

SOFT POWER AMERICANO: O ENTRETENIMENTO COMO FERRAMENTA DE PODER

Mariana Monteiro Cadengue¹

Resumo

O *soft power* é um importante propulsor econômico e social no âmbito nacional e internacional. Por meio da indústria do entretenimento esse poder se alastra desempenhando uma influência no plano político e ideológico mundial. Nesse contexto, este artigo teve por objetivo analisar se por meio da ótica estadunidense a cultura, como instrumento do *soft power*, deve ser entendida como um dos atores principais nas Relações Internacionais, auxilia o Estado norte-americano a se manter como uma potência global, ao disseminar suas ideias e valores. Assim, esse trabalho busca ilustrar como o poder brando é visto nas Relações Internacionais, demonstrar qual o impacto dessa ferramenta para os estadunidenses e apreciar como o *soft power*, por meio do cinema e *streamings*, se faz presente na política externa dos Estados Unidos. A partir dos documentos analisados foi possível constatar que os Estados Unidos utilizam esse tipo de poder para manter sua influência global. Contudo, com a ascensão de novos países como possíveis novos focos globais, não é possível afirmar que no futuro a nação norte-americana venha a deter da mesma habilidade de chegar ao objetivo desejado por meio do *soft power*.

Palavras-chave: *Soft power*; entretenimento; indústria cinematográfica; Estados Unidos

Abstract

Soft power is an important economic and social driver at national and international levels. Through the entertainment industry, this power spreads, exerting influence on the global political and ideological level. In this context, this article aimed to analyze whether, from an American perspective, culture, as an instrument of soft power, should be understood as one of the main actors in International Relations, helping the North American State to maintain itself as a global power, by disseminating their ideas and values. Thus, this work seeks to illustrate how soft power is seen in International Relations, demonstrate the impact of this tool on Americans and appreciate how soft power, through cinema and streaming, is present in United States foreign policy. From the documents analyzed, it was possible to verify that the United States uses this type of power to maintain its global influence. However, with the rise of new countries as possible new global hotspots, it is not possible to say that in the future the North American nation will have the same ability to reach the desired objective through soft power.

¹ Pós-graduada no curso de Pós-graduação em Relações Internacionais do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e bacharela em Turismo pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: monteiromaric@gmail.com.

Keywords: soft power; entertainment; film industry; United States

Recebido em: 01/03/2024 | Aceito em: 01/05/2024.

1. Introdução

Há alguns séculos os Estados têm sido considerados como principais atores no sistema internacional, de forma a validar o poder por meio da força como pressuposto fundamental para sobrevivência e segurança no sistema. Contudo, os estudiosos têm cada vez mais reconhecido a relação de cordialidade entre as nações como um aspecto também crucial para a segurança global.

Essa percepção fez com que os teóricos políticos começassem a promover e identificar elementos que intervissem no comportamento dos Estados no plano internacional. No passado, o realismo e o liberalismo dominaram a cena como as principais teorias que retratavam as relações entre nações. No entanto, uma nova vertente teórica surgiu, o construtivismo se desenvolveu como uma crítica ao método utilizado pelo realismo e liberalismo para identificar os elementos de poder nas Relações Internacionais (RIs).

Uma das formas percebidas pelos governos para expandir sua dominância no cenário internacional é mediante o uso do *soft power*. Através dessa ferramenta, os países podem vir a promover novas relações com outros Estados, estando em melhores condições para buscar se manter no sistema anárquico. Assim, este tipo de poder se mostra como uma parte crítica na política externa dos países, já que difere das ferramentas tradicionais de política externa ao buscar, por meio de construção de redes, obtenção da influência visando comunicar narrativas convincentes, estabelecer regras internacionais e aproveitar os recursos que tornam um país naturalmente atraente para o mundo.

Alguns setores como governo, cultura, educação, engajamento global, empresas e tecnologias promovem o uso do *soft power*, agregando poder ao país. Inserido no aspecto cultural está o entretenimento, o qual apresenta importante papel na economia, em particular na estadunidense, principalmente em assuntos voltados para os aspectos econômicos em termos nacionais, sendo influente no Produto

Interno Bruto (PIB) do país e responsável por boa parte da influência na cultura mundial.

Os Estados Unidos da América exercem uma maior dominância global decorrente do seu poder econômico e militar. Sua cultura, da mesma forma, afeta a convivência global. Por meio da cultura expressa na música, no cinema e na televisão, a nação consegue influenciar o restante dos países por vendas não só da visão americana de vida, mas também os valores do capitalismo, não sendo necessário que o indivíduo saia do seu país de origem e, nem mesmo esteja inserido na realidade americana para ter uma imagem romantizada sobre estilo de vida, norte-americanos.

Durante a Guerra Fria, a geopolítica mundial se reconfigurou. O conflito estabelecido com intuito de lutar pela superioridade dos seus modelos econômicos, capitalista e socialista, defendidos respectivamente pelos Estados Unidos e pela antiga URSS, grandes conquistas na área de tecnologia, ciência e exploração espacial. Contudo, na década de 1970, os indivíduos passaram a buscar novos métodos para conquista e manutenção de poder, visando reduzir as perdas causadas pelos conflitos armados.

Na década de 90, autores passaram a desenvolver e utilizar o conceito de *soft power* através de três fontes primárias: valores políticos, cultura e política externa, no qual o poder é baseado na influência que um Estado tem sobre o outro. A nação que promover e incorporar seu poder, cultura e ideologia, aos olhos dos outros, encontrará menos resistência aos seus desejos. Esse conceito começou a ser aplicado por meio de filmes estadunidenses, os quais retratavam a política externa americana passando a ideia de um país bem-intencionado, em que os indivíduos viviam uma vida feliz e com um amor ideológico pela pátria, de maneira a difundir visões nacionalistas e estereótipos das nações que julgava suas inimigas.

Dado o exposto, a questão norteadora deste estudo é: Por meio da ótica estadunidense, a cultura, entendida como um instrumento do *soft power*, é um dos principais atores das relações internacionais? Para responder a problemática, este artigo utiliza o método de pesquisa exploratória bibliográfica e tem por objetivo geral analisar se, por meio da ótica estadunidense a cultura, como instrumento do *soft power*, deve ser entendida como um dos atores principais nas Relações Internacionais. Por objetivos específicos, busca-se ilustrar o conceito de cultura e a sua existência nas vertentes teóricas internacionalistas, demonstrar a cultura do

entretenimento como ferramenta de poder para os norte-americanos e apreciar como o *soft power*, por meio da indústria cinematográfica, se faz presente na política externa dos Estados Unidos.

2. A existência da cultura nas teorias das Relações Internacionais

O termo “cultura” tem múltiplos significados, sendo possível encontrar diferentes explicações em áreas distintas. De acordo com Eagleton (2003), suas definições abrangem desde o fenômeno da natureza como um processo voltado para o ecossistema e agricultura, com colheitas e plantios, posteriormente compreendida como uma cultura do espírito, a qual relaciona a transição da humanidade de uma existência rural para uma existência urbana, e finalmente, a um conjunto de interpretações, na qual exhibe a cultura como um elemento formado por meio de outros processos sociais, como valores, hábitos e ações que constituem a forma de vida de um grupo específico.

A cultura, de acordo com Durham (2004), é uma variável, assim como a economia, com potencial de causar impactos em diferentes áreas, bem como de modificar e criar obstáculos na sociedade. Para Bauman (2012), cada coletivo é diferente dos outros. O autor expõe esse diferencial através da diversidade de características que os grupos escolham como traços definidores de personalidade. A formação dessas características era influenciada por fatores externos e comportamentais, que fazem com que o homem seja ao mesmo tempo um ator e objeto da sua ação. Isto se perfaz por meio da herança social e pelo comportamento aprendido, nos quais os indivíduos adaptam e modificam sua natureza, adequando-se às novas necessidades e buscando ajustar o seu comportamento em busca de melhorias na sua convivência social.

Contudo, para Clifford Geertz (2008), as diversas alternativas de significados para cultura acabam dificultando o entendimento e sua aplicação no mundo real, quando simplesmente a interpretação deste termo deveria ser utilizada para relatar o modo de vida das sociedades, seus valores, práticas e atores que afetam a convivência humana.

Embora nas Relações Internacionais, pensadores clássicos e estudiosos tenham enfatizado as áreas de política, segurança e economia para explicar os fatores

que afetam as questões internacionais, Khodaverdi e Shahmohammadi (2017) afirmam que alguns pensadores buscaram soluções para os seus questionamentos dentro de sua cultura através de uma nova visão em relação às questões culturais, no intento de compreender a importância dessa relação juntamente com os fatores políticos, de segurança e econômicos nas Relações Internacionais.

A cultura é integrada ao *Soft power*² e, de acordo com Canberra (2014) e Harrison & Huntington (2000), afeta não só as intenções sociais, como reflete no que os Estados pensam sobre os outros, nas ferramentas utilizadas pelos governos para determinar o nível de aproximação entre os países, na imagem transmitida pelo local e no nível de valorização dos conceitos de paz, liberdade e desenvolvimento em cada Estado.

A cultura, não obstante, nem sempre foi considerada no meio das Relações Internacionais como ator influente nas tomadas de decisões dos Estados, por vezes sequer entendida como existente para tal. As teorias que deram início ao estudo das Relações Internacionais se concentravam na análise das causas da guerra e as condições de paz, entre as quais podemos citar o Realismo³ e o Liberalismo, que inseriam pautas para debates que pareciam particularmente pertinentes no século XX, após duas guerras mundiais.

Os liberais, conforme expõe Castro (2012), não desconsideram a importância do Estado. Contudo, reconhece para além do Estado existem outras forças supranacionais e infranacionais que também contribuem para a tomada de decisões no âmbito internacional. Além disso, criam a ideia de que as sociedades seriam capazes de ser mutáveis, adaptando-se entre processos e desequilíbrios que ameacem a sua existência, na busca constante por um equilíbrio. A escola liberal busca a paz e a cooperação internacional com base em valores comuns dos povos, contudo, segundo Nye (2011, p. 92, tradução nossa)⁴ essa ferramenta denominada

² Nye (1990, n.p.) em sua obra *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*, publicada em 1990, analisa o poder internacional a partir de duas óticas: o *hard power*, sendo uma força de coação materializada no poder econômico e militar, e o *soft power*, que atua baseado na atração e persuasão.

³ O realismo é uma vertente teórica das Relações Internacionais influenciada pela natureza do ser humano, na medida em que entendem que o medo e o prestígio são fatores que intervêm no comportamento dos Estados no sistema internacional. Os realistas detinham uma visão de mundo anárquico, no qual os estados deveriam lutar para adquirir à sua sobrevivência, o seu poder era visto como essencial, cabendo a cada Estado confiar somente em si mesmo para se defender e perdurar no sistema.

⁴ Trecho original: “*Soft power* is not a form of idealism or liberalism. It is simply a form of power, one way of getting desired outcomes”.

de “*Soft power* não é uma forma de idealismo ou liberalismo. É simplesmente uma forma de poder, uma maneira de obter os resultados desejados”.

Teorias como o Liberalismo têm como foco a paz baseada na atuação do mercado, na força e na sobrevivência do Estado, contudo, por essas teorias clássicas considerarem o Estado como o principal ator nas Relações Internacionais, elas não empregam o conceito de cultura, uma vez que enxergam somente o funcionamento do Estado como uma unidade racional, buscando a sobrevivência no sistema internacional anárquico. Dessa forma, teorias como o Marxismo, Construtivismo, a Escola Inglesa, entres outras seriam mais adequadas para abordar a cultura como um ator presente nas ações realizadas pelos Estados. Trata-se neste artigo apenas sob a ótica da teoria do Construtivismo.

A escola construtivista surge durante a Guerra Fria como crítica às teorias tradicionais de RI, enfatizando a ligação entre dimensões sociais das Relações Internacionais com a possibilidade de mudança e, por conseguinte, através das circunstâncias históricas e culturalmente específicas, gerar um espaço para debates acadêmicos e também políticos. Conforme Viotti e Kauppi (2012), os autores da teoria construtivista se diferenciavam das vertentes do sistema internacional realista e do entendimento da sociedade mundial no estilo kantiano, compreendendo os Estados, alianças e instituições internacionais como parte de um fenômeno social, no qual a interação humana, formada a partir das relações entre os indivíduos, se baseavam nos primórdios da natureza humana, mas assumiam características históricas, culturais e políticas.

Para entenderem o contexto das relações sociais dentro das RI, os construtivistas, de acordo Dunne (*et al*, 2013), buscaram compreender a mudança da construção social em termos internacionais, priorizando a identificação de normas, regras e leis para fins de generalização e construção de teoria. As mudanças dramáticas que ocorreram no mundo com o fim da Guerra Fria revelaram a importância do contexto histórico e levantaram questões sobre como a identidade⁵ influencia a interação dos indivíduos e o contexto da ação, o desenvolvimento do significado do “eu” como tomador de decisão, seja essa decisão realizada individualmente ou no coletivo.

⁵ Entendida para os construtivistas como características mutáveis de indivíduos, grupos, Estados, ou qualquer agente em análise, podendo ser influenciada por raça, gênero, nacionalidade, religião e ideologia.

Os construtivistas utilizam do conceito de *Soft power* como rompimento da visão tradicional de poder ao mostrar que a influência de um país altera as comunicações sociais, regras internacionais, criando assim, uma adição à forma de poder utilizado pelos autores clássicos. De acordo com Nye (2008), as relações de poder dependem do seu contexto, a cultura juntamente valores políticos e a política externa do Estado, são aplicadas na busca de compatibilidade cultural, por meio da atração entre as nações. Assim, a cultura só pode ser entendida como uma peça participante do *soft power* quando vinculada à visão de atratividade para outros povos, pois, um país onde os sentimentos são desfavoráveis a uma certa cultura, ela dificilmente terá efeitos positivos sob os indivíduos/governo.

Os construtivistas, conseguem concordar com realistas que o mundo pode ser um lugar desagradável e violento, mas eles discordam da abordagem realista. A força militar, a potência estatal ainda é relevante aqui, contudo são analisadas juntamente com os interesses sociais definidos e que podem sofrer modificações na tomada de decisões ao interagir com o meio. Carl Schmitt (2009) em seu livro *O Conceito do Político*, apresenta a relação amigo-inimigo como fator essencial para a possibilidade ou não de relações com outros grupos baseado nas suas interações e identidades. Considera-se o inimigo de uma forma relacional, ou seja, no sentido em que uma determinada posição tomada por ele poder vir a ameaçar o agrupamento social do “amigo”, não sendo uma caracterização absoluta. Schmitt identifica o inimigo como o estrangeiro, ou seja, aquele que não está incluído na minha realidade territorial e política e que pode vir a colocá-la em risco. Já o conceito de amigo é oposto ao do inimigo, caracteriza-se pela proximidade por fatores sociais e de identidade.

Assim, as Relações Internacionais são uma construção social, ou seja, os Estados e os outros atores não possuem uma existência independente. Eles são o resultado da convivência e do comportamento humano através da inserção de ideias, cultura e normas para a criação de instituições multilaterais.

3. Estados Unidos e a cultura do entretenimento

Após a II Guerra Mundial muitos países ficaram devastados e uma reorganização geopolítica ocorreu. A disputa pela hegemonia política e econômica se iniciou, acarretando na desintegração do sistema multipolar anteriormente conhecido,

substituído pelo sistema bipolar cujos atores principais foram os norte-americanos e os soviéticos (URSS). Essa disputa pelo poder ficou conhecida como Guerra Fria, pois cada lado investiu em novas tecnologias, armamentos, educação com foco na ciência e propagandas, para tentar mostrar ao mundo que o modelo econômico adotado por uma era superior ao do outro (Mahnken, 2006).

A partir deste período, a utilização do *soft power* cresceu, sendo aqui referido para um melhor entendimento do trabalho como fontes culturais, em particular a indústria do entretenimento, notadamente o setor cinematográfico. Esse poder, anteriormente não compreendido como um propulsor de força, começou a ser utilizado para promover uma boa imagem dos Estados Unidos para o mundo e consequentemente demonstrar um nível maior de avanço comparado aos seus inimigos (Ballerini, 2017).

Com a utilização do *soft power*, o país mencionado conseguiu atingir um estado de boa vizinhança com outros países que dispõem de raízes culturais similares. Contudo, um conflito entre o norte e o sul do Vietnã, no final dos anos de 1950, reativou a belicosidade no mundo. A Guerra do Vietnã (1959-1975) trouxe de volta a luta dos Estados Unidos da América contra a influência de países comunistas como China e União Soviética.

Uma das características da cultura armamentista dos americanos, de acordo com Mahnken (2006), é que além de buscarem aliar o apoio do público ao uso de força para conquistarem os objetivos, também acabam por direcionar a visão nacional acerca dos conflitos ao participarem de guerras, transparecendo a imagem de uma cruzada do bem contra o mal. Isto é uma praxe da política americana nos conflitos, o que se observa desde a Guerra Civil Americana, caracterizada pela agressividade e, como principal objetivo, a derrota do seu inimigo através da utilização do poder militar e do poder de fogo.

Todavia, a Guerra do Vietnã demonstrou que nem sempre o poder de fogo é a chave para a vitória. À luz dos ensinamentos de Leandro Karnal (*et al*, 2007), com a tentativa de conter o crescimento do comunismo, os Estados Unidos da América sofreram com os resultados dessa guerra, pois apesar de deterem vantagem tecnológica considerável sobre seus adversários, não desenvolveram uma estratégia adequada para atingir seus objetivos políticos, dessa forma foram derrotados pelos comunistas vietnamitas.

Luciano Mesquita (2004) relata que a indústria do entretenimento busca recuperar o orgulho patriótico estadunidense e a imagem positiva do seu poder militar, construindo em cima da memória da derrota, uma forma de redimir o passado a partir da reconstrução da imagem do veterano como herói. Além disso, faz-se críticas conservadoras às decisões tomadas pelo governo para acabar com as intervenções americanas, argumenta-se que o uso da força e o intervencionismo não deveriam ter sido contidos. Filmes como *Braddock - O Super Comando* (1984)⁶, protagonizado por Chuck Norris, e *Rambo: Programado para Matar* (1982)⁷, com Sylvester Stallone, ressaltavam temas como o resgate de prisioneiros e a síndrome pós-traumática devido as experiências emocionalmente desagradáveis sofridas na Guerra do Vietnã. Esses filmes, ainda conforme o referido autor, aumentaram a participação estadunidense no poder geral, por meio dos sucessos de bilheteria que se expandiram do nível doméstico para uma audiência principalmente global, ampliando assim, o *soft power* americano.

Durante a década de 1990, de acordo com Gunther Rudzit (2005), o governo americano buscou cada vez mais a tecnologia de armas de precisão para serem lançadas do ar e do mar, sob a ótica americana, a resolução de conflitos. Essa evolução de armas fomentou a imagem de que os Estados Unidos seriam uma nação com um alto índice de armas e poder, e poderiam se utilizar dele sem matar soldados americanos e civis, a fim de evitar casualidades, assim, intimidando os inimigos. Já no final dos anos de 1990 e início dos anos 2000, o mercado global sofreu um processo de expansão com o desenvolvimento de tecnologias que possibilitavam uma maior conectividade entre os indivíduos de forma quase que instantânea. De acordo com Fróis (2004), essa ferramenta agregou ao *soft power*, por meio da disseminação de informações entre as culturas, intercâmbio cultural e até mesmo, o hibridismo cultural. Todavia, a globalização também acarretou no distanciamento entre classes sociais e no fortalecimento do crime organizado e do terrorismo.

A ação de grupos terroristas era vista anteriormente como casos aleatórios e isolados, contudo, os atentados começaram a se expandir e atingir uma maior escala, principalmente no contexto norte-americano. De acordo com Rudzit (2005), esses atentados buscavam desmistificar a ideia que os Estados Unidos era um lugar

⁶ Título original: *Missing in Action*

⁷ Título original: *Rambo - First Blood*

seguro para se viver, atacando a sensação de segurança da população americana. E em 11 de setembro de 2001, esse evento tomou forma, principalmente a partir do ataque terrorista coordenado pelo grupo *Al-Qaeda* às Torres Gêmeas do *World Trade Center*, uma lembrança que estará sempre na memória dos americanos.

Conforme Silva e Silva (2017), em retaliação ao ataque terrorista, os EUA no mesmo ano, difundiram a Guerra ao Terror mediante a invasão ao Afeganistão com o objetivo de pôr fim na atuação do *Al-Qaeda*. A partir deste momento, o cenário cinematográfico estadunidense foi alterado. Inicialmente, *Hollywood* passou a produzir filmes com roteiros que não retratassem amplamente o 11 de setembro e cenas com as Torres Gêmeas, mas que deixassem clara a figura acerca das nações que julgava suas inimigas. Posteriormente, os filmes produzidos evidenciavam o nacionalismo norte-americano, no qual os protagonistas eram vistos como heróis, morrendo e matando pelo seu país e difundiam estereótipos acerca do inimigo a ser combatido e dos ataques terroristas por eles realizados.

As configurações geopolíticas mundiais são modificadas mediante a evolução e transformação das sociedades e dos seus níveis de poder. Durante o século XXI, a detenção de poder foi posta em jogo; por mais que os Estados Unidos em comparação a outros países, como China e Japão e o bloco da União Europeia, detenham uma vantagem na economia, essas nações apresentam um nível acelerado de crescimento, dividindo com os norte-americanos o protagonismo geopolítico (Góes; Rattmann, 2021).

Com o surgimento da pandemia da COVID-19, o crescimento econômico de outros Estados como principais atores globais se tornou cada vez mais evidente. Os americanos, durante a crise pandêmica enfrentaram um momento de fragilização econômica e política dentro do país, fazendo com que a ordem mundial sofresse um processo de modificação. Em busca de se estabelecer como um dos principais atores do poder global na era pós COVID-19, a qual não mais se baseia somente nos Estados Unidos da América, União Europeia e Japão, a China viu na crise sanitária uma oportunidade para demonstrar sua força através de novos acordos políticos, sociais e culturais, como destacam Góes e Rattmann (2021).

Apesar do crescimento do setor de comunicação e entretenimento de países como China, Índia e Coreia do Sul durante a COVID-19, a indústria americana ainda continua dominando esse setor mundialmente. O mercado de entretenimento

americano acarretou mudanças na economia do país, pois devido à proliferação da pandemia, a maior indústria cinematográfica, *Hollywood*, quase foi erradicada devido ao seu método “tradicional” de produção e gravação de filmes. Redes de *streaming* já existentes como *Netflix*, *Amazon Prime*, *Hulu*, entre outras tiveram um aumento substancial na demanda, conseguindo minimizar os impactos econômicos deixados por *Hollywood* (Johnson, 2021).

De acordo com o índice *Soft power 30*⁸, “A cultura dos EUA continua sendo a mais difundida globalmente - seria difícil encontrar uma criança que nunca assistiu um filme da Disney, um adolescente que nunca ouviu Taylor Swift ou um adulto que nunca viu um *blockbuster* de *Hollywood*”⁹. Dessa maneira, os EUA continuam como a nação mais bem-sucedida na utilização da cultura como importante ativo para o poder (Mcclorry, 2019, p. 47, tradução nossa).

4. Análise

Esse artigo descreve a interpretação teórica e a aplicabilidade da cultura como um instrumento de poder para os países, principalmente para os Estados Unidos da América, por meio da indústria do entretenimento, e questiona se essa ferramenta de força, no futuro, vai continuar com o mesmo alcance. Essa seção irá explicar como o entretenimento americano está interligado com a escola construtivista, gerando mais poder para os norte-americanos. E como essa indústria serve como inspiração e modelo para outros Estados durante o período de nova estruturação geopolítica, ampliando o caminho para a competitividade entre os países.

4.1 Correlação do construtivismo com o entretenimento americano

Uma das mais eficazes maneiras de se tornar uma grande potência é influenciar outras nações. Sousa e Baghdadi (2020)¹⁰ expõem que essa influência se

⁸ Índice baseado em dados dos anos anteriores, para fornecer uma avaliação aprofundada dos recursos de *soft power* dos países, em relação uns aos outros.

⁹ Trecho original: US culture remains the most pervasive globally – one would be hard-pressed to find a child who has never watched a Disney movie, a teen who has never listened to Taylor Swift, or an adult who has never seen a *Hollywood* blockbuster.

¹⁰ Autores do vídeo de título: “[Aula Gratuita] Oriente Médio atual: economia e política muito além do petróleo” do canal @ClippingCACD, na plataforma *Youtube*.

torna uma afinidade entre os países, com promoção do comércio, apoio e influência na economia.

A melhor maneira de compreender como os esses temas culturais impactam nas Relações Internacionais é através do construtivismo. Essa teoria assume que o conhecimento é socialmente criado e modificado constantemente, no qual o indivíduo sofre modificação de acordo com o espaço em que vive, por meio de fatores como a política, economia e cultura.

O uso dessa visão é uma característica da idade moderna e pós-moderna, na qual os Estados impõem seus valores culturais uns sobre os outros, acarretando no desenvolvimento da homogenia cultural, no avanço da informação e na ampliação do consumo. Este é um processo identificado principalmente através da Terceira Revolução Industrial, a qual proporcionou uma relação mais fluida entre as nações mediante as novas tecnologias da comunicação e as necessidades dos indivíduos.

Todavia, essa teoria, mesmo já utilizada no passado, se faz mais presente no tempo atual. Pode ser percebida nas tentativas norte-americanas e de aliados ocidentais de disseminar seus valores culturais para o mundo, sendo uma dessas tentativas o uso do *soft power* por meio da indústria cinematográfica.

A Indústria Cultural através de seus produtos, como filmes e séries, busca provocar sentimentos nos espectadores ao mostrar ao indivíduo que o meio em que se habita é uma extensão do filme. Portanto, a obra que ele consome pode influenciar o seu pensamento, se reproduz de maneira involuntária no dia-a-dia e gera a propagação da cultura do outro até que essas ideias, valores e informações sobre um determinado assunto se unam aos seus próprios, modificando assim a sua posição no sistema.

O construtivismo está inserido nos filmes e séries estadunidenses a partir do desenvolvimento e comunicação das ideias como influência na convivência social. A formação de identidades e interesses estão relacionados pela distribuição das informações presentes no sistema. Fatores como a cultura, religião, gênero, raça afetam a política externa do Estado e são temáticas tratadas pela indústria do entretenimento americano como ferramenta de influência a outras nações.

4.2 “Hollywood” como inspiração global

O cinema *Hollywoodiano* é dominante no cenário de filmes desde a I Guerra Mundial, tendo no modelo de exibição um vetor de entretenimento e de viés econômico. A indústria americana controlava praticamente o todo o mercado internacional, por não existir concorrentes da mesma área no ramo (Marques, 2019).

A indústria cinematográfica de *Hollywood*, depois da II Guerra Mundial passou a apresentar uma imagem mais estratégica da sua realidade. No cenário político internacional, o país se caracterizava como uma potência econômica e buscou através do setor do entretenimento expandir sua visão, acarretando em impactos econômicos como a comercialização de armamentos e produtos norte-americanos, como por exemplo a Coca-Cola, bem como fortifica a influência e a economia americana em outros Estados.

No cenário imediatamente após o fim da 2ª Guerra, a economia dos EUA obteve em 1947, com a venda de ingressos da indústria cinematográfica, uma receita de 1 bilhão de dólares americanos, fazendo com que no ranking de negócios de varejo o cinema ficasse atrás apenas de armazéns e venda de automóveis, conforme expõe Ballerini (2017).

Com os novos conflitos oriundos da Guerra Fria, o cinema *Hollywoodiano* buscou através da sua ótica apresentar o contexto das guerras. Filmes com a temática da exploração espacial e de soldados no *front* de batalha foram produzidos com o intuito de mostrar a competitividade entre as nações, disseminação do capitalismo e a disposição americana de buscar múltiplas inovações para sair como o vencedor.

Dentre estes, podemos citar o filme *No Assombroso Mundo da Lua*¹¹. Lançado em 1968, com trama focada no período da Guerra Fria, retrata a pressa dos astronautas americanos para mandar um homem ao espaço ao descobrirem os planos da URSS para pousarem na lua antecipadamente, representando a competição entre os capitalistas e socialistas neste período. E *Nascido para Matar* (1987)¹², que se passa durante o período da Guerra do Vietnã, com o enredo expondo as experiências de dois fuzileiros navais do pelotão nas cidades vietnamitas nas quais encontram um ambiente perigoso e assustador.

Por meio de produções cinematográficas, os Estados Unidos foram capazes de promover a difusão de ideias do nacionalismo norte-americano e da noção

¹¹ Título original: *Countdown*.

¹² Título original: *Full Metal Jacket*.

de heroísmo, defendendo que o que torna um cidadão estadunidense digno de honra é a coragem de lutar e defender seu país. A cultura popular estadunidense refletiu uma considerável contribuição na política externa da nação, uma vez que a propagação dos valores transmitidos através dela permitiu conquistar os corações e mentes das populações de diversos Estados.

Os grandes estúdios de *Hollywood* demonstram sua força ao criarem hábitos de consumo no planeta inteiro. Repassam, assim, a sua visão econômica e conseguem transmitir como verdade para muitos seus entendimentos estereotipados sobre outros povos.

A imagem do terrorismo só passou a ser tratada pelos estadunidenses com um maior foco após o 11 de setembro de 2001, com roteiros e produções focadas em evidenciar a caracterização detalhada da figura do inimigo.

A indústria passou a basear nessa imagem generalizada do seu rival para retratar este como um personagem maligno, utilizando-se de narrativas nas quais as agências norte-americanas de segurança, como Federal Bureau of Investigation (FBI) e Central Intelligence Agency (CIA) tivessem como principal desafio eliminar as fontes maléficas que afrontam o seu país. *Invasão à Casa Branca* (2013)¹³, *A Hora Mais Escura* (2012)¹⁴, entre outros, exibem a imagem do poder americano ao deter atentados contra a segurança e interesses da nação.

Os governos usam do poder militar para fazer ameaças e guerras visando atingir resultados desejados para o país e o poder econômico, como forma de intimidar outros Estados por meio de sanções econômicas. Já o entretenimento como *soft power* impacta a economia e o relacionamento do Estado com outros, mas por não deter de grandes recursos nas mãos do governo, seus efeitos dependem principalmente da aceitação do público que recebe as informações. De acordo com Stein (1986 apud Ballerini, 2017) “as pessoas aqui da Casa Branca acham que têm poder. Estão enganadas. As pessoas que fazem esses [filmes] é quem têm poder [...]. Elas podem entrar na sua cabeça. Podem assumir o controle de tudo que você vê e faz, mudar seu jeito de sentir, tudo que acontece com você, e poder é isso”.

A partir dessa disseminação da cultura pelos filmes, o país consegue exportar seus costumes, valores e ideias, a partir de um modo de vida que passa a

¹³ Título original: *Olympus Has Fallen*.

¹⁴ Título original: *Zero Dark Thirty*.

ser desejado e consumido por outras culturas, chamado de *American way of life*¹⁵. Esse modelo, induz o receptor a consumir tentar reproduzir hábitos e discursos que favorecem a economia e política norte-americana.

Como podemos ver no relatório de 2021 da *The American Motion Picture and Television Industry*, a indústria cinematográfica é um dos maiores recursos culturais e econômicos do país. Esse setor empregou 2.4 milhões de pessoas, gerando no ano de 2021 US\$186 bilhões de lucro e o desenvolvimento de 122.000 novas empresas localizadas em todos os estados do país (Motion Picture Association, 2021).

Dessa maneira, podemos entender que o *soft power* influencia tanto na maneira como os países se portam em relação aos norte-americanos, refletindo suas ideias e comportamentos, como no domínio econômico, por meio do consumo de produtos e na utilização do capitalismo como modelo financeiro.

4.3 Pandemia, *Streamings* e a curadoria norte-americana

Ao longo dos anos, as produções cinematográficas foram se modificando, estúdios de *Hollywood* começam a trabalhar com produtores independentes para a realização de filmes de baixo orçamento e o cinema passa a ser percebido cada vez mais como produto. Novas fontes de transmissão para o consumidor são geradas, primeiramente pelas fitas VHS e posteriormente, no século XXI pelos DVDs (Marques, 2019).

A propagação da internet fez com que o mundo modificasse sua maneira de se relacionar, facilitando a comunicação entre pessoas de diferentes países. O setor do entretenimento se beneficiou desse período e buscou desenvolver inovações para a indústria.

Até o início dos anos 2000, os indivíduos possuíam poucas opções para assistir os filmes, eram elas: o cinema, a compra de VHS/DVS, a televisão ou o aluguel em locadoras especializadas. Quando as produções saíam do cinema, o público não tinha um acesso rápido ou barato a elas. As mídias físicas custavam preços vultosos e as redes de televisão por vezes demoravam anos para conseguir os direitos de

¹⁵ Estilo de vida americano.

transmissão dos filmes estrangeiros, fazendo com que a forma mais viável para o consumidor fosse recorrer às locadoras, que viraram uma febre naquele período.

Os serviços de *streaming* começam a surgir como alternativa às locadoras físicas, possibilitando o aluguel de filmes e séries através da internet, os quais eram enviados e devolvidos pelos correios. Com o avanço da tecnologia, esse sistema migrou completamente para internet. Trouxe, assim, uma inovação no ramo, visto que contava com preço mensal fixo, um acervo maior e sem necessitar que os consumidores esperassem o filme chegar em suas casas, ao permitir assistir quando e quantas vezes quisessem.

Esses serviços de *streaming* norte-americanos desenvolveram algoritmos que promovem um serviço personalizado para cada consumidor das plataformas, o qual a partir de uma base de dados que o sistema arquiva das produções já assistidas e avaliadas pelos seus usuários gera um catálogo personalizado, indica filmes e séries que o consumidor possa gostar. Os funcionários da plataforma também ajudam a promover não só por meio dos algoritmos, filmes e séries, selecionando quais produções devem ser impulsionados por meio do movimento mercadológico, como por exemplo a *Amazon Prime* com propagandas antes do início dos filmes e séries e na *Netflix* por meio da aba de notificações e da tela de descanso.

Todavia, quem detém o controle sobre o que deve ou não ser visto são os indivíduos que trabalham para as plataformas norte-americanas. Filmes e séries de outras nacionalidades estão disponíveis nos diversos *streamings*, contudo, essas produções para serem divulgadas nas plataformas, devem se encaixar no modelo norte-americano, estando dentro da zona de conforto americana (Sousa; Baghdadi, 2020).

O serviço de *streamings* redefiniu a maneira que consumimos o conteúdo de filmes e séries, através da popularização de dispositivos com conexão com a internet, como televisores e smartphones. Embora os serviços de *streaming* já estivessem há algum tempo em operação, esse serviço só se popularizou durante o período de *lockdown*, decretados em função da pandemia do COVID-19, potencializando ainda mais a popularização das plataformas de filmes e séries ao redor do mundo.

Anteriormente, a existência de plataformas que proporcionassem esse serviço eram poucas, e na maior parte existentes somente nos Estados Unidos.

Devido à pandemia, a quarentena foi obrigatória em quase todo o mundo, forçando os indivíduos a ficarem em casa e a buscarem nos *streamings* meios de se distrair. A pandemia global acentuou a queda dos filmes produzidos nos estúdios Hollywoodianos, devido ao seu método de gravação e produção e gerou uma competição de serviços de *streamings* para lidar com a demanda dos consumidores, causando promoção de adaptações tecnológicas e a inovações da indústria.

Por meio de aprendizado dos gostos dos consumidores, as plataformas buscam inovação na produção de filmes e séries originais para manter a competitividade e manter o consumidor, inclusive com produções originais conseguindo se equiparar a obras Hollywoodianas, as quais passaram a ser cotadas para premiações como Oscar, Globo de Ouro, entre outras que anteriormente só eram compostas por estúdios tradicionais de filmes.

Outro movimento de mercado que se observa é a migração das gigantes do entretenimento, como *Disney* e *HBO*, para o segmento. Estas tradicionais empresas, entre outras, ao constatar a lucratividade e o potencial de influência que o mercado de *streamings* detém lançaram suas próprias plataformas em busca de repor a influência obstada pelo isolamento social.

Assim, contata-se que mesmo com a redução de obras produzidas pelos estúdios Hollywoodianos, por causa da pandemia e de novas fontes de consumo dos consumidores, a cultura americana não parou de ser disseminada, apenas sofreu uma alteração na forma de distribuição, possuindo agora mais um mercado no qual está inserida. Assim, mantiveram sua dominância e inseriram padrões para as indústrias cinematográficas mundiais seguirem.

4.4 Para além de Bollywood

Com a nova era da globalização, agora digital, os Estados Unidos continuam tendo a dominância do cenário global através de suas empresas digitais de *soft e hardware*, serviços e suporte de sistema. Isso já era de se esperar devido a sua infraestrutura, sua história com a internet e seu sistema econômico e inovações tecnológicas.

Em termos de usuários para esse tipo de serviço, atualmente os Estados Unidos detêm no *ranking* global de serviço de *Streaming* com maior número de

assinantes no mundo, os 3 primeiros lugares com a *Netflix*¹⁶, *Amazon Prime Video*¹⁷ e *Disney+*¹⁸. Contudo, esse cenário de dominância passa a ser alterado quando dentre o top 10, três empresas não possuem origem norte-americana, dentre elas a *Tencent Video* (4º lugar)¹⁹, *iQIYI* (5º lugar)²⁰, *Youku* (6º lugar)²¹ e *Eros Now* (10º lugar)²², implicando na abertura de mercado para outros países como China e Índia (Global Digital Subscription Snapshot, 2023, p. 24).

A multipolaridade entra em cena ao redefinir parâmetros previamente estabelecidos e abrir portas para que uma nova ordem mundial ocorra. Os países que entram na competição vêm intensificando o uso do *soft power*. Estados como a China, que experimentam um crescimento econômico e político no cenário externo, têm investido no setor do entretenimento, tornando-se grande competidores contra os EUA, por meio de produções de filmes e séries que remetem a sua cultura.

A Índia e a Coreia do Sul também têm expressado um alto nível de crescimento na indústria do entretenimento pós-pandemia, ao enxertar suas produções com a cultura local e se afastar em parte do método estadunidense. Filmes como *RRR: Revolta, Rebelião, Revolução* (2023)²³ e *Parasita* (2019)²⁴ promovem a desmistificação dos rótulos culturais de ideias superficiais sobre o cinema indiano e do cinema sul-coreano, e apontam como um filme com diferentes aspectos culturais norte-americanos passam a ser bem cotados para as premiações vistas como as mais importantes do cinema mundial, a ponto de serem vencedores de prêmios que fogem da categoria rotulada para filmes estrangeiros.

Através da curadoria realizada nos estúdios e sistemas de *streamings* americanos, muitas dessas séries estão presentes nas plataformas e nos cinemas mundiais devido à popularidade global que essas produções vêm tendo. No entanto, o setor norte-americano de entretenimento tem buscado maneiras de adaptar produções realizadas por outros países e criar conteúdos originais com elenco de outras nações ao inserir o seu toque cultural nas produções. Séries populares de

¹⁶ Número de Inscritos: 221,600,000.

¹⁷ Número de Inscritos: 200,700,000.

¹⁸ Número de Inscritos: 137,700,000.

¹⁹ Número de Inscritos: 124,000,000.

²⁰ Número de Inscritos: 97,000,000.

²¹ Número de Inscritos: 90,000,000.

²² Número de Inscritos: 39,900,000.

²³ Título original: *RRR: Rise Roar Revolt*.

²⁴ Título original: *Gisaengchung*.

reality show, gênero aclamado nos Estados Unidos, através dos serviços de *streaming* como *Netflix* e *Amazon Prime* ganham versões em diferentes países com base nos moldes norte-americanos.

Assim, podemos compreender que o setor do entretenimento na pós-pandemia junto com a multipolaridade, a nova era digital e cinematográfica têm gerado um crescimento para as indústrias mundiais e acarretam no desenvolvimento desse setor em países que antes não eram reconhecidos globalmente por suas produções e que agora passam a ocupar um lugar de maior prestígio no cenário internacional, podendo a vir futuramente se potencializar, equiparar-se ou até mesmo ultrapassar os estadunidenses no domínio deste campo.

5. Considerações finais

As questões em torno das formas de poder podem ser abordadas por diferentes perspectivas dentro das Relações Internacionais. Este trabalho foca em particular na possibilidade do *soft power* se inserir como uma das ferramentas para determinar o poder dos Estados Unidos. Esse poder se provou propulsor de ideias e valores que facilitam a cultura norte-americana a permear no sistema internacional, muitas vezes auxiliando na conquista dos objetivos do Estado.

Os Estados Unidos mantinham a ideia de poder baseada unicamente na força militar, com geração de alto número de participações em guerras, elevado quantitativo de mortos e adversidades com outros países; com isso o governo buscou formas de interagir com outras nações através da sua imagem e produtos. O artifício utilizado foi o *soft power*, um poder que na ótica da maioria das teorias de RI não é considerado como teoria influente nas políticas externas, mas que pode modificar o modo como entendemos a sociedade, já que a cultura é responsável pela criação e desenvolvimento das estruturas sociais e econômicas.

Neste trabalho, observou-se o *soft power* através da indústria do entretenimento, voltada para os filmes e séries norte-americanos. Por meio destes, os estadunidenses buscavam construir e transmitir a boa imagem americana para o mundo, refletidas no início por *Hollywood*, a qual transformou a cultura em produto, ao explicar sobre o modo de vida americano, visão de mundo e ideais. Sendo um método perfeito, por intermédio da indústria cinematográfica, de alastrar a influência

norte-americana no sistema. Contudo, relembramos aqui que, o uso do *soft power* só vai se fazer ativo se for atrativo para outros povos. Em países onde existe a forte presença de sentimentos antiamericanos, a cultura americana dificilmente conseguirá ter influência.

Filmes e séries, especialmente aqueles com a proposta de divertimento, são os que conseguem proporcionar de maneira mais eficiente a inserção da cultura estadunidense em outros países. É por meio da admiração pela imagem gerada pela produção cinematográfica que esse poder é transmitido. Além disso, o setor cinematográfico não é só composto por estúdios de filmes e salas de cinema, agora é possível por meio da internet, assistir em qualquer lugar às produções, seja por computadores ou *smartphones*.

Com a globalização digital e a pandemia da COVID-19, foi possível entender que os Estados Unidos conseguem influenciar, mas não controlar o mundo, o cenário multipolar afirma que outros países, em foco os orientais, buscam alcançar o patamar de dominância global, e utilizam do setor do entretenimento para quebrar barreiras, estereótipos e a dominância norte-americana.

Conseguimos atestar que por meio dessa nova onda de globalização e de multipolaridade, os setores mundiais veem no *soft power* uma forma de poder mais maleável e de forte ação, entendido como um poder tão importante quanto o *hard power*. É através da cultura que as sociedades conseguem formular as ideias das relações entre grupos, definir aliados e inimigos e o alcance da sua política externa e econômica. Validando a ação da indústria cinematográfica como um vetor de difusão da sua cultura e possível influenciador das já existentes, pode-se, assim, vir a reestruturar a dominância dos Estados no sistema internacional.

Sendo assim, o *soft power* dos Estados Unidos começa a reduzir com as alterações do mundo pós-pandêmico e com a ascensão de países como a China, de forma que não detém mais o controle absoluto sobre o conteúdo e o nível de informação em circulação. Dessa maneira, não é possível afirmar que os norte-americanos conseguirão se manter como potência global e ter seus objetivos alcançados através dos moldes atuais de *soft power* por eles exercido.

Referência bibliográficas

BALLERINI, Franthiesco. **Poder suave**. São Paulo: Summus, 2017.

BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o Conceito de Cultura**. 2012.

CANBERRA, Kadira P., Why Cultural Values Cannot Be Ignored In International Relations. **East Asia Forum Economics**, 2014. Disponível em: <https://www.eastasiaforum.org/2014/09/20/why-cultural-values-cannot-be-ignored-in-international-relations/>. Acesso em: 28 mar. 2023.

CASTRO, Thales. **Teoria das Relações Internacionais**. Brasília: FUNAG, 2012.

DUNNE, Tim. et al. **International Relations Theories Discipline and Diversity**. Oxford: Oxford University Press, 3 edição, 2013.

DURHAM, Eunice R. **A Dinâmica Da Cultura: ensaios de antropologia**. Organização: Omar Ribeiro Thomaz, Prefácio de Peter Fry. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EAGLETON, Terry. **A Ideia De Cultura**. Lisboa, Actividades Editoriais 2003.

FRÓIS, Katja Plotz. Globalização e a cultura identidade no mundo de iguais. **Caderno de pesquisa interdisciplinares em ciências humanas**, v. 5 n. 62. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, 2004, pp. 1-9. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/1201/4444>. Acesso em 5 abr. 2023.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GÓES, Guilherme S.; RATTMANN, Carlos A. A Geopolítica Pós-Pandemia Mundial. **XI Encontro Nacional (ENABED)**, 2021, pp. 1-20. Disponível em: https://www.enabed2021.abedef.org/resources/anais/15/enabed2020/1626477462_A RQUIVO_2bea95b781723f1880d17310b6e3df0b.pdf. Acesso em: 8 abr. 2023.

GLOBAL Digital Subscription Snapshot. **Q2 Report 2022**. Org. FIPP; Piano, 2022. Disponível em: <https://www.fipp.com/wp-content/uploads/2022/06/GDS-Snapshot-Q2-2022.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2023, p. 24.

HARRISON, Lawrence E.; HUNTINGTON, Samuel P. **Culture Matters: How Values Shape Human Progress**. New York: Basic, 2000.

JOHNSON JUNIOR, M. *Hollywood survival strategies in the post-COVID 19 era*. **Humanit Soc Sci Commun**, v 8, 2021, p.1-8. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/s41599-021-00776-z#citeas>. Acesso em: 8 abr. 2023.

KARNAL, Leandro; *et al.* **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI** /- São Paulo: Contexto, 2007.

KHODAVERDI, Hassan; SHAHMOHAMMADI, Yosef. The Role of Culture in International Relations Theories. **International Journal of Political Science**. v.7, n. 3, 2017, pp. 49-60. Disponível em:

https://journals.iau.ir/article_539712_1a7ddebef566792b07e110c577633948.pdf.
Acesso em: 8 abr. 2023.

MAHNKEN, T. G. *United States Strategic Culture*, 2006, pp. 1-25. Disponível em
<https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/ADA521171.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2023.

MARQUES, Mariana R. **Cinema em Hollywood**: a história completa. 25 abr. 2019.
WordPress: marianarmarques. Disponível em:
<https://marianarmarques.wordpress.com/2019/04/25/cinema-em-Hollywood-a-historia-completa/>. Acesso em: 10 abr. 2023.

MCCLORRY, J. *The soft power 30: A global ranking of soft power 2019*, 2019.
Disponível em: <https://softpower30.com/wp-content/uploads/2019/10/The-Soft-Power-30-Report-2019-1.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2023.

MESQUITA, Luciano Pires. A “Guerra Do Pós-Guerra”: o cinema norte-americano e a guerra do Vietnã. **Universidade Federal Fluminense**. Niterói. 2004. Disponível em:
https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/25013/A%20%E2%80%9CGUERRA%20DO%20P%C3%93S-GUERRA%E2%80%9D_%20O%20CINEMA%20NORTE-AMERICANO%20E%20A%20GUERRA%20DO%20VIETN%C3%83.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 8 abr. 2023.

MOTION PICTURE ASSOCIATION. **The American motion picture and television industry creating jobs, trading around the world**. Washington, 2021. Disponível em https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2018/03/MPIAA-Industry-Economic-ContributionFactsheet_2016-FINAL-2.pdf. Acesso em: 9 abr. 2023.

NYE, Joseph S. **Bound to Lead**: the changing nature of American power. New York: Basic Books, 1990.

NYE, Joseph S. Public Diplomacy and *Soft power*. **The Annals of the American Academy of Political and Social Science**, v 616, 2008, p. 94-109. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/25097996>. Acesso em: 9 abr. 2023.

NYE, Joseph S. **The Future of Power**. New York: PublicAffairs, 2011.

RUDZIT, G. O debate teórico em segurança internacional: mudanças frente ao terrorismo? **Civitas: revista de Ciências Sociais**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 297–323, 2006. DOI: 10.15448/1984-7289.2005.2.5. Disponível em:
<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/5>. Acesso em: 9 abr. 2023.

SCHMITT, Carl. **O Conceito do Político**. Petrópolis: Vozes, 1992, pp. 27-39.

SILVA, Bruna M.; SILVA, Arlete M. da. O 11 de setembro no cinema *Hollywoodiano*: uma análise geopolítica do filme ‘voo 93. **SEPE III: Ética, política e educação no Brasil Contemporâneo**, v. 3, 2017, p. 1-15. Disponível em:
<https://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/8943>. Acesso em: 8 abr. 2023.

SOUSA, Daniel; BAGHDADI, Tanguy. **[Aula Gratuita] NBA e Netflix: cultura americana e poder global**. Youtube: @ClippingCACD, 22 set. 2020. 1 vídeo (1:49:49). Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=dzjgcZzqQ4o&t=5606s&ab_channel=ClippingCACD. Acesso em: 10 abr. 2023.

VIOTTI, Paul R.; KAUPPI, Mark V. **International Relations Theory**. Pearson Longman, 5 edição, 2012.