

A NARRATIVA HISTÓRICA ATRAVÉS DO GAME

Vinícius Spinola Marques Fraga*

RESUMO

O trabalho tem a proposta de analisar a forma como um tema do passado recente é abordado através de um game, a partir da interpretação que o jogo *Call of Duty: Black Ops II* faz da Guerra Civil de Angola, dentro do contexto da Guerra Fria.

Examinaremos as duas histórias presentes no jogo: uma nos anos 80 e 90 e outra em um futuro hipotético em 2025.

PALAVRAS-CHAVE: Games. Narratologia. Call of Duty: Black Ops II. Guerra Civil Angolana.

ABSTRACT

This article aims to explore the perspective which the Cold War is given by the approach at the game *Call of Duty: Black Ops II is the Civil War in Angola*.

It will be analyzed the stories which are presented by the game: one at 80s e 90s and another one at a hypothetical future in 2025.

KEYWORDS: Games. Narratology. Call of Duty: Black Ops II. Angolan Civil War.

INTRODUÇÃO

Sabemos que muitos confrontos internacionais foram causados pela guerra de procuração entre os Estados Unidos e a União Soviética. No cenário da Guerra Fria as superpotências utilizavam outros países como intermediários ou substitutos, evitando a luta direta entre si. Como ainda existem países comunistas no mundo, e também pelo fato da URSS ter se desmanchado recentemente no início dos anos 90, a questão ideológica ainda é forte em algumas nações, inclusive nos EUA.

A aparente parcialidade com que a luta entre socialismo e capitalismo é retratada em alguns games gera uma problemática em torno da narrativa histórica realizada através deste tipo de mídia. Afinal, só o jogo que é estudado neste trabalho vendeu 7,5 milhões de cópias nos primeiros 11 dias após o lançamento, apenas nos Estados Unidos.

A grande popularidade desse tipo de jogo mostra que um grande número de pessoas tem contato com determinados fatos históricos através de games, uma forma narratológica ímpar, na qual o jogador (receptor) não está inerte, ele participa da ação, está presente no desenrolar dos fatos. Os games, produtos culturais de imaginários e sentidos, estão narrando a História para milhões de pessoas. Será que podem ser utilizados em sala de aula? Se podem, como?

*Professor de História do Ensino Fundamental e Médio da E. E. Ministro Dilson Funaro e do Ensino Fundamental no Colégio Van Gogh. Licenciado em História pelas Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU)
E-mail: spinolafraga@gmail.com

É importante ressaltar que o foco deste trabalho está no uso dos videogames para fomentar uma leitura crítica quanto à narrativa de acontecimentos históricos, estimulando o debate historiográfico, analisando a intencionalidade do discurso de personagens, cenários, relações entre o ficcional e o real (passado, presente e futuro), entre outras.

Os estudos sobre videogames são relativamente recentes, datados por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron com origens no fim da década de 1970, mas só se intensificaram a partir da década de 1990, com o fortalecimento da indústria, possibilitando a origem em 2001, da revista acadêmica *Game Studies*, criada por Espen Aarseth, defensor da criação da “ludologia” como uma disciplina autônoma. Os “ludologistas”, como defensores de um novo campo, reivindicam espaço criticando autores de outras áreas que analisam as narrativas nos videogames, por estes nomeados “narratologistas”.

A questão aqui são os jogos que se utilizam de ocorridos históricos em seu enredo, portanto, não podendo ser ignorados por historiadores. Esta nova forma de abordar a História merece atenção, pois transmite informações a um público diversificado, com amplo alcance na sociedade globalizada. Assim como a literatura, o cinema, o teatro, a música e a moda são estudados por profissionais da área da História, com alguns cuidados específicos, os jogos eletrônicos também merecem atenção nessa área de conhecimento.

A GUERRA CIVIL ANGOLANA EM *CALL OF DUTY: BLACK OPS II*

A narrativa tem início no ano de 2025, com a chegada de David Mason e uma equipe de SEALs a uma casa de repouso na qual Frank Woods se encontra. David questiona Woods se Raul Menendes esteve com ele naquele dia e o oficial que está junto com David lembra a Woods que Menendes é o terrorista mais perigoso desde Osama Bin Laden. É mostrada, então, uma memória de Woods na qual Menendes lhe entrega um medalhão. Ao retornar da cena da lembrança, Woods entrega a David o medalhão e diz “tudo que disse foi minha ermana”, aparecem lembranças desfocadas e confusas na memória de David e Woods adverte que é melhor se prepararem, pois Menendes irá atacar e pede ao oficial que ligue a câmera, iniciando seu depoimento.

Após ter se retirado do serviço militar em 1986, Alex Mason e seu filho David, de sete anos, levam uma vida obscura no Alasca. O relacionamento entre os dois é tenso, Alex aparenta ser um pai muito exigente, tanto que durante uma escalada em uma árvore David pede ajuda e Alex responde que ele não é mais um bebê, pouco antes de David dizer que o odeia e cair. Logo após chega um helicóptero, do qual desembarcam um tenente coronel da NSC e Jason Hudson, dizem que Woods liderou uma operação infiltrada para derrubar uma rede de tráfico de armas em Angola, mas perderam contato, acrescentando que não podem resgatá-lo, pois Castro e os russos estão por toda Angola e a CIA enterrou a missão. Pretendem recrutar Alex para uma missão de resgate que contará com o apoio da UNITA, o que decepciona David, pois o pai havia prometido que não voltaria às forças armadas.

Woods fala que encontraram o local onde ele foi aprisionado com um satélite espião KH09 e que “agora nosso cão de briga é um cara chamado Jonas Savimbi”, deixando uma dúvida quanto ao caráter do último ao dizer “se você acha que sou louco, esse cara...”. A partir deste ponto inicia-se a interação do jogador, lutando junto com Savimbi no personagem de Alex Mason, na região do Cuando-Cubango, em um dos momentos mais intensos da Guerra Civil Angolana. Woods havia desaparecido com seus homens enquanto ajudava a UNITA, liderada por Jonas Savimbi, contra as tropas do governo angolano, de orientação marxista. Hudson pretende resgatar alguns sobreviventes, contando com a ajuda de UNITA.

No momento em que a interação tem início, Alex está tentando salvar um soldado da UNITA de um veículo em chamas e Savimbi aparece e diz “Algumas vezes é tarde demais, precisamos ir antes que nos juntemos a ele, morteiros significam que o MPLA está se

preparando, se querem uma luta daremos a eles uma luta, avançar”. Hudson que está em um helicóptero, dando apoio aéreo, informa a Mason que MPLA está avançando na direção deles, o último, então, responde que já sabem e que o Savimbi está liderando o contra-ataque. Hudson complementa, “admito que ele tem colhões”. Mason pergunta a Hudson do Woods, se tem confirmação de sua localização e este responde que mudaram sua posição e esperam contato dos homens de Savimbi em breve.

Na sequência Jonas Savimbi conclama “lutem meus irmãos” e o jogador passa a atirar em soldados do MPLA, tendo como alvo principal as equipes de morteiros. Após neutralizar os morteiros Mason informa a Hudson que o inimigo tem tanques T-62 (produzidos na União Soviética entre 1961 e 1975 e, posteriormente, na Checoslováquia e na Coreia do Norte) e pede suporte aéreo. Neste momento o jogador passa a atuar no personagem de Jason Hudson e tem como objetivo disparar mísseis contra os T-62. Após abater alguns tanques, Hudson informa que não pode realizar outro passe enquanto não destruírem um caminhão metralhadora. Então o jogador retorna ao personagem de Alex Mason para acabar com o caminhão e poder solicitar o apoio aéreo; depois passa a atuar novamente no personagem de Hudson, que termina de destruir os blindados restantes, mas tem o armamento do helicóptero atingido. Novamente no personagem de Mason, o jogador é chamado por Savimbi para subir a bordo de um caminhão e o olha de baixo para cima enquanto sobe, escutando-o bradar “eles são fracos, acabaremos com eles”. Alex prossegue disparando contra os inimigos, sobre uma escada na lateral do caminhão e novamente olha para cima, vendo Savimbi clamar “nossa jornada para a vitória começou, morte ao MPLA”. O jogador realiza mais alguns disparos, desce do caminhão e escuta os gritos de “vitória”, “os MPLAs foram derrotados”, “Savimbiii”, das tropas da UNITA. Hudson pousa o helicóptero e Jonas Savimbi se dirige a ele rindo “Meu amigo de cima, matou muitos homens hoje? É, todos matamos”. Hudson pergunta para Savimbi onde está o Woods e este responde que o MPLA não está derrotado e o resgate é muito perigoso. Mason insiste na pergunta de Hudson e Jonas responde que ele foi capturado por um traficante da Nicarágua, um homem muito perigoso e está há umas duas milhas ao norte, a bordo de um barco de transporte no rio Cubango. Mason embarca no helicóptero de Jason e partem em busca de Woods.

Woods narra como sobreviveu no Vietnã e o jogo prossegue com Alex e Hudson sobrevoando rio Cubango. Localizam um comboio que escolta uma balsa na posição indicada por Savimbi, o helicóptero é atingido por vários disparos e Mason salta na balsa. A partir desse ponto o jogador tem que lutar com a tripulação para assumir o controle da embarcação e utilizar as metralhadoras montadas nas laterais do barco para afundar as outras embarcações do MPLA. Após derrotarem soldados inimigos, Alex Mason e Jason Hudson abrem um contêiner cheio de corpos em decomposição e encontram Woods, muito debilitado, em meio a toda a putrefação.

Enquanto retiram Frank Woods do contêiner, a embarcação é atingida por disparos de um helicóptero Mil MI-24 (produzido pela Mil Moscow Helicopter Plant em 1970 e operado desde 1972 pelas Forças Aéreas Soviéticas). O objetivo do jogador nesse momento é abater o helicóptero através do personagem de Alex Mason, utilizando um lança-granadas. Ao completar este último objetivo, a balsa bate na margem e Woods cai no rio. Mason pula do barco para salvar Frank e o carrega pela floresta junto com Hudson, até que encontram um vilarejo que possui uma antena de rádio que pretendem utilizar para chamar Savimbi, quando se deparam com um grupo de crianças armadas, acatando as ordens de soldados cubanos e sendo maltratadas por estes. Alex questiona por que os cubanos estão ali e Hudson ressalta que “são apenas crianças”, nesse momento um combatente cubano grita e bate nas crianças pela forma que seguram seus fuzis. Quando o grupo de crianças se dispersa na busca dos invasores, Alex, Frank e Jason aproveitam para procurar o rádio.

Após deixar o Woods com Hudson em um local seguro, entre rochedos, Mason se dirige à cabana, na qual tremula uma grande bandeira cubana, localizada ao lado da antena. Ao entrar por uma janela olha rapidamente em volta, vendo um retrato de Fidel Castro ao lado de outra bandeira cubana em uma das paredes. O operador de rádio (Raul Menendes) está no meio de uma transmissão dizendo “Mullah Rahman, não se preocupe com políticas locais”. Nesse momento ele olha para Mason que está apontando uma pistola para sua cabeça e prossegue “ele é só um fantoche, como você. Faça o que eu digo”. Mason fala ao operador “Você está morto, a menos que faça exatamente o que eu digo, sintonize na rádio” quando o último o interrompe ao socar o rádio, levantar-se e dizer “você vai me matar”. Então, soldados cubanos entram na cabana e Mason faz o operador de refém, dizendo “ninguém se mexa ou esse merda já era”, o operador responde “o americano disse para não se mover”, Alex grita “cala a boca” e operador continua “ele acha que está no comando, não está”, Alex insiste para que cale a boca e os soldados larguem as armas, mas o operador prossegue “os americanos não sabem nada sobre lealdade, o que acha de uma demonstraçãozinha”, pega uma granada, puxa o pino e joga na sala. Imediatamente os soldados se jogam sobre a granada e o operador inicia uma luta com Mason, que o atinge com um disparo contra o rosto e se joga pela janela antes da explosão.

Mullah Rahman é um líder fictício dos mujahidins, grupos guerrilheiros de várias nacionalidades que lutaram contra o governo marxista da República Democrática do Afeganistão e sua aliada, a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, entre 1979 e 1989. Os mujahidins contaram com o apoio militar, através de armas e dinheiro, de várias nações como o Paquistão e Arábia Saudita, mas o principal apoio logístico veio do Reino Unido e dos Estados Unidos. Rahman aparecerá mais afrente no jogo.

Ao escapar da cabana, Mason avisa Hudson para correr com Woods em direção ao rio e fogem sobre intenso fogo inimigo. Quando chegam à praia avistam um helicóptero Mil MI-24 e Hudson, acreditando estar cercado, diz “malditos russos”. Parecia estar tudo perdido, Hudson estava pronto para se render, quando, de repente o helicóptero abre fogo contra os cubanos e, ao descer, a porta lateral se abre e Savimbi aparece falando “pensou que eu os abandonaria? Ah, rápido venham”. Enquanto embarcam, Hudson é atingido no ombro por um soldado que é alvejado por Woods que exprimi “Não pode me matar”. O helicóptero parte e Woods encerra essa parte da narrativa dizendo a David Mason “graças ao seu pai, ele sacrificou tudo por mim, pela honra e pela amizade. Ele é como você garoto”.

A GUERRA CIVIL ANGOLANA

A Guerra Civil Angolana tem suas raízes em movimentos anticoloniais que vinham se organizando desde a década de 1950. As três principais organizações a lutarem pela libertação nacional foram a Frente Nacional de Libertação de Angola (FNLA), de origem rural, composta principalmente por membros de etnia bakongo, vindos do norte de Angola; a União Nacional para a Independência Total de Angola (UNITA), um braço da FNLA, também de origem rural, composta principalmente pela etnia ovimbundu, do planalto central angolano; o Movimento Popular de Libertação de Angola (MPLA), um movimento urbano de Luanda.

Formado em 1956, o MPLA tem sua base social na etnia ambundu, contando com o apoio de intelectuais de várias etnias de Luanda, Benguela e Huambo. Teve apoio de várias nações africanas durante a guerra contra os colonizadores portugueses (1962-1974), contando também com a União Soviética. Porém, o mais forte aliado do MPLA na luta de descolonização foi Cuba, enviando grande número combatentes e pessoal de apoio. Tal ajuda foi mantida durante a guerra civil, assim como a de vários países do leste europeu.

Montada no final da década de 1950, a FNLA dedicava-se a defender os interesses do povo bakongo, apoiando a restauração do histórico Reino do Kongo, mas rapidamente passou a ser um movimento nacionalista, contando com o apoio do Zaire na luta contra Portugal.

A UNITA foi fundada em 1966 por Jonas Savimbi, um dos líderes da FNLA. Recebeu apoio da República Popular da China, durante a luta anticolonial e, no posterior conflito de descolonização, passou a receber ajuda dos Estados Unidos que aumentaram significativamente sua participação durante a guerra civil.

Com a Revolução dos Cravos, em 25 de abril de 1974, que pôs fim ao governo de Marcello Caetano, último chefe de governo do Estado Novo e sucessor Salazar, o novo governo passa a negociar a independência das colônias portuguesas. Em 15 de fevereiro de 1975 é assinado o Acordo de Alvor, entre o governo português e os três movimentos angolanos citados acima. Estabeleceu-se a formação de um Governo de Transição, formado pelas quatro partes que assinaram o acordo. A passagem da soberania fica marcada para 11 de novembro de 1975, momento em que se inicia a luta entre o MPLA e a UNITA pelo poder, marcando o início da Guerra Civil, estendendo-se até 4 de abril 2002, após a morte Jonas Savimbi em 22 de fevereiro de 2002.

Os 27 anos de guerra civil podem ser divididos em três períodos de lutas intensas, separadas por tréguas delicadas. Mais de 500 mil pessoas morreram e mais de 1 milhão foram desalojadas até a vitória do MPLA 2002. Milhares de mulheres enfrentam dificuldades para se casar, principalmente as que sofreram abuso sexual. A falta de homens disponíveis resulta na aceitação da poligamia, prática comum em Angola. Muitas das mulheres sequestradas pela UNITA hesitaram em deixar seus novos maridos e retornar para suas casas com medo da rejeição. As mulheres enfrentam dificuldade em expressar seus sentimentos por conta dos longos anos de repressão (Ducados, 2004). Tanto as mulheres quanto as crianças-soldados não tiveram atenção dos programas de desmobilização, conforme relatório da Human Rights Watch divulgado em abril de 2003.

O MPLA saiu como vencedor no processo de descolonização, mas sofreu grande abalo quando uma dissidência, liderada por Nito Alves, tentou dar um golpe de estado contra a direção do partido, em 1977, sendo repellido pelas tropas cubanas presentes em Angola. Como consequência, o MPLA adotou em seu congresso realizado no mesmo ano a nomenclatura MPLA-PT (MPLA-Partido do Trabalho), incluindo em seus estatutos a designação de partido Marxista-Leninista. O regime de partido único foi mantido até 1991, quando Angola passou para o sistema democrático multipartidário e o MPLA deixa de se definir como Marxista-Leninista, aproximando-se da social democracia, em sua ideologia, mas com atuação de tendências neoliberais. É o fim do primeiro período de confrontos armados da guerra civil (1975-1991).

As eleições parlamentares e presidenciais de 1992, resultaram na vitória do MPLA. Como o candidato do Movimento Popular de Libertação de Angola à presidência, José Eduardo dos Santos, não recebeu a maioria absoluta dos votos requerida na primeira volta, a UNITA discordou dos resultados, voltando ao confronto armado.

Em 20 de novembro de 1994, foi assinado o Protocolo de Lusaka, finalizando o segundo período de conflitos armados, tendo entre as principais bases: a reconciliação nacional baseada na partilha do poder; finalização do processo eleitoral de 1992; integração dos militares da UNITA nas forças armadas angolanas; retomada dos 70 lugares dos deputados da UNITA, eleitos em 1992, na Assembleia Nacional.

O fato de o líder da UNITA não ter comparecido na assinatura do acordo, assim como o fato de ter atacado o Uíge, gerou suspeitas. A UNAVEM foi criada pela ONU através da Resolução nº 976 e permitiu o envio de 7000 soldados das Nações Unidas para proteger o processo. (T.A; MIUDO V, et. al.2004)

Em uma reunião em Bruxelas, em 6 de maio de 1995, Savimbi reconheceu José Eduardo dos Santos com presidente e declarou que nunca mais seguiria o caminho da Guerra (GUERRA 2001). Porém, a UNITA não desmobiliza parte de seu efetivo. Jonas Savimbi não cumpre o acordo e recusa a oferta feita por José Eduardo, em março de 1996, no Gabão, de assumir a vice-presidência e retoma os conflitos armados em maio de 1998.

Após a Assembleia Nacional ter declarado Savimbi criminoso de Guerra e terrorista internacional, em janeiro de 2000, as Forças Armadas Angolanas iniciaram uma grande ofensiva à UNITA, chamada de “Operação Restauro”. Após encontrarem o computador de Savimbi e capturarem alguns de seus principais homens, foi possível localiza-lo, resultando em sua morte em combate. O cessar fogo definitivo foi assinado em Luena, em 4 de abril de 2002 (T.A; MIUDO V, et. al.2004)

A GUERRA CIVIL ANGOLANA ATRAVÉS DO GAME *CALL OF DUTY: BLACK OPS II* NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

A Guerra Civil Angolana está presente no currículo do 3º ano do Ensino Médio, dentro do contexto da Guerra Fria. Já a questão da narrativa histórica está presente em todas as séries, dada a importância do debate historiográfico no ensino de História. Uma forma de conciliar as duas coisas, de uma maneira significativa para os alunos, é a análise de caso.

Como a questão do tempo é um problema na Educação de Jovens e Adultos (EJA), em decorrência da pequena quantidade de aulas, um modo de se desenvolver uma relação ensino-aprendizagem consistente é partindo da troca de experiências entre os educandos a respeito de determinado assunto. Como no EJA existe uma pluralidade de experiências sociais e de faixas etárias, geralmente são os alunos mais velhos que compartilham suas histórias de vida, relacionando-as com temas do passado, principalmente do recente. A proposta aqui, é inverter esta situação trabalhando com um instrumento melhor dominado pelos mais jovens, o videogame.

Após a sondagem e discussão sobre o conceito mais amplo da Guerra Fria, cabe ao docente citar o jogo *Call of Duty: Black Ops* para exemplificar as guerras de procuração, pois tanto o primeiro quanto o segundo jogo da série tratam de conflitos deste tipo. Em um primeiro momento, os alunos não parecem relacionar o game com o enfrentamento estudado, mas após uma rápida contextualização feita pelo professor, citando poucos trechos do jogo, aqueles passam a fazer observações diversas, trazendo inclusive, outros games que tratam do assunto. A partir desse ponto o professor tem duas opções, dependendo do tempo disponível. A primeira é mediar o debate e conduzir as conclusões da classe sobre o assunto. A segunda é exibir uma cena do jogo e realizar uma análise minuciosa desta.

A cena analisada neste trabalho está disponível no youtube, permitindo que o professor a exiba a seus alunos sem grandes dificuldades, caso opte pela análise minuciosa. Para a realização de uma boa leitura crítica é interessante exibir a primeira fase do game na íntegra, são aproximadamente 30 minutos, e na sequência pedir aos alunos que realizem comentários livres. Feito isto, é hora de pedir aos mesmos a elaboração de perguntas para a fonte, deixando claro que o game é uma fonte histórica e, como tal, necessita de um exame cuidadoso e atento. O professor pode elencar as questões elaboradas pelos estudantes na lousa, observando se estes estão questionando alguns pontos centrais como: quem produziu, a localização histórica do ocorrido, quais personagens históricos são retratados, quais são os personagens fictícios da trama, quais são as relações entre os personagens fictícios e os históricos, quais cenários são retratados, qual é a perspectiva da narração, em qual contexto os criadores do jogo estão inseridos e se há alguma intencionalidade implícita ou explícita destes.

Independente das conclusões dos alunos, somente o processo de análise de uma fonte histórica já é uma conquista de grande valor pedagógico e historiográfico. É muito enriquecedor os alunos chegarem às suas próprias conclusões sem interferência do professor neste momento. Na sequência o docente pode elaborar perguntas sobre as conclusões dos alunos, fomentando novas discussões como o porquê de os cubanos estarem lá, a forma como são retratados batendo em crianças-soldados, acrescentando que tanto o MPLA quanto a UNITA contavam com combatentes menores de idade. Além disso, pode ser observado na aula que a UNITA utilizava um número muito maior de crianças em seu efetivo, apesar de não aparecer nenhuma no jogo. A postura do personagem Alex Mason, sempre olhando Jonas Savimbi de baixo para cima, também merece atenção. O próprio fato do anti-herói, Raul Menendes, ser nicaraguense é inquietante, já que as relações entre os Estados Unidos e a Nicarágua foram conturbadas ao longo de todo o século XX e, na década de 1980, época em que se passa o conflito analisado, os norte-americanos estavam patrocinando “Os Contras”, grupo guerrilheiro que lutava contra o governo sandinista. Enfim, as possibilidades de abordagem são muito amplas.

BIBLIOGRAFIA

- T.A José Pedro; MIUDO V, Juliano et. al. **Os acordos de paz para Angola e os seus constrangimentos (1974-2002)**. Trabalho de conclusão de curso. ISCED. Benguela, 2004
- AARSETH, Espen. **Computer Game Studies, Year One**. Game Studies, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 12 jul. 2016.
- AARSETH, Espen. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**.Bergen: University of Bergen, 2003. Disponível em: <<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GamesApproaches2.pdf>>. Acesso em: 22 mai. 2016.
- Amnistia Internacional. **El Protocolo de Lusaka**. Disponível em: <<http://www.inde.pt/Actualidade/Breves.html>>. Acesso em: 24 mai. 2016.
- CHIWALE, Samuel, **Cruzei-me com a história**, Lisboa: Sextante, 2008
- FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative** . Estados Unidos: Ludology.org, 1999. . Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>.
- GUERRA, João Paulo. **Jonas Savimbi: vida e morte**. Lisboa: Bertrand Editora, 2001.
- HAMILTON**, Kirk. **48 Things That You Should Know About Call of Duty: Black Ops II**. Acesso em 09 mai. de 2016.
- HENDA, Ducados. **A mulher angolana após o final do conflito**.Disponível em: <http://www.c-r.org/accord/ang/accord15_port/12.shtml>. Acesso em: 11 ago. 2016.
- MATOS, Xavier de. Black Ops 2 spans decades, offers branching missions and choice**. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2012/05/02/black-ops-2-spans-decades-offers-branching-missions-and-choice/>>. Acesso em: 09 de mai. de 2016.
- PIMENTA, Fernando Tavares **Angola no percurso de um nacionalista: Conversas com Adolfo Maria**. Porto: Afrontamento, 2006.

SINXPLAYSBR. Call of Duty: Black Ops II – Mason Resgata Woods. 36 min. color.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5s9KV2tqiGs>> . Acesso em: 20 de ago. de 2016.

TALI, Jean-Michel Mabeko: **Dissidências e poder de Estado: O MPLA perante si próprio (1966–1977)**. Luanda: Nzila, 2001.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003.