



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**COLEGIADO DO BACHARELADO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

**BLENDA MARIA NASCIMENTO DE ANDRADE**

**POLÍTICA INTERNACIONAL PÓS-BLIP NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO**  
**MARVEL: UMA ANÁLISE DA SÉRIE “FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL”**

Macapá  
2021

**BLENDAMARIA NASCIMENTO DE ANDRADE**

**POLÍTICA INTERNACIONAL PÓS-BLIP NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO  
MARVEL: UMA ANÁLISE DA SÉRIE “FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL”**

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso ao Colegiado de Relações Internacionais da Universidade Federal do Amapá como requisito parcial obrigatório para a obtenção do título de Bacharela em Relações Internacionais.

Orientador: Prof. MSc. Tiago Luedy.

Macapá  
2021

**BLENDA MARIA NASCIMENTO DE ANDRADE**

**POLÍTICA INTERNACIONAL PÓS-BLIP NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO  
MARVEL: UMA ANÁLISE DA SÉRIE “FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL”**

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso ao Colegiado de Relações Internacionais da Universidade Federal do Amapá como requisito parcial obrigatório para a obtenção do título de Bacharela em Relações Internacionais.

---

Tiago Luedy Silva  
Mestre em Desenvolvimento Regional pela UNIFAP  
Professor da Universidade Federal do Amapá  
(Orientador)

---

Ioneida do Socorro Cavalcanti da Cunha  
Mestra em Relações Internacionais pela Universidade de Brasília (UnB)  
Professora da Universidade Federal do Amapá  
(Avaliadora Titular)

---

Murilo Jacques Barbosa  
Mestre em Desenvolvimento Regional e Urbano pela Universidade Salvador (Unifacs)  
Professor da Universidade Salvador (Unifacs)  
(Avaliador Titular)

Macapá, 01 de novembro de 2021.

# POLÍTICA INTERNACIONAL PÓS-BLIP NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL: UMA ANÁLISE DA SÉRIE “FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL”

*Blenda Maria Nascimento de Andrade<sup>1</sup>*

## RESUMO

No Universo Cinematográfico Marvel, o sistema internacional ficou ameaçado depois que Thanos, inspirado na teoria malthusiana, conseguiu reunir todas as joias do infinito em sua manopla para fazer desaparecer metade da população dos planetas e, assim, evitar a escassez dos recursos naturais. Nesse período conhecido como blip, na Terra, questões de fronteiras e nacionalidades não foram obstáculos para a solidariedade mundial com os refugiados que sofreram as perdas de entes queridos. Cinco anos se passaram desde esse evento e a população volta a aparecer, quando os Vingadores conseguem voltar no tempo e recuperar as joias para reverter a situação. Nesse período pós-blip, os governos precisaram tomar decisões políticas para reintegrar as pessoas que voltaram e realocar os refugiados de volta aos seus países de origem. O que vem depois disso é uma disputa ideológica entre os Flag Smashers, o grupo de refugiados que deseja o fim do Estado-Nação, e o atores estatais (capitaneados pelos EUA) através de uma organização internacional intergovernamental chamada Conselho de Repatriação Global, defendendo o modelo vestfaliano do sistema internacional, como mostra a série “Falcão e o Soldado Invernal”. O objetivo deste artigo é analisar temas que dialogam com as Relações Internacionais abordados na série, como o papel dos Estados e como os grupos domésticos podem influenciar a tomada de decisão política internacional. Para isso, serão utilizadas as teorias realista para leitura dos cinco primeiros episódios e jogos de dois níveis para leitura principalmente do último episódio. A justificativa desta pesquisa é aproximar as Relações Internacionais à cultura pop, tornando o conhecimento científico mais didático e acessível.

**Palavras-Chave:** Universo Cinematográfico Marvel; Falcão e o Soldado Invernal; Política Internacional; Realismo; Jogos de Dois Níveis.

## 1 INTRODUÇÃO

No Universo Cinematográfico Marvel (MCU, sigla em inglês), o titã Thanos preocupa-se com o crescimento demográfico nos planetas. Inspirado na teoria malthusiana, acredita que a capacidade produtiva não será suficiente, o que resultaria na falta de recursos naturais nos planetas. Para evitar isso, ele conquistou as joias do infinito e as reuniu em sua manopla, o que lhe deu poder para estalar os dedos e para fazer desaparecer metade da população universal. O período depois desse estalo de dedos, quando a população desapareceu, ficou conhecido como “blip”.

---

<sup>1</sup>Blenda Maria Nascimento de Andrade é formanda do curso de Relações Internacionais da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). E-mail: [intblenda@gmail.com](mailto:intblenda@gmail.com).

Durante o blip, a sociedade internacional viveu uma fase de solidariedade, acolhendo os refugiados e as questões como limites territoriais, direitos de propriedade e cidadania não foram obstáculos para isso. Contudo, cinco anos depois, os vingadores conseguem recuperar as joias do infinito e primeiramente o Hulk e depois o Homem de Ferro estalam os dedos, fazendo a população retornar aos planetas e matar Thanos. O que acontece depois desse evento é o que a Marvel chamou de pós-blip.

Com o retorno das pessoas, os Estados, apresentados como principais atores no cenário internacional, buscam reestruturar a ordem de antes do blip, reintegrando a população que reapareceu e realocando os refugiados aos seus países de origem. Enquanto os Estados estavam se organizando no Conselho de Repatriação Global, uma Organização Internacional criada para lidar com o assunto, um grupo usou as redes sociais para compartilhar uma ideologia que era contrária a essa vontade dos Estados de repatriar as pessoas e passou a agir nesse sentido.

Esse grupo, cujo objetivo era unificar as nações em um só povo e destruir as fronteiras, foi nomeado como “Flag Smashers”, cuja tradução literal seria “esmagadores de bandeiras”, mas que na tradução em português da série “Falcão e o Soldado Invernal” ficou como “Apátridas” (termo jurídico utilizado para designar pessoas que não têm nacionalidade). A líder do grupo na série é a jovem Karli Morgenthau, uma personagem inspirada em Karl Morgenthau, o personagem original dos quadrinhos (cujo nome, aliás, curiosamente é o mesmo do autor que é considerado pai do realismo político).

Nos quadrinhos, o pai de Karl era membro da ONU e também tinha como ideal um único povo, mas buscava fazer isso por meios diplomáticos, sem coerção. Em um evento da organização, seu pai foi pisoteado até a morte durante uma manifestação. Então, Karl decidiu que a única forma de conquistar seu objetivo seria por meio da violência. Essa decisão não se difere do que foi decidido nas cenas da série, quando os Apátridas optam por realizar ataques terroristas para chamar atenção dos governos<sup>2</sup>. Enquanto nos quadrinhos o vilão é o Karl Morgenthau, o Flag Smasher, na série houve uma adaptação de não ser apenas um personagem, mas sim um grupo de personagens<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> As ações dos Apátridas na série (roubo a banco, explosões e sequestros, para citar alguns) foram consideradas terroristas pelos países que compunham o CRG, mas eram consideradas “revolucionárias” pelos membros do grupo e para aqueles que os apoiavam. Embora a discussão sobre o conceito de terrorismo fosse extremamente pertinente para fazer dialogar a série com uma questão importante no campo das relações internacionais, o tema do terrorismo internacional precisou ficar de fora desta análise. Digno de nota, entretanto, é o fato de que, de um lado as leituras acadêmicas sobre ações politicamente motivadas como as descritas na série sejam efetivamente consideradas como terroristas, e de outro a ideia de que “*one man’s terrorist is another’s man freedom fighter*” dificulta ainda mais a questão conceitual sobre o assunto.

<sup>3</sup> Os apátridas tinham como vantagens os efeitos do super soro que tomaram. Com isso eles se tornaram super soldados com a mesma capacidade de força do Steve quando se tornou Capitão América.

Embora esses eventos aconteçam no Universo Cinematográfico Marvel, eles não são distantes daquilo que se estuda sobre política internacional. Por isso, este artigo tem como objetivo geral analisar a série “Falcão e o Soldado Invernal”, focando em identificar conceitos e elementos que dialogam com as Relações Internacionais, aproximando a linguagem acadêmica científica à cultura pop.

Os objetivos específicos são dois: analisar o comportamento dos Estados no cenário internacional diante de questões que envolvem fronteiras e refugiados, com base na teoria realista; e analisar como a pressão de grupos domésticos, neste caso os “Apátridas”, podem influenciar a tomada de decisão dos Estados na política internacional, à luz da teoria de jogos de dois níveis. Em resumo, os objetivos específicos buscam analisar a série como ela é, seguindo a perspectiva do realismo político e, depois disso, analisar como ela poderia ser, se os atores estatais começassem a “jogar” a política internacional nos dois níveis.

A justificativa deste trabalho está fundamentada em demonstrar a possibilidade de aplicar o olhar teórico da área para um universo ficcional. Esse caminho é interessante por apresentar uma perspectiva de como observar eventos da política global no entretenimento, incentivando o exercício do pensamento crítico inclusive para de filmes, séries e quadrinhos.

Assim, neste trabalho, serão investigados os temas que dialogam com as Relações Internacionais e são abordados na série, como: refugiados, papel dos Estados e como os grupos domésticos podem influenciar a tomada de decisão política internacional. Este trabalho foi dividido em dois tópicos: o primeiro, “Como o MCU chegou ao Falcão e o Soldado Invernal”, que explica como a Marvel levou suas histórias em quadrinho para as telas de cinema e como as histórias de super-heróis se conectaram até chegar no contexto vivido na série “Falcão e o Soldado Invernal”; e o segundo “Análise Da Política Internacional No Universo Cinematográfico Marvel Pós-Blip” que situa o cenário e contexto da série e está dividida em dois subtópicos, um analisando os 5 primeiros episódios da série a partir da teoria realista e outro analisando o último episódio à luz dos jogos de dois níveis.

A metodologia para tanto se baseou em pesquisa bibliográfica com a utilização de uma abordagem qualitativa, de caráter explicativo. A partir da revisão de literatura de fontes primárias, dos teóricos de Relações Internacionais, a série será analisada com base nos conceitos estudados. A análise que será apresentada pretende demonstrar como é possível explicar o comportamento dos atores, principalmente dos Estados Unidos, e como os grupos domésticos reagem à desordem internacional em um universo fictício cujos problemas não são tão diferentes daqueles que se apresentam na realidade. Para tornar a linguagem mais lúdica, serão utilizadas, como recursos visuais, as cenas dos episódios da série.

Portanto, este é um trabalho de uma análise sobre política internacional na série Falcão e Soldado Invernal dedicado não apenas para a comunidade acadêmica, mas para os demais que tem algum interesse na temática e gostariam de ver a série a partir das lentes teóricas de Relações Internacionais. Apesar de se passar no Universo Marvel, a série nos traz lembranças da realidade, especialmente pelos problemas sociais dos personagens não serem distantes dos eventos vivenciados no cenário internacional.

## 2 COMO O MCU CHEGOU EM FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL?

As histórias em quadrinhos, do Universo Marvel, tiveram início em 1939, no dia imediatamente anterior ao início da Segunda Guerra Mundial. Não que o lançamento dos quadrinhos tenha sido devido ao início da guerra, mas os conflitos certamente tiveram um efeito sobre o universo dos heróis das histórias que dialogavam com a realidade (COSTA, 2020). Exemplo disso foi a aparição do Capitão América (Figura 1) combatendo o nazismo, lutando contra Hitler, como mostra a capa da HQ Captain America Comics #1.

Figura 1 – Museu dedicado ao Capitão América.



Fonte: Marvel, 2021.

Stan Lee foi o grande roteirista responsável por criar vários super-heróis de sucesso da Marvel, como o Hulk, Homem Aranha, Homem de Ferro e, entre tantos outros, o Falcão. Para tornar os quadrinhos populares nos Estados Unidos, ele se preocupou em criar histórias que pudessem ser “vistas pelas janelas” de quem as lia. Por isso, os cenários eram cidades dos EUA, principalmente Nova York, e os personagens também vivenciavam os efeitos dos eventos internacionais. Além dos cenários reais, os super-heróis, sem seus poderes, também eram

pessoas comuns, que passavam por conflitos sociais e familiares. Esses elementos causaram uma identificação entre o público e as HQs (ASSIS, 2019).

Com a popularidade dessas histórias, em 1981, a Marvel começou a produzir desenhos animados para televisão. Em 2005, com a fundação da Marvel Studios, iniciou o projeto de levar as histórias também para as telas de cinema. Então, em 2008, o primeiro filme do MCU (sigla de Universo Cinematográfico Marvel em inglês) foi lançado: o “Homem de Ferro”. Desde o primeiro filme, a grande ideia da Marvel era conectar os super-heróis num único grupo: os Vingadores. No total, até a fase 4 do MCU, foram lançados vinte e cinco filmes interligados cronologicamente até chegar na série que será analisada neste trabalho.

Antes de explicar “Falcão e o Soldado Invernal”, é importante explicar como o Universo Cinematográfico chegou ao blip. Para entender esse contexto, serão explicados dois filmes: “Vingadores - Guerra Infinita” e “Vingadores - Ultimato”.

Em Vingadores: Guerra Infinita, Thanos, o titã louco<sup>4</sup>, estava à procura no Universo das joias do infinito que lhe dariam o poder de controlar o espaço, a mente, a realidade, o poder, o tempo e a alma. Ele acreditava que o crescimento demográfico não estava sendo proporcional à capacidade produtiva e, como medida para não faltar recursos, seria necessário fazer desaparecer metade da população. Ele tinha esse objetivo - e isso seria possível somente com um estalar de dedos se ele reunisse todas as joias do infinito. Durante o filme, os Vingadores lutam contra o titã e seu time, mas não conseguem impedi-los. E, no final do filme, Thanos consegue cumprir seu objetivo com o estalar de dedos, resultando no evento blip.

Em Vingadores - Ultimato, o filme mostra como estava sendo difícil para as pessoas na Terra lidar com a perda dos entes queridos. Mas, cinco anos depois, os Vingadores descobriram como viajar no tempo e navegar por reinos quânticos para recuperar as joias e fazer as populações retornarem aos seus planetas. Assim, o Hulk consegue estalar os dedos para reverter o blip e depois o Homem de Ferro faz o mesmo se sacrificando para eliminar Thanos. Depois disso, o MCU lida com as consequências do mundo pós-blip e é sobre isso que se trata a série Falcão e o Soldado Invernal<sup>5</sup>.

Portanto, como explicado anteriormente, é na série “Falcão e o Soldado Invernal” onde se passa a continuação do mundo pós-blip, depois do filme Vingadores - Ultimato. Quando a

---

<sup>4</sup> A alcunha de “titã louco” não foi dada aqui por uma avaliação axiológica sobre sua conduta mostrada nos filmes – Thanos é descrito nos quadrinhos dessa forma, como o titã louco, tanto por sua aparência (ele nasceu com Síndrome Deviante, uma condição rara que fez com que ele fosse parecido com a raça dos Deviantes, primos e inimigos dos Eternos) quanto por sua ambição. Para mais informações sobre Thanos, ver: GOMES, 2018.

<sup>5</sup> A série estreou em 19 de março de 2021 no *Disney+* e contou com seis episódios de duração de 40 a 50 minutos cada um.

metade da população que desapareceu volta à Terra, surgiu o conflito sobre para onde iriam as pessoas que retornaram e as que se refugiaram nos países durante esses anos. Com isso, em meio às necessidades de prover uma política doméstica que desse conta desses refugiados, os governos buscaram no nível internacional a consecução de uma política migratória voltada para atender os refugiados e também a população local que retornou.

Para resolver essa questão, é criada a organização internacional Conselho de Repatriação Global (CRG) – com sede em Nova York – onde apenas os representantes dos Estados decidem sobre o futuro dos refugiados. Isso gerou revolta em um grupo de refugiados, nomeado como Apátridas, que não estava interessado em voltar para seus países de origem e além disso também não foram consultados ou incluídos nas discussões sobre seus futuros. Então, durante a série, acontecem várias cenas de ação contra os Apátridas e uma dualidade entre as ideologias desse grupo e os atores estatais.

### **3 ANÁLISE DA POLÍTICA INTERNACIONAL NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL PÓS-BLIP A PARTIR DA SÉRIE FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL**

Ao longo da série, os Apátridas tinham um objetivo claro: um mundo, um povo - e isso implicaria em destruir as fronteiras a fim de buscar a unificação de uma sociedade que fosse realmente internacional<sup>6</sup>. Acontece que, na série, como o Estado é apresentado como o principal ator nas relações internacionais, cabe a ele, tão somente, o poder de decidir sobre essas questões. E como era de se esperar, a ação dos Estados, em particular dos Estados Unidos, buscou fortalecer as fronteiras e promover o nacionalismo, tal como acontecia no mundo antes do blip.

Nesse contexto, então, foi estabelecido o Conselho de Repatriação Global (CRG) para realocar os refugiados de volta para seus países de origem. No CRG, como em todas as organizações internacionais intergovernamentais, os tomadores de decisão eram representantes dos Estados e não havia a preocupação em ouvir os Apátridas para decidir sobre seus futuros - e isso é bastante relevante para o entendimento da política internacional apresentada na série.

Não sendo possível o diálogo e acordo entre os Apátridas e os Estados, no decorrer dos cinco primeiros episódios, as cenas mostraram como os Apátridas recorreram ao uso da força para chamar a atenção dos governos, como caminho para serem ouvidos. Para impedir a

---

<sup>6</sup> A sociedade internacional também foi um conceito na abordagem da Escola Inglesa. De acordo com Hedley Bull, “existe uma ‘sociedade de estados’ (ou ‘sociedade internacional’) quando um grupo de estados, conscientes de certos valores e interesses comuns, formam uma sociedade, no sentido de se considerarem ligados, no seu relacionamento, por um conjunto comum de regras, e participam de instituições comuns”. (BULL, 2002, p. 19).

continuidade de eventos violentos, os Estados Unidos solicitaram a ajuda dos heróis da série e até convocaram um novo Capitão América<sup>7</sup> para ajudar nessa missão.

Como esses cinco primeiros episódios mostram o Estado como principal ator e o uso da força como recurso para expressão de poder, eles serão analisados à luz da teoria realista. Nesta parte, a discussão será em torno do comportamento dos Estados diante das questões que envolvem a realocação dos refugiados de modo a reprimir os Apátridas e fortalecer as fronteiras para assegurar o status quo que vigorava no sistema internacional antes do blip.

No último episódio aconteceu um atentado terrorista feito pelos apátridas no CRG para tentar impedir a votação que levaria à tomada de decisão sobre seus futuros. É possível identificar, no final da série, como existe um grande obstáculo para tomar uma decisão política internacional: a insatisfação de um grupo doméstico que lutava para ser ouvido. Isso leva a reflexão: qual seria o melhor caminho para os atores estatais conseguirem resolver o conflito? Para responder essa questão, será utilizada a teoria de jogos de dois níveis.

### 3.1 ANÁLISE DOS CINCO PRIMEIROS EPISÓDIOS COM BASE NA TEORIA REALISTA

Como mencionado anteriormente, a série “Falcão e o Soldado Invernal” está situada no cenário pós-blip – um cenário onde existe uma disputa ideológica entre os Apátridas e os representantes dos Estados no CRG, capitaneados pelos Estados Unidos. Essa dicotomia leva cada lado a pensar que existe a dualidade de bem ou mal. Dessa forma, cada parte acredita que a própria forma de pensar é a melhor e, por isso, a outra forma deve ser derrotada.

O caminho metodológico para analisar o comportamento dos atores estatais, diante dos conflitos políticos internacionais, será a teoria realista. Essa teoria traz para a discussão conceitos e definições importantes que serão explicados ao longo deste subtópico. Inicialmente, é essencial apontar que essa teoria tem como objetivo analisar o mundo – imperfeito – como ele é e não como deveria ser. Então, neste subtópico, o foco da discussão será em torno dos cinco primeiros episódios da série, buscando analisar o comportamento dos Estados que, seguindo o pensamento realista, são os principais atores no sistema internacional (o que Aron conceituou como unidades políticas que mantêm relações regulares entre si) e os tomadores de decisão de política internacional na série.

---

<sup>7</sup> Durante a série, Sam Wilson atuou como Falcão, embora Steve Rogers tenha deixado seu escudo para ele. Sam havia sido uma das pessoas que desapareceu no momento blip e ao retornar precisou resolver questões de sua vida pessoal como as dívidas de sua família, além disso na sociedade também lidava com o racismo, o que pesou na decisão de não assumir o legado como Capitão América. Então, Sam decidiu deixar o escudo nas mãos do governo para exibi-lo no museu e somente no último episódio que ele decide assumir o legado.

No cenário apresentado na série, existia de um lado os Apátridas que estavam buscando a unificação dos povos e um só mundo; do outro lado, os Estados estavam buscando manter suas fronteiras definidas e sua soberania reconhecida. Para entender o comportamento dos atores estatais na série, o livro “Política Entre As Nações” de Hans Morgenthau traz ideias importantes para a explicação. Segundo o autor, os Estados são atores racionais que agem com base nos seus próprios interesses e o interesse estatal tem como base garantir a sobrevivência e a integridade territorial no sistema internacional. Esse argumento justifica o comportamento dos Estados durante a série (MORGENTHAU, 2003).

Então, com base nas ideias de Morgenthau, não seria possível atingir os objetivos propostos pelos apátridas, de existir apenas um povo e um mundo? Na verdade, Morgenthau também escreveu sobre essa possibilidade no seu livro. O autor acreditava que “não pode haver paz internacional de caráter permanente sem a experiência simultânea de um Estado cujas fronteiras coincidam com as do mundo político” (MORGENTHAU, 2003. p. 920). Em resumo, o autor explicou que a paz apenas seria possível com a constituição de um Estado mundial, mas o Estado mundial apenas existiria a partir de uma comunidade mundial que estivesse disposta a apoiá-lo.

Compreendendo esse raciocínio, para unificar o mundo, os Apátridas primeiramente buscaram constituir uma comunidade internacional disposta a lutar pela unificação dos povos em um mundo sem fronteiras. Com o uso da tecnologia e redes sociais (Figura 2), os Apátridas conseguiram reunir pessoas que compartilhavam as mesmas necessidades e acreditavam que o mundo estava melhor durante o blip, um período no qual a solidariedade internacional vigorava e as fronteiras não eram empecilhos para isso.

**Figura 2 – Aplicativo que os Apátridas usavam para se encontrarem.**



Fonte: Marvel, 2021.

Dessa forma, a reunião dessas pessoas seria o resultado da satisfação de necessidades comuns compartilhadas por membros de diferentes nações e, então, os Apátridas poderiam constituir a comunidade internacional e, assim, alcançar o objetivo principal que seria “um povo e um mundo”. Não fica claro, porém, na série, se para atingir esse ideal de “um povo e um mundo” o Estado deixaria de existir, tal como o conhecemos, para uma realidade sem fronteiras e sem entes soberanos ou se a busca passaria por uma lógica mais adequada ao pensamento realista de Morgenthau com um Estado mundial. Ao que tudo indica, a resposta parece ser negativa para uma adequação do mundo imaginado pelos apátridas ao realismo político, já que o lema deles dificilmente mudaria para “um povo, um mundo e um único Estado”.

No decorrer da série, os Estados não buscaram uma possibilidade de consenso com os Apátridas nem sequer os consideraram atores pertinentes que deveriam ser incluídos nas discussões. Então, para chamar atenção do mundo para a causa, os Apátridas começaram a acreditar que um processo de radicalização na forma de atuar seria a única maneira de atrair a atenção que eles julgavam necessário para alcançar seu objetivo. Embora as ações dos Apátridas fossem interpretadas como criminosas, o grupo entendia que eram atos revolucionários importantes para unificar o mundo e o povo.

Diante dessas manifestações, para que o caos não tomasse maior proporção, seria necessário que os Estados Unidos demonstrassem ser um ator poderoso para estabelecer a paz e a forma para expressar poder, de acordo com Raymond Aron, seria impor a sua vontade sobre os demais. Considerando que o sistema internacional é anárquico, o Estado soberano pode livremente determinar a sua conduta para que prevaleça a sua vontade (ARON, 2002). Além disso, o quinto princípio do realismo político escrito por Morgenthau deixou clara a distinção entre a política nacional e a política entre nações: enquanto a política de uma nação é sujeita a leis morais, não existe uma moral universal aplicada à política entre as nações (MORGENTHAU, 2003). Essas ideias são base para o entendimento do uso da força e meios violentos entre Estados e Apátridas durante a série.

Durante o conflito, enquanto os Estados Unidos e os Apátridas seguem pelo caminho da expressão da força, Falcão busca uma alternativa diplomática para resolver as divergências entre as ideologias e tenta convencer Karli de parar o movimento (Figura 3). Ele entende suas motivações, mas explica também que não vê a violência como solução para resolver os problemas dos refugiados. Entretanto, nesse episódio, é possível observar aquilo sobre o que escreveu Aron: “A diplomacia sem meios de pressão econômica ou política, sem violência simbólica ou clandestina, será pura persuasão”.

**Figura 3 – Sam Wilson tentando convencer Karli.**



Fonte: Marvel, 2021.

Então, como era de se esperar, Karli continuou acreditando que a violência seria o único meio para alcançar o que desejam. Dessa forma, no final da série, os Apátridas tentam impedir a votação sobre o reassentamento global dos refugiados. A votação aconteceria no Conselho de Repatriação Global (CRG) em Nova York, mas os Apátridas conseguiram chegar a tempo de impedi-la sequestrando os membros do CRG.

Nesse cenário, Sam Wilson já estava decidido a ser o próximo a assumir o legado como Capitão América<sup>8</sup>, usando um novo uniforme feito por Wakanda, porém mantendo os simbolismos estadunidenses. Com o desaparecimento de Steve Rogers, o Capitão América (ao final de Vingadores - Ultimato), os Estados Unidos sentem falta de alguém que pudesse representar seus ideais e inspirar o nacionalismo.

Aron questionou se “a nacionalidade seria um destino imposto pela língua e pela história dos indivíduos ou pela liberdade de cada um escolher o Estado a que devia pertencer?” (ARON, 2002. p. 161). Então, a partir dessa reflexão a nacionalidade não se trataria apenas de uma imposição, mas também poderia ser inspirada pelo desejo de querer pertencer a um Estado. Logo, o que os Estados Unidos precisavam, naquele momento, era de um novo Capitão América, já que o recrutamento de John Walker pelo governo americano para ser o capitão américa mostrado ao longo da série não funcionou muito bem.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Ao longo da série, Sam sente insegurança sobre assumir o legado do Capitão América, principalmente depois do episódio 4 quando procurou por Isaiah Bradley, que lhe explicou sobre o seu passado de supersoldado e o desencorajou a assumir o legado. Bradley disse que “nunca vão deixar um homem negro ser o Capitão América”, apontando uma crítica ao racismo institucionalizado nos Estados Unidos. E foi apenas no penúltimo episódio que Sam decide assumir o escudo deixado para ele pelo próprio Steve.

<sup>9</sup> Os tempos como Capitão América não duraram muito para Walker porque, no episódio “O mundo está assistindo”, Karli matou, durante uma luta, Lemar Hoskins, o Estrela Negra e parceiro de combate de Walker.

O desfecho da série e da dicotomia das ideologias acontece quando Sam tem a oportunidade de dialogar com o Senado (Figura 4). Em sua fala, ele lamenta a morte de Karli (assassinada por Sharon, uma antiga parceira de combate de Sam, que lhe ajuda em alguns momentos na série) e leva a reflexão sobre como os tomadores de decisão não estavam representando as pessoas que sofreriam a ação política. Os refugiados não tinham voz no CRG. Ele ressalta como a causa dos Apátridas era importante para eles, a ponto deles desafiarem os governos mais fortes do mundo. E, com isso, ele reforça a hipótese de que se as decisões forem tomadas novamente dessa forma, outras manifestações poderão vir mais poderosas para tentar impedi-las.

Em seu discurso, Sam faz uso do recurso que Aron definiu como “diplomacia pura”: ele se esforça por fazer acreditar, o objetivo é seduzir ou convencer, e não coagir. E quem está sendo convencido deve sentir que goza de liberdade de ação, mesmo se, em última análise, cede à força ameaçada implicitamente.

**Figura 4 – O novo Capitão América com alguns representantes dos Estados**



Fonte: Marvel, 2021.

O desfecho da série também pode ser interpretado com base nas ideias de Morgenthau. O autor, ao explicar a teoria realista no primeiro capítulo de seu livro “Política Entre as Nações”,

---

Como vingança, Walker então perseguiu os Apátridas e matou violentamente um deles com o escudo em frente a várias testemunhas. Logo, o evento teve grande repercussão na mídia. O escudo que Steve Rogers usava com bondade para proteger o mundo foi usado, então, por Walker como uma arma, não representando mais a vontade do Estado. Então o Senado decidiu que Walker não poderia mais ser o Capitão América. Essa decisão pode ser explicada a partir de um pensamento de Maquiavel com o livro “O príncipe”. No capítulo 17, o autor frisa que cada príncipe deve desejar ser tido como piedoso e não como cruel. Ou seja, o príncipe deve ter a reputação de ser generoso, pois assim o seu governo poderá ser longo e duradouro. Um legado que Steve Rogers soube fazer como Capitão América, levando a esperança de dias melhores para os estadunidenses.)

observou que o universo é formado por interesses contrários e em conflito contínuo, dessa forma os princípios morais não poderiam ser realizados plenamente. Com isso, fica entendido que o final da série não significa o fim do conflito. Afinal, o mundo é imperfeito e os conflitos de interesses continuarão existindo. E, diante disso, vale ressaltar que o realismo é uma teoria que tem como objetivo analisar o mundo como ele é e não como ele deveria ser. Isso porque o mundo é um resultado de um encontro de forças e “para poder melhorar o mundo, seria necessário trabalhar com essas forças, e não contra elas” (MORGENTHAU, 2003. p. 4).

### 3.2 ANÁLISE DO ÚLTIMO EPISÓDIO À LUZ DA TEORIA DE JOGOS DE DOIS NÍVEIS

Ao longo da série, ficou claro como os Estados estavam buscando negociar entre eles mesmos sobre o futuro dos refugiados. Enquanto isso, no cenário interno, para chamar a atenção dos governos, o grupo Apátridas – os refugiados que não tinham interesse em voltar aos seus países de origem – recorreram ao uso da força para expressar sua vontade.

No último episódio, houve o ataque dos Apátridas no CRG para impedir a votação sobre a realocação dos refugiados. A consequência desse evento foi a sensibilizando a opinião pública, quando repercutiu nas mídias jornalísticas sobre as pessoas que se feriram e morreram para impedir a votação. Diante disso, será que os Estados deveriam continuar a tomar as decisões sem a preocupação em dialogar com os grupos internos?

Segundo o teórico Robert Putnam, “a política doméstica e as relações internacionais estão sempre entrelaçadas de alguma forma” e [...] “algumas vezes, uma influencia a outra” (PUTNAM, 2010. P. 147). Quando o Estado precisa tomar uma decisão, ele precisa dar importância às vontades dos grupos domésticos e não apenas barganhar com os outros atores no cenário internacional. Dessa forma, o ideal, como sugeriu Sam Wilson – o novo Capitão América – seria que os Estados dialogassem com os Apátridas antes de tentar tomar novamente uma decisão. Essas negociações internas e internacionais seriam o que Putnam conceituou como jogos de dois níveis.

No nível nacional, os grupos domésticos perseguem seu objetivo pressionando o governo a adotar políticas favoráveis a seus interesses. Esse tipo de evento pode ser reconhecido na série quando os Apátridas recorrem a atos terroristas para chamar atenção dos governos. Isso ficou claro principalmente no episódio citado quando houve a interrupção da votação no CRG.

Quando isso aconteceu, o novo Capitão América e o Soldado Invernal entraram em cena para combater os Apátridas (Figura 5). Ao finalizar o combate, o Senado explica para Sam Wilson, diante das câmeras, que as tropas da paz estadunidenses vão seguir com as restaurações de fronteiras, realocação dos refugiados e parar com o terrorismo que assombra o cenário

internacional. Putnam escreveu que, no nível internacional, os governos nacionais buscam maximizar suas próprias habilidades de satisfazer pressões domésticas, enquanto minimizam consequências adversas das evoluções externas. Esse argumento justifica o discurso dos líderes políticos no evento citado.

**Figura 5 – Sam Wilson entrando em cena como novo Capitão América.**



(Fonte: Marvel, 2021)

De acordo com essa teoria, os poderes executivos centrais têm um papel especial na mediação das pressões domésticas e internacionais exatamente porque estão diretamente expostos às duas esferas; a teoria considera que os Estados são os agentes principais (PUTNAM, 2010). Por isso, no final da série, o diálogo diplomático de Sam foi tão importante para convencer os tomadores de decisão. Não caberia aos super-heróis, nem mesmo o Capitão América, decidir o caminho que tomaria a política internacional.

Cada líder político nacional está presente em ambos os tabuleiros. Do outro lado do tabuleiro sentam as contrapartes estrangeiras, ao lado das quais sentam diplomatas e outros assessores internacionais - como acontecia no CRG. Ao mesmo tempo, no tabuleiro doméstico se encontram os representantes de grupos-chave de interesses, nesse caso, os apátridas representando os refugiados que não queria ir para áreas de assentamento.

O autor apresenta o conceito winset, que seria o conjunto de vitórias. Cada lado do tabuleiro tem seu conjunto de vitórias. Ou seja, em cada lado: existem as possibilidades que seriam aceitáveis na negociação. Quanto maior cada winset, mais provável é a sobreposição para uma negociação entre os atores (PUTNAM, 2010). A negociação entre os Apátridas e os Estados Unidos seria complexa justamente por cada lado propor somente a possibilidade dos

extremos. De um lado, o mundo ideal não teria fronteiras e do outro esse mundo ideal poderia lhe custar a própria sobrevivência como Estado-Nação.

O negociador que observa ambos tabuleiros, ou seja, o jogo de dois níveis, busca construir um pacote que seja aceito tanto pelos dois níveis. “O ‘não-acordo’ geralmente representa o *status quo*, embora em alguns casos o não-acordo possa piorar a situação” (PUTNAM, 2010, p. 157). Foi justamente isso o que aconteceu no decorrer da série. Os governos não estavam interessados em negociar um acordo com os apátridas. Os Estados Unidos se preocuparam exclusivamente em manter o status quo do sistema internacional, com fronteiras delimitadas e forte nacionalismo. Mas esse não-acordo não impediu que eventos terroristas causassem desordem no cenário internacional.

Na série, não ter dialogado no cenário com os grupos domésticos gerou um impedimento para a tomada de decisão. Um fato histórico que também enfatiza a importância de jogar nos dois níveis foi o exemplo dos Estados Unidos - representado pelo presidente Woodrow Wilson - criaram a Organização Internacional Liga das Nações, no final da Primeira Guerra Mundial, e negociaram o Tratado de Versalhes no cenário internacional e, contudo, o Congresso estadunidense recusou ratificar no cenário interno. Logo mais, os Estados Unidos não fizeram parte nem mesmo da Organização Internacional que haviam criado (PUTNAM, 2010, p. 160).

Será que então na segunda temporada da série os Apátridas teriam representatividade no Conselho de Repatriação Global? Ao final da série, quando Sam Wilson, o novo Capitão América, conversa com o Senado e o público que lhe assiste pela televisão, ele admite que não tem super soro nem superpoderes e que seu único poder é acreditar que se pode fazer melhor do que estava sendo feito. Então, a expectativa, à luz da teoria de jogos de dois níveis e ao discurso de Sam, é que na próxima temporada os atores estatais possam dialogar com seus grupos domésticos, incluindo os Apátridas sobreviventes, para conseguir consolidar uma decisão de política internacional.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este artigo fez uma análise de política internacional sobre o Universo Cinematográfico da Marvel a partir da série “Falcão e o Soldado Invernal” com base em duas teorias de Relações Internacionais – o realismo e os jogos de dois níveis – com foco nas cenas que lembram como acontecimentos deste mundo ficcional não diferem muito da realidade e servem, portanto, para um estudo acadêmico a partir de produções do cinema e das séries de televisão.

O diálogo das teorias com os episódios da série permitiu aproximar os conceitos científicos das Relações Internacionais à ludicidade da cultura pop, o que demonstrou como

esse estudo pode estar presente também no entretenimento. Embora os eventos da série aconteçam num universo fictício, a série levantou questões de política internacional do mundo real que interessam aos acadêmicos do curso, em especial temas ligados ao controle de fronteiras, sobre a situação dos refugiados, o papel dos Estados e a configuração do Sistema Internacional.

Nos cenários apresentados na série, os líderes políticos foram pressionados a tomar uma decisão em nome dos Estados no âmbito de uma organização internacional intergovernamental, o Conselho de Repatriação global (CRG), sobre o futuro das pessoas que retornaram à Terra no cenário pós-blip. Também no contexto da série, os refugiados advindos dos eventos narrados nos filmes Vingadores - Guerra Infinita e Vingadores - Ultimato, organizados em torno do grupo conhecido como Apátridas, que buscaram asilo nos países que prestaram solidariedade durante o desaparecimento de metade da população após o blip, e que não tiveram voz na decisão sobre os seus futuros acabaram se radicalizando recorrendo ao uso da violência para impedir a votação no CRG sobre a questão do reassentamento global.

A avaliação que foi possível fazer pelas lentes do realismo e da teoria dos jogos de dois níveis sobre a política internacional que se observa nos eventos da série mostrou, inicialmente, que havia dois níveis de análise diferentes: da visão dos Estados no CRG e da visão de um grupo doméstico, os Apátridas, diante da questão do repatriamento do contexto do pós-blip.

O primeiro dos objetivos específicos propostos, de analisar o comportamento dos Estados no cenário internacional diante de questões que envolvem fronteiras e refugiados precisou recorrer à teoria realista e chegou à conclusão que a lógica estadocêntrica do realismo político, impregnada na condução dos assuntos no âmbito do CRG, não considerou os Apátridas como atores legítimos no processo de tomada de decisão e, ademais, também não levou em consideração demandas outras que não aquelas ligadas ao interesse dos Estados, afinal, de acordo a explicação de Morgenthau, os Estados são atores racionais que agem com base nos seus próprios interesses e o interesse estatal tem como base garantir a sobrevivência e a integridade territorial no sistema internacional. Esse argumento justifica o comportamento dos Estados durante a série.

Sobre o outro objetivo específico deste trabalho, o de analisar como a pressão de grupos domésticos, neste caso os Apátridas, podem influenciar a tomada de decisão dos Estados na política internacional, foi preciso recorrer à teoria de jogos de dois níveis para chegar à conclusão que de um nível de análise abaixo dos Estados, outras demandas eram essenciais. Segundo Robert Putnam, a política doméstica e as relações internacionais estão sempre entrelaçadas de alguma forma e, algumas vezes, uma influencia a outra. Quando o Estado

precisa tomar uma decisão, ele precisa dar importância às vontades dos grupos domésticos e não apenas barganhar com os outros atores no cenário internacional.

O desfecho da série mostrou como os tomadores de decisão impactam a vida das pessoas e isso enfatiza a importância de ouvir, no processo de negociação, os representantes dos grupos que sofrerão as consequências dessas decisões. A diplomacia do novo Capitão América, Sam Wilson, foi necessária para sair da dicotomia das ideologias e começar a refletir sobre uma alternativa que leve ao consenso entre os interesses expressos na série pelos Apátridas e os Estados. Entretanto, é papel dos Estados tomarem essa decisão política internacional e, em *ultima ratio*, cabe também aos atores estatais decidir se dialogarão ou não com os grupos domésticos para isso.

## REFERÊNCIAS

ARON, Raymond. **Paz e Guerra entre as Nações**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002.

ASSIS, Érico. 10 coisas que faziam Stan Lee ser Stan Lee. **Omelete**, 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/stan-lee/10-coisas-que-faziam-stan-lee-ser-stan-lee#23>>. Acesso em 01 ago. 2021.

BULL, Hedley. **Sociedade Anárquica**: um estudo da ordem na política mundial. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002.

COSTA, Ariane. História da Marvel: como ela saiu da falência ao topo do mundo!. **Plata o Plomo**, 2020. Disponível em: <<https://plataoplomo.com.br/historia-da-marvel/>>. Acesso em 01 ago. 2021.

**FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL**. Direção: Kari Skogland. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Disney+, 2021, 1 temporada. Título Original: The Falcon and the Winter Soldier (49-60 min)

GOMES, Sara. Conheça o poderoso e terrível Thanos, o Titã Louco!. **Aficionados**, 2018. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/conheca-thanos-marvel/>>. Acesso em: 05 nov. 2021.

MORGENTHAU, Hans J. **A Política entre as nações**: a luta pelo poder e pela paz. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003.

PUTNAM, Robert. **Diplomacia e Política Doméstica**: a lógica dos jogos de dois níveis. Revista de Sociologia e Política. Curitiba, v. 18, n. 36, pp. 147-174, 2010.

**VINGADORES: GUERRA INFINITA**; Direção: Anthony Russo; Joe Russo. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios; Motion Pictures, 2018. Título Original: Avengers: Infinity War (149 min)

**VINGADORES: ULTIMATO**; Direção: Anthony Russo; Joe Russo. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios; Motion Pictures, 2019. Título Original: Avengers: Endgame (181 min).