

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

**A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them.**

**The Influence of Zbigniew Brzezinski on the strategy game US and Them.**

**L'influence de Zbigniew Brzezinski sur le jeu de stratégie US and Them.**

**La influencia de Zbigniew Brzezinski en el juego de estrategia US and Them.**

Diogo Trindade Alves Carvalho  
Universidade Federal da Bahia  
diogocarvalho\_71@hotmail.com

**Resumo:** O presente trabalho possui o objetivo de demonstrar importância do pensamento geoestratégico desenvolvido por Zbigniew Brzezinski e a sua influência para o desenvolvimento de videogames cujo enredo giram em torno de questões geopolíticas. Para isso analisaremos como as ideias de Brzezinski foram estruturadas e como os jogos refletem as principais diretrizes esboçadas por esse autor. O jogo escolhido foi The Us and Them, pois ele foi criado para simular o conflito entre a URSS e os EUA durante a guerra fria.

**Palavras Chave:** Brzezinski, jogo, geoestratégico, URSS, EUA.

**Abstract:** This work aims to demonstrate the importance of geostrategic thinking developed by Zbigniew Brzezinski and his influence for the development of video games whose plot revolves around geopolitical issues. For this, we will analyze how Brzezinski's ideas were structured and how the games reflect the main guidelines outlined by this author. The game chosen was The Us and Them, because it was created to simulate the clash between the USSR and the USA during the cold war.

**Key Words:** Brzezinski, games, geostrategic, USSR, USA.

**Résumé:** Ce travail vise à démontrer l'importance de la pensée géostratégique développée par Zbigniew Brzezinski et son influence pour le développement de jeux vidéo dont l'intrigue tourne autour des enjeux géopolitiques. Pour cela, nous analyserons comment les idées de Brzezinski ont été structurées et comment les jeux reflètent les principales lignes directrices décrites par cet auteur. Le jeu choisi était The Us and Them, car il a été créé pour simuler le conflit entre l'URSS et les États-Unis pendant la guerre froide.

**Mots clés:** Brzezinski, jeux, géostratégique, URSS, USA.

**Resumen:** Este trabajo tiene como objetivo demostrar la importancia del pensamiento geoestratégico desarrollado por Zbigniew Brzezinski y su influencia para el desarrollo de videojuegos cuya trama gira en torno a cuestiones geopolíticas. Para esto, analizaremos cómo se estructuraron las ideas de Brzezinski y cómo los juegos reflejan las pautas principales esbozadas por este autor. El juego elegido fue The Us and Them, porque fue creado para simular el conflicto entre la URSS y los EE. UU durante la guerra fría.

**Palabras Clave:** Brzezinski, juego, geoestratégico, URSS, EE. UU.

**Zbigniew Brzezinski e as suas contribuições teóricas e políticas para atualização da política de contenção e de disputa pela hegemonia na Eurásia.**

O pensamento geoestratégico norte-americano, influenciado pela escola realista das relações internacionais, possui uma trajetória de continuidade, assimilação e aplicação prática das teorias que objetivavam uma interpretação histórica do mundo, a

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them.* História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

partir de um conflito perene entre potências insulares e potências continentais pelo controle da hegemonia geopolítica da Eurásia. Durante o nosso trabalho, também pretendemos demonstrar que a conjuntura geopolítica atual estimulou que houvesse uma retomada das pesquisas acadêmicas com foco sobre os clássicos da literatura de grande estratégia e que isso gerou reflexos no setor de produção dos *videogames*.

«Na paisagem intelectual norte-americana, a literatura da grande estratégia constitui um domínio próprio, distinto da história diplomática ou da ciência política, embora possa ocasionalmente recorrer a elas. Suas fontes estão na elite da segurança do país, que se estende da burocracia e da academia para fundações, *think tanks* e a mídia. Nesse meio com suas colocações no Conselho de Relações Exteriores; na Faculdade Kennedy, de Harvard; no Centro Woodrow Wilson, em Princeton; na Faculdade Nitze, da Universidade Johns Hopkins; na Faculdade de Guerra Naval, na Universidade de Georgetown; nas Fundações Brookings e Carnegie; nos Departamentos de Estado e de Defesa; sem falar no Conselho de Segurança Nacional e na CIA –, as posições são facilmente intercambiáveis, com os indivíduos em movimento contínuo, indo e vindo de cadeiras universitárias ou *think tanks* e gabinetes governamentais, em geral, independentemente do partido no controle do governo» (Anderson, 2015: 97).

Perry Anderson foi cirúrgico ao conceituar o campo de atuação dos autores que estão relacionados à literatura de grande estratégia: Alfred Mahan, Halford Mackinder, Nicholas Spykman, George Kennan e Zbigniew Brzezinski. Por isso que a análise de determinados jogos que abordam questões estratégicas, fontes de nossa investigação, deve ser precedida pelo exame das produções teóricas dos autores que contribuíram para o desenvolvimento desse campo específico, categorizado por Anderson como singular, e que não pode ser confundido com a história diplomática e nem com ciência política.

Zbigniew Brzezinski nasceu em 1928, na Polônia. Seu pai foi diplomata de carreira e serviu em vários países durante os anos 1920 e 1930. Isso permitiu que Brzezinski entrasse em contato com um momento muito sensível da geopolítica mundial e testemunhar, ainda que muito jovem, a ascensão do nazismo. Seu pai foi transferido para o Canadá em 1938 e, Brzezinski viveu lá até 1950, onde ele concluiu a graduação. Sua mudança para os EUA aconteceu em 1950, país no qual ele desenvolveu uma extensa carreira acadêmica dedicada à geopolítica e à soviologia.

Os primeiros trabalhos de impacto publicados por Brzezinski, procuraram estabelecer modelos explicativos do funcionamento das sociedades consideradas por ele como totalitárias. Apesar de utilizar a Alemanha hitlerista como um dos exemplos de sociedades totalitárias, Brzezinski concentrou seus esforços no desenvolvimento de um

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

conceito sobre totalitarismo que explicasse as características da sociedade soviética, enquadrando-a, portanto, na categoria de sociedades totalitárias. Um segundo bloco é formado por obras que possuem o objetivo de analisar o quadro geopolítico e a promoção de reflexões sobre a geoestratégia norte-americana frente aos desafios do conflito. Tal divisão é amplamente conhecida e já foi proposta por pesquisadores brasileiros, a exemplo de Cristina Soreanu Pecequilo.

«Avaliando a obra de Brzezinski do ponto de vista da reflexão geopolítica, esta se inicia a partir de sua especialização em estudos soviéticos nos anos 1950/1960, seguindo-se análises sobre os Estados Unidos, a Eurásia e os fenômenos estatais e transnacionais da política mundial, e a implementação prática destas agendas quando de sua passagem pela Casa Branca» (Pecequilo, 2017: 564).

O totalitarismo, para Brzezinski, foi um fenômeno político exclusivo do século XX. Ele fundamentou essa afirmação a partir das suas conclusões acerca do absolutismo e do despotismo, que segundo a sua reflexão, foram fenômenos conservadores. Já o totalitarismo, foi interpretado por ele como um fenômeno produzido a partir de situações políticas revolucionárias, que impactavam em diversos aspectos da vida social a partir de reorientações ideológicas, bem como implicavam na mobilização total de capital humano e material com vistas à reconstrução social, a fim de atingir propósitos ideológicos pré-determinados. Nesse sentido, ao comparar esses modelos, ele o fez para refletir que o sentimento de mudança para o presente e para o futuro era a principal característica, mas não a única, dos sistemas totalitários. Assim, com o controle dos aparelhos ideológicos de Estado e de seu sistema coercitivo, o sistema totalitário, não buscava, segundo Brzezinski, somente a reconstrução institucional de setores da sociedade, mas também a ressignificação das mentes e das consciências dos habitantes desse sistema.

«Os antigos despotismos e absolutismos eram, em certo sentido, altamente conservadores. Embora frequentemente aparecendo como forças progressistas e até revolucionárias, elas se tornaram quase em virtude da necessidade essencialmente conservadoras uma vez que o poder foi deles. A essência de sua existência era o poder, e seu exercício visava a preservação do sistema dominante. Ordem e tranquilidade interna eram as marcas registradas de um despotismo bem-sucedido – não rápidas mudanças sociais. O fenômeno da mudança interna drástica, planejada para se estender para além

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them.* História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

do futuro imediato, é a característica mais marcante do que hoje é chamado totalitarismo (Brzezinski, 1956: 2-3)» (tradução nossa)<sup>1</sup>.

Para Brzezinski, tal situação também implicava na aniquilação de toda forma de oposição e na total submissão do sujeito aos ideais pregados pelo Estado e pelo Partido. Ele chegou a afirmar que a adesão do sujeito ao modelo totalitário significaria a robotização do indivíduo frente ao maior desafio ao homem criado no século XX, representado pelo totalitarismo.

«O impacto total das mudanças revolucionárias, econômicas e sociais, lançadas em vários países por movimentos políticos disciplinados e ideologicamente orientados, tem dado ao século XX uma nova forma de comunidade política conhecida como totalitarismo. A mobilização completa de todos os recursos humanos e materiais e a insistência dogmática na pulverização de toda oposição em prol de objetivos ideologicamente proclamados de reconstrução social produziram esse impacto social total que faz do totalitarismo um tipo verdadeiramente único de sistema político. Esse sistema exige de todos os seus habitantes a estrita adesão aos padrões de comportamento que considera necessários para a realização das tarefas grandiosas às quais o movimento totalitário é dedicado. (Brzezinski, 1956: 1-2)» (tradução nossa)<sup>2</sup>.

Em *The Permanent Purge: Politics in Soviet Totalitarianism* (1956), Brzezinski, fundamentou as bases da sua concepção sobre o modelo soviético, que influenciou todos os seus estudos posteriores, inclusive os principais dedicados ao exame da geopolítica. Desse modo, a reflexão sobre a política de contenção realizada por Brzezinski, só pode ser compreendida se levarmos em consideração as premissas teóricas expressas em *The Permanent Purge*.

---

<sup>1</sup> No original: *Old despotisms and absolutisms were in a sense highly conservative. Although frequently springing up as progressive and even revolutionary forces, they became almost by virtue of necessity essentially conservative once power was theirs. The essence of their existence was power, and its exercise was aimed at the preservation of the ruling system. Order and internal tranquility were the trademarks of a successful despotism — not rapid social changes. The phenomenon of drastic internal change, planned to extend into more than the immediate future, is the most outstanding feature of what today is called totalitarianism.* (Brzezinski, 1956: 2-3.)

<sup>2</sup> No original: *The total impact of revolutionary changes, both economic and social, launched in several countries by ideologically oriented and disciplined political movements, has given the twentieth century a new form of political community known as totalitarianism. The complete mobilization of all human and material resources and the dogmatic insistence on the pulverization of all opposition for the sake of ideologically proclaimed goals of social reconstruction have produced this total social impact which makes totalitarianism a truly unique type of political system. This system requires from all of its inhabitants the strict adherence to the standards of behavior it considers necessary for the achievement of the grandiose tasks to which the totalitarian movement is dedicated.* (Brzezinski, 1956: 1-2.)

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

Assim, obras basilares para se entender o pensamento geoestratégico de Brzezinski, tais como EUA-URSS: O Grande Desafio, cujo título em inglês é *Game Plan: A Geostrategic Framework for the Conduct of the Us Soviet-Contest* (Brzezinski, 1986), e *The Grand Chessboard: American Primacy and Its Geostrategic Imperatives* (Brzezinski, 1997), possuem influência, em toda a sua concepção, relativa ao conceito de totalitarismo criado por Brzezinski em *The Permanent Purge*, cuja a URSS era o principal exemplo a ser tratado. No livro “EUA-URSS: O Grande Desafio” (Brzezinski, 1986), Brzezinski retomou uma longa tradição teórica de como a URSS deveria ser contida pelos EUA na Eurásia. Trata-se de um livro de análise geopolítica e da geoestratégia norte-americana para um confronto que, segundo Brzezinski, iria perdurar por muitos anos. É importante ressaltar que, mesmo ciente da estagnação econômica da URSS durante a década de 1980, Brzezinski acreditava que o regime ainda duraria por muito tempo.

«Este livro se baseia numa proposição basilar: o confronto americano-soviético não é uma aberração temporária, mas uma rivalidade histórica que continuará a existir por muito tempo. Esta rivalidade tem alcance global, mas possui claras prioridades geopolíticas e, para prevalecer, os Estados Unidos devem enfrentá-la com base numa perspectiva estratégica ampla e consistente. Este livro, portanto, não é uma argumentação sobre os males do sistema soviético comparados com os méritos da democracia americana, mas um guia prático para a ação» (Brzezinski, 1986: 9).

A citação acima é bastante elucidativa sobre o caráter do livro e as prioridades do autor ao escrevê-lo. O livro não buscou comparar os sistemas soviéticos e norte-americanos, pois o autor, de certa forma, já tinha realizado essa tarefa em *The Permanent Purge*, logo, nesse trabalho, Brzezinski focou em uma perspectiva estratégica para a disputa da Eurásia a partir dos *fronts*, considerados por ele como essenciais para a contenção soviética e a manutenção do controle dos extremos eurásianos pelos EUA ou pelos seus aliados. É impossível não nos remetermos a Nicholas J. Spykman e a Halford John Mackinder, pois esses autores exerceram grande influência sobre Brzezinski e sua concepção geoestratégica. Ao propor que os EUA possuíssem o direito de intervenção na Eurásia, Brzezinski não ignorou que essa prerrogativa era global. Ele inclusive analisou o impacto de uma provável guerra espacial entre as duas potências, que teria consequências no xadrez principal jogado na Eurásia. Brzezinski também refletiu que as armas nucleares deram uma nova dimensão ao conflito da Guerra Fria, pois dessa vez, em virtude das bombas atômicas, o confronto não poderia ser resolvido através da clássica

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

guerra aberta entre a URSS e os EUA, pois isso levaria à destruição mútua. Assim, para Brzezinski, o confronto tinha se transformado em um “jogo”, onde: “Não perder é o principal objetivo, acumular pontos de acordo com seu próprio sistema de contagem (ou de valores) é o segundo, predominar é a última, mas distante meta” (Brzezinski, 1986: 10). Ao propor a estratégia para o “jogo”, Brzezinski enfatizou a natureza histórica do conflito e procurou demonstrar, ao longo do primeiro capítulo, o caráter imperial dos EUA e da URSS, a partir das suas constituições históricas e das suas posições de poder. É claro que a ênfase do autor se deu em elementos históricos contemporâneos, principalmente o processo histórico que envolveu o equilíbrio de poder após a Segunda Guerra Mundial. Apesar de aceitar que o conflito é resultado da falência do sistema internacional, regido essencialmente pelas nações europeias, ele não considera a URSS uma nação essencialmente europeia. Brzezinski escreveu que tanto a URSS quanto os EUA ainda representavam o clássico conflito entre um poder continental e um poder marítimo.

«Embora o conflito envolvesse novos participantes, ele era ainda o legado do velho, quase tradicional, e certamente geopolítico, choque entre uma potência oceânica e uma potência continental. Os Estados Unidos, neste sentido são os sucessores da Grã-Bretanha (e, anteriormente, da Espanha ou Holanda) e a União Soviética, da Alemanha nazista (e, anteriormente, do Império alemão ou da França napoleônica)» (Brzezinski, 1986: 20).

O caráter imperial do conflito foi debatido por Brzezinski, no sentido de apontar que ambos os polos dominantes da Guerra Fria já eram impérios antes do término da Segunda Guerra, cujas consequências agudizaram as características imperiais dos Estados Unidos e da União Soviética. Brzezinski escreveu, que tanto a URSS quanto os EUA eram imperialistas, pois o poder de ambos fluía dos seus centros políticos em direção aos seus aliados. Apesar de igualar ambos os países como impérios, ele advogou uma certa neutralidade do uso do termo, porque isso poderia levar ao leitor à uma noção de “equivalência moral” (Brzezinski, 1986: 24) entre o sistema soviético e o modo de vida americano. Brzezinski concebeu a diferença moral entre os dois sistemas a partir do “modo como o poder imperial é exercido” (Brzezinski, 1986: 24), o que demonstrava, segundo a perspectiva do autor, diferenças irremediáveis. É evidente, durante a leitura do livro, a conclusão de Brzezinski sobre a forma como os soviéticos exerciam o poder imperial, mais violenta e autoritária, quando comparada à maneira como os EUA

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

construíram seu império. Para ele, a URSS absorveu todas as características do império czarista relativas à geoestratégia de anexação, em função da insegurança que as fronteiras russas, não tão bem definidas, geravam na classe dirigente.

«A ausência de fronteiras nacionais claramente definidas tornou a expansão territorial o caminho óbvio para garantir a segurança, com tal expansão alimentando, por si, novos conflitos, novas ameaças, e assim um novo impulso expansionista ainda maior. Então, começou um inexorável ciclo histórico: a insegurança gerava expansionismo; o expansionismo alimentava a insegurança; a insegurança, por sua vez, reativava o expansionismo» (Brzezinski, 1986: 25).

Brzezinski não dedicou o mesmo tratamento crítico ao imperialismo norte-americano, quando o comparou ao russo. Para ele, apenas na conquista dos territórios mexicanos, a expansão do império norte-americano poderia ser comparada à história russa. O expansionismo norte-americano na fase do destino manifesto é descrito como uma consequência do seu poder naval, justificado ideologicamente pelo ideal de liberdade liberal e pujança econômica dos EUA<sup>3</sup>. Assim, tal expansão global do imperialismo norte-americano não foi acompanhada da percepção dos americanos sobre a natureza imperial da sua política externa, pois tanto a direita quanto a esquerda norte-americana avalizavam intervenções em assuntos de outros países como um direito dos EUA: “Ambas as visões, contudo, consideram como um direito dos Estados Unidos a utilização do seu poder para interferir nos assuntos internos de outra nação” (Brzezinski, 1986: 32). Brzezinski também relativizou uma grande parte das agressões norte-americanas que ajudaram a formatar o contexto geopolítico das áreas de influência do império norte-americano, pois segundo o autor, uma pseudo capacidade de tomar decisões em consenso, enfraqueceu a noção sobre a sua influência imperial. Assim, o sistema imperial estadunidense é um sistema de tradições democráticas, cujas decisões são consensuais: “A tendência democrática da América, no sentido de tomar decisões consensuais mitigou sua dominação política, econômica e militar” (Brzezinski, 1986: 33).

Em suma, a análise de Brzezinski sobre o império norte-americano, trata-se de uma defesa do direito norte-americano de espalhar seu modo de vida através do globo, tendo em vista sua hipotética natureza democrática, sua abertura para imigração, que

---

<sup>3</sup> Para compreender melhor a interpretação que Brzezinski possui sobre o imperialismo norte-americano ver: (Brzezinski, 1986: 30-32.)

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

deixariam seu poder imperial menos agressivo e afeito a imposições, ao contrário dos soviéticos, dotados de uma “consciência imperial grão russa”, que os impelia à conquista territorial de outros povos. Os motivos para que a Eurásia seja o centro das operações geoestratégicas dos EUA podem ser resumidos assim: maior população do globo, maior reserva de recursos naturais, maior extensão territorial do planeta e capacidade de projeção de poder em direção aos outros continente. Todas essas características reunidas na Eurásia e, o fato de que, a URSS ocupava a maior parte do território eurasiático, levaram os estrategistas norte-americanos, como Brzezinski, a estabelecerem como prioridade a contenção soviética a partir de frentes regionais de contenção. As três frentes regionais de contenção ao avanço soviético estavam localizadas na Europa ocidental, no extremo oriente e na região do oriente médio e adjacências, incluindo o Afeganistão, Paquistão e Irã. Para os EUA era vital que houvesse a manutenção das posições norte-americanas nesses países, pois tais enclaves impediam que os soviéticos conquistassem territórios que permitiriam o acesso para os mares quentes com importantes rotas de comércio, bem como outras variáveis relacionadas à cooperação que esses Estados poderiam ter com a URSS. A manutenção das posições geopolíticas, tanto dos Estados Unidos, quanto da URSS, dependia da influência das potências sobre “Estados Pivôs”, ou “Estados Pinos” (Brzezinski, 1986: 61), a depender da tradução. Vale lembrar que isso também era de vital importância para Spykman e Kennan.

«Esses Estados Pinos são a Polônia e a Alemanha na Frente Ocidental; a Coreia do Sul e as Filipinas na frente oriental; e o Irã, ou a combinação do Afeganistão e do Paquistão na frente sudoeste. A dominação soviética da Polônia é fundamental para o controle de Moscou sobre a Europa Oriental, e a subordinação ou sedução da Alemanha Ocidental modificaria o equilíbrio na Europa em favor da Rússia. A dominação Soviética da Coreia do Sul e das Filipinas fecharia o cerco sobre a China, ameaçando diretamente a segurança do Japão através da Coreia, e ameaçaria a vital rota marítima entre as Filipinas e o Japão. A dominação soviética do Irã, ou do Afeganistão e Paquistão, daria a Moscou o controle do acesso ao Golfo Pérsico ou a sua presença no Oceano Índico, de onde o poder soviético poderia ser lançado a áreas vulneráveis, a sudoeste e a sudeste» (Brzezinski, 1986: 62).

Segundo a tese de Brzezinski, e que de certa forma foi bem-sucedida, a vitória dos EUA na Guerra Fria não seria possível através do conflito militar, mas pelo asfixiamento geopolítico da URSS através de regiões estratégicas que já foram citadas ao longo desse trabalho. O controle dessas posições era crucial para que os EUA mantivessem sua

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

estratégia de cerco de longo prazo. É importante ressaltar que a ênfase nessas três regiões não exclui a atuação das duas superpotências em áreas consideradas de baixa importância geopolítica, mas que podem servir para o acúmulo de força e para a desestabilização de aliados, cujas ressonâncias em áreas cruciais poderiam ser devastadoras.

«Os dois contendores globais dominam, cada um, regiões circunvizinhas que são verdadeiras bombas-relógio geopolíticas. A atividade revolucionária, por um lado, e a resistência política, por outro, desafiam as duas potências dominantes. Mas pelo fato de tal inquietação ocorrer tão próxima dos próprios centros imperiais, os principais rivais são bastante cautelosos em não cometerem nenhuma provocação excessiva ao outro. As duas regiões dominadas, porém, vulneráveis, são a América Central e a Europa Oriental» (Brzezinski, 1986: 86).

Os termos, que resultariam na derrota dos EUA ou na sua vitória, dependeriam de um empate estratégico dos EUA com a URSS, pois segundo Brzezinski, a única esfera em que a URSS ainda poderia competir com os EUA, era a esfera militar. Na sua interpretação do conflito, naquele momento histórico, no campo econômico e ideológico-cultural os soviéticos já estavam ultrapassados pelos EUA.

«Para os Estados Unidos, não ser derrotado no confronto soviético-americano é vencer; para a União soviética, não vencer significa derrota. Esta vantagem assimétrica dos americanos é inerente ao caráter unidimensional do desafio soviético. Para a Rússia, que não é mais verdadeiro competidor ideológico, e ainda menos tecnológico, o proclamado “inevitável triunfo do socialismo” ficou reduzido à consecução de uma superioridade militar que seja evidente e politicamente decisiva. Não conseguir alcançar esta meta significa ficarem para trás em todos os campos» (Brzezinski, 1986: 256).

Tal afirmação acima resume os objetivos da política de contenção aos soviéticos que os EUA formularam ao longo da segunda metade do século XX e que podemos afirmar que, de certa forma, ela foi bem-sucedida, tendo em vista a autodissolução da URSS, em 1991. Esse fato revela que os estrategistas norte-americanos tiveram méritos em impedir que a URSS vencesse o conflito através das suas aspirações geoestratégicas. Nas próximas páginas analisaremos se *Us and Them* possui influências dessa escola de pensamento geoestratégico no seu enredo, no seu *design*, na arquitetura e na maneira como a inteligência artificial se comporta. Além disso, verificaremos se a vitória dos EUA nesse jogo requer o uso dos pressupostos geopolíticos expostos por Brzezinski, ou seja, é necessário conter geopoliticamente a URSS na Eurásia para os EUA alcançarem a vitória?

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

### **Crítica externa: *Us and Them***

- **Classificação do game:** *Us and Them* é um jogo de estratégia em turnos, lançado pelo estúdio grego *Icehole*.
- **Análise da plataforma:** o jogo foi lançado para Windows 7, 8, 9 ou XP. O Processador recomendado foi o Pentium 4, 512 MG de RAM e 300 MG de espaço disponível em disco rígido.
- **Descrição do enredo:** o jogo começa em 1965, com o mundo dividido em áreas de influência norte-americanas e soviéticas. O próprio título do jogo já indica que o enredo procurou refletir o cenário histórico da Guerra Fria. Durante as partidas é possível escolher entre jogar com a URSS ou com os EUA. Ao escolher uma das nações é possível intervir nos países a partir de ações de desestabilização que variam: sabotagens, espionagem, golpe militar, assassinatos, reconhecimento e coleta de informações. O jogo conta com alguns personagens históricos como Henry Kissinger e Che Guevara. O objetivo do *game* é atrair países para a esfera de influência dos soviéticos ou para a esfera de influência da OTAN.
- **Resgate da cronologia da obra:** não existe nenhuma informação que possa ser acessada, tanto no site do jogo, quanto na *Steam* que possa ser utilizado para reconstruir a cronologia da obra, cujo lançamento, ocorreu em 8 de março de 2010.
- **Verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema:** trata-se do uso de material audiovisual de propaganda produzido pelos EUA e pela URSS. Isso acontece no início de cada partida, após o jogador escolher um dos lados do conflito. Há duas opções: campanha capitalista ou campanha comunista. Quando se opta por um dos lados, o jogador é direcionado para uma tela onde um filme é exibido. Quando escolhemos o lado capitalista, o filme exibido é um recorte de trechos de uma série de filmes de propaganda produzidos pelos EUA, porém a maioria dos *frames* foi retirada das produções semanais para TV, denominados “The American Adventures”<sup>4</sup>, que visavam doutrinar os cidadãos norte-americanos contra o comunismo, através da hipervalorização da representação dos valores da sociedade norte-americana. Estes filmes eram apresentados pelo Dr. Clifton L. Ganus. Junior, Professor de História e de estudos

---

<sup>4</sup> THE AMERICAN Adventures. (1955), Direção: George S Benson. Searcy: National Education Program Workshop, [Consulta em 10/06/2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dYuXzZszR94>>.

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

bíblicos da *Harding University*. Ele também foi responsável por noticiar o filme exibido em *Us and Them*, contudo o conteúdo audiovisual mostrado em *Us and Them* não é somente da série “*The American Adventures*” Além disso, há alguns trechos de outros filmes, tais como “*Communism*”<sup>5</sup>, lançado, em 1952, e que foram elaborados para criticar o comunismo. No clipe exibido antes das partidas não há nenhuma indicação de que os *frames* foram retirados das produções citadas acima. Para detectar, rastreamos e identificamos os *frames* e fomos comparando com os vídeos disponibilizados na internet sobre o tema. O discurso apresentando no *frame* de *Communism* e incorporado ao jogo contribui com a nossa hipótese relativa à influência da política de contenção sobre o enredo de alguns jogos de estratégia e retratam o comunismo.

«Mas nas primeiras eleições italianas do pós-guerra, os comunistas criaram desordem na tentativa de ganhar o controle do governo. Mais uma vez, lembrou-se ao mundo que a ideia básica do comunismo é o plano da Revolução Mundial e que o comunismo russo foi além desse plano para alcançar o domínio do mundo através da agressão. Na Indochina e na Malásia, as agressões comunistas incitaram rebelião contra o governo estabelecido. Na França, as agressões comunistas desencadearam greves contra indústrias essenciais e tentaram desacreditar o governo livre. No Irã, incitaram tumultos, pregaram e desacreditaram as nações ocidentais. No leste da Alemanha, eles se opuseram abertamente ao Ocidente. Na China, os comunistas estabeleceram seu próprio governo fantoche. Na Coreia, a agressão comunista entrou em combate real com as forças das Nações Unidas. (Smart, 1952)» (tradução nossa)<sup>6</sup>.

Os trechos abordam a perspectiva norte-americana de que o comunismo deveria ser contido, pois estava se espalhando pelo mundo através de revoluções violentas. O narrador ressalta que a expansão do comunismo estava atingindo áreas de importância estratégica, tais como: França, Itália, Alemanha, Malásia, Indochina, Coreia e Iran. Essas

<sup>5</sup> COMMUNISM. (1952), Direção: David A. Smart. Glenview: Coronet Instructional Films, 1952, [Consulta em 10/06/2019]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bvcLwcRR10k>

<sup>6</sup> Esse trecho está no jogo, porém, faz parte do filme “Communism”, como colocamos acima. Os audios e imagens foram comparados e são idênticos. No Original: *But in the first post war Italian elections the communists created disorder in an attempt to gain control of the government. Once more the world was reminded that basic in the idea of communism is the plan of world Revolution and that Russian communism has stepped beyond that plan to achieve world domination through aggression. In Indochina and Malaya communist aggressions has incited rebellion against established government. In France Communist communist aggressions has formatted aggression strikes against essential industries and attempts to discredit the free government. In Iran have incited rioting and have preached and distrust the western nations. In eastern Germany they have openly opposed the West. In China the communists have stablished their own puppet government. In Korea communist aggression has come in to actual combat with forces of the United Nations. Ibid.*

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

áreas eram consideradas vitais aos interesses norte-americanos na Eurásia. O filme ainda sugere que os contribuintes norte-americanos estavam pagando as mais altas taxas de impostos para proteger o mundo da ameaça soviética. Ao que parece, os produtores não sabiam sequer o nome correto dos líderes soviéticos, pois ao retratarem Vladimir Ilyich Ulyanov, o chamaram de “Nicolau Lênin”. A partir dessas influências externas, o enredo do jogo, induz o jogador a instituir uma tática que contenha a expansão do comunismo nas áreas citadas no prelúdio da ação, pois o material de propaganda exposto pelos desenvolvedores destacou esse fator. Vale dizer, que o filme exibido em *Us and Them* não possui indicações de quais obras seu conteúdo tinha sido retirado, a identificação se deu através de nossas pesquisas, pois desconfiamos da fonte e dos cortes entre as cenas. Quando escolhemos a campanha comunista, também é exibido um filme que, do mesmo modo que o construído pela campanha capitalista, foi feito a partir de uma série de colagens de filmes soviéticos. Esse clipe é formado por alguns *frames* dos filmes de propaganda jornalística exibidos pelo Estado soviético para provar avanços tecnológicos, educacionais e pequenos trechos de obras de diretores soviéticos, a exemplo dos últimos trechos de “Outubro”, em 1927, clássico filme dirigido por Eisenstein.

Figura 1. *Frame* Retirado de *Us and Them* e que faz parte da obra *Outubro* (1927).



Fonte: *Us and Them*<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010. [Acesso em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/).

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

- **Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game: cronologia do desenvolvimento tecnológico:** Consta no *site* da *Icehole*, estúdio desenvolvedor do jogo, que a empresa recebeu financiamento de vários fundos fomentadores da cultura e inovação.

«O QREN (Quadro de Referência Estratégico Nacional) 2007-2013 constitui o documento de referência para a programação dos fundos da União Europeia a nível nacional para o período 2007-2013. Foi elaborado no âmbito da nova abordagem estratégica da política de coesão da União Europeia, segundo a qual o QREN “... assegura que a assistência dos fundos é consistente com as orientações estratégicas da Comunidade em matéria de coesão e identifica a ligação entre as prioridades comunitárias, por um lado, e o programa nacional de reformas, por outro (tradução nossa)»<sup>8</sup>.

Figura 2. *Print* do site do Estúdio *Icehole* com as informações referentes ao apoio estatal que o estúdio recebeu.



Fonte: *Icehole*<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> No Original: *The NSRF (National Strategic Reference Framework) 2007–2013 constitutes the reference document for the programming of European Union Funds at national level for the 2007–2013 period. It was elaborated within the framework of the new strategic approach to the Cohesion Policy of the European Union, according to which NSRF “...ensures that the assistance from the Funds is consistent with the Community strategic guidelines on cohesion and identifies the link between Community priorities, on the one hand, and the national reform program, on the other.* WHAT is the National Strategic Reference Framework? Hellenic Republic: Ministry of Economy Development & Tourism. 2010. Atenas. [Consulta em 07/06/2019]. Disponível em: <<https://2007-2013.espa.gr/en/Pages/staticWhatIsESPA.aspx>>.

<sup>9</sup> ICEHOLE. Official Website. Página Inicial. Grécia: Icehole, 2014. [Consulta em 07/06/2019]. Disponível em: <<http://iceholegames.com/>>.

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

Tais recursos vieram do governo da Grécia e da União Europeia (UE), através do acesso grego aos fundos de investimento da União Europeia. Tais incentivos exigiam dos governos europeus, dentre eles a Grécia, a elaboração de um documento, intitulado *National Strategic Reference Framework*. Esse, por sua vez, balizou os investimentos nos países da UE que obtiveram acesso a esse tipo de fundo e que fizeram reformas neoliberais exigidas por Bruxelas.

- **Análise dos custos de produção e das fontes de financiamento:** não tivemos acesso ao valor do capital investido no jogo, mas já sabemos, que recebeu financiamento indireto de recursos do Governo da Grécia e da União Europeia.

- **Análise de elementos pré-lançamento como: teaser, trailer, memes, gifs e outras expressões midiáticas sobre o game.** No canal da *Icehole* no *youtube* não existe nenhum filme que possa ser chamado de *teaser* ou *trailer*, mas sim, filmes que fazem parte do jogo, como analisamos acima, no tópico referente à influência fílmica no desenvolvimento do jogo. O canal também contém outros materiais audiovisuais que fazem parte do jogo, a exemplo dos filmes que encerram a partida em caso de vitória dos EUA ou da URSS.

Figura 3. *Frame* do vídeo relativo à vitória dos EUA em *Us and Them*.



Fonte: *Us and Them*<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010. [Acesso em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/).

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

Figura 4. *Frame* do vídeo que é transmitido após a vitória dos EUA.



Fonte: *Us and Them*<sup>11</sup>.

O filme que é exibido a partir da vitória dos EUA é colorido, todos os outros são em preto e branco e contém cenas de arquivos relativas a desintegração da URSS, tais como: a retirada da bandeira da URSS do mastro do Kremlin, a derrubada do muro de Berlim, a retirada das estátuas de Lênin e cenas de verdadeiro louvor ao modo de vida norte-americano, a exemplo de crianças sendo abraçadas por integrantes da marinha, crianças jogando beisebol, militares norte-americanos prestando continência para a bandeira estadunidense e outras imagens apologéticas. No caso de vitória dos soviéticos, os produtores escolheram um curta metragem de propaganda anticomunista norte-americano, produzido durante a Guerra Fria e que é cheio de estereótipos sobre uma provável vitória do comunismo nos EUA e seus impactos para a classe trabalhadora. O título do filme é: *Our Hands, Part 3: How to Lose What We Have (1950)*. O seu enredo abordou a vitória eleitoral de um governo comunista, que planejava estatizar a produção e planificar a economia dos EUA e como isso transformaria a vida para pior, principalmente dos trabalhadores. Esses últimos, por sua vez, teriam que se mudar de suas casas para outros Estados e cidades para atender às necessidades do partido, então no poder, que iria implementar o “*master plan*”: conjunto de ações que reorganizaria a

<sup>11</sup> US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010. [Acesso em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/).

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

economia norte-americana segundo a interpretação dos conservadores norte-americanos sobre a experiência soviética.

Figura 5. *Frame* do vídeo que é transmitido após a vitória da URSS e que foi identificado através de uma cópia no internet archive.



Fonte: *In Our Hands*<sup>12</sup>.

Figura 6. *Frame* do vídeo exibido pelo jogo quando o jogador é vencedor com a URSS: a imagem foi extraída após a vitória soviética em *Us and Them*.



Fonte: *Us and Them*<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> IN OUR HANDS. Part 3: How to Lose What We Have. Direção: Jack Tilles. Chicago: Wilding Picture Productions Inc., 1950. [consulta em 15/08/2019]. Disponível em: <[https://archive.org/details/InOurHan1950\\_3](https://archive.org/details/InOurHan1950_3)>.

<sup>13</sup> US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010. [consulta em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/).

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

O enredo do filme abordou a situação de uma família de trabalhadores, que tem as vidas dos seus integrantes destroçadas após a vitória dos comunistas. Eles perdem tudo que possuíam, como o título do filme sugere. Após as eleições, duas famílias são enviadas para viverem na casa da família cujo enredo gira em torno. Depois de ceder sua casa, o casal protagonista foi obrigado pelo Estado a se mudar para trabalhar em outra região selecionada pelo governo, de acordo com as suas habilidades. O filme foi financiado pela siderúrgica *Inland Steel Company* e pela produtora de peças automotivas *Borg Warner Corporation* e foi direcionado para o público operário. O trecho inserido no final do jogo *Us and Them* possui apenas 2:38 segundos, enquanto o filme original possui 11:38. Não há nenhuma menção ao título do filme, quando ele é apresentado ao jogador que é vitorioso com a URSS, ou no canal da *Icehole* no *Youtube*, que também disponibilizou o vídeo. Nossa descoberta aconteceu através da busca do filme, por meio de alguns diálogos, que poderiam funcionar como palavras chave em buscadores como o *Google*. A partir desse caminho encontramos uma cópia no *Internet Archive*<sup>14</sup>, que pôde ser confrontada com o conteúdo do filme apresentado em caso de vitória soviética.

- **Influências de escolas historiográficas no enredo:** a leitura do enredo do jogo e das fontes audiovisuais que inspiraram sua criação não nos permite apontar quais correntes historiográficas influenciaram diretamente no seu desenvolvimento, contudo as fontes audiovisuais utilizadas para representar situações específicas do jogo foram elementos de propaganda anticomunista norte-americana.

- **Estudo do design, regras e mecânica do jogo:** o *design* escolhido pelo desenvolvedor foi relativamente simples, quando comparados a outros jogos analisados no decorrer desse trabalho, a exemplo de *Supreme Ruler Cold War*. *Us and Them* possui um design gráfico em 2D, cujo cenário principal é o mapa mundi. A Divisão de países do mapa mundi é feita por área de influência, por exemplo: o Brasil é área de influência dos Norte-Americanos durante o jogo, e isso é identificado com uma estrela dentro de um círculo de cor azul. Todos os países que possuem relações privilegiadas com a URSS possuem o mesmo símbolo na cor vermelha. O mapa é basicamente estático e as únicas alterações

---

<sup>14</sup> Para mais informações ver: IN OUR HANDS. Part 3: How to Lose What We Have. Direção: Jack Tilles. Chicago: Wilding Picture Productions Inc., 1950. [consulta em 15/08/2019]. Disponível em: <[https://archive.org/details/InOurHan1950\\_3](https://archive.org/details/InOurHan1950_3)>.

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

são feitas nas cores dos símbolos acima de cada país e isso só ocorre quando algum dos blocos consegue atrair esse país para a sua esfera de influência.

As regras do jogo são simples e envolvem espionagem, diplomacia, golpes de Estado, sabotagem econômica, aconselhamento militar, assessoramento em pesquisa e melhorias de infraestrutura. Tais atributos são disponibilizados para o jogador viabilizar sua estratégia a fim de atrair países para sua esfera de influência. As regras do jogo impedem confrontos militares diretos, portanto, os recursos acima são fundamentais para a constituição da hegemonia global. O jogo é realizado a partir de turnos que começam em janeiro de 1965. Cada jogada corresponde a um turno que atualiza o tabuleiro a partir das ações do jogador e de seu adversário.

A mecânica também não é complexa e reflete o *status* das ações tomadas durante a partida, onde é possível ao jogador escolher como irá intervir no país através de um menu onde ele deve selecionar qual tipo de intervenção será realizada em determinada nação. Esse menu é composto de algumas opções tais como: espião, assassino, conselheiro militar, conselheiro econômico, especialista em pesquisas, conselheiro político e conselheiro de pesquisas. Cada unidade de um especialista desses custa dinheiro e pode ser comprada pelo jogador no decorrer do jogo. A mecânica permite que essas unidades sejam transferidas para países de interesse do jogador, para isso são necessários cliques na unidade escolhida e no país escolhido. As unidades podem ser usadas em ações defensivas ou ofensivas, a depender de como o jogador seja informado pelo sistema do jogo ao longo das partidas, pois a mecânica do jogo estabelece uma série de informes sobre a situação mundial após cada turno, o que serve para o jogador se informar das ações que estão em andamento.

### **Crítica interna: imersão no game**

- **Jogar o Jogo sozinho:** as partidas começam após a escolha de um dos blocos hegemônicos ofertados no Menu inicial. Após a escolha de um dos lados do mapa, há a passagem do filme que contextualiza o jogador. Depois do filme, o jogo começa de fato com a abertura do mapa mundi e as opções disponíveis.

Nossa experiência jogando com o campo capitalista foi extremamente difícil, mesmo com o jogo no modo mais fácil. A inteligência artificial que comanda a URSS desenvolve uma série de ações desestabilizadoras em regiões importantes para os EUA,

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

com especial foco no Oriente Médio, sudeste asiático, América Latina e norte em toda a África.

Figura 7. *Print Screen* demonstrando a atividade de Che Guevara como agente promotor de resoluções ao redor do mundo.



Fonte: *Us and Them*<sup>15</sup>.

O jogo possui a opção de mover personalidades como Kissinger, Che Guevara, o Papa e outras figuras que desempenharam um papel importante na Guerra Fria. Mesmo com a nossa perseguição sobre onde Che-Guevara estava atuando (Figura 7), não conseguimos inviabilizar a maioria das ações que ele executou nos países escolhidos pela inteligência artificial que comanda a URSS e isso nos levou a uma série de derrotas, mesmo quando colocávamos Kissinger no mesmo país. Em alguns casos, conseguimos evitar as ações de Che ao provocarmos um golpe militar, cuja presença de Kissinger torna a tarefa mais fácil devido aos custos militares que caem pela metade. Quando não conseguimos assassinar Che Guevara é quase impossível ganhar o jogo. Ele pode ser assassinado caso provoquemos um golpe de Estado no país em que ele está. Nossa experiência demonstrou que isso deve ser feito logo no início do jogo, pois se Che ficar

<sup>15</sup> US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010. [Acesso em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/)

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

três turnos em um único país que esteja sob a influência dos EUA, o país se tornará comunista após um processo revolucionário.

A priori, procuramos manter a estratégia de contenção aos soviéticos, cujo um dos expoentes foi Brzezinski. A contenção aos soviéticos nas três frentes expostas por Brzezinski foi seguida à risca e obtivemos grande sucesso ao aplicar as ideias do teórico norte-americano, pois a construção do game levou tais teorias em consideração, tendo em vista o comportamento da inteligência artificial que direciona os conflitos para essas áreas: Europa ocidental, Oriente Médio e Extremo Oriente Asiático. Em muitas partidas, precisamos tomar uma postura defensiva para agir e o golpe militar se tornou uma atraente ferramenta para impedir o avanço soviético, tendo em vista o custo benefício construído pelo jogo. Após o golpe, todos os agentes inimigos são mortos ou obrigados a fugir do país e 99% da população vira capitalista. Isso praticamente inviabiliza que a URSS possa colocar agentes de desestabilização nesses locais onde ocorreram golpes. Em algumas nações, como o Chile, conta com a presença do Ditador Augusto Pinochet, que por sua vez gera um acréscimo de 1% para a população e bloqueia a ascensão do comunismo, logo o golpe militar não é tão necessário. Isso também se aplica à Inglaterra, que conta com a presença da Rainha Elizabeth, que possui efeito similar.

É importante destacar que no começo do jogo o cerco aos soviéticos já está formado na Eurásia. A URSS inicia o jogo cercada de estados amortecedores que são controlados pelos EUA. A URSS está cercada nas três áreas basilares da *Rimland* e o jogo começa dessa forma, ou seja, o programador recebeu essa influência relativa ao uso de Estados tampões, utilizados pelos EUA para inviabilizar a projeção de poder soviético em direção às bordas eurásianas. O bloco comunista também conta com a opção de realizar revoluções e isso pode causar a morte de todos os integrantes capitalistas que estejam operando ações naquele país, inclusive a do próprio Kissinger. Na tela principal do jogo há um botão, chamado *place units automatically*, que escolhe os países que receberão os especialistas em defesa, espões e outros recursos que o jogador detém. O uso deste recurso deixa o jogo mais rápido, mais dinâmico e permite que se vislumbre como *Us and Them* foi programado para agir, de acordo com o lado escolhido.

Diogo Trindade Alves Carvalho - A *Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

Figura 8. *Print Screen* demonstrando a atividade de Kissinger como agente promotor de atitudes reacionárias com vistas a evitar a expansão do comunismo.



Fonte: *Us and Them*<sup>16</sup>.

**- Jogabilidade:** o jogo possui uma jogabilidade simples e que pode ser simplificada ainda mais, quando se utiliza os modos automáticos de escolha dos países onde os agentes do jogador estarão baseados e as ações que esses agentes devem realizar. Nas nossas primeiras partidas não utilizamos esse recurso e o jogo demorou no mínimo 3x mais do que quando utilizamos o *Master Plan*. Quando não utilizamos a automatização das ações, nossas tarefas impostas pela jogabilidade se limitam a tentar impedir as ações de desestabilização nos países que são alvos dos soviéticos ou dos norte-americanos, a tentar conquistar países para a nossa esfera de influência e construir unidades de agentes. A jogabilidade, portanto, não permite muitas ações ao jogador, basicamente, o jogador paga

<sup>16</sup> US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010. [Acesso em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/)

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

para ter mais oficiais de inteligência e desloca-os para regiões que eles devem estar. Uma vez deslocados, esses oficiais possuem algumas opções que eles podem realizar, ou não. Se for espião, ele pode subornar alguém, roubar tecnologia, montar ou sair de uma rede de espionagem. Já um consultor político pode incentivar protestos, por exemplo. O jogo não permite uma guerra direta entre as superpotências e não disponibiliza menus diplomáticos ou de gestão de aspectos culturais, políticos ou econômicos, a exemplo de outros jogos, como *Victoria II* ou *Supreme Ruler Ultimate*. As regras do jogo impõem que o jogador gaste seu orçamento com agentes de inteligência, revoluções ou golpes de Estado. Não há muitas opções além dessas disponibilizadas pelo jogo. Esse, por sua vez, foi estruturado a partir dessas regras, que impõem limites ao jogador. Não é possível desenvolver novas unidades de inteligência quando não se tem orçamento para isso, bem como não é possível fomentar revoluções ou golpes militares. Além dessas regras, o andamento do jogo ocorre a partir do acionamento dos turnos que são finalizados após os comandos do jogador em uma rodada. Os turnos possuem a duração de um mês e geralmente uma partida que dura de 36 a 48 turnos.

### **Considerações Finais.**

O mundo do jogo desenvolvido pela *Icehole* visou a recriação de elementos que marcaram o imaginário sobre a Guerra Fria: espionagem, assassinatos, propinas, sabotagens, roubos de tecnologia, revoluções e golpes de Estado. O jogo também estereotipou tanto os personagens ligados ao campo comunista, quanto os ligados ao campo capitalista, que se tornaram coisas que podem ser acionadas à medida que o jogador necessita delas. A utilização dos conceitos formulados por autores como Brzezinski na jogabilidade, mecânica e enredo de alguns títulos de *videogames* não é um fenômeno isolado, pois há na academia um movimento de retomada dos estudos envolvendo os teóricos que formularam sobre a oposição entre poder continental e poder naval. Tal destaque desses autores é o resultado da influência conjuntural de uma série de processos históricos que aconteceram após a queda da URSS, principalmente os desdobramentos geopolíticos após o 11 de Setembro, que deu a justificativa moral para os EUA ocuparem militarmente o Afeganistão, muito próximo da *Heartland*,<sup>17</sup> bem como

---

<sup>17</sup> Heartland foi um termo criado por Mackinder para denominar a região central da Eurásia, cujo controle, de acordo com o geógrafo inglês, seria essencial para a dominação do continente eurasiático e

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

umentar sua presença militar no Oriente Médio com a invasão do Iraque. A reação da Rússia e da China veio através de projetos de integração dos países euroasiáticos, por meio de corredores de cooperação comercial, que concretizaram o pesadelo geopolítico das potências insulares. Por isso que, atualmente, títulos como *Geopolitics Reborn* de Colin Dueck (2013), *Rethinking Central Asia* de Eldar Ismailov e Vladimer Papava (2010), *The US Grand Strategy and The Eurasian Heartland in Twenty-First Century* de Emri Iseri (2009), *Beyond Central Asia Pivot* de Michael Tierney (2016), *The Heartland No More: Russia's Weaknees and Eurasia's Meltdown* de Andrei T. Tsygankov (2009), *The Heartland Theory of Sir Halford John Mackinder: Justification of Foreign Policy of The United States and Russia in Central Asia* de Suban Kumar Chowdhury e Abdullah Hel Kafi (2015), *Re-Centering Central Asia: China's "New Great Game" in the old Eurasian* de Xiangming Xen (2018), procuraram debater a conjuntura geopolítica do século XXI, recorrendo aos pressupostos dos teóricos ingleses e norte-americanos responsáveis pelas teorias envolvendo a disputa da Eurásia.

«A situação geopolítica do início do século XXI deu um novo impulso aos estudos dos princípios regionais de estruturação do espaço geopolítico e geoeconômico de todo o continente eurasiático. Isso reviveu as concepções formuladas por Halford Mackinder no início do século XX, e do seu oponente, Nicholas Spykman, um pouco mais tarde. Eles ofereceram abordagens muito originais para a estruturação geopolítica regional do continente euro-asiático e a identificação do valor funcional de seus segmentos espaciais (tradução nossa)»<sup>18</sup>.

Ismailov e Papava estão corretos e corroboram nossa hipótese sobre a retomada dos estudos acerca dos clássicos da literatura de grande estratégia na conjuntura atual. Desse modo, autores como Mackinder, Spykman e Brzezinski estão em voga no presente e estão sendo usados como suporte teórico nas discussões acadêmicas com foco na disputa da Eurásia no século XXI, pelas potências como China, Rússia, EUA e Alemanha. Em

---

consequentemente do mundo. Para mais informações ver: MACKINDER, H. J (1904), "The geographical pivot of history", *The Geographical Journal*, London, v. 28, n. 4, p. 423, 1904. [Acesso em 30/05/2019]. Disponível em: <[https://www.iwp.edu/docLib/20131016\\_MackinderTheGeographicalJournal.pdf](https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf)>.

<sup>18</sup> No original: *The geopolitical situation of the early 21st century gave a new boost to studies of the regional structuralization principles for the geopolitical and geo-economic space of the entire Eurasian continent. This revived the conceptions formulated by Halford Mackinder in the early 20th century and his opponent, Nicholas Spykman, somewhat later. They offered very original approaches to the regional geopolitical structuralization of the Eurasian continent and the identification of the functional value of its spatial segments.* (ISMAILOV; PAPAVAL, 2010: 84).

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

US and Them o comportamento da inteligência artificial, os filmes apresentados, a jogabilidade e o enredo demonstram que tais autores, a exemplo de Brzezinski estão servindo como inspiração teórica para o desenvolvimento de jogos eletrônicos que se predispõem a simular conjunturas históricas e os seus desdobramentos geopolíticos. Um exemplo recente relativo à influência da geopolítica estadunidense nos jogos eletrônicos também pode ser encontrado no roteiro de Call Of Duty Modern Warfare, cujo sucesso de vendas foi tremendo. Os cenários onde as missões do jogo transcorrem, de certa forma emulam as ideias de Brzezinski, pois transcorrem em áreas consideradas essenciais nas ideias do autor, especialmente na Eurásia, a exemplo: Iraque, leste europeu, Europa ocidental. Assim, esse tipo de mídia interativa, de certa forma reproduz as prioridades de cerco estratégico promovidas pelos EUA, cujo objetivo é o contínuo cerco contra a expansão russa e mais recentemente chinesa. A dissolução de tratados e acordos internacionais sobre a limitação de aquisição de determinados tipos de armamentos a exemplo, do Tratado de Forças Nucleares de Alcance Intermediário, firmado em 1988 entre os EUA e antiga URSS, é reflexo dessa conjuntura geopolítica onde as ideias de Brzezinski, principalmente seus pressupostos geopolíticos, sobre a presença norte-americana na Eurásia, ainda estão presentes tanto no hard power quanto no soft power. As crescentes escaramuças entre forças aerotransportadas da China e dos EUA no Mar do Sul da China, também evidenciam que os EUA ainda aplicam a política de cerco contra seus rivais, no caso específico a China. É importante ressaltar que a tensão nessa região advém de vários fatores, inclusive a expansão do poder marítimo chinês e suas pretensões sobre o controle de rotas navais, cuja resposta norte-americana foi um aumento no número de tropas estacionadas na região especialmente na base localizada na ilha de Guam. Os estudos que analisam as representações da geopolítica da Guerra Fria nos jogos de *videogame* devem ser realizados, para que a narrativa contida em alguns *games* possa ser desnaturalizada e interpretada a partir de pressupostos teóricos que dão lastro científico ao comportamento das nações no plano internacional. Sem esse suporte teórico no confronto com as fontes, os processos históricos imperialistas são normalizados contribuindo para a reprodução de estereótipos acerca de países e populações que possuem suas dinâmicas de desenvolvimento histórico e social ignoradas pela mídia hegemônica.

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

### **Bibliografia:**

#### **Fontes Audiovisuais:**

COMMUNISM (1952), Direção: David A. Smart. Glenview: Coronet Instructional Films, 1952. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_4yjAb6eoCw](https://www.youtube.com/watch?v=_4yjAb6eoCw)>. Acesso em: 10 jun. 2019.

IN OUR HANDS. Part 3: How to Lose What We Have. Direção: Jack Tilles. Chicago: Wilding Picture Productions Inc., 1950. [consulta em 15/08/2019]. Disponível em: <[https://archive.org/details/InOurHan1950\\_3](https://archive.org/details/InOurHan1950_3)>.

THE AMERICAN Adventures (1955), Direção: George S Benson. Searcy: National Education Program Workshop, [consulta em 21/07/2019] Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dYuXzZszR94>>. .

US AND THEM (2010). Chalkida: Icehole Games [Acesso em 10/05/2019]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/281350/US\\_and\\_THEM/](https://store.steampowered.com/app/281350/US_and_THEM/)

#### **Estudos:**

ANDERSON, P. (2015), *A política externa norte-americana e seus teóricos*, São Paulo: Boitempo Editorial.

BRZEZINSKI, K. Z (1986). *EUA-URSS: O Grande Desafio*, Rio de Janeiro, Nordica.

BRZEZINSKI, K. Z (1956), *The Permanent Purge: Politics in Soviet Totalitarianism*, Cambridge, Harvard University Press.

BRZEZINSKI, K. Z (1997), *The Grand Chessboard: American Primacy and Its Geostrategic Imperative*, New York, Basic Books.

CHEN, X.; FAZILOV, F (2018), “Re-centering Central Asia: China’s “New Great Game” in the old Eurasian Heartland”, Palgrave Communications, s. l, vol. 4, n. 1, pp. 1-12 [consulta em 21/08/2019]. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/s41599-018-0125-5>>.

CHOWDHURY, S. K.; KAFI, A. H (2015), “The Heartland Theory of Sir Halford John Mackinder: Justification of Foreign Policy of The United States and Russia in Central Asia”, *Journal of Liberty and International Affairs*, s. l, vol. 1, n. 2, pp. 1-13 [consulta em 21/01/2020]. Disponível em: <[http://e-jlia.com/papers/v2\\_5.pdf](http://e-jlia.com/papers/v2_5.pdf)>.

Diogo Trindade Alves Carvalho - *A Influência de Zbigniew Brzezinski no jogo de estratégia US and Them*. História. Revista da FLUP. Porto. IV Série. Vol. 10 nº 1. 2020. 264-289. DOI: 10.21747/0871164X/hist10\_1a13

DUECK, C (2013), “Geopolitics Reborn”, Philadelphia: Foreign Policy Research Institute: E-notes [consulta em 31/06/2019]. Disponível em: <<https://www.fpri.org/article/2013/07/geopolitics-reborn/>>.

ÍSERI, E (2009), “The US Grand Strategy and the Eurasian Heartland in the Twenty-First Century”, Geopolitics, s.l, vol. 14, n. 1, pp. 26-46 [consulta em 21/09/2019]. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/toc/fgeo20/current>>.

ISMAILOV, E.; PAPAVAL, V (2010), “Rethinking Central Asia”, Washington, The Central Asia-Caucasus Institute-The Silk Road Studies Program, [consulta em 21/08/2019]. Disponível em: <[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2196485](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2196485)>.

MACKINDER, H. J (1904). “The geographical pivot of history”, The Geographical Journal, London, vol. 28, n. 4, pp. 423. [consulta em 30/02/2019]. Disponível em: <[https://www.iwp.edu/docLib/20131016\\_MackinderTheGeographicalJournal.pdf](https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf)>.

PECEQUILO, S. C (2017), Geopolítica e Geoeconomia: História e Atualidade no Pensamento de Zbigniew Brzezinski”. Revista Escola de Guerra Naval, Rio de Janeiro, vol. 23, n. 3, pp. 564, 2017

TIERNEY, M (2016), “Beyond Central Asia Pivot”. Journal of Military and Strategic Studies, Calgary, vol. 17, pp. 1-17 [consulta em 17/08/2019]. Disponível em: <<https://jmss.org/article/view/58074>>.

TSYGANKOV, A. P (2012). “The Heartland no more: Russia's Weakness and Eurasia's Meltdown”. Journal of Eurasian Studies, s.l, vol. 3, n. 1, pp. 1-9, [consulta em 11/08/2019]. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1016/j.euras.2011.10.001>>.