editora Europa, v.3, p.10-37, 2016.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

THE Numbers. **Indiana Jones**. Disponível em: <[www.the-numbers.com/custom-search?searchterm=indiana+jones](http://www.the-numbers.com/custom-search?searchterm=indiana+jones)>. Acesso 03 dez. 2020.

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, p.115-130, 2015. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52634>>. Acesso 11 out. 2021.

THE Numbers. **Apocalypse Now (1979)**. Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/movie/Apocalypse-Now#tab=summary>>. Acesso 28 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. **Platoon (1986)**. Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/movie/Platoon#tab=summary>>. Acesso 28 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. **First Blood (1982)**. Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/movie/First-Blood#tab=summary>>. Acesso 28 jun. 2021.

TIRSO, Marcos. **Os primeiros Wolfenstein**. Disponível em: <<https://www.bichosgeeks.com/os-primeiros-wolfenstein/#comment-14649>>. Acesso 26 set. 2022.

TORRES, Gregorio. Volksturm, o exército de desesperados. *In*: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.28, p.68-69, 2009.

TOTA, Antonio Pedro. **O imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da Segunda Guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

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

VÁZQUEZ, Juan. Defensores dispostos a morrer por Berlim. *In*: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.28, p.103-123, 2009.

\_\_\_\_\_. Epílogo de uma guerra. *In*: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.30, p.123-137, 2009.

VGSALES. **Video Game Industry**. Disponível em: <[https://vgsales.fandom.com/wiki/Video\\_game\\_industry](https://vgsales.fandom.com/wiki/Video_game_industry)>. Acesso 16 jun. 2021.

VINCENT, Jonathan. Parte II: Os jogos. *In*: MARTINEZ, Humberto (Org). **Dossiê Playstation**: A história completa do console que revolucionou o mercado. São Paulo: Editora Europa, v.3, p.72-291, 2016.

VITORIO, Tamires. **Entenda por que o Playstation 5 está ficando ainda mais caro no Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/business/entenda-por-que-o-playstation-5-esta-ficando-ainda-mais-carro-no-brasil/>>. Acesso 29 out. 2022.

VON BOESELAGER, Phillip F. **Operação Valquíria**: O complô contra Hitler. Rio de Janeiro: Record, 2009.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

WALKER, Ian. **Xbox Brazil host says she was let go in part due to fan harassment, though Microsoft denies**, 2020. Disponível em: <<https://kotaku.com/xbox-brazil-host-says-she-was-let-go-in-part-due-to-fan-1845453170>>. Acesso 24 jun. 2021.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win**: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Warton Digital Press, 2012.

WERNITZ, Frank. **Iron Cross**, 2014. Disponível em: <[https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/iron\\_cross](https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/iron_cross)>. Acesso 13 set. 2020.

WHITEHEAD, Dan. Jogos de tiro. *In*: **Guinness World Records 2010 Games**. Rio de Janeiro: Ediouro, p.44-63, 2010.

WAGENER, Wolker. **A Operação Barbarossa e o mito da Wehrmacht inocente**, 2016. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/a-opera%C3%A7%C3%A3o-barbarossa-e-o-mito-da-wehrmacht-inocente/a-19346480>>. Acesso 05 nov. 2021.

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

WIKIWAND. **Koutetsu no Kishi**. Disponível em: <[https://www.wikiwand.com/en/Koutetsu\\_no\\_Kishi](https://www.wikiwand.com/en/Koutetsu_no_Kishi)>. Acesso 12 jul. 2021.

WILLIAMSON, Gordon. **Wolf Pack**: The History of the U-Boat in World War II. Osprey Publishing: Oxford, 2005.

WOLF, Mark. **BattleZone and the Origins of First-Person Shooting Games**, 2012.

Disponível em:

<[https://www.academia.edu/8287704/BattleZone\\_and\\_the\\_Origins\\_of\\_First\\_Person\\_Shooting\\_Games](https://www.academia.edu/8287704/BattleZone_and_the_Origins_of_First_Person_Shooting_Games)>. Acesso 21 jun. 2022.

WOLFENSTEIN Wiki. **Adolf Hitler (Wolf3D)**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Adolf\\_Hitler\\_\(Wolf3D\)#Quotes](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Adolf_Hitler_(Wolf3D)#Quotes)>. Acesso 17 nov. 2020.

\_\_\_\_\_. **Ausmerzer**. Disponível em: <<https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Ausmerzer>>.

Acesso 16 fev. 2023.

\_\_\_\_\_. **Castle Wolfenstein**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Castle\\_Wolfenstein\\_\(game\)](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Castle_Wolfenstein_(game))>. Acesso 14 jan. 2023.

\_\_\_\_\_. **Heinrich I**. Disponível em: <[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Heinrich\\_I](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Heinrich_I)>.

Acesso 11 mai. 2022.

\_\_\_\_\_. **Japan**. Disponível em: <<https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Japan>>. Acesso 21 dez.

2021.

\_\_\_\_\_. **Kampfhund**. Disponível em:

<<https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Kampfhund#1960>>. Acesso 15 fev. 2023.

\_\_\_\_\_. **Nocturnal Missions**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Nocturnal\\_Missions](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Nocturnal_Missions)>. Acesso 09 out. 2022.

\_\_\_\_\_. **Pistol**. Disponível em: <<https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Pistol>>. Acesso 14 jan.

2023.

\_\_\_\_\_. **Return to Castle Wolfenstein**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Return\\_to\\_Castle\\_Wolfenstein](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Return_to_Castle_Wolfenstein)>. Acesso 16 jan. 2023.

\_\_\_\_\_. **Rip Blazkowicz**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Rip\\_Blazkowicz](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Rip_Blazkowicz)>. Acesso 19 nov. 2022.

\_\_\_\_\_. **Schutzstaffel**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Schutzstaffel#The\\_New\\_Order](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Schutzstaffel#The_New_Order)>. Acesso 16 jan. 2023.

\_\_\_\_\_. **SNES port of Wolfenstein 3D**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/SNES\\_port\\_of\\_Wolfenstein\\_3D](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/SNES_port_of_Wolfenstein_3D)>. Acesso 25 ago. 2021.

\_\_\_\_\_. **Super Soldier (MachineGames)**. Disponível em:

<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Super\\_Soldier\\_\(MachineGames\)](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Super_Soldier_(MachineGames))>. Acesso 22 mai. 2022.

\_\_\_\_\_. **Super Soldier (RtCW)**. Disponível em:  
<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Super\\_Soldier\\_\(RtCW\)](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Super_Soldier_(RtCW))>. Acesso 14 mai. 2022.

\_\_\_\_\_. **Wehrmacht**. Disponível em: <<https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Wehrmacht>>.  
Acesso 14 jun. 2022.

\_\_\_\_\_. **Wolfenstein**. Disponível em: <<https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Wolfenstein>>.  
Acesso 07 nov. 2022.

\_\_\_\_\_. **Wolfenstein 3**. Disponível em:  
<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Wolfenstein\\_3](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Wolfenstein_3)>. Acesso 20 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. **Wolfenstein 3D**. Disponível em:  
<[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Wolfenstein\\_3D](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Wolfenstein_3D)>. Acesso 29 set. 2022.

ZUBRAS, Vincent. A Carta de Larmenius e a legitimidade dos Cavaleiros Templários modernos. *In*: OLSEN, Oddvar. **Templários**: As sociedades secretas e o mistério do Santo Graal. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, p.111-118, 2011.

## REFERÊNCIAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN. Baltimore: Muse Software, 1984. Publicado por Muse Software. 1 disquete 5.25", sonoro, color., Apple II.

CASTLE WOLFENSTEIN. Baltimore: Muse Software, 1981. Publicado por Muse Software. 1 disquete 5.25", sonoro, color., Apple II.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Los Angeles: Gray Matter Studios, 2001. Publicado por Activision.

SPEAR OF DESTINY. Mesquite: id Software, 1992. Publicado por FormGen. 1 disquete 3.5", sonoro, color., MS-DOS.

WOLFENSTEIN. Middleton: Raven Software, 2009. Publicado por Activision. 1 disco Blu-ray (PS3), sonoro, color., Playstation 3, PC, Xbox 360.

WOLFENSTEIN 3D. Mesquite: id Software, 1992. Publicado por Apogee Software. 1 disquete 3.5", sonoro, color., MS-DOS.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER. Uppsala: MachineGames, 2014. Publicado por Bethesda. 1 disco Blu-ray (Playstation 4), sonoro, color., Playstation 3, Playstation 4, PC, Xbox 360, Xbox One.

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS. Uppsala: MachineGames, 2017. Publicado por Bethesda. 1 disco Blu-ray (Playstation 4), sonoro, color., Playstation 3, Playstation 4, PC, Xbox 360, Xbox One.