



O BOM, O MAU E O *FÜHRER*: CONCEITOS HISTÓRICOS SOBRE A IDENTIDADE DOS INIMIGOS NAZIFASCISTAS APRESENTADOS NO JOGO ELETRÔNICO *SNIPER ELITE 4: ITALIA*

THE GOOD, THE BAD AND THE FÜHRER: HISTORICAL CONCEPTS ABOUT THE IDENTITY OF THE NAZI-FASCIST ENEMIES PRESENTED IN THE ELECTRONICAL GAME SNIPER ELITE 4: ITALY

Cássio Remus de Paula*

Universidade Federal do Paraná - UFPR

 <https://orcid.org/0000-0001-9669-7110>
remus.cassio@gmail.com

RESUMO: A presente pesquisa tem como objetivo demonstrar como a identidade dos soldados do Eixo, em suas diversas hierarquias, é representada no jogo eletrônico *Sniper Elite 4: Italia* através dos conceitos de “maldade” e “bondade”. Tal análise é realizada a partir do conteúdo escrito oferecido pelo *game*, que se baseia em cartas encontradas durante a experiência do jogo acerca dos inimigos, desde os soldados de baixa patente da *Wehrmacht*, até a figura de autoridade máxima do *III Reich*, Adolf Hitler.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames; Sniper Elite 4; nazismo; moral.

ABSTRACT: The current research has as objective to demonstrate how the identity of the Axis soldiers, in their different hierarchies, is represented in the electronical game *Sniper Elite 4: Italia* through the concepts of “evilness” and “goodness”. Such analysis is carried out from the written content offered by the game experience about the enemies, since the low patent soldiers of *Wehrmacht*, until the maximum authority of *III Reich*, Adolf Hitler.

KEYWORDS: Videogames; Sniper Elite 4; nazism; moral.

* Doutorando em História na Universidade Federal do Paraná; Mestre e bacharel em História pela Universidade Estadual de Ponta Grossa.

INTRODUÇÃO AO *SNIPER ELITE 4: ITALIA* COMO OBJETO PESQUISA

No decorrer da primeira metade da década de 2000, toda hesitação proveniente das desenvolvedoras de jogos eletrônicos em relação a produções de títulos que apresentassem contextos históricos, mais especificamente sobre os conflitos da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), pareceu se dissipar após o sucesso comercial de *Medal of Honor* (1999)¹, lançado para *Playstation*². Assim como os seus primeiros sucessores, o título inaugural foi produzido por Steven Spielberg, que se apropriou do sucesso de cinema dirigido por ele mesmo, *O resgate do soldado Ryan*. É verdade que, poucos meses antes do lançamento de *Medal of Honor*, a *Take Two* havia lançado *Hidden & Dangerous*, também ambientado na Segunda Guerra Mundial e com a possibilidade de alternar a visão do jogador entre terceira e primeira pessoa (conceitos que serão melhor explicados adiante); por sua vez, as notas recebidas por revistas críticas e *ranking* global foram bastante inferiores à do jogo de Spielberg³, que obteve sucesso graças à sua jogabilidade fluente, gráficos avançados, consultoria acurada de eventos históricos e a trilha sonora composta por Michael Giacchino (SHOEMAKER, 2009).

A hesitação quanto ao lançamento de jogos que abordassem o conflito advinha principalmente da boa relação que as produtoras ofereciam aos jogadores através de títulos que abordavam as diversas ramificações da ficção científica. *Doom* (1993), *Resident Evil* (1996), *Half-Life* (1998) e *Metal Gear Solid* (1998) eram provas de que a fórmula era mais segura que abordar conflitos históricos; além disso, é muito provável que a disponibilidade de recursos gráficos cada vez mais realistas, proveniente das gerações 32 e 64 *bits*, agradasse mais às produtoras devido à possibilidade de visuais que apresentassem cores e movimentos que apenas jogos de ficção científica poderiam apresentar. Contextos de guerras pareciam ser obscuros e paralelamente lentos demais para os motores gráficos da época.

É por tais motivos que *Medal of Honor* é um precursor do gênero de jogos de guerra, no sentido histórico. Os concorrentes que surgiram nos anos subsequentes se apropriaram também da ótica em primeira pessoa, ou *FPS* (*first person shooter*)⁴, que oferece ao jogador a visão do personagem

¹ A série de *games Medal of Honor* obteve mais de 31 milhões de vendas entre os anos 1999 e 2009 (SHOEMAKER, 2009).

² 93/100 de acordo com a IGN e 92/100 pela Metacritic, por exemplo, de acordo com os respectivos *links* www.ign.com/games/medal-of-honor-1999 e www.metacritic.com/game/playstation/medal-of-honor. Acesso em: 02 dez. 2021.

³ *Hidden & Dangerous* recebeu, para a plataforma *Dreamcast*, as notas 6,3/10 (*Gamespot*), 6,2/10 (IGN) e 72/100 (*Metacritic*); já o exclusivo de *Playstation*, *Medal of Honor*, recebeu as notas 8,5/10 (*Gamespot*), 9,3 (IGN) e 92/100 (*Metacritic*). As notas estão disponíveis através da pesquisa dos títulos em: www.gamespot.com, www.ign.com e www.metacritic.com. Acesso em: 17 mai. 2021.

⁴ O primeiro jogo do gênero *FPS* foi, provavelmente, o simulador de tanques *Battlezone* (1980), da *Atari* (DE PAULA, 2017).

controlado, ou seja, enxerga-se através dos olhos do soldado: vê-se apenas a arma selecionada em punho. Daí, franquias que surgiram com *Call of Duty* (2003), *Battlefield 1942* (2002), *Brothers in Arms* (2005) e o então novo título para *Wolfenstein*, o *Return to Castle Wolfenstein* (2001).

Embora o gênero *FPS* tenha sido o mais popular a abordar a Segunda Guerra Mundial durante este período, o conflito não deixou de ser explorado através de outras perspectivas. Nos *RTS* (*real time strategy*, ou estratégia em tempo real), recebeu abordagens em *Rise of Nations* (2003) e *Empire Earth II* (2005); em simuladores de voo, podia-se pilotar aviões da guerra em *Combat Flight Simulator II* (2000) e *IL-2 Sturmovik* (2001); nos jogos de ação em terceira pessoa, suas representações foram mais tímidas – um dos poucos títulos do gênero a veicular a guerra contra os alemães foi *Sniper Elite*.

Sniper Elite teve seu primeiro título da série lançado em 2005. Produzido pela *Rebellion Developments*, o jogo multiplataforma⁵ apresentava como protagonista o tenente Karl Fairburne, um atirador de elite da OSS (*Office of Strategic Services*, ou Agência de Serviços Estratégicos) enviado para os últimos dias de guerra em Berlim com o objetivo de adquirir documentos relativos às bombas nucleares antes da chegada dos soviéticos, que já se aproximavam do *Reichstag*. Ou seja, o jogador deveria combater não apenas os nazistas, mas também os soldados do Exército Vermelho (REBELLION, 2021).

O arsenal oferecido incluía armamentos alemães e russos, como pistolas, submetralhadoras, metralhadoras leves e granadas. Mas o principal tipo de arma oferecido pelo jogo, e que consolidaria a identidade da saga, era o rifle de longa distância; entre seus modelos, dispunha das versões com mira ótica do alemão *Gewebr 43* e dos russos *Mosin Nagant M/39* e *Tokarev SVT-40*. Embora *Sniper Elite* seja um jogo de ação em terceira pessoa, ao se ativar a mira destes rifles, a câmera imediatamente passa para a perspectiva da câmera subjetiva, ou seja, o jogador enxerga em primeira pessoa a partir da mira ótica [Figura 1].

⁵ *Sniper Elite* foi lançado para Playstation 2, Xbox, Wii, Microsoft Windows e OS X.

Figura 1: a perspectiva em primeira pessoa através da ativação da mira de um rifle a longa distância em *Sniper Elite* (2005). Imagem disponível em: <https://sniperelitegames.com/en/games/sniper-elite#carousel-53>. Acesso em: 18 mai. 2021.



Assim como outros jogos da época⁶, o *game* oferecia a mecânica *bullet time*, que consistia em deixar a imagem em câmera lenta em determinados momentos de ação. O diferencial de *Sniper Elite*, porém, consistia em posicionar a câmera por detrás da trajetória do projétil do rifle, que atravessava o cenário em uma parábola até atingir o inimigo. Para que isso fosse possível, o jogador deveria realizar um disparo bem-sucedido, e automaticamente, fatal. As demais armas utilizadas não dispunham desse recurso, fazendo com que o uso do rifle fosse ainda mais interessante em aspectos lúdicos⁷.

A técnica oferecida pelo jogo, que se tornou presente em toda a franquia, consiste no método *stealth*⁸ (embora haja momentos obrigatórios de ação dinâmica), combinado com elementos que influenciam no sucesso de cada disparo advindo pelo rifle do protagonista: na escolha de dificuldades mais elevadas do jogo, o jogador deve atentar a várias informações dispostas em seu

⁶ Como *Max Payne* (2001), *Enter the Matrix* (2003) e *F.E.A.R.* (2005), por exemplo.

⁷ O conceito de “lúdico” foi primeiramente apresentado por Johann Huizinga na obra *Homo Ludens* (1938), que consiste na assimilação do jogo como atributo cultural, ou ainda, nos alicerces da cultura, assim como o divertimento experimentado através das regras impostas pelo jogo (ALBORNOZ, 2009).

⁸ Os jogos *stealth*, ou furtivos, consistem na necessidade do jogador em cumprir seus objetivos sem ser identificado e alertado pelo inimigo, através de técnicas silenciosas que combinam com camuflagem e uso de sombras para ocultar o personagem controlado. Embora na maioria dos *games* do gênero a abordagem não seja obrigatória, optar por não cumprir a furtividade implica em diversas consequências, como o uso máximo da força do inimigo, falha em objetivos específicos e, indiretamente, a perda da experiência oferecida pelo jogo. O *game* a popularizar o gênero *stealth* foi *Metal Gear* (1987).

*HUD*⁹: a direção do vento, a gravidade e os batimentos cardíacos do protagonista. Estes elementos são essenciais para que o projétil do rifle seja mais acurado.

Enfim, os títulos sucessores do primeiro *Sniper Elite* apenas melhoraram os elementos *stealth*. Quando, no jogo original, o jogador deveria atentar a sons de cobertura para disparar suas armas sem ser percebido, a partir do segundo título (*Sniper Elite V2*), agora era possível acompanhar um novo elemento de *HUD* que indicava os momentos em que se podia atirar sem comprometer o modo *stealth* (como quando, por exemplo, algum disparo de artilharia pesada era realizado). Os recursos do *bullet time* também foram aperfeiçoados: numa espécie de efeito “raio-X”, a região do corpo onde o inimigo era atingido mostrava seus órgãos e ossos sendo dilacerados pelo projétil [Figura 2]. O terceiro e quarto títulos mantiveram os elementos bem-sucedidos de seus antecessores e melhoraram vários recursos em questão de táticas e opções de eliminação dos inimigos (como, por exemplo, a opção de neutralizá-los com uma faca através das beiradas horizontais e verticais dos cenários).

Figura 2: Um projétil disparado pelo rifle de Fairburne atravessa o crânio de um soldado alemão em *Sniper Elite V2* (2012). O modo “raio X” se tornou presente a partir deste título. Imagem disponível em: <https://eskipaper.com/images/sniper-elite-2.jpg>. Acesso em: 16 jun. 2021.



Porquanto *Sniper Elite III* apresentasse cenários do norte africano, em *Sniper Elite 4*, optou-se por explorar ambientes da Itália¹⁰. Isso significava que os inimigos não eram apenas alemães – embora ainda consistissem no inimigo primário – mas também os fascistas italianos comandados por Benito

⁹ *Heads-up display*, ou monitor de alerta, consiste nas informações diégéticas apresentadas ao jogador, dispostas nos cantos ou laterais da tela. Em um jogo de corrida, por exemplo, o *HUD* apresenta o velocímetro, as marchas, a posição do jogador, etc. Na Figura 1, ao canto inferior esquerdo, a bússola serve de elemento do *HUD*.

¹⁰ Historicamente, a invasão Aliada à Itália foi possível graças à derrota sobre o Eixo na África do Norte, ou seja, pôde-se utilizar o continente como ponto de partida para os desembarques na Sicília entre julho e agosto de 1943. Doravante, a ilha serviu de cabeça-de-ponte para os demais ataques Aliados ao país (CARDONA, 2009).

Mussolini. Através de alianças com a resistência italiana e a máfia¹¹, Fairburne mais uma vez deveria impedir que os planos dos alemães, em colaboração aos italianos, fossem colocados em prática. No contexto, Fairburne ainda não é associado à OSS, mas à britânica SOE (*Special Operations Executive*, ou Executiva de Operações Especiais), enviado à ilha de San Celini para investigar um novo míssil teleguiado antinaval construído pelos nazistas¹². Neste título, de maneira estratégica, o jogador pode optar pelo modo clássico de eliminação – através do *zoom* da mira do rifle – ou por intermédio de maneiras mais criativas, como a explosão de líquidos inflamáveis próximos ao alvo, uma facada no pescoço, o derrubamento de alguma carga pesada sobre o alvo, etc. Fazê-lo sem alertar os demais inimigos, respeitando o modo *stealth*, proporciona ainda maior satisfação. Esconder o corpo em uma vala ou no mato, depois, é opcional ao jogador.

A seleção do quarto título da saga para a presente pesquisa se dá principalmente por uma característica de destaque que vai além dos aperfeiçoamentos e novidades nas mecânicas¹³ do jogo: os conteúdos de leitura disponíveis em diversas categorias. Embora seus títulos antecessores já houvessem explorado textos do tipo, agora eles estavam mais organizados e em maior quantidade. Estes conteúdos digitais consistem em diversas cartas encontradas durante as missões. A grande maioria dos conteúdos é opcional, ou seja, coletá-las ou não, não influencia na narrativa do jogo. Quando coletadas, podem ser lidas no mesmo instante, embora possam ser conferidas em outro momento; afinal, ficam guardadas em uma espécie de arquivo que pode ser acessado através do menu principal do *game*. O acervo digital oferecido pelo quarto *game*, portanto, possibilita uma análise histórica mais aprofundada do título.

As cartas são divididas nas seguintes categorias: cartas para casa, cartas de casa, últimas cartas, documentos, registros de serviço e relatório de atiradores. Estes itens são os chamados “colecionáveis”; assim como em grande parte dos jogos eletrônicos em geral, os colecionáveis são incentivos para a exploração total dos cenários dispostos e dos conteúdos apresentados pelos desenvolvedores. A prática de coletar todos os colecionáveis, em um jogo, geralmente implica em maior desafio à experiência. Podem ser de fácil ou difícil acesso, e talvez na maioria das vezes, requeiram guias de outros jogadores, facilmente encontrados na internet, para que todos sejam

¹¹ A máfia italiana teve grande influência sobre o combate contra o fascismo durante a Segunda Guerra Mundial, dado que havia sido declarada inimiga do Estado. Em aliança com o governo provisório dos Aliados a partir do desembarque na Sicília em 1943, o mafioso Michele Pantaleone e Don Calogero Vizzini expandiram o mercado negro porquanto colaboravam no combate aos fascistas; paralelamente, nos Estados Unidos, o governo norte-americano negociou com o chefe Don Charles “Lucky” Luciano, da *Cosa Nostra*, por sua influência no crime organizado na Sicília; Embora durante a guerra o governo tenha negado quaisquer negociações em relação à deportação e liberdade de Luciano, o mesmo foi exilado para a Itália logo após o conflito, em 1946 (NAYA, 2009; SOUTHWELL, 2014).

¹² A ordem cronológica da saga segue a seguinte sequência: terceiro, quarto, segundo e primeiro títulos.

¹³ Referentes ao conteúdo dos motores gráficos, ou *engines*, que consistem em toda a estrutura técnica de funcionamento de um jogo.

coletados. Grande parte dos *games* não indicam a localização dos colecionáveis, senão através de dicas apresentadas por seus diversos meios. Cada jogo apresenta este conteúdo de sua própria forma, conforme os propósitos dos produtores (exploração do cenário, recompensas para o jogador, etc). *Sniper Elite 4*, além das diversas cartas, oferece como colecionáveis várias águias de pedra escondidas pelo cenário que devem ser destruídas com um tiro de rifle a longa distância.

Enfim, a obtenção das cartas colecionáveis em *Sniper Elite 4* é de fácil acesso, mas em quantidade numerosa. O jogo em si não expõe dicas que auxiliem no encontro destas cartas, portanto, devem ser encontradas unicamente através da intuição e perspicácia do jogador (além do uso de guias *online*). Elas são encontradas juntos a corpos de inimigos neutralizados ou sobre mesas, caixotes etc. Todas têm relação ao contexto apresentado pelo *game*.

É possível analisar o conteúdo de um jogo eletrônico a partir de três métodos: através da análise iconológico-iconográfica da imagem estática¹⁴ (*prints*, artes conceituais, capas); da imagem em movimento, atribuída por teorias aplicadas ao cinema, podendo ser experimentada pelo próprio jogador ou através da observação da prática exercida por outros; ou, aí o mais eficiente, por meio da exploração do pesquisador através de sua experiência direta com o jogo, ou seja, da análise *ingame*, que oferece resultados mais acurados conforme o objetivo da pesquisa (DE PAULA, 2017).

No entanto, o *game* na qualidade de objeto de análises históricas 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 em *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 através 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

¹⁴ O método iconológico-iconográfico baseia-se em análises aplicadas em imagens estáticas que procuram, em termos genéricos, interpretar as representações e simbologias contidas em determinadas figuras. A preocupação em se obter resultados de interpretação histórica através das imagens surgiu durante as décadas de 1920 e 1930, com os intitulados historiadores da arte. Os mesmos argumentavam que as obras de arte deveriam ser encaradas como textos, dado que não foram pintadas simplesmente para serem observadas – mas lidas. Dentre esses historiadores da arte – junto do filósofo Ernst Cassirer –, encontravam-se os alemães de Hamburgo Aby Warburg, Fritz Saxl, Erwin Panofsky e Edgar Wind, grupo responsável pela criação da Escola de Warburg (BURKE, 2004).

individuais, culturalmente construídos para cada facção presente no jogo, como as vestimentas, construções, espaços geográficos, tecnologias, entre outros (TELLES; ALVES, 2015). A verossimilhança histórica em termos rígidos 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, assim, o videogame como “simulação imperfeita” da história, pois ao contrário do que se pode esperar de um jogo eletrônico, ele nunca haverá de representar o passado e seus fatos; ao contrário, espera-se absorver dele o conhecimento vinculado às atribuições e elementos presentes na história (ELLIOT, 2017).

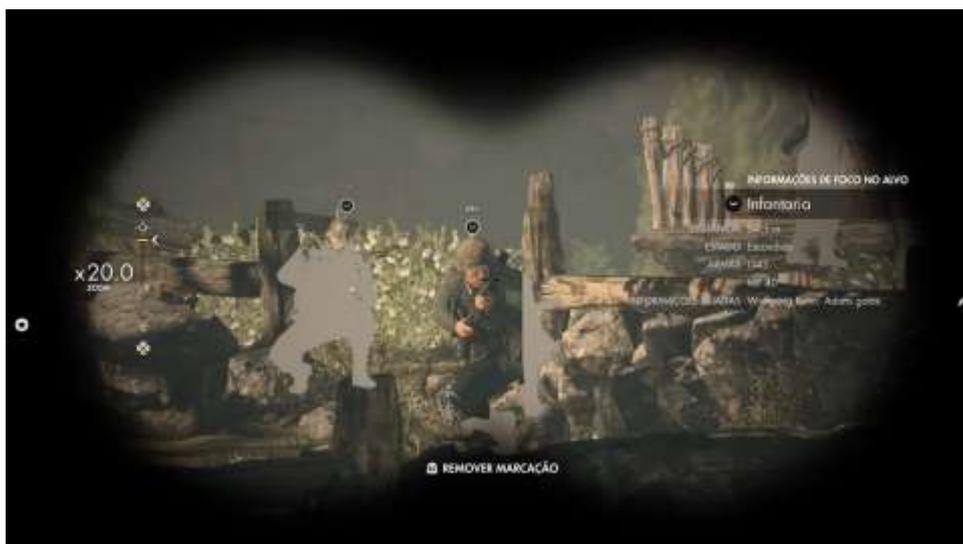
O objetivo da presente pesquisa é analisar historicamente as informações escritas presentes em *Sniper Elite 4* através da experiência direta. Embora o contexto apresentado pelo *game* se trate de uma figuração da história, é necessário atentar que o conteúdo escrito encontrado neste jogo (bem como ele mesmo em sua totalidade) segue uma lógica verossímil de atributos históricos. A fim de apresentar uma perspectiva crítica com maior precisão, nesta pesquisa, as cartas dispostas pelo *game* foram coletadas pessoalmente pelo autor através da prática, com o auxílio de guias; assim, foi possível completar o arquivo *ingame* das correspondências¹⁵, tanto do jogo-base quanto da *DLC Target: Führer*¹⁶.

Igualmente importante para a presente pesquisa foi o uso das informações obtidas por meio dos binóculos do protagonista. Ao direcioná-lo para um inimigo, é possível obter informações pessoais sobre o mesmo, tanto em relação ao exercício no *front*, quanto de sua vida privada (diz-se, no próprio jogo, que estas informações são obtidas pela Inteligência Aliada) [Figura 3]. Além de apresentar dados pessoais sobre o soldado, os binóculos calculam a sua distância 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, embora não permaneçam registradas em um arquivo.

¹⁵ Quando o jogo foi lançado no Brasil em fevereiro de 2017, o seu conteúdo veio devidamente traduzido para o português. Assim sendo, as cartas utilizadas nesta pesquisa foram obtidas através da versão traduzida.

¹⁶ As *DLC's*, ou *downloadable contents* (conteúdos baixáveis), consistem em conteúdos extra ao jogo-base sem que interfiram no enredo original do *game*, ou seja, são opcionais. *DLC's* vêm separadamente do jogo-base, podendo ser obtidas através de *downloads* com custo adicional. Vêm também já presentes em edições especiais do jogo em específico. *Sniper Elite 4* possui duas *DLC's* de missões extra (além dos pacotes de novas armas, etc.): *Target Führer* e *Deathstorm*.

Figura 2: A visão do jogador através dos binóculos. *Print* retirado pelo autor.¹⁷



MORAL *VERSUS* MALDADE

Sniper Elite 4 parece provocar a consciência do jogador quando apresenta, do paramilitar camisa-negra italiano ao oficial alemão de alto escalão, perspectivas únicas para cada um dos sujeitos encontrados no decorrer de todo o *game*, das quais muitas induzem a consciências que podem ser encaradas como más. Tal provocação é oriunda da forma como estes inimigos são retratados, já que as informações disponibilizadas pelos binóculos ou cartas muitas vezes tendem a despertar sentimentos negativos do jogador em relação a estes soldado alemães e italianos: eles podem ser executores de prisioneiros de guerra, assassinos de inocentes, torturadores de civis, etc. – algumas vezes, alude-se ainda que alguns deles se divertem praticando a maldade, em uma espécie de transe sádico.

Traços de maldade são mais evidentes em informações transmitidas pelos Aliados que pelas cartas, pois menos que informações de suas vidas pessoais, exibem-se nelas suas experiências no *front* (ou o tédio por sua falta¹⁸). Entre as informações que tentem a transmitir sentimentos negativos, lê-se, por exemplo:

¹⁷ Todas as cartas referentes a este artigo foram devidamente printadas pelo autor e encontram-se disponíveis através do link <https://videogameshistoriaecultura.blogspot.com/2020/05/prints-das-cartas-encontradas-em-sniper.html>. Acesso em: 02 jun. 2021. As informações adquiridas pela Inteligência Aliada através da utilização dos binóculos foram obtidas através do link https://sniperelitegame.fandom.com/wiki/Sniper_Elite_4_Allied_Intelligence. Acesso em: 04 jun. 2021, devidamente traduzidas pelo autor para esta pesquisa.

¹⁸ Por exemplo, conforme uma das “cartas para casa”: “17 de dezembro de 1943. Querido Ludwig: Tenho inveja de você. Sei que faz frio na Rússia, mas pelo menos você está enfrentando o inimigo. Aqui nós só ficamos a postos, protegendo esta maldita base de U-boats. Cuidado, irmão. Sebastian.” *Print* da carta disponível em: <https://1.bp.blogspot.com/-B-u6rKaLEwU/XsBUSL0I->

- Edmund Hartig. Incendiou uma vila.
- Günther Dürr. Atirou na cabeça de um fazendeiro que se negou a deixar a ilha.
- Dolf Kalbfleisch. Incendiou uma igreja suspeita de acolher *partisans*¹⁹.
- Dietrich Jund. Histórico de violência antes de ingressar ao exército, envolvido no assassinato de uma ex-namorada.
- Günther Zierold. Antigo professor de escola. Torturou e matou doze *partisans*.
- Alexander Hattenberger. Atirou em um cão vira-lata.
- Karlheinz Gebhardt. Esfaqueou um prisioneiro norte-americano até a morte.
- Oswald Sander. Sapador. Seu brutal assassinato de um(a) jovem de quinze anos faz com que mesmo seus companheiros suspeitem dele.
- Berti Höfler. Metralhou um grupo de civis.
- Walther Spiegel. Destruiu um caminhão cheio de civis fugitivos com uma *Panzerfaust*²⁰.
- Tobias Althaus. *Expert* em minas. Gosta de ver os resultados de seus esforços e mantém um registro dos ferimentos de suas vítimas.
- Holger Knopf. Tenente. Gosta de atirar em maçãs nas cabeças dos prisioneiros.
- Franco Torre. Envolvido no assassinato de um menino camponês.

A maldade, baseada nestes exemplos, é 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 é 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, transmitem a sua injustiça.

Um exemplo que melhor esclarece a consciência dos nazistas quanto os limites entre a moral e a maldade provém da análise de Hannah Arendt (1999) relacionada aos testemunhos do *SS-Obersturmbannführer* Adolf Eichmann, responsável pela organização logística das vítimas do Holocausto

iI/AAAAAAAAAeE/PkboXF7Qsko99TxWVGpt4gkMhrWnQCn3QCPcBGAYYCw/s1600/Sniper%2BELite%2B4_20200514190331.jpg, acesso 07 jun. 2021.

¹⁹ Guerrilhas da resistência (na Itália, chamada de *partigiani*), formada por cerca de 80 mil membros, das quais mais da metade havia se ligado às brigadas comunistas Garibaldi. Exerciam assassinato, sabotagem e emboscadas a unidades nazifascistas (ANNUSSEK, 2006).

²⁰ Arma antitanque alemã descartável (uma única ogiva) para infantaria, tendo sido produzida em diversos modelos para diferentes alcances de impacto (LÜDEKE, 2011).

no decorrer da guerra. Na qualidade de réu por seus crimes contra a humanidade em 1961, Eichmann insistia que seu ofício consistia em política e burocracia do Estado, objetando que nunca havia matado ou mesmo mandado matar alguém. Ao contrário do espetáculo que a mídia sensacionalista procurava testemunhar, Eichmann se mostrou um réu bastante entediante, assim como aparentemente era o seu trabalho. Havia, ali, o exemplo de como o mal falhava em sua personificação, pois o que havia como produto de um “monstro” do *III Reich* era, em suma, bastante decepcionante: um homem de aparência comum que meramente cumpria as leis do Estado, repleto de frases e pensamentos clichês. Pode-se entender, aí, numa semelhança quase aristotélica, que a maldade e a ignorância são indissociáveis de modo mais corriqueiro do que se pode suspeitar.

Na tentativa de dissimularem a culpa, durante o tribunal de Nuremberg²¹, os testemunhos de grande parte dos réus convergiam em um ponto em comum: seus crimes cometidos eram consequências de ordens superiores. Defendiam-se culpando 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 suas abstenções diante dos crimes contra a humanidade. 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 (assim como de Himmler, Göbbels e outras figuras próximas dele) a partir de seus próprios subordinados. A grande maioria afirmava com convicção, ainda, que nada sabia sobre os campos de extermínio (GOLDENSOHN, 2005). Mas as cortes dos julgamentos contra os nazistas não se convenciam de tais desculpas; as razões internas dos réus não importavam. Conforme observou Arendt, “política não é um jardim-de-infância; em política, obediência e apoio são a mesma coisa” (1999, p.302).

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).

²¹ Tribunal Aliado criado a fim de julgar os principais líderes nazistas após a guerra ocorrido de novembro de 1945 a agosto de 1946. Implicou no julgamento de vinte e dois réus, dos quais doze foram condenados à morte por enforcamento – entre eles, Hans Frank (advogado pessoal e governador-geral da Polônia durante a Segunda Guerra Mundial), Joachim von Ribbentrop (ministro do Exterior de 1938 a 1945), Hermann Göring (comandante-em-chefe da força aérea, presidente do *Reichstag* e primeiro-ministro da Prússia) e Karl Dönitz (comandante-em-chefe da marinha a partir de 1943 e sucessor de Hitler a *Führer*). Os demais, com exceção de três absolvições, foram presos, embora a sua maioria tenha cumprido pena parcial (GOLDENSOHN, 2005; ROLAND, 2013).

Ora, o mecanismo lógico que procura isentar o ego de tantas responsabilidades assimiladas à violação de outrem, mais especificamente em relação aos criminosos nazistas e suas vítimas, resulta de um sentimento muito anterior à consolidação do nacional-socialismo; o pensamento comum alemão, do oficial nazista ao civil simpatizante do Partido, 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 Germânia, um pessimismo que ia em direção contrária à da *belle époque* francesa. Conforme bem observa o historiador 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 irracionais, 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”.

A partir daí, é possível compreender a paixão popular que se desencadeou, ainda que se levassem décadas, a Hitler e seus objetivos. 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 apoiar os crimes do nazismo.

A obediência de diversos combatentes representados em *Sniper Elite 4*, assim como seus atos de crueldade que, para o Estado, eram aparentemente justificados, remetem a esta tradição. Exercem suas tarefas, muitas vezes entendidas como sádicas, como se estivessem cumprindo qualquer outro ofício militar. Mas é indesculpável que suas atitudes atrozes possam ser baseadas unicamente na obediência ou ingenuidade, tanto no jogo quanto na história; pode-se concluir, seguramente, que o soldado alemão do *Reich* praticante da ideologia nazista praticava, indissociavelmente, a maldade. A história que envolve atrocidades contra a humanidade não é subjetiva.

Exceto que o jogador possua sentimentos pró-nazistas durante a experiência em *Sniper Elite 4*, é bem provável que o mesmo reaja negativamente diante dos inimigos com más atitudes, características, ou sobretudo, obediência e sua indissociável apologia ao racismo, violência, etc., mesmo que as atitudes dos mesmos sejam coerentes para com as leis de seus países e que lhes caiba a considerá-las justas. Ora, o sentimento do jogador é inerente à experiência do *game* de maneira muitas vezes mais intensa que aquela experimentada na relação entre espectador e filme. Porque, mais do que assiste, o jogador controla e se coloca no lugar do personagem. Isso pode muito bem explicar atitudes

violentas de um jogador no *game per se*, mesmo que sua personalidade não o condiga; age não conforme o que faria em seu lugar, mas o que faria se fosse o personagem que controla.

Porque o jogador é algo similar, ou além, ao conceito que Jacques Aumont (1993) chama de “parceiro ativo da imagem” proporcionado pela relação espectador-filme. Ou seja, aquele que experimenta um *game* levando-o a sério não apenas testemunha o jogo (da mesma forma que no cinema, conforme originalmente propõe Aumont), mas age como receptor emocional e cognitivo da imagem; em outras palavras, nas representações proporcionadas por atributos visuais, o jogador-espectador assimila as informações transmitidas pela tela como atributos do mundo real. Para Espen Aarseth (2000), uma árvore representada em um jogo, por exemplo, pode ser entendida como um signo; signos, em conjunto, formam lugares em um cenário virtual²² e criam um sentido de apelo emocional àquele que joga. E, por consistirem em representações do mundo real, os signos se atêm às nossas leis da física. Com exceção de jogos de ficção científica (que oferece portais ou a habilidade de atravessar paredes, por exemplo), um muro não pode ser ultrapassado senão escalado, contornado ou destruído. Atravessá-lo como se não possuísse estrutura material seria deslegitimar a sua construção virtual na qualidade de signo (AARSETH, 2000). Cada signo, 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.

Isso ocorre porque o jogador “constrói e adquire novos conhecimentos que nos modos narrativos não seria possível” (AARSETH, 2000, p.154). 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: em um *game* de fantasia tolkeniana como *Myth: The Fallen Lords* (1997), por exemplo, uma aranha gigante pode facilmente causar repulsa, medo ou sobressalto. Embora fantasiosa, a aranha gigante causa emoções ao jogador devido às suas respectivas 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

²² Tais lugares podem ser bosques, montanhas, residências, muros, estradas, etc. Ou seja, qualquer corpo ou objeto, grande ou pequeno, serve de compilação de signos que lhes dão forma física. Isso significa que, pelo menos na maioria dos *games*, o personagem controlado não pode atravessar uma parede porque isso desrespeitaria as leis da física. Estes inúmeros signos que emitem lugares a um jogo é o que Aarseth define como “espaço”, ou seja, a totalidade de um cenário. Signos, porém, como uma porta que não pode ser aberta em determinado jogo, servem simplesmente para darem forma à casa; todo jogo virtual, independentemente de sua temática, consiste em signos, lugares e espaços (AARSETH, 2000).

espectador, podendo transformá-las ou suscitar outras: o reconhecimento está ligado à lembrança (AUMONT, 2002, p.82-83).

Por estes e outros motivos, não é difícil que certos inimigos apresentados em *Sniper Elite 4* despertem desgosto por parte do jogador e, quase automaticamente, o desejo do mesmo em eliminar este inimigo. Pois o nazismo tende a ser vinculado cognitivamente não só por seus horrores durante a existência do *III Reich* (assassinatos, torturas, etc.) mas também pelos preconceitos ainda muito presentes como o racismo, a homofobia, a xenofobia, entre outros. É possível dizer que, por isso, uniformes ou a bandeira da suástica remetam a vários sentimentos àqueles que os observam, porque seus símbolos foram historicamente assimilados ao ódio. Pois o parceiro ativo da imagem aprende, através das representações do nazismo (como no cinema, por exemplo), a associar os seus diversos atos de violência física e moral. 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 nas aranhas gigantes de *Myth*, o nazismo cria um efeito emocional ao espectador como resultado de suas concepções culturais e intersubjetivas, reforçadas constantemente pelo lembrete de que o regime do *III Reich* foi um dos grandes causadores de crimes contra a humanidade da história.

DEIXE-O VIVER: APELOS EMOCIONAIS

Ao contrário da maioria dos jogos de guerra a retratarem o conflito, *Sniper Elite 4* procura não depreciar o inimigo alemão em sua totalidade; pelo contrário, baseia-se em diversos exemplos históricos para construir as diversas personalidades dos cerca de 300 soldados presentes em todo o jogo-base.

Algumas informações obtidas em relação aos inimigos aludem a soldados, principalmente de baixa hierarquia, céticos quanto a seus deveres para com a guerra ou mesmo o *Reich*. Uma delas, da categoria “últimas cartas”, demonstra a frustração de um soldado alemão:

“23 de abril de 1943

Ao meu amor,

Eles mandaram escrever uma carta. Uma última carta. Meu amor. Não tenho um amor. Tenho que fingir. Só tenho dezoito anos. Não tive chance de encontrar o amor.

Sussurre. Nunca desejei participar da guerra. Não acredito nela. Não acredito no *Führer* ou na propaganda de Goebbels [sic]. E se uma bala atingir minha cabeça, que seja.

Pelo menos eu não serei testemunha do sofrimento que meus irmãos causarão a estas pessoas pouco depois.

Meu nome é Gerhard Grass.”²³

De modo similar, através dos binóculos, pode-se ler de um soldado alemão: “Friedrich Runstedt. Acha que alguém deveria assassinar Hitler”. Reprovações ao nazismo e a Hitler, como deste exemplo e da carta de Grass, podem ser compreendidos como atitudes de uma herança da tradição militar alemã²⁴. Pois a *Wehrmacht* (forças armadas alemãs)

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).

Por motivos como este, havia deserções em massa. É necessário compreender que no contexto alemão do *III Reich*, cumprir o dever militar e exercer a doutrina nazista poderiam ser práticas dissociáveis; estima-se que cerca de trinta mil soldados alemães, para fugir da guerra ou do nazismo, desertaram a partir de 1940. Vinte mil destes foram capturados e executados pelos próprios militares alemães (DA CRUZ, 2009).

Enfim, embora o *game* apresente características com cunho até mesmo antinazista por parte de alguns inimigos, é mais comum que os sentimentos destes soldados estejam relacionados à depreciação aos Aliados. Mas, ao contrário de grande parcela dos jogos de guerra a abordar o conflito, parte deste sentimento em *Sniper Elite 4* não associa a guerra exercida contra o Eixo como inteiramente honesta, pois aponta as consequências advindas também por parte dos Aliados, principalmente os britânicos.

Na categoria “cartas de casa”, este sentimento é comum, por se tratar de correspondências oriundas de familiares, cônjuges ou amigos dos soldados a serem combatidos pelo jogador. Ou seja, transmitem a perspectiva de civis, em sua maioria, e logo de vítimas da guerra. Em relação aos Aliados, pode-se ler, por exemplo:

²³ Print da carta disponível em: https://1.bp.blogspot.com/-ctf_TyOEJrg/XsBTNHMkEDI/AAAAAAAAAPw/VRHooLspaquwUn7DiFCSPeR5T54JMRZ0ACPcBGAYYCw/s1600/Sniper%2BElite%2B4_20200511114250.jpg, acesso 08 jun. 2021.

²⁴ No entanto, não se pode ignorar os crimes de guerra cometidos pela *Wehrmacht*. Até a 1990, 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. Este mito, criado pela própria elite sobrevivente das Forças Armadas após a guerra, não se sustentou ao passo que se descobriam os seus massacres. No *front* oriental certamente foi pior: dizia respeito ao espaço vital, maior objetivo de Hitler. 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, auxiliaram a SS nas deportações dos judeus aos guetos e execuções em massa (SCHNEIDER, 2018; WAGENER, 2016)

“Caro Willy

Como vai você, meu garoto? Honestamente, as coisas não estão muito boas em Colônia.

Os ingleses têm bombardeado a região há meses. Foram muitas, muitas vítimas. Incluindo, infelizmente, sua mãe.

Eu sei que será um grande choque.

Só posso dizer com certeza que ela não sofreu.

Seu pai.”²⁵

Historicamente, as referências do jogo aos bombardeios britânicos sobre regiões civis da Alemanha são bastante acuradas. No ano de 1942, cidades inteiras da Alemanha foram arrasadas por ataques aéreos britânicos²⁶, dos quais grande parte ocorria sem objetivo militar algum. Aparentemente, os bombardeios realizados pela RAF (*Royal Air Force*, força aérea britânica) sobre a Alemanha soaram como vingança pelos ataques realizados pela *Luftwaffe* (força aérea alemã) sobre a Inglaterra no ano de 1940, que haviam vitimado cerca de 40 mil mortes, entre civis e militares. Em contrapartida, apenas na cidade alemã de Colônia – cidade de onde a carta destinada a Willy no *game* fora remetida – calcula-se que entre 30 e 31 de maio de 1942 os britânicos vitimaram 30 mil civis. No total de bombardeios, fizeram-se 600 mil vítimas, das quais 15% eram crianças; 7,5 milhões de residências foram demolidas, catástrofes resultadas por mais ou menos duas milhões de toneladas de bombas (JURADO, 2009; LOSADA, 2009). De maneira geral, o desastre promovido pelas forças aéreas foi desnecessário:

É evidente que os bombardeios, por si só, não puderam ganhar a guerra, tendo fracassado também no sentido de enfraquecer a capacidade de resistência alemã, que era o objetivo dos ataques indiscriminados sobre as cidades. Em vista dos acontecimentos, o sofrimento infligido a centenas de milhares de civis alemães, bem como aos britânicos e outras nacionalidades, foi bastante irrelevante na hora de ganhar a guerra. Colocar sobre a mesa centenas de milhares de mortos inocentes de nada serviu (LOSADA, 2009, p.31).

Sniper Elite 4 não emite dados históricos justamente porque, novamente, trata-se da perspectiva de pessoas comuns da Alemanha em seu respectivo tempo real (lembrando-se que o contexto se passa no ano de 1943). Ainda referente à carta em que o pai notifica ao soldado Willy

²⁵ *Print* da carta disponível em: https://1.bp.blogspot.com/-KPWzFPFjBM/XsBTAKMiLFI/AAAAAAAAANI/j6j0g69Og7M5gFG5_Lj-uouSl6mTjg_DwCPcBGAYYCw/s1600/Sniper%2BElite%2B4_20200511113323.jpg, acesso 11 jun. 2021. Ver também: https://1.bp.blogspot.com/-Y11Q_wIcPqo/XsBTArpy7VI/AAAAAAAAANM/umNxPzcbf4RCMmPe6L-dJGKAo5IDiT3QCPcBGAYYCw/s1600/Sniper%2BElite%2B4_20200511113330.jpg, acesso 11 jun. 2021.

²⁶ Similarmente, os bombardeios realizados pela força aérea norte-americana sobre civis foram propositais a partir do final de 1944, através da política de *dehousing* estipuladas por Roosevelt e Morgenthau. Através do uso de bombardeiros de precisão, não apenas bairros residenciais foram arrasados, mas também hospitais, museus, bibliotecas etc. A cidade de Dresden, por exemplo, que não possuía objetivos militares nem econômicos, foi dizimada: contam-se mais ou menos 100 mil mortos. Apenas de 1944 a 1945, os norte-americanos utilizaram 1.328.331 toneladas de bombas, ultrapassando as 957.915 dos britânicos (JURADO, 2009).

sobre a morte da mãe, é possível que o mesmo combatente (que é identificado pelo binóculo do protagonista) já tenha sido eliminado pelo jogador, ou passado despercebido pelo mesmo, ou ainda, haverá de ser a sua vítima. Tais possibilidades podem ser exercidas com a consciência ou não do jogador – afinal, são várias cartas e vários soldados, de forma que memorizar e conectar os nomes transmitidos pelos binóculos às correspondências é tarefa difícil. No caso de se ter percebido a conexão entre soldado e carta, cabe ao jogador eliminar o soldado ou não – implicando conscientemente em mais uma morte na família do pai em Colônia (embora não se saiba mais sobre o soldado, que poderia hipoteticamente ter exercido boas ou más atitudes no *front*, independentemente do drama familiar), mas dificultando o progresso do protagonista em seus objetivos; afinal, se Fairburne for identificado por qualquer inimigo, tenha ele sido vítima de um drama ou não, o mesmo o atacará, alertando os demais companheiros.

A perda de pessoas próximas é apenas um exemplo que o jogo transmite em relação ao soldado, transformando-o também em vítima da guerra. Mesmo assim, deve-se atentar para o fato que transformá-los em vítimas não os colocam necessariamente como isentos de crimes no *front*. O jogo procura transmitir, na verdade, as experiências ou características mais marcantes de cada indivíduo retratado, sem se demorar em seus históricos pessoais; prefere-se, portanto, que a moral do jogador seja baseada apenas nas informações transmitidas. O resto é subjetivo.

Retratos de hesitação ao dever entre os combatentes alemães e italianos não são comuns no *game*²⁷; pelo contrário, em seu conteúdo, retrata-se massivamente a brutalidade e a violência estimuladas pelo *III Reich*, que historicamente, eram partes do cerne da doutrina nazista desde os primeiros momentos de Hitler no Partido Nacional-Socialista dos Trabalhadores Alemães (FEST, 2017). Dentre as informações transmitidas pelo jogo – novamente, através dos dados obtidos pela Inteligência – alguns deles até mesmo participaram ou tiveram envolvimento indireto ao *putsch* da cervejaria²⁸ em 1923, ou seja, apoiaram Hitler desde o início dos movimentos nazistas.

Igualmente de maneira comum, porém, muitos dos inimigos retratados em *Sniper Elite 4* são neutros, ou seja, não transmitem bondade, nem maldade (novamente, neste caso, entende-se também fiel à ideologia nazista). Mas o impacto moral causado por estes combatentes confunde o jogador quanto a seus destinos, pois os apresentam menos como soldados e mais como seres humanos, ou seja, os aproximam a qualidades emocionais, racionais e físicas que desconstroem a concepção

²⁷ Uma exceção, que demonstra a hesitação de um soldado perante seu dever, pode ser observada na carta disponível em: https://1.bp.blogspot.com/-dX-z-k09RLM/XsBTMXOHo3I/AAAAAAAAAPk/nCovdq-Y_ssXUW3poE8yiBOyotDIwL75gCPcBGAYYCw/s1600/Sniper%2BElite%2B4_20200511114230.jpg, acesso 21 jun. 2021.

²⁸ Tentativa de golpe de Estado sobre a Baviera comandada por Hitler em companhia de outros membros do Partido Nazista sob a proteção das milícias armadas *SA (Sturmabteilung)*. Em confronto com a polícia, vários membros foram mortos, e sua maioria, capturada – inclusive o próprio Hitler, que se manteve detido na prisão de Landsberg por nove meses (FEST, 2017).

comumente assimilada aos soldados alemães da Segunda Guerra Mundial como apáticos, irracionais e incansáveis. Lê-se sobre alguns deles, por exemplo, através dos binóculos:

- Bertl Hasenkamp. Secretamente, ama *jaꞤꞤ* americano.
- Lorenz Pohl. Adoraria deixar a barba crescer.
- Franz Zorg. Reprimido por roubar comida para enviar à sua irmã.
- Egor Fischer. Desejava ter ouvido sua mãe.
- Bruno Haas. Tem pavor de se afogar.
- Wolfgang Kuhn. Ama gatos.
- Bruno Huffman. Mantém seu rifle obsessivamente limpo.
- Fritz Vogt. Desmaiou durante o treinamento básico.
- Phillip Beitel. Ouve vozes.
- Arnulf Lowrenz. É frequentemente visto chorando.
- Hildebrant Gressman. Sabe que vai para o inferno.
- Sigismund Bödeker: Certo de que irá para o céu.
- Timm Bastian. Alérgico a azeitonas.
- Linus Überhör. Não consegue tirar o grito de sua cabeça.

Exemplos de humanidade (entende-se aproximação à moral) como estes não são raros na cultura midiática²⁹, mas certamente são sobrescritos por atos de brutalidade, injustiça, etc. demonstrados por tantos nazistas. Ora, os maus exemplos são acurados quando representados em um filme, uma série ou um *game* que retratem a Segunda Guerra Mundial, pois como já dito, os nazistas exerciam a maldade muitas vezes de maneira automática e monótona; por sua vez, seria um erro assimilar todos estes atos como mecânicos, pois protegidos pela lei do *Reich*, exerciam assassinatos, torturas, espancamentos, estupros, entre outras violências, de maneira bem consciente, senão prazerosa, à parte da eliminação sistemática de judeus, eslavos etc. (ASKIN, 2003).

Por sua vez, os exemplos de humanidade oferecidos por *Sniper Elite 4* procuram equilibrar a concepção dos inimigos retratados no *game*. Se todos os cerca de 300 combatentes alemães e italianos ali representados possuíssem apenas características negativas, o jogo penderia para uma apologia exagerada, ou forçada, do heroísmo anglo-americano. Pelo contrário, o jogo procura demonstrar, não sem honestidade, que havia combatentes que se assemelhavam ao *nós* – aí, o gosto por animais, os medos, as crenças, as limitações, etc.

²⁹ Como no cinema, por exemplo, os personagens históricos Oskar Schindler (A Lista de Schindler, 1993) e Wilm Hosenfeld (O Pianista, 2002).

Também próximas deste processo de humanização, existem informações cômicas, mas ainda verossímeis, acerca dos soldados alemães encontrados: lê-se, por exemplo, que Viktor Fichte foi reprimido por usar uma cópia do *Mein Kampf* como encaço para uma mesa bamba; Reiner Fenchel acredita que Stalin, na verdade, seja uma mulher; Elmar Krüger crê secretamente que o bigode de Stalin seja melhor que o de Hitler; Sebastian Gutheil consegue encostar a língua no próprio cotovelo; Elias Kesselring perdeu um dente comendo biscoito; Kurt Stiner tem um medo inexplicável de galinhas.

De maneira verossímil, os exemplos cômicos ou “neutros” dos combatentes do Eixo encontrados no *game* são mais comuns (mas não em grande maioria) em soldados de baixa patente da *Wehrmacht* do que nos oficiais ou soldados da *Waffen-SS*, a tropa de assalto da *Schutzstaffel* (tropa de proteção), elite ligada diretamente ao Partido Nazista. Os combatentes das Forças Armadas, muito mais que as elites da SS, vinham de “tradições de um país que reconhecia à instância militar uma competência moral particular em relação à instância política” (FEST, 2017, p.267); por isso, entre oficiais e elites representados em *Sniper Elite 4*, é mais comum que se encontrem dados referentes não só ao apoio incontestado a Hitler, mas também à violência tão comum entre os soldados do *Reich*.

Enfim, existe um personagem em particular que o jogo retrata não apenas através de dados escritos, mas também como inimigo vulnerável às diversas formas de assassinato possíveis por intermédio do tenente Fairburne: o próprio Adolf Hitler.

O FRUSTRADO DESEJO DE ASSASSINAR ADOLF HITLER

Sniper Elite V2, *Sniper Elite III* e *Sniper Elite 4* possibilitam, através da obtenção de suas respectivas *DLC's*, uma missão especial cujo objetivo é assassinar Adolf Hitler. A possibilidade de que o alvo seja o real *Führer* ou algum sócia, porém, não é muito clara: informações obtidas no decorrer da respectiva missão tornam a veracidade da identidade de Hitler subjetiva³⁰. Ou seja, o assassinato do alvo implica em duas possibilidades: se o jogador interpretá-lo como o real Hitler, logo a respectiva missão torna-se não-canônica, ou seja, deve ser compreendida como elemento de uma história alternativa em que o ditador de fato é aniquilado por um atirador Aliado; do contrário, se o alvo for interpretado como um sócia, a missão não deve ser descartada quanto inverossímil, por não interferir no curso da história – implicando, assim, no assassinato de três menecmas que poderiam ter sido, potencialmente, o líder nazista.

Embora deixe dúvidas ao jogador, a interpretação quanto sócia de Hitler nestas *DLC's* não é muito convincente quando se percebe que, através da visão em “raio-x” do trajeto do projétil, pode-se

³⁰ Conforme pode ser conferido no *fandom* de *Sniper Elite* através do *link* https://sniperelitegame.fandom.com/wiki/Adolf_Hitler, acesso 25 jun. 2021.

perceber que o alvo sofre de monorquidismo (um só testículo no saco escrotal), uma alusão à possível deficiência do ditador na vida real (ROSENBAUM, 2005).

Em *Sniper Elite 4*, diferentemente da presença de sua figura nos títulos anteriores, desta vez o líder nazista se encontra ao acaso no mesmo local que Fairburne, e não através do envio do atirador para investigar seu suposto comparecimento. Durante a infiltração do atirador em uma instalação alemã de *U-Boats* na Itália, a fim de assassinar o comandante da base, descobre-se que o próprio Hitler está inspecionando o lugar. Daí, através de táticas *stealth*, o jogador deve se aproximar do ditador para eliminá-lo, e há vários meios para isso³¹.

O *zoom* do binóculo em Hitler fornece, com ironia, o seguinte texto: “Adolf Hitler. Maníaco homicida e vegetariano” [Figura 4]. A perspectiva de dualidade aplicada ao alvo oferece sentido cômico, mas preciso, já que além de vegetariano, Hitler não fumava ou consumia bebidas alcoólicas (FEST, 2017). Diferentemente de outros jogos que em outrora haviam representado o ditador de maneira depreciativa, senão demonizada, em *Sniper Elite 4* e seus antecessores preferiu-se se ater a uma figura astuta, taciturna e formal. Acompanhar os movimentos de Hitler dentro da base marítima mostram um alvo que se move sem pressa, seguro de si, em companhia dos seguranças da SS. Porta consigo uma pistola *Luger*, que sabe utilizar no caso de o protagonista ter sua furtividade comprometida. Além disso, através de documentos encontrados no jogo – inclusive cartas escritas pelo próprio Hitler³² – descobre-se uma postura rígida, mas convincente, por parte do ditador. Nem todos os jogos a demonstrá-lo se mantiveram fiéis a tais verossimilhanças³³.

O desejo por eliminar Hitler durante o *III Reich* suscitou em diversos atentados contra a sua vida. Estima-se que houve pelo menos 42 planos de assassiná-lo, dos quais muitos foram colocados em prática (MOORHOUSE, 2009). Talvez o que tenha chegado mais próximo a seu objetivo tenha sido o plano orquestrado pelo coronel alemão Claus von Stauffenberg, responsável pela Operação

³¹ Conforme pode ser visto no vídeo em <https://www.youtube.com/watch?v=VLuPIR2uNaw>, acesso 15 jun. 2021.

³² Lê-se, por exemplo: “23 de dezembro de 1943. Meu Caro [sic] Herman. Li seu relatório com interesse. Concordo com sua crença de que a Base de Sendari executará um papel vital na ininterruptão da linha de suprimentos dos Aliados no Mediterrâneo. Para isso, estou ansioso para visitar Sendari e conferir seu avanço pessoalmente. Por favor, entre em contato com Gerda, minha secretária, para definir os detalhes. Obviamente vocês darão atenção especial a [sic] minha segurança pessoal durante toda a minha visita. AH?”. Carta disponível em: https://1.bp.blogspot.com/-Y6RwwwEELjC/XsBUWa1pn8I/AAAAAAAAAfA/yTQ0yXkmuRIQOU2CVjh95c6CHYHlHRtpACPcBGAYYCw/s1600/Sniper%2BElite%2B4_20200514190530.jpg, acesso 25 jun. 2021.

³³ Em *Wolfenstein II: The new colossus* (2017), por exemplo, apresenta-se um Hitler senil e vulgar, em uma realidade histórica alternativa (durante o início da década de 1960). O jogador assiste ao ditador em um acesso de fúria patológica. Vestido de roupão, ele se comunica apenas aos gritos. Em seguida mata, com uma pistola, um civil que se referiu a ele como *Mr. Hitler*, e não pelo método formal nazista *mein Führer*. Depois, enquanto se vangloria de ter destruído os comunistas e os judeus, urina em um balde de alumínio e no chão ao redor. Após prolongar seu discurso com euforia, sente-se enjoado e vomita sobre o carpete. E então, com fraqueza, deita-se ao lado do vômito, de onde atira em outros civis. A cena completa pode ser visualizada em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Jvo6UawNHw>, acesso 25 jun. 2021.

Valquíria³⁴, mas, mesmo assim, muitos dos demais planos possuíam grande potencial em ser bem-sucedidos. Um deles, que muito se assimila aos representados na série *Sniper Elite*, deveria ser colocado em prática por volta de julho de 1944. Batizada de *Operação Foxley*, a tentativa de assassinar Hitler foi planejada pela SOE: através dos estudos de um massivo dossiê que apresentava as maiores chances de sucesso de eliminação do líder nazista, decidiu-se que o melhor método de assassinato ocorreria a partir da inserção de um atirador de elite na área da casa de campo de Hitler em Berghof; aparentemente, o *Führer* era demasiadamente descuidado durante as suas caminhadas pela floresta ao redor, dispensando até mesmo os seus seguranças. Por sua vez, o plano nunca chegou ao estágio operacional, porque apresentava falhas que não permitiam maiores sucessos na operação, como por exemplo, a extração do atirador após o assassinato. O plano foi realmente frustrado quando se deu o atentado da Operação Valquíria, porque Hitler mudou seus hábitos de segurança e nunca mais apareceu à casa em Berghof (MOORHOUSE, 2009).

Aparentemente, as diversas tentativas em assassinar Hitler, todas falhas, suscitaram em profunda frustração por parte dos Aliados. O desejo de puni-lo se mostrou desapontador diante da descoberta de seu suicídio e quase total destruição do corpo, carbonizado através de litros de combustível, pouco antes do término da guerra. Além disso, os norte-americanos não chegaram ao *bunker* do ditador a tempo, pois os soviéticos já o haviam feito (FEST, 2005). Tal frustração resultou em algumas representações de universos paralelos na cultura popular em que Hitler teria sido morto pelos Aliados ocidentais (como, por exemplo, no longametragem *Bastardos Inglórios*, 2009). Nos videogames, apareceu como inimigo eliminável na plataforma *Bionic Commando* (1988)³⁵, no RPG *Persona 2* (1999) e no primeiro FPS a popularizar o gênero, *Wolfenstein 3D* (1992), além da possibilidade de poder matá-lo no *Wolfenstein* de 2017, embora a atitude resultasse em *game over*.

Foi *Sniper Elite 4*, porém, que do líder supremo do *III Reich* aos soldados de baixa patente, procurou ampliar o sentido de suas representações através de tantas alusões que possibilitam interpretações múltiplas. Da mesma forma, possibilitou a alusão a identidades através de seus cerca de 300 inimigos com verossimilhança, ou seja, sem faltar com as personalidades de cada um de seus soldados representados, algo nunca antes explorado em um *game*.

³⁴ A Operação Valquíria, colocada em prática em 20 de julho de 1944, tinha como objetivo primário encerrar a guerra através do assassinato de Hitler, enquanto a manipulação de documentos colocaria o coronel Stauffenberg na liderança da Alemanha (apoiado por dezenas de seus aliados conspiradores). A bomba colocada próxima de Hitler, porém, não matou o ditador e muitos dos envolvidos foram executados ou cometeram suicídio (BASSETT, 2007; MOORHOUSE, 2006).

³⁵ Há diferenças do título entre a versão japonesa (original) e a versão ocidental – nesta, o nome de Hitler foi substituído por Master-D.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É claro que, conforme o grau de familiarização do pesquisador quanto a seu objeto de estudo, o resultado de sua escrita será mais ou menos densa. O mesmo ocorre em relação ao videogame quanto objeto de estudo de seu pesquisador-jogador. Quanto maior a experimentação, maior a possibilidade de se extrair conteúdos passíveis de análise. Daí, o resultado pode variar quanto o objetivo do pesquisador, porque um *game* oferece tantas opções de análise, que uma teia completa de suas representações pode ser impossível de ser formulada. Apenas a exemplo de *Sniper Elite 4*, na presente pesquisa, foi-se extraída uma pequena fração de sua totalidade, ou seja, as concepções da moral veiculada por soldados alemães e italianos através de cartas colecionáveis espalhadas pelos cenários e a possibilidade de “interpretá-los” através dos binóculos, por intermédio de uma perspectiva histórica e parcialmente filosófica.

Mas, por que analisar um jogo através de tal perspectiva? Ora, jogadores mais atentos já perceberam que um *game* nunca é apenas um *game*; ele é um veículo de representações mais ou menos verossímeis que transpassam alguma mensagem, muitas vezes de cunho histórico ou social. Antigamente, pensava-se no videogame como dispositivo meramente lúdico, e talvez com razão – seus poucos *pixels* ofereciam apenas a adrenalina *per se*, mas não poderiam se aprofundar em questões importantes da sociedade. Com o avanço dos motores gráficos, porém, seus contextos vieram a ser mais bem-elaborados, e com isso, foi-se possível extrair dos jogos elementos mais perceptíveis.

Sniper Elite 4 é, sobretudo, um veículo de representações da história – seus cenários, armamentos, uniformes, conflitos, pensamento comum etc. são relativamente bastante acurados. Neste sentido, pesquisá-lo suscita na interrelação a outros jogos de guerra, que num todo, oferecem um veículo de representações tão importantes quanto um livro, um filme ou um gibi, tanto na qualidade de fonte primária (seu contexto na época em que foi elaborado), quanto secundária (neste caso, a transposição do conteúdo histórico).

Por sua vez, muitos *games* retratam questões mais urgentes à atual sociedade, denunciando através de seus conteúdos as injustiças sociais, o racismo, a homofobia, o machismo etc. – assim como a inclusão das vítimas destas ignorâncias através de personagens importantes para os contextos dos jogos. Paulatinamente, a inclusão tem sido assimilada à prática do jogo, mas há, ainda, uma infeliz resistência que, assimilada como “comunidade tóxica”, expele palavras de ódio, ou senão, isenta-se da preocupação dentro da comunidade de jogadores através de abordagens infantis, ou pelo menos egoístas. É por isso que tem se evitado utilizar o conceito de *gamer* para aquele que pratica o jogo: o *gamer* tornou-se a representação precisa desta “comunidade tóxica”, mais ou menos como se tivessem parado no tempo, de quando o jogo era apenas um jogo.

Mesmo assim, a comunidade de jogadores é otimista. Contribuir através de pesquisas é essencial para que a interpretação da politização dos *games* se torne mais clara e acessível – ofuscando, assim, o discurso dos *gamers* (conforme o conceito apresentado no parágrafo anterior). É muito satisfatório observar que a disseminação da pesquisa sobre videogames tem sido encorajada por diversos professores e academias, através de eventos, revistas e outros projetos que inserem o pesquisador em uma área até há pouco discriminada. É através de tais esforços que o jogo eletrônico, pouco a pouco, tem se fortalecido quanto fonte legítima interdisciplinar.

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.

ALBORNOZ, Suzana G. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Masi. *In: Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, 2009. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 25 mai. 2021.

ANNUSEK, Greg. **Hitler e o resgate de Mussolini**: uma das mais célebres operações de guerra do século XX. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

ARENDT, 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.

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. Acesso em: 23 jun. 2021.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus Editora, 1993.

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

BURKE, Peter. **Testemunha Ocular**: história e imagem. Bauru: EDUSC, 2004. Pertinência: base teórico-metodológica para as análises iconológica e iconográfica.

CARDONA, Gabriel. O mundo durante a guerra. *In: Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.19, p.7-31, 2009.

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.

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. Acesso em: 30 abr. 2021.

DE PAULA, Cássio R. **Videogames e 2ª Guerra Mundial**: O conflito em representações visuais. Saarbrücken: OmniScriptum GmbH & Co. KG, 2017.

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 12 out. 2021.

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.

FEST, Joachim. **Hitler**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, v.1, 2017.

_____. **Hitler**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, v.2, 2017.

_____. **No bunker de Hitler**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

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

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

JURADO, Carlos C. O mundo em guerra. *In*: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.20, p.35-137, 2009.

LOSADA, Juan C. O mundo durante a guerra. *In*: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.20, p.7-31, 2009.

LÜDEKE, Douglas. **Weapons of World War II**. Bath: Parragon, 2011.

MILL, Stuart. **Sobre a Liberdade**. Porto Alegre: L&PM Pocket, v.1217, 2018.

MOORHOUSE, Roger. **Quero matar Hitler**. São Paulo: Ediouro, 2009.

NAYA, Gonzalo. A máfia e “Lucky” Luciano. *In*: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.19, p.69, 2009.

REBELLION. **Sniper Elite games**: Sniper Elite. Disponível em: <https://sniperelitegames.com/en/games/sniper-elite>. Acesso em: 18 mai. 2021.

ROLAND, Paul. **Life after the third Reich**. Londres: Arcturus, 2018.

ROSENBAUM, Ron. **Para entender Hitler**: A busca pelas origens do mal. Rio de Janeiro: Editora Record, 2005.

SCHNEIDER, Samuel. **Documentos nazistas**: Crimes do Exército alemão na União Soviética. Passo Fundo: Livraria e Editora Méritos Ltda., 2018.

SHOEMAKER, Richie. Medal of Honor. *In*: **Guinness World Records Games 2009**. São Paulo: Ediouro, p.49-50, 2009.

SOUTHWELL, David. **A história do crime organizado**. São Paulo: Editora Escala, 2014.

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.

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.

RECEBIDO EM: 09/10/2021
PARECER DADO EM: 28/11/2021



www.revistafenix.pro.br