



**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA RECRUTAMENTO MILITAR: *ADVERGAME*

GUILHERME CELESTINO DE LIMA

**Americana/SP
2016**



**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA RECRUTAMENTO MILITAR: *ADVERGAME*

GUILHERME CELESTINO DE LIMA

guilherme__lima_@hotmail.com

Trabalho Monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Segurança da Informação da Fatec-Americana, sob a orientação da Profa. Dra. Acácia Ventura.

Área: *Advergame*

**Americana/SP
2016**

L698u

Lima, Guilherme Celestino de

O uso dos jogos eletrônicos como ferramenta para o recrutamento militar: Advergame../ Guilherme Celestino de Lima.–Americana: 2016.
40f.

Monografia (Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Profa. Dr. Acácia de Fátima Ventura

1.Jogos eletrônicosl. Ventura, Acácia de Fátimall. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU:681.6

GUILHERME CELESTINO DE LIMA

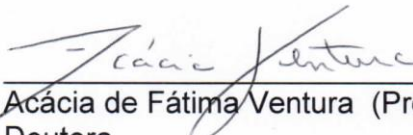
**O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA
RECRUTAMENTO MILITAR: *ADVERGAME***

Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – FATEC/ Americana.


Área de concentração: *Advergame*

Americana, 21 de junho de 2016.

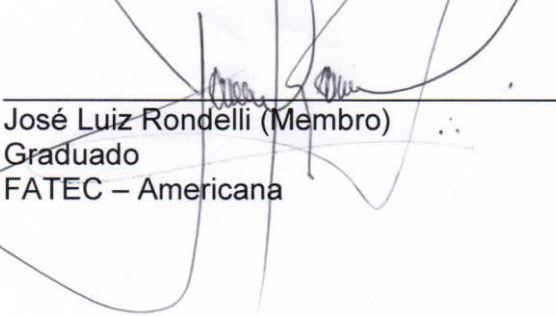
Banca Examinadora:



Acácia de Fátima Ventura (Presidente)
Doutora
FATEC – Americana



José Mário Frasson Scafi (Membro)
Mestre
FATEC – Americana



José Luiz Rondelli (Membro)
Graduado
FATEC – Americana

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à Deus e a minha mãe. Responsáveis por todo que de bom que há em mim.

Agradeço também a todos os professores da Fatec de Americana pelas contribuições em meu aprendizado.

Em especial à professora Acácia Ventura, por seu indispensável auxílio e orientação na conclusão dessa monografia.

Agradeço também a todos os alunos que conviveram comigo no curso, pela amizade e ajuda mútua.

Especialmente Felipe Augusto Masteguim Bedana, Igor Mattheus de Castro Santana, Rachel Barato Gama e Victor Alcantara Ferreira.

DEDICATÓRIA

À Elzi Serapião, que sempre me apoiou e motivou.

RESUMO

O presente trabalho trata a respeito do uso de jogos digitais como ferramenta para o recrutamento militar, utilizando para esse fim o jogo America's Army, desenvolvido pelo exercito dos Estados Unidos. Este trabalho também visa resolver o problema de verificar a funcionalidade dos jogos digitais como ferramenta no recrutamento de indivíduos interessados em se alistarem no exército. Para isso foi necessário como objetivo geral estudar o jogo eletrônico America's Army, objetivando compreender sua eficiência nesse contexto. Este estudo foi feito utilizando o método hipotético dedutivo para se obter a resolução para o problema proposto, foi obtido uma resposta à pergunta levantada e eleito a hipótese correta. Após a pesquisa verificou-se que o jogo foi eficiente na função de recrutamento militar sendo uma forma de propaganda muito eficiente, mesmo havendo críticas e tendo sido gerada certa polemica, pelo fato de ser um jogo que coloca o jovem ou criança em contato com a realidade militar para tentar recrutá-lo. Os resultados do jogo fazem compensar seu uso. Dessa forma ficou constatado que um jogo eletrônico pode ser usado como forma de recrutamento militar com sucesso.

Palavras chaves: America's Army; jogo; exército; recrutamento, militar, advergames.

ABSTRACT

The present text conceptualizes the use of digital games as a tool for military recruitment by studying the game America's Army, which was developed by the US army. This text also aim to solve the problem of checking the functionality of digital games as a tool in recruiting individuals interested in enlisting in the army. For this,the general objective is to study the video game America's Army, in order to understand its effectiveness in this context. This study was done using the hypothetical deductive method for obtaining the resolution to the problem posed, obtaining an answer to the questioning by choosing a hypothesis. After the search, it was found that the game was effective in military recruitment function and that's a very efficient form of advertising, even though there werer critical and have been generated some controversy around being a game that puts the young child in contact with the military reality in order to try to recruit him. The outcome of the game do make their use. Because of it, was found that a video game can be used as a form of military conscription successfully.

Keywords: America's Army; game; army; recruitment; military; advergames.

LISTA DE FIGURAS E TABELA

Figura 1: Cena do jogo.....	25
Figura 2: Página de recrutamento do exército americano.....	26
Figura 3: Página sobre o credo do soldado americano.....	28
Figura 4: Cena da HQ.....	30
Figura 5: Protesto em San Francisco.....	34
Tabela 1: Distribuição geográfica das empresas de jogos digitais no Brasil ...	22

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O JOGO E O BRINCAR E JOGOS DIGITAIS.....	14
1.1 JOGOS E O BRINCAR	14
1.2 JOGOS DIGITAIS.....	18
1.3 ADVERGAMES	23
2 AMERICA'S ARMY	24
2.1 JOGOS MILITARES	24
2.2 O JOGO.....	25
2.3 AMERICA'S ARMY E OS ESTEREÓTIPOS.....	28
2.4 RESULTADOS DO JOGO	30
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

INTRODUÇÃO

Nos Estados Unidos, jogos foram e são amplamente usados no contexto militar. Inicialmente foram usados softwares de simulação de batalhas aéreas, missões espaciais e troca de mísseis. (MICHAEL, et. al, 2006 apud SCHITCOSKI, 2009, p.18).

Posteriormente foram desenvolvidos simuladores de voo e outros tipos. Os simuladores de voo não tiveram uma boa aceitação no começo. Porém, com o tempo, foi comprovada sua eficiência na formação de novos pilotos, pois o piloto em treinamento poderia adquirir certa experiência mesmo antes de pilotar, reduzindo assim o risco do primeiro voo, que é o mais perigoso de todos para o iniciante (SCHITCOSKI, 2009, p.19). Os primeiros simuladores de voo não eram digitais, mas estruturas mecânicas e pneumáticas, que evoluíram até se tornarem softwares em rede (CAFFREY, 2000 apud SCHITCOSKI, 2009, p.20).

Em 1999 o exército dos Estados Unidos contava com uma taxa muito baixa de alistamento militar. Nesse ano foi idealizado o jogo America's Army, como uma ferramenta de recrutamento. O jogo foi lançado no dia 4 de julho de 2002 e passou a ser distribuído gratuitamente, por mídia física e download (MENDES, 2001, p.4). Posteriormente houve atualizações do jogo, também foi lançado uma versão para Xbox e Playstation 2 (SCHITCOSKI, 2009, p.22).

Justificativa da pesquisa: apesar de haver certo material científico a respeito, no Brasil, há poucas publicações sobre o assunto, que na visão do aluno pesquisador, é muito interessante e relevante como assunto acadêmico na área de jogos digitais. Pois visa à aplicação dos jogos, em um contexto prático, que tem sido valorizado nos Estados Unidos, porém parece ser pouco valorizado no Brasil.

Já o **Problema** foi: verificar a funcionalidade dos jogos digitais como ferramenta no recrutamento de indivíduos interessados em se alistarem no exército, visto que essa tática foi utilizada nos USA, onde os jovens se alistam voluntariamente.

Como **Pergunta**, o que se buscou responder foi: O Jogo eletrônico America's Army foi eficiente como ferramenta de recrutamento para o exército americano?

As **Hipóteses** foram: a) O jogo eletrônico America's Army foi uma ferramenta eficiente para o recrutamento militar; b) O jogo eletrônico America's Army não foi uma ferramenta eficiente para recrutamento militar e, c) O jogo eletrônico America's Army foi bem sucedido no recrutamento militar, porém os interessados desistiram quando viram o contraste entre o jogo e a realidade militar.

O **objetivo geral** consistiu em estudar o jogo eletrônico America's Army utilizado pelo exército americano para o recrutamento militar, objetivando compreender sua eficiência para esse fim.

Os **objetivos específicos** foram: a) Fazer um levantamento bibliográfico sobre jogos e jogos digitais, visando compreender o Jogo America's Army como forma de recrutar soldados; b) Estudar os jogos digitais utilizados para o recrutamento militar americano, visando conhecer os principais aspectos do jogo America's Army e, c) Discutir as teorias estudadas, buscando identificar as competências utilizadas no Jogo America's Army.

O **método** utilizado na pesquisa foi o Hipotético Dedutivo definido por Popper (apud LAKATOS e MARCONI, 2003, p. 94) como:

[...] método científico parte de um problema (P1), ao qual se oferece uma espécie de solução provisória, uma teoria-tentativa (TT), passando-se depois a criticar a solução, com vista à eliminação do erro (EE) e, tal como no caso da dialética, esse processo se renovaria a si mesmo, dando surgimento a novos problemas”

Quanto à forma de abordagem utilizou-se a pesquisa qualitativa, que para Gil (2002, p.134):

[...] as categorias são frequentemente estabelecidas a priori, o que simplifica sobremaneira o trabalho analítico. Já nas pesquisas qualitativas, o conjunto inicial de categorias em geral é reexaminado e modificado sucessivamente, com vista em obter ideais mais abrangentes e significativos. Por outro lado, nessas pesquisas os dados costumam ser organizados em tabelas, enquanto, nas

pesquisas qualitativas, necessita-se valer de textos narrativos, matrizes, esquemas etc.

Quanto aos seus objetivos a pesquisa foi à descritiva que, segundo a definição de Schlittler (2015, p.42) tem:

[...] como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática.

Quanto aos procedimentos técnicos utilizou-se a pesquisa bibliográfica descrita por Lakatos e Marconi (2003, p.182):

[...] ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão.

Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas.

Foi utilizado também o estudo de caso teórico do principal jogo usado pelo exército dos Estados Unidos como ferramenta de recrutamento, objetivando assim endossar as conclusões da pesquisa. Para Gil (2002, p.54) ele é: “[...] uma modalidade de pesquisa amplamente utilizada nas ciências biomédicas e sociais. Consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento”.

O trabalho foi estruturado em **dois** capítulos, sendo que o **primeiro** define jogos, brincadeiras e jogos digitais, o **segundo** apresenta o jogo America's Army e trata dos estereótipos gerados pelo jogo e por fim a respeito dos resultados gerados com o lançamento do jogo.

Com base nas informações conseguidas a partir dos estudos realizados no capítulo anterior, o capítulo três se reserva às **Considerações Finais**.

1 O JOGO E O BRINCAR E JOGOS DIGITAIS

Nesse capítulo são definidos os conceitos básicos da pesquisa, visando trazer ao leitor a compreensão a respeito do assunto. Na primeira parte do capítulo são analisado os conceitos de jogos e brincadeira a relação entre eles e sua influencia no desenvolvimento do individuo. Na segunda parte há uma definição de jogos digitais e seus principais tipos.

1.1 JOGOS E O BRINCAR

Segundo a definição de Huizinga (2010) o jogo é um fenômeno composto por liberdade, pois seus participantes são voluntários; sem liberdade o jogo se torna, “no máximo, uma imitação”. O jogo também é considerado uma “evasão da vida real”, pois, toda atividade se passa fora da realidade comum e os jogadores têm consciência disso. Destaca o autor que uma criança, por exemplo, sabe quando está “fazendo de conta”. O jogo também é desinteressado, pois não tem necessidade de nenhum outro incentivo além de sua própria realização e conclusão.

Salienta o autor que o jogo possui também uma limitação no tempo e espaço. Limitação no tempo, porque possui começo e fim; limitação no espaço, por acontecer em algum lugar demarcado para esse propósito. Por causa dessas limitações ele pode ser reproduzido, por exemplo, o jogo de xadrez, que pode ser jogado várias vezes. Possui uma ordem, sendo estruturado por regras fixas, quando essas regras são quebradas o jogo se torna impraticável, por fim é necessário que haja tensão no jogo, ou seja, a necessidade de um esforço para se atingir o objetivo final ou algum risco, como a possibilidade de perder algo. Ele resume sua definição da seguinte forma:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2010, p.16)

Huizinga (2010, p.3) destaca que “o jogo é um fato mais antigo que a cultura”. Pois mesmo em animais o autor observa comportamentos que por ele são caracterizados como jogo. Como por exemplo, as brincadeiras dos filhotes de cachorros, onde esses filhotes representam uma luta, porém seguindo regras de não machucar o adversário.

Segundo Tunes & Tunes (2001) as brincadeiras nos filhotes de mamíferos têm como função treinar o indivíduo para a vida adulta auxiliando no desenvolvimento das competências necessárias para sobrevivência, também serve como uma forma de interação social, isso porque os mamíferos são “animais sociais”. (CROOS e LORENZ, 1970, apud MATTOS e FARIA) reforça que o jogo nos filhotes se relaciona com o amadurecimento do indivíduo.

Já de acordo com Elkonin 1998 (apud ALVES, 2003) o trabalho humano precede as atividades caracterizadas como jogos. Então o jogo assume um importante papel para a aprendizagem do trabalho e das atividades relacionadas à interação do indivíduo na sociedade. Huizinga (2010, p. 6) complementa com a afirmação que o jogo é encontrado na cultura “desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”.

O papel do jogo na sociedade pode ser visto através do brincar, segundo Wajskop (1995), antigamente, tanto crianças, como adultos participavam das mesmas brincadeiras e por meio desses jogos que a sociedade estreitava seus “laços coletivos”. Tunes e Tunes (2001, p.82) ressalta que a brincadeira faz parte da realidade dos adultos e que existem diversas formas de jogos que foram e são praticados pelos adultos, por exemplo, a dança, festas tradicionais apostas e brigas de galos. Bernades (2005, p.46) reforça que “A descoberta do sentimento de infância ocorreu entre os séculos XV e XVIII, quando se reconheceu que as crianças necessitavam de um tratamento especial, uma espécie de “quarentena” – escolarização, antes de entrar no mundo dos adultos”. Segundo o mesmo autor antes da padronização da infância tanto os adultos como as crianças participavam dos mesmos jogos e brincadeiras.

De acordo com Ariès (apud WAJSKOP, 1995, p.63) houve uma época em que muitos jogos “eram recriminados pelos moralistas da igreja” sendo relacionados ao vício e prazeres carnais. Segundo Bernardes essa recriminação ocorreu a partir do século XIV, entretanto reforça que “entre os séculos XVII e XVIII surge uma atitude moderna em relação aos jogos, às brincadeiras e as crianças. Proíbem-se os jogos considerados “maus”, e recomendam-se os jogos considerados “bons”, isto é, em que o corpo está em movimento. Enfim, distingui-se o universo da criança e do adulto”. Wajskop (1995, p. 63) acrescenta que no século XVII sob a influência dos jesuítas as brincadeiras foram usadas como ferramenta para educação.

Os humanistas também usaram os jogos como ferramenta educativa. Porém os jogos eram classificados entre bons e maus. A partir daí, o brincar e a infância começaram a ser cada vez mais valorizados, principalmente os que podiam ser considerados como educação física e, vários estudiosos como: Comenius (1593, apud WAJSKOP, 1995, p.63), Rousseau (1712, apud WAJSKOP, 1995, p.63), Pestalozzi (1746, apud WAJSKOP, 1995, p.63) contribuíram para a valorização da infância, “baseado numa concepção idealista e protetora da criança, aparecia em propostas voltadas para a educação dos sentidos da criança, fazendo uso de brinquedos e centrada na recreação”.

Segundo Rolin, Guerra e Tassigny (2008, p.177): “A brincadeira é o lúdico em ação” sendo importante em todas as fases da vida, está seriamente relacionada ao desenvolvimento infantil. E é uma importante forma de a criança lidar os acontecimentos de sua vida e com seus sentimentos em relação ao mundo. Mattos e Faria (2011) reforça que essa relação no desenvolvimento infantil se dá porque os jogos auxiliam na comunicação e no desenvolvimento intelectual. (PIAGET, 1971 apud CARDOSO, 2010, p.12) ressalta que “tanto a brincadeira como os jogos são essenciais para contribuir com o processo de aprendizagem”.

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão (sic). Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação e pelo estímulo à imaginação. (MATTOS e FARIA, 2011 p.3).

Para Melo e Valle (2005, p. 45 apud ROLIN, GUERRA e TASSINGY) produz sentimento de alegria e sucesso e também frustração enquanto a criança assume seu papel no jogo.

Para Piaget (apud MATTOS & FARIA, 2011, p. 8) mesmo antes da lógica o jogo atua no desenvolvimento infantil e é uma forma da criança exercer sua inteligência. O autor ainda classifica os jogos de acordo com as estruturas mentais da criança em três fases: “Jogos de exercícios – 0 a 1 ano, Jogos simbólicos – 2 a 7 anos, Jogos de regras – Ápice aos 7 anos ”

Na fase dos jogos de exercício a criança faz uma atividade simplesmente pelo prazer que sua execução gera. Piaget (1994, apud MATTOS & FARIA, 2011) dividiu essa classificação em três fases. A primeira são os “Jogos de exercício simples” nesse período a criança repete as ações dos adultos da forma que consegue, um exemplo disso é a pronúncia das primeiras sílabas. Apesar disso o propósito não é a imitação e sim a diversão. A criança encontra prazer em repetir as ações aprendidas. A segunda fase dentro dos jogos de exercícios são as “Combinações sem finalidade” em que a criança constrói combinações lúdicas com as atividades que ela realizava na fase anterior. Por fim a terceira e última fase dessa classificação são as “Combinações com finalidade” em que essas combinações criadas na fase anterior recebem uma finalidade lúdica. Por exemplo, passar por dentro de um pneu imitando um túnel.

A seguir vêm os “Jogos simbólicos”. “São jogos que implicam a representação, isto é, a diferenciação entre significantes e significados”. Isso acontece nas brincadeiras de faz de conta, em que um objeto pode representar outra coisa. Por exemplo, um lápis representando um avião. É através desses jogos que a criança assimila o mundo dos adultos e a realidade. “jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrario, uma assimilação deformada da realidade do eu” (PIAGET, 1971, p. 29 apud MATTOS & FARIA, 2011, p.10).

A última classificação que recebe os jogos são os “Jogos de regras” que acontecem quando a criança estabelece regras para as combinações anteriores,

como por exemplo, as regras de uma competição ou determinadas dificuldades autoimpostas para realizar uma atividade.

Já de acordo com a visão de Vygotsky (1991, apud CARDOSO 2010, p.13) a brincadeira é dividida em três fases. A primeira fase ocorre quando a criança se afasta de sua mãe e começa a interagir com o ambiente, essa fase dura aproximadamente até os sete anos. Na segunda fase a criança imita os adultos e por fim, na terceira fase surgem nas brincadeiras “convenções que surgem através das regras e normas a elas associadas”.

1.2 JOGOS DIGITAIS

Os jogos Digitais foram desenvolvidos para serem utilizados em um dispositivo tecnológico “Pode ser definido como um jogo onde existe interação entre humano e computador, recorrendo ao uso da tecnologia” (CORREIA, 2009, p.729). Nesses jogos o jogador toma suas decisões e ações baseado nas regras determinadas pelo próprio jogo, a partir dessas decisões será gerado um resultado. As regras do jogo são regidas por um programa que oferece à resposta as ações do jogador. (LUCCHESI e RIBEIRO, 2009, p. 8).

Segundo Lucchese e Ribeiro (2009) os jogos Digitais são executados em diversas mídias como os computadores, os celulares e os consoles; destacam que podem ser apenas uma adaptação de um jogo que já existia de forma não digital, como por exemplo, uma versão digital do jogo de xadrez.

Salienta-se que no que se refere às classificações dos jogos digitais, “não há um consenso na literatura”. (P.10) Geralmente eles são classificados “através do agrupamento dos tipos de jogos que apresentam ou obedecem, respectivamente, a característica e critérios similares” (LUCCHESI e RIBEIRO, 2009, p.10). De acordo com Crawford (apud LUCCHESI e RIBEIRO, 2009) há duas grandes classificações dos jogos eletrônicos “ação e estratégia”. Na categoria ação há as seguintes subcategorias:

Combate: jogos caracterizados pelo confronto direto e violento, onde o jogador deve lutar contra entidades inimigas, controladas pelo computador ou por outros jogadores, defendendo-se e atacando seus adversários.

Labirinto: jogos que apresentam um ambiente composto por vários caminhos onde, eventualmente, o jogador necessita enfrentar entidades inimigas para que se possa chegar até um local específico.

Esportes: baseados em jogos esportivos reais, tal como futebol e basquete.

Paddle: jogos onde o jogador utiliza uma entidade para rebater um ou mais objetos. Em geral, refere-se a jogos no estilo de Pong, que é uma versão eletrônica do jogo de ping-pong, e Breakout, onde o objetivo é utilizar uma superfície para rebater uma bola de forma que a mesma atinja blocos coloridos destruindo-os.

Corrida: jogos onde o elemento fundamental para a vitória é a velocidade e a habilidade para manipular as entidades através do percurso.

Miscelânea: jogos que possuem as características de jogos de ação, porém não se enquadram nos grupos anteriores. (CRAWFORD apud LUCHESE e RIBEIRO, 2009, p.10-11).

Na categoria estratégia há as seguintes subcategorias:

Aventura: jogos onde o jogador deve mover seu personagem por mundos complexos, acumulando ferramentas e itens necessários para a resolução e superação, respectivamente, de problemas e obstáculos, para que seja alcançado o objetivo final. Inicialmente esses jogos eram baseados em texto, ou seja, as ações que o jogador desejava realizar eram fornecidas através de descrições textuais. Posteriormente surgiram os jogos de aventura com interface gráfica.

Dungeons e Dragons: jogos de cooperação e exploração em ambientes medievais. Em geral, refere-se a jogos baseados no jogo não computadorizado Dungeons & Dragon criado por Gary Gygax.

Jogos de Guerra: Jogos onde o jogador faz uso de estratégias para que seu exército vença o exército oponente. Jogos de tabuleiro são exemplos de jogos de guerra e o exército, nesses casos, são as peças utilizadas na partida.

Jogos de azar: são jogos baseados nos tradicionais jogos de azar, como o pôquer, 21 e caça níqueis.

Educacionais e infantis: Jogos nos quais o objetivo fundamental é educar. (CRAWFORD, apud LUCCHESI e RIBEIRO, 2009, p.10-11).

Há outra classificação feita por Battaiolla (apud LUCCHESI e RIBEIRO, 2009, p.10-11) essa é mais condizente com a forma que os jogos são divididos atualmente no setor comercial. Consiste em:

Estratégia: jogos cujo sucesso do jogador reside na capacidade de tomada de decisão, ou seja, nas suas habilidades cognitivas.

Simuladores: jogos que buscam imergir o jogador no ambiente que, em geral, tende a ser uma representação física complexa.

Aventura: jogos que desafiam o jogador através de enigmas implícitos, combinando assim o raciocínio e capacidades psicomotoras [...].

Infantil: jogos destinados às crianças e que objetivam educar e divertir através de quebra-cabeças e histórias.

Passatempo: Jogos simples que desafiam o jogador através de quebra-cabeças de solução rápida que, em sua maioria, não possuem um enredo elaborado. Esses jogos são conhecidos também como jogos casuais e compreendem um gênero mais recente.

RPG: versões computadorizadas dos tradicionais jogos RPG de mesa.

Esporte: [...] são baseados em jogos esportivos reais, tal como futebol ou basquete.

Educacionais: Jogos que possivelmente se enquadram em um dos outros grupos, mas que consideram fortemente os critérios didáticos e pedagógicos associados aos conceitos que objetivam transmitir.

Segundo Hunter (2002, apud ARANHA, 2004) o primeiro jogo eletrônico foi desenvolvido em 1958 nos Estados Unidos. Foi nomeado como *Tennis Programming* e depois ficou conhecido como *Tennis for Two*. O ambiente desse jogo era um osciloscópio e foi desenvolvido pelo físico Willy Higinbotham, esse jogo se tornou uma atração disponível para o público do Brookhaven National Laboratories.

Posteriormente surgiu o *Spacewar* desenvolvido por três amigos, foi utilizado programação Assembly na sua construção e sua execução se dava no computador

DEC PDP-1. Em *Spacewar* “O tema era uma guerra espacial, estando o jogador no controle de uma das naves que enfrentava naves inimigas.” (ARANHA, 2004, p. 27).

No ano de 1971 foi lançado o primeiro console denominado *Odyssey 100* e a partir de 1973 foram desenvolvidos os primeiros *Arcades* que são as máquinas conhecidas como fliperama (ARANHA, 2004, p.29).

De acordo com Kent (2001, apud KISHIMOTO) no ano de 1972 a empresa Atari foi fundada por Nolan Bushnell que desenvolveu uma versão para fliperama do jogo *spacewar* e posteriormente criou o jogo *pong* também para fliperama.

Os fliperamas alcançaram grande sucesso a partir de 1980 (KENT, 2001 apud KISHIMOTO, 2004). Nessa década também foram desenvolvidos os primeiros consoles de oito bits que eram o Famicom da Nintendo e o Master System da Sega (DEMARIA, 2004 apud KISHIMOTO, 2004).

Na década de 1990 foram lançados os consoles de 16 bits como, por exemplo, Sega Genesis e Super Famicom e também de 32 bits um exemplo é o Playstation e no final da mesma década e início dos anos 2000 foram lançados os de 128 bits como o Playstation 2 e o Game Cube (KENT, 2001 apud KISHIMOTO, 2004).

No Brasil a maioria das empresas que produzem jogos digitais está concentrada no estado de São Paulo, mas estão presentes em diversos estados do país. Sendo em sua maioria pequenas e médias empresas (BNDES 2014). A localização pode ser vista na tabela a seguir.

Tabela 1: Distribuição geográfica das empresas de jogos digitais no Brasil

Distribuição geográfica de empresas no Brasil		
Estado	Empresas	%
São Paulo – SP	54	36,24%
Rio Grande do Sul – RS	16	10,74%
Rio de Janeiro – RJ	12	8,05%
Santa Catarina – SC	11	7,38%
Pernambuco – PE	10	6,71
Paraná – PR	8	5,37
Distrito Federal – DF	7	4,70%
Minas Gerais – MG	6	4,03%
Paraíba – PB	6	4,03%
Bahia – BA	5	3,36%
Espírito Santo – ES	5	3,36%
Ceará – CE	4	2,68%
Amazonas – AM	1	0,67%
Goiás – GO	1	0,67%
Pará – PA	1	0,67%
Piauí – PI	1	0,67%

Fonte: BNDES (2014)

Segundo Joselli (2014) o principal objetivo dos jogos eletrônicos é gerar diversão e entretenimento, mas de acordo com Azevedo (2004 apud REIS e CAVICHIOILLI, 2008) assumem forma de competição também, alguns jogadores são patrocinados por empresas e disputam campeonato valendo prêmio monetário. Em alguns casos também são usados visando fins educativos e até mesmo como ferramenta de reabilitação na área da saúde. (GRIFFITHS, 2003 apud JOSELLI, 2014).

1.3 ADVERGAMES

A palavra *Advergame* vem de uma união das palavras *advertising*, e da palavra *games*, que em inglês significam respectivamente publicidade e games. Essa expressão foi criada no ano 2000 por Anthony Giallouraskis. (LIMA, 2013). Segundo Correia e Pereira (2009 apud NASCIMENTO e BONINI, 2013, p.1) *advergames* “consistem em jogos on-line que aglutinam dois conceitos: o de jogo, e o de publicidade”.

De acordo com Bonini e Fonseca (2014) *advergames* consiste em jogos que visam fins publicitários, criando vínculo emocional entre o jogador e uma marca usada na propaganda. Rocha (2010) salienta que o *advergame* faz com que o jogador experimente a marca e interaja com ela na realidade paralela do jogo. Segundo a (*Advertising AGE* apud Bonini e Fonseca) o tempo médio em que um jogador usa um *advergame* é de 5 a 30 minutos, tempo que excede em muito a exposição à propaganda para outras mídias.

Em uma definição mais precisa:

Um bom *Advergame* é um meio de comunicação alternativo capaz de proporcionar entretenimento a audiência por um curto período de tempo, mas a exposição pela Marca neste tempo é muito maior do que os meios de comunicação tradicionais. Tecnicamente podem ser considerados jogos do gênero *Advergames* todos aqueles que tiveram publicação para fins publicitários passando inclusive por aquelas que contêm mensagens publicitárias em sua interface. (LIMA, 2013, p.7).

Segundo Rocha, (2010) o benefício dos *advergames* acontece porque ele gera uma aproximação entre o jogador e o produto divulgado pela marca.

O primeiro *advergame* foi criado em meados de 1983. A empresa Coca-cola requisitou que a empresa desenvolvedora de games Atari desenvolvesse uma versão personalizada do jogo *Space Invaders* que representava a competição contra a marca rival Pepsi (BONINI e FONSECA, 2014). O jogo *America's Army*, que foi analisado no capítulo dois deste trabalho também faz parte da categoria dos *advergames*, porém possui características únicas que são discutidas a seguir.

2 AMERICA'S ARMY

Esse capítulo trata especificamente do jogo America's Army, estudado nessa monografia. O início do capítulo contém um breve histórico do uso de jogos em geral no contexto militar, depois se define o jogo America's Army, em seguida trata a respeito dos estereótipos gerados pelo jogo e por fim a respeito dos resultados gerados com o lançamento do jogo.

2.1 JOGOS MILITARES

Os jogos em geral têm uma relação de longa data com o militarismo. O jogo Chaturanga, jogo indiano semelhante ao moderno do xadrez, era jogado há cerca de quatro mil anos. Além disso, o próprio xadrez e o "go", um jogo japonês com origens muito antigas, já foram usados como forma de treinar as habilidades táticas por militares. (PERLA, 1990 apud SCHITCOSKI, 2009).

Apesar disso, Smith (2010) afirma que o "xadrez", o "go" e o "chaturanga" não devem ser considerados como ferramentas de treinamento militar, mas podem ser classificados como jogos de estratégia. Reservando a posição de ferramenta militar para jogos como, por exemplo, o "Kreigsspiel", que foi desenvolvido no século XIX por Kriegspiel, jogo criado pelo tenente George Heinrich Rudolph Johann Von Reisswitz para simular um combate. Que segundo Lenoir:

O jogo usava mapas topográficos na escala 1:8000 e tiras de metal para representar as tropas. Através de um arbitro, o jogo mantinha a "neblina de batalha", mostrando no mapa somente as tropas que podiam ser vistas pelos combatentes. (LENOIR, et al., 2005 apud SCHITCOSKI, 2009, p.16).

Na década de 1950 foi desenvolvido o "*Tactics*" um jogo criado pela "Rand corporation" baseado em um sistema criado por essa empresa. (SMITH, 2010).

Além de simuladores de batalhas, com o surgimento dos jogos eletrônicos foram desenvolvidos simuladores de vôos e de veículos terrestres, usados pelos militares como forma de treinamento para os pilotos. Apesar dos primeiros simuladores de vôo, desenvolvidos na década de 1920 não eram digitais e sim

estruturas mecânicas eles evoluíram para digitais e são amplamente usados pelas organizações militares. (CAFFREY, 2000 apud SCHITCOSKI, 2009).

2.2 O JOGO

No ano de 1999 os Estados Unidos contavam com uma baixa taxa de alistamento militar. Como tentativa de atrair jovens para o alistamento, foi então desenvolvido o jogo America's Army. Lançado para o público em 2002, distribuído gratuitamente através de download e CD Rom. O governo Americano investiu US\$ 7,5 milhões na distribuição gratuita (GOZIO & MENDES, 2008). Em 2005 foi lançado também uma versão para Xbox e Playstation 2 (SCHITCOSKI, 2009).

O jogo está disponível para qualquer um que tenha acesso à internet, pode ser baixado gratuitamente pela plataforma Steam. Em 2015 a última versão do jogo é o America's Army 3. Segundo a Steam “é o jogo que mais possui elementos militares autênticos – incluindo treino, tecnologia, armas e sons – do que qualquer outro jogo militar”. Ele está classificado como gênero de Ação, FPS (tiro em primeira pessoa), e multijogador (pode ser jogado em rede por vários jogadores simultâneos). A seguir uma imagem do jogo America's Army 3:

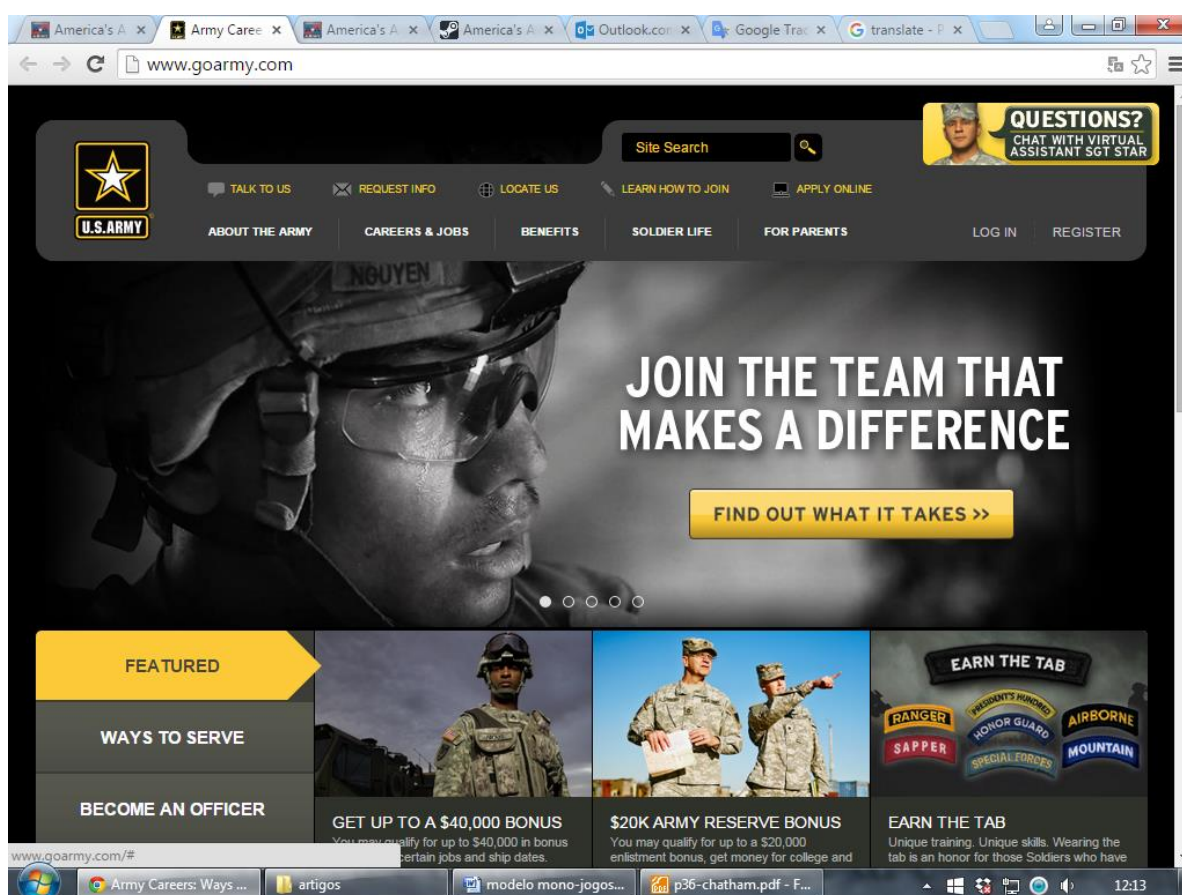
Figura 1: Cena do jogo



Fonte: AMERICA'S ARMY 3 (acesso em 1/10/2015).

O site do jogo America's Army possui um link que direciona o usuário ao site <http://www.goarmy.com/> onde há informações e diretrizes sobre o alistamento militar. Nesse site, o usuário encontra informações sobre carreira militar, detalhes sobre como é a vida de soldado e um serviço de chat para ser respondidas questões. Há também, vários vídeos com diversos temas diferentes relativos a vida no exército. Um desses por exemplos mostra jovens soldados se divertindo juntos em diversas atividades recreativas, como futebol e cabo de guerra em um fim de semana. Há outro vídeo sobre trabalho voluntário, onde uma capitã da reserva fala sobre detalhes de seu trabalho e experiência nas forças armadas. Há outro vídeo, onde um jovem conta a respeito da reação de sua mãe quando ele se alistou. Esses vídeos também visam uma propaganda positiva do exército (SITE DE RECRUTAMENTO, acesso em: 01/10/2015). A seguir uma imagem do site de recrutamento:

Figura 2: Página de recrutamento do exército americano.



Fonte: GOARMY (acesso em: 01/10/2015)

O site do jogo também tem um link que direciona para a seguinte página <http://creed.americasarmy.com/>. Essa página é dedicada ao credo do soldado, segundo o próprio site, que foi desenvolvido pelas forças armadas americanas:

O credo do soldado do exército dos EUA reflete um conjunto de valores do Exército pelo qual todos os soldados vivem : lealdade, dever , respeito, serviço abnegado , honra, integridade e coragem pessoal. Estes princípios definem quem os Soldados são e quem eles aspiram a tornar-se , como indivíduos e como parte de uma equipe . O Credo é ensinado na formação básica e é recitado nas cerimônias ao longo da carreira de um soldado .(TRADUÇÃO DO AUTOR)¹. (SOLDIER'S CREED, 2015)

O credo do soldado traduzido é:

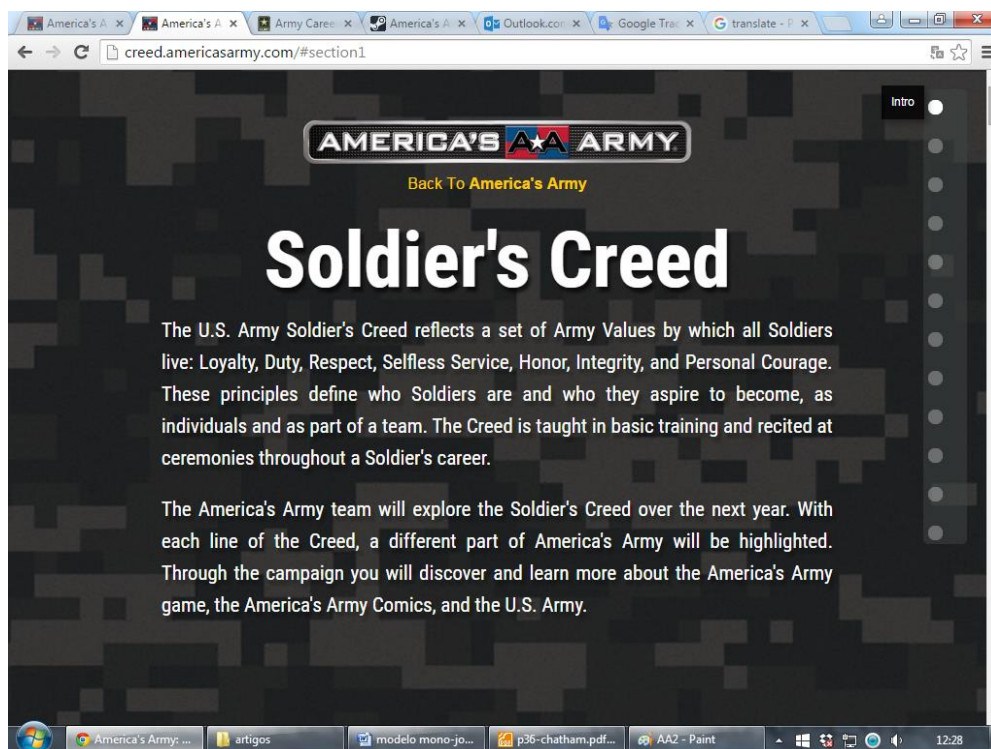
Eu sou um soldado americano. Eu sou um guerreiro e um membro de um time. Eu sirvo o povo dos Estados Unidos e vivo os valores do exército. Eu sempre colocarei a missão em primeiro lugar. Eu nunca vou aceitar a derrota. Eu nunca vou desistir. Eu nunca abandonarei um camarada caído. Sou disciplinado, fisicamente e mentalmente forte, treinado e proeficiente em minhas tarefas de guerreiro. Eu sempre mantereí minhas armas e meu equipamento comigo. Eu sou um especialista e um profissional. Estou pronto para me mover, ocupar e destruir os inimigos dos Estados Unidos da America em combate. Eu sou um guardião da liberdade e do modo de vida americano. Eu sou um soldado americano”. O jogo America's Army também apresenta e explora esse credo. (TRADUÇÃO DO AUTOR)².(SOLDIER'S CREED, 2015).

A seguir uma imagem do site sobre o credo do soldado:

¹ The U.S Army soldier creed reflects a set of army values by which all soldiers live: loyalty, duty, respect, selfless service, honor, integrity, and personal courage. These principles define Who soldiers are and Who they aspire to become, as individuals and as part of a team. The creed is taught in basic training and recited at ceremonies throughout a soldier career.

² I am an American Soldier. A am a warrior and a member of a team. I serve the people of the United States, and live the Army values. I will always place the mission first. I will never accept defeat. I will never quit. I will never leave a fallen comrade. I am disciplined, physical and mentally tough, trained and proficient in my warrior tasks and drills. I always maintain my arms my equipment and myself. I am an expert and I am a professional. I stand ready to deploy, engage, and destroy, the enemies of the United States of America in close combat. I am a guardian of freedom and American way of life. I am an American soldier.

Figura 3: Página sobre o credo do soldado americano.



Fonte: SOLDIER'S CREED (acesso em: 01/10/2015)

Outro redirecionamento do site oficial do jogo, é para a página <http://www.americasarmy.com/comics> que disponibiliza gratuitamente histórias em quadrinhos inspiradas no jogo America's Army e no exército americano. Segundo a descrição de uma dessas publicações na própria página:

America's Army é a história em quadrinhos para autênticos entusiastas de histórias de combates militares. M. Zachary Sherman conta histórias clássicas dos soldados dos EUA, que são apanhados em um conflito perigoso e misterioso narrado nessa série original, gratuita e oficial dos Exércitos dos Estados Unidos.³ (IDW editora, 2015).

2.3 AMERICA'S ARMY E OS ESTEREÓTIPOS

De acordo com Golzio & Mendes (2008) o jogo America's Army estereotipa a etnia do oriente médio usando-os como modelo para os inimigos. Também muitos

³ America's Army is the free comic for authentic military and combat story enthusiasts. M. Zachary Sherman tells the classic stories of U.S. Soldiers caught up in a dangerous conflict and mysterious plot in this original series and official free comic of the United States Army.

dos cenários das batalhas possuem características dessa região, assim como algumas construções dos cenários do jogo. Segundo o mesmo autor, isso seria uma forma de apontar os supostos inimigos dos Estados-Unidos para os jogadores e influenciá-los em sua opinião a respeito deles. O jogador pode apenas jogar como membro do exercito dos Estados-Unidos e nunca como terrorista.

Segundo Imasato & Mesquita (2005) o jogo define os papéis de herói e bandido sem dar a oportunidade dos jogadores de fazê-lo. Ressalta também que os criadores do jogo através da ideologia proposta ocultam os fatos sociais que são responsáveis pelo surgimento dos conflitos militares e não levando em conta toda complexidade dos fatos que levam a um conflito. Em suas próprias palavras:

Dizer que o AA é apenas um jogo, uma diversão inofensiva, é condenar-se a uma visão ingênua e por demais simplista: é ignorar a potência de sugestão, ou, em outras palavras: o propósito ideológico que o entretenimento pode exercer sobre os jogadores caso não haja uma reflexão crítica. (IMASATO & MESQUITA, 2005, p.118).

Há ainda segundo os autores, uma atenuação da violência física, que em comparação com a realidade, é bastante diminuída; dessa forma o jogador não tem consciência completa de alguns efeitos devastadores da guerra e dos terríveis danos que ela pode causar.

Encontram-se estereótipos mesmo nas histórias em quadrinho do America's Army. No volume um "Knowleged is Power", que foi estudado nesse trabalho; mostra o soldado americano como sendo alguém com honra e coragem e não mostra nenhuma falha de caráter sobre os soldados. Mesmo em um texto de resumo presente na HQ podemos encontrar essa elevação do caráter do soldado americano. A seguir o texto citado:

200 milhas de densas florestas, aldeias devastadas pela guerra e perigosas planícies rurais é o que está se interpondo entre a republica de Ostregal e seu domínio pelo partido nacionalista da Czervernia. Respondendo ao chamado, o Exército dos EUA são enviados para dar ajuda humanitária e proteger civis inocentes que são apanhados no fogo cruzado. Mas quando a batalha começa e uma ameaça sinistra é descoberta. Os soldados americanos vão

lutar com força, honra e coragem como ninguém.⁴ (IDW, 2015, p1. Tradução do autor)

Nesse volume também, há um momento onde o exercito americano socorre uma civil, que apresenta diversos tipos de ferimentos, dando a ela tratamento médico. Depois de dar alguns detalhes sobre as maldades que os vilões da história tem feito em sua comunidade ela pede ajuda ao soldado próximo ao seu leito, que promete que vai deter os vilões, conforme pode ser visto na imagem a seguir.

Figura 2: Cena da HQ.



Fonte: IDW editora (acesso em: 01/10/2015)

2.4 RESULTADOS DO JOGO

Segundo uma pesquisa realizada nos Estados Unidos, entre jovens de 16-24 anos, America's Army causou uma impressão mais positiva do que as outras tentativas de recrutamento utilizadas. Outra das vantagens proporcionadas pelo jogo

⁴ 200 miles of dense forests, war-torn villages and dangerous rural plains are all that stand between the Republic of the Ostregal and its total domination by the Czervenian Nationalist Party. Answering the call, the United States Army is deployed to provide humanitarian relief and protect the innocent civilians caught in the crossfire. But when battle begins and an ominous threat is uncovered, American Soldiers will fight with strength, honor and courage like no other.

ao exercito foi o fato de custar menos do que os outros programas de treinamento (LENOIR, 2003 apud SCHITCOSKI, 2009, p. 21).

Segundo uma pesquisa feita por Imasato & Mesquita (2005) em jogadores brasileiros do America's Army, o jogo os atraiu pela questão do entretenimento. Porém não se vê entre eles alguma preferência pelo exercito. Eles apenas jogam por gostarem de jogar, e são atraídos pela diversão do jogo.

O jogo também proporciona aos novos recrutas uma espécie de pré-treinamento, pois as atividades propostas em America's Army, apesar de não completamente, reproduzem com bastante fidelidade o sistema de treinamento do exército americano. Dessa forma também o jogo pode evitar que alguns recrutas que desistiriam posteriormente, se alistem. Isso é uma vantagem, pois um recruta que desiste do treinamento tem um custo em torno de US\$ 15.000 para o exército americano (SCHITCOSKI, 2009, p.22).

De acordo com Rochester (2007, apud SCHITCOSKI, 2009) há diversos benefícios em recrutar pessoas que cresceram jogando videogame, pois eles trabalham dentro do jogo algumas habilidades que são uma capacidade de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo; uma melhor capacidade de diferenciar os alvos, visando atingir os inimigos e não ferir os companheiros; capacidade de trabalhar em equipe e a perda de sensibilidade para atirar em humanos. Dessa forma o America's Army apresenta outra vantagem, pois um soldado pode treinar suas habilidades enquanto se diverte e um recruta pode aprimorar essas características e ter certo preparo quando for se alistar.

Houve criticas por parte de uma ONG dos Estados Unidos "The American Civil Liberties Union" "ACLU". Essa organização se define da seguinte forma:

A American Civil Liberties Union (ACLU) é uma organização nacional (dos Estados Unidos), sem fins lucrativos, apartidária, dedicada a proteger os direitos humanos e liberdades nos Estados Unidos. A ACLU é a maior organização de liberdades civis no país (Estados Unidos), com escritórios em 50 estados e mais de 500.000 membros. A ACLU foi fundada em 1920, em grande parte em resposta à redução das liberdades que acompanharam os EUA na Primeira Guerra Mundial, incluindo a perseguição de dissidentes políticos e

negação de direitos ao devido processo legal para não cidadãos. Nas décadas seguintes, A ACLU advogou e responsabilizou o governo dos EUA quanto aos direitos protegidos pela Constituição dos EUA e outras leis de direitos civis e humanos. Desde os trágicos acontecimentos de 11 de Setembro, uma prioridade central da ACLU tem sido conter a reação contra direitos humanos em nome da segurança nacional. (ACLU, 2010, p.1, tradução do autor)⁵.

De acordo com ACLU o jogo America's Army viola um protocolo internacional (The Optional Protocol on the Involvement of Children in Armed Conflict), feito para assegurar os direitos de menores de 18 anos com relação ao recrutamento militar. Os Estados Unidos se comprometeu em cumprir os termos. Segundo esse protocolo os recrutados também devem ser voluntários. Também não permite que recrutados de 17 anos sejam usados em atividades hostis.

O Protocolo Opcional relativo à Participação de Crianças em Conflitos Armados (optional protocol) destina-se a salvaguardar os direitos das crianças menores de 18 anos, no que diz respeito ao recrutamento militar e da participação em guerra e para garantir proteções básicas às crianças que já foram soldados, se eles buscam por proteção como refugiados nos Estados Unidos ou estão no país por supostos crimes.

O Senado dos Estados Unidos ratificou o Protocolo Opcional em dezembro de 2002. Com a assinatura e ratificação do Protocolo Opcional na Convenção sobre os Direitos da Criança, os EUA comprometeram-se a cumprir as obrigações contidas no Protocolo Opcional. O Protocolo Opcional prevê que a idade mínima absoluta para o recrutamento voluntário é de 16 anos de idade. Ele também instrui os países a definir a sua própria idade mínima através da apresentação de uma declaração de ligação, e os Estados Unidos apresentaram uma declaração de ligação aumentando esta idade mínima para 17. Portanto, o recrutamento de jovens abaixo 16 anos é categoricamente proibido nos Estados Unidos.

O Protocolo Opcional impõe salvaguardas mínimas especiais para o recrutamento de jovens com 17 anos de idade, exigindo que as atividades recrutamentos militares dirigidas para os de 17 anos sejam realizadas com o consentimento dos pais ou responsáveis da

⁵ The American Civil Liberties Union (ACLU) is a nationwide, nonprofit, nonpartisan organization dedicated to protecting human rights and liberties in the United States. The ACLU is the largest civil liberties organization in the country, with offices in 50 states and over 500.000 members. The ACLU was founded in 1920, largely in response to the curtailment of liberties that accompanied America's entry into World War I, including the persecution of political dissidents and denial of due process rights for non citizens. In the intervening decades, the ACLU has advocated to hold the U.S government accountable to the rights protected under U.S. Constitution and other civil and human rights laws. Since the tragic events of September 11, a core priority of the ACLU has been to stem the backlash against human rights in name of national security."

criança. O Protocolo Opcional também exige que o recrutamento seja genuinamente voluntário, e que os militares devem dar informação completa aos jovens dos deveres que decorrem do serviço militar. Além disso, o Protocolo Opcional exige que os recrutas menores de idade forneçam prova fiável da sua idade antes de serem aceites no serviço militar. O Protocolo Opcional exige também aos Estados Unidos a tomar todas as medidas possíveis para assegurar que os membros 17 anos de idade das forças armadas, não participem de atividades que envolvam hostilidade. (ACLU, 2010, p.4, TRADUÇÃO DO AUTOR)⁶.

Segundo Reagan (2008) como America's Army pode ser considerado uma forma de treinamento militar, é utilizado como ferramenta de recrutamento e como jogo destina-se à um público com idade mínima inferior a dezessete anos. Segundo ACLU ele violaria uma resolução das organizações das nações unidas, sobre o envolvimento de crianças em conflitos armados.

De acordo com a ACLU o jogo viola o Optional Protocol por ser destinado à jogadores de 13 anos ou mais. Dessa forma viola a idade mínima aceitável para recrutamento militar. Para reforçar seu ponto de vista cita que 60 por cento dos recrutas no Fort Benning em Georgia , no ano de 2002, eram jogadores de America's Army e 4% disseram ter ingressado na carreira militar especificamente por causa do jogo.

⁶ The Optional Protocol on the Involvement of Children in Armed Conflict (Optional protocol) is meant to safeguard the rights of children under 18 from military recruitment and deployment to war, and to guarantee basic protections to former child soldiers, whether they are seeking refugee protection in the United States or are in U.S for alleged crimes.

The U.S Senate ratified the Optional protocol in December 2002. By signing and ratifying the Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child, the U.S. bound itself to comply with the obligations contained in the Optional Protocol. The Optional Protocol provides that the absolute minimum age for voluntary recruitment is 16 years old. It also instructs countries to set their own minimum age by submitting a binding declaration, and the United States entered a binding declaration raising this minimum age to 17. Therefore, recruitment of youth ages 16 and under is categorically disallowed in the United States.

The Optional Protocol imposes special minimum safeguards for the recruitment of 17-years-olds, requiring that military recruitments activities directed at 17-years-olds be carried out with the consent of the child's parents or guardians. The Optional Protocol also requires that recruitment must be genuinely voluntary, and that the military must fully inform youth of the duties involved in military service. In addition, the Optional Protocol requires underage recruits to provide reliable proof of age prior to acceptance into military service. The Optional Protocol also requires the United States to take all feasible measures to ensure that 17-years-old members of the armed forces do not take part in hostilities.

No ano de 2008 em San Francisco 50 ativistas anti-guerra protestaram contra o programa de recrutamento militar dos Estados Unidos. O movimento aconteceu perto do escritório da Ubisoft, empresa que auxiliou no desenvolvimento do jogo.

Figura 5: protesto em San Francisco.



Fonte: site INDBAY (acesso em: 12/04/2016).

O protesto aconteceu pelo mesmo motivo apontado pela ACLU, ou seja, violação do protocolo internacional. Além disso, foi apontado razões como estimular a guerra, violência e preconceito étnico (PATTERSON, 2008).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando o jogo *America's Army* percebe-se que mesmo sendo um *advergame* possui características que vão além da maioria dos jogos dessa categoria, pois engloba em si, outros elementos.

O jogo simula, mesmo que de forma limitada, a realidade do exército americano, o seu treinamento e missões. Mostrando assim de certa forma como é a vida militar. No que diz respeito ao combate, elementos como sangue e violência são atenuados; enquanto os aspectos positivos das forças armadas são destacados.

America's Army faz parte de um programa de recrutamento que envolve outros fatores além do jogo. Há também o uso de histórias em quadrinhos, que são ambientadas no mesmo universo do jogo. Há um site de recrutamento contendo diversos vídeos e depoimentos a respeito da carreira militar.

Portanto conclui-se que o programa de recrutamento militar dos Estados Unidos não se vale apenas do jogo para atrair os jovens. O jogo é a principal ferramenta que é utilizada em conjunto com outras formas de propagandas para o recrutamento.

America's Army é estruturado de forma a passar uma imagem positiva do exército americano. Isso se vê inclusive nos quadrinhos e nos sites relacionados. O aspecto “nobre” do exército é ressaltado. A imagem como protetor dos mais fracos, os serviços sociais, o trabalho em equipe, patriotismo, e nobreza de caráter é destacada. Sobretudo nas histórias em quadrinhos que são baseadas no jogo.

Em resposta a pergunta da pesquisa concluiu-se através dos dados analisados que a hipótese A é verdadeira, o jogo *America's Army* foi eficiente como forma de recrutamento militar, pois apresentou melhores resultados e seu custo foi mais baixo que os outros meios de recrutamento utilizados.

Apesar das críticas que houve contra o exército dos Estados Unidos por usarem o *America's Army* como forma de recrutamento, percebeu-se que os benefícios do jogo fazem-se compensar o seu uso, pois apesar dos resultados, a

aceitação pelo público em geral foi boa, e também melhorou a imagem das forças armadas aproximando o exército de um público mais jovem.

O objetivo da pesquisa foi atingido, pois o jogo foi estudado de forma à validar uma das hipóteses. A justificativa também se mostrou correta, visto que há pouco material a respeito do assunto que se tornou relevante na área de jogos, sendo o America's Army um jogo pioneiro em sua área, o presente trabalho pode servir como referência para futuras pesquisas.

A justificativa também se mostrou correta, pois foi incrementado mais conhecimento à respeito do assunto e o presente trabalho pode ser usado como referência e ponto de partida para outros.

Como proposta para estudos futuros, pode-se fazer uma pesquisa a respeito das influências do jogo America's Army sobre o jogador.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACLU. **Soldiers of Misfortune**. (2010). Disponível em: https://www.aclu.org/files/pdfs/humanrights/crc_report_20080513.pdf. Acesso em: 12 mai. 2016. 00h14.

ALVES, Alvaro Marcel Palomo. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. (2003). Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203/1018>. Acesso em: 24 fev. 2016. 20h33.

AMERICA'S ARMY 3. **Figura 1: Imagem do jogo**. Disponível em: <http://www.americasarmy.com/>. Acesso em: 01 out. 2015. 11h34.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. (2004). Rio de Janeiro: **Ciências & Cognição**. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v3/v3a05.pdf>. Acesso em: 08 out. 2015. 16h00.

BERNADES, Elizabeth Lannes. Jogos e Brincadeiras: Ontem e hoje. (2005). **Cadernos de História da Educação**. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/che/article/view/384/365>. Acesso em: 24 Fev. 2016. 20h47.

BNDES. **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. (2014). Disponível em: http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conheciment o/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_RelApoioCensoIndustriaBrasileiradeJogos.pdf. Acesso em: 22 mar.2016. 13h07.

BONINI, Luci Mendes de Melo; FONSECA, Gibson. **Advergaming**: Uma nova forma de se fazer publicidade. (2014). Disponível em: <http://www.pragmatizes.uff.br/revista/index.php/ojs/article/viewFile/48/53>. Acesso em: 23 abril 2016. 22h33.

CARDOSO, Eliete Lemos. **A importância do jogo e do brincar para o desenvolvimento da criança**. (2010). Gravataí: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Curso de Pedagogia: Ensino a Distância: Licenciatura. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39541/000823357.pdf?sequence=1> Acesso em 24 fev.2016. 21h52.

CORREIA, Ana Castro et. al. **Jogos Digitais**: possibilidades e limitações – o caso do jogo Spore. (2009). Braga, Portugal: Centro de Competência da Universidade do Minho. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10174/1/spore_challenges_2009.pdf. Acesso em: 08 out. 2015. 16h26.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002. 174p.

GOARMY. **Figura 2: Página de recrutamento do exército americano**. Disponível em: <http://www.goarmy.com/>. Acesso em: 01 out. 2015. 12h21.

GOARMY. **Página de recrutamento do exército americano**. Disponível em: <http://www.goarmy.com/>. Acesso em: 01 out. 2015. 12h21.

GOZIO, Derval e MENDES; Olavo. **Jogos de Guerra e o Estereótipo Terrorista no Videojogo America's Army**: Territorialização, guerra e alteridade islâmica. (2008) Culturas Midiáticas. Disponível em: <http://www.okara.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/11632/6672>. Acesso em: 14 Jun. 2015. 14h30.

HUIZINGA Johan. **Homo Ludens**. 6.ed., São Paulo: Perspectiva, 2010. 243p.

IDW EDITORA. **Figura 4: Cena da hq**. Disponível em: <http://creed.americasarmy.com/>. Acesso em: 01 out. 2015. 16h09.

IMASATO, Takeyoshi; MESQUITA, Zila. **Jogos eletrônicos e cultura mediada por computadores**: paradoxos culturais e organizacionais advindos das inovações em tecnologias de informação. (2005).

INDYBAY. **Figura 5: Protesto em San Francisco**. Disponível em: <https://www.indybay.org/newsitems/2008/08/07/18523783.php>. Acesso em 12 abr. 2016. 00h20.

JOSELLI, Mark. **A ética e os games**: “morais, imorais ou amorais?”. Um estudo sobre a ética em games segundo Aristóteles, Santo Agostinho e Kant. (2014). Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_A%20etica%20e%20os%20games.pdf. Acesso em: 03 maio 2015. 15h05.

KISHIMOTO, André. **Inteligência Artificial em Jogos Eletrônicos**. (2004). Disponível em: http://www.karenreis.com.br/pdf/andre_kishimoto.pdf Acesso em: 24 fev.2016. 22h10.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003. 311p.

LIMA, Alessandro Peixoto de. **Advergames como Forma de Engajamento do Público pela Marca: Estudo das Métricas.** (2013). Novo Hamburgo: Universidade Feevale. Disponível em: http://www.alessandrolima.com/site3/arquivos/alessandrolima_6gamepad.pdf. Acesso em: 23 abril 2016. 20h41.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais.** (2009). Disponível em: http://ddijogos.xpg.uol.com.br/conceituacao_dos_jogos_digitais.pdf. Acesso em: 08 out. 2015. 16h21.

MATTOS, Regiane Cristina Ferreira; FARIA, Moacir Alves de. Jogos e Aprendizagem. (2011). **Revista Eletrônica Saberes da Educação.** Disponível em <http://www.facsao Roque.br/novo/publicacoes/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>. Acesso em: 08 out. 2015. 15h35.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Controla-me que te Governo: os jogos eletrônicos como forma de subjetivação.** (2001). Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoe realidade/article/view/41319/26149>. Acesso em: 03 maio 2016. 14h20.

NASCIMENTO, Gibson Fonseca do; BONINI, Luci de Mendes Melo. **Advergames: A contextualização de uma nova publicidade.**(2013) Disponível em: http://www.unc.br/_img/_diversos/pesquisa/pibic_pvic/XVI_congresso/artigos/Gilbson%20Fonseca%20do%20Nascimento.pdf. Acesso em: 23 abril 2016. 21h09.

PATTERSON, Jeff. **Community rallies to end “America’s Army” recruitment program.** (2008). Disponível em: <https://www.indybay.org/newsitems/2008/08/07/18523783.php>. Acesso em: 12 abril 2016. 00h20.

HQ AMERICA’S ARMY. **Página oficial das histórias em quadrinhos do exército dos Estados Unidos.** Disponível em: <http://www.americasarmy.com/comics>. Acesso em: 01 out. 2015. 16h05.

REAGAN, Michael B. **US Military Recruits Children Videogame Violates International Law.** (2008). Disponível em: <https://www.indybay.org/newsitems/2008/07/23/18519264.php>. Acesso em: 21 mar.2016. 14h11.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLO, Fernando Renato. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação.** (2008). Porto Alegre: Movimento. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/viewFile/2225/4182>. Acesso em: 03 maio 2016.13h43.

ROCHA, Diego. **A Experiência Estética da Marca em Advergames.** (2010). Jabotão dos Guararapes: Faculdade Metropolitana da Grande Recife. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1342-1.pdf>. Acesso em: 23 abril 2016. 22h35.

ROLLIN, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** (2008). Fortaleza: Humanidade. Disponível em: http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf. Acesso em: 08 out. 2015. 15h52.

SCHITCOSKI, Robertson. **Uma Arquitetura Modular para Sistemas de Treinamento Militar em Operações Táticas.** (2009). Rio de Janeiro: Instituto Militar de Engenharia. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailheObraForm.do?select_action=&co_obra=129303. Acesso em: 14 jun. 2015. 13h00.

SCHLITTLER, José Maria Martins. **Como fazer monografias.** 2ª ed. Campinas/SP: Servanda, 2015. 304p.

SMITH, Roger. **The long history of gaming in military training.** (2010). Disponível em: <http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a550307.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2016. 22h04.

SOLDIER'S CREED. **Figura 3: Credo do soldado dos Estados Unidos.** Disponível em: <http://creed.americasarmy.com/>. Acesso em: 01 out. 2015. 12h32.

SOLDIER'S CREED. **Credo do soldado dos Estados Unidos.** Disponível em: <http://creed.americasarmy.com/>. Acesso em: 01 out. 2015. 12h32.

TUNES, Elizabeth; TUNES Gabriela. **O Adulto, a Criança e a brincadeira.** (2001). Brasília: Em Aberto. Disponível em: <http://www.rbep.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1112/1012>. Acesso em: 08 out. 2015. 15h31.

WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na educação infantil.** São Paulo: Cad. Pesq. (1995). Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/859/866>. Acesso em: 08 out. 2015. 15h26.