

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONÔMICO
DEPARTAMENTO DE ECONOMIA E RELAÇÕES INTERNACIONAIS
CURSO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS

CHRISTIAN REINICKE DRAGER

**A COLONIALIDADE NA INDÚSTRIA DO VIDEOGAME: UMA ANÁLISE SOBRE
AS REPRESENTAÇÕES, NARRATIVAS E VALORES HEGEMÔNICOS NOS JOGOS
DIGITAIS**

FLORIANÓPOLIS

2022

Christian Reinicke Drager

**A COLONIALIDADE NA INDÚSTRIA DO VIDEOGAME: UMA ANÁLISE SOBRE
AS REPRESENTAÇÕES, NARRATIVAS E VALORES HEGEMÔNICOS NOS JOGOS
DIGITAIS**

Monografia submetida ao curso de Relações Internacionais da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Bacharelado.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Ricardo Castelan

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Drager, Christian Reinicke

A colonialidade na indústria do videogame : uma análise sobre as representações, narrativas e valores hegemônicos nos jogos digitais / Christian Reinicke Drager ; orientador, Daniel Ricardo Castelan, 2022.

108 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Sócio Econômico, Graduação em Relações Internacionais, Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Relações Internacionais. 2. Videogame. 3. Colonialidade. 4. Representação. 5. Indústria dos jogos. I. Castelan, Daniel Ricardo. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Relações Internacionais. III. Título.

Christian Reinicke Drager

A colonialidade na indústria do videogame: uma análise sobre as representações, narrativas e valores hegemônicos nos jogos digitais

Florianópolis, 4 de março de 2022

O presente Trabalho de Conclusão de Curso foi avaliado e aprovado pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Daniel Ricardo Castelan
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Me. Beto Infante
Universidade Federal da Bahia

Prof. Dr. Rafael Bittencourt Rodrigues Lopes
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Certifico que esta é a **versão original e final** do Trabalho de Conclusão de Curso que foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais por mim e pelos demais membros da banca examinadora.

Prof. Dr. Daniel Ricardo Castelan
Orientador

Florianópolis, 2022

RESUMO

Este estudo analisa o videogame dentro da perspectiva pós-colonial e decolonial dos *Game Studies*. O objetivo é compreender como as mecânicas e narrativas dos jogos são influenciadas por um sistema internacional hegemônico que reproduz colonialidades através de exclusões de raça, gênero e cultura. Partindo desse ponto, são delimitados três objetivos específicos: (i) determinar a lógica de produção dos jogos digitais e seus impactos na luta decolonial por meio de um estudo sobre as principais características da indústria global e brasileira dos jogos; (ii) apresentar trabalhos de autores que contribuem para o campo interdisciplinar dos *Game Studies* ao evidenciar as representações negativas dos sujeitos subalternos, a dinâmica colonial que fundamenta os jogos de estratégia e a incorporação de valores capitalistas e neoliberais hegemônicos nos jogos; (iii) fazer uma análise sobre jogos selecionados produzidos no exterior e no Brasil para definir a importância do videogame enquanto mídia interativa na construção de histórias multiculturais. O videogame tem grande impacto na sociedade e jogos são carregados de significados e imagens que refletem aspectos da realidade, incluindo a colonialidade. Faz-se necessário mais estudos dentro da área no Brasil, incluindo pesquisas que contribuem para o fortalecimento dos estudos pós-coloniais e decoloniais.

Palavras chave: Videogame. Colonialidade. Representação. Identidade. Indústria dos jogos

ABSTRACT

This study analyzes the video game within the post-colonial and decolonial perspective of Game Studies. The objective is to understand how game mechanics and narratives are influenced by a hegemonic international system that reproduces colonialities through exclusions of race, gender and culture. Based on this point, three specific objectives are defined: (i) to determine the logic of production of games and their impacts on the decolonial struggle through a study of the main characteristics of the global and brazilian game industry; (ii) to introduce works by authors who contribute to the interdisciplinary field of Game Studies by highlighting the negative representations of subaltern subjects, the colonial dynamics that underlie strategy games and the incorporation of hegemonic capitalist and neoliberal values in games; (iii) to analyze selected games produced in Brazil and abroad to define the importance of videogames as an interactive media in the construction of multicultural stories. Video games have a strong impact on society and games are loaded with meanings and images that reflect aspects of reality, including coloniality. More studies are needed in the field in Brazil, including research that contributes to the strengthening of post-colonial and decolonial studies.

Keywords: Videogame. Coloniality. Representation. Identity. Game Industry

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADROS

Quadro 1: Divisão dos autores apresentados no capítulo 4.....	42
Quadro 2: Jogos mais vendidos nos Estados Unidos entre 2017 e 2021	83

GRÁFICOS

Gráfico 1: Faturamento do mercado de jogos por região em 2020.....	30
Gráfico 2: Quantidade de jogadores por região em 2020	31
Gráfico 3: Distribuição de renda das desenvolvedoras brasileiras.....	37
Gráfico 4: Segmentos das desenvolvedoras brasileiras	37

FIGURAS

Figura 1: Adéwalé em Assassin's Creed: Freedom Cry	48
Figura 2: Tela do jogo Bioshock Infinite	49
Figura 3: Lara Croft no jogo Shadow of the Tomb Raider	53
Figura 4: Tela do jogo Empire: Total War.....	58
Figura 5: Tela do jogo Call of Duty: Modern Warfare 2	63
Figura 6: Gangues de GTA 3.....	71
Figura 7: Trevor atirando em imigrantes em GTA 5.....	72
Figura 8: Tela do jogo Assassin's Creed 3	73
Figura 9: Tela dos jogos da franquia Far Cry	75
Figura 10: Tela do jogo Ghost Recon: Wildlands.....	77
Figura 11: Tela do jogo Hearts of Iron 4	78
Figura 12: Tela do jogo Anno 1800	79
Figura 13: Nativos e Colonizadores em Greedfall	82
Figura 14: Tela dos jogos No Heroes Here e Kingdom Rush: Tower Defense	87
Figura 15: Tela do jogo 171	88
Figura 16: Tela do jogo R.I.O: Raised in Oblivion	89
Figura 17: Tela do jogo Árida: Backlands Awakening	90
Figura 18: Tela do jogo Capoeira Legends	91
Figura 19: Tela do jogo Dandara: Trials of Fear	92

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Maiores companhias de videogame em vendas	29
Tabela 2: Diversidade das empresas.....	38

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DLC - Downloadable Content

GTA - Grand Theft Auto

MMORPG - Massive Multiplayer Online Role Playing Game

NPC - Non Playable Character

OTAN - Organização do Tratado do Atlântico Norte

PC - Personal Computer

PGB - Pesquisa Game Brasil

RPG - Role Playing Game

RTS - Real Time Strategy

UNEB - Universidade do Estado da Bahia

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 O PÓS-COLONIALISMO E O DECOLONIALISMO	13
2.2 <i>GAME STUDIES</i> E A CULTURA NO JOGO DIGITAL	21
3 A INDÚSTRIA DO VIDEOGAME	28
3.1 A INDÚSTRIA GLOBAL DO VIDEOGAME.....	28
3.2 A INDÚSTRIA DE JOGOS NO BRASIL.....	35
4 A VERTENTE PÓS-COLONIAL DOS <i>GAME STUDIES</i>	40
4.1 REPRESENTAÇÕES DE RAÇA E GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS.....	42
4.2 O ESPAÇO COLONIAL NOS VIDEOGAMES	55
4.3 VIDEOGAME, POLÍTICA E CAPITALISMO	62
5 ANÁLISE DE JOGOS SELECIONADOS	69
5.1 JOGOS ESTRANGEIROS	70
5.2 JOGOS BRASILEIROS	86
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS	96

1 INTRODUÇÃO

Na década de 1970 era comum se divertir ao controlar uma barra branca e impedir que o adversário conseguisse cruzar uma bolinha de pingue pongue pela sua linha. Já nos anos 80 era popular guiar um círculo amarelo sedento por pontinhos brancos por um labirinto cheio de fantasmas, ou encaixar formas geométricas caindo do teto em um retângulo. Com o avanço da computação, os anos 90 representaram uma grande evolução na produção de jogos digitais, onde máquinas com maior capacidade de processamento permitiram criações mais sofisticadas. A atividade de lazer que antes se resumia a apertar teclas para cima ou para baixo passou a englobar elementos narrativos e mecânicas complexas, proporcionando maior interatividade e imersão aos jogadores. Atividades como atirar, dirigir, lutar, construir, explorar, criar estratégias, demonstram a capacidade única que os videogames têm em proporcionar experiências.

Com a popularização da mídia, o mercado originado no eixo Estados Unidos-Europa-Japão se expandiu pelo mundo e novas formas de jogar surgiram. Estima-se que nos dias atuais, 3 bilhões de pessoas jogam em celulares, computadores e consoles. Em receita, a mídia passou dos 175 bilhões de dólares em 2021 e supera as arrecadações do cinema, TV e música somadas (NEWZOO, 2021).

Constatada a influência do videogame e tendo em vista o campo das Relações Internacionais, surge o seguinte questionamento: de que forma desigualdades derivadas da ordem hegemônica estão presentes e são retratadas nos jogos? Este trabalho tem como hipótese o fato de que os videogames refletem colonialidades através de representações e identidades moldadas a partir de um ponto de vista ocidental/eurocêntrico. Dado seu caráter imersivo e interativo, os videogames são uma excelente ferramenta para construir ideias, valores e identidades, mas suas narrativas e mecânicas acabam por reproduzir imagens de dominação e submissão, muitas vezes tão escondidas por trás de mecânicas e gráficos apaixonantes que poucos jogadores se atentam, reforçando o caráter estrutural de desigualdades de cor, raça, e gênero que estruturam o mundo moderno.

O objetivo principal é compreender como as mecânicas e narrativas dos jogos são influenciadas por um sistema internacional hegemônico que reproduz colonialidades através de exclusões de raça, gênero e cultura. Para isso, é preciso delimitar três objetivos específicos: entender a lógica da produção dos videogames enquanto indústria cultural; apresentar os principais autores que analisam o videogame de forma mais crítica; e definir a importância do

videogame enquanto ferramenta interativa na construção de histórias multiculturais através da análise de jogos selecionados.

Para analisar este fenômeno, faz-se o uso das teorias pós-coloniais e decoloniais, que estudam os processos de luta e independência de ex-colônias e a perpetuação de dinâmicas coloniais nos dias atuais através de um processo de hierarquização, onde cor, raça, gênero e cultura importam na classificação social e econômica de indivíduos e grupos dentro do cenário internacional. Tendo em vista a ocidentalização da produção do videogame, as teorias pós-coloniais e decoloniais são ótimas ferramentas para estudar os jogos digitais, englobando suas narrativas, mecânicas e percepções dos jogadores. A estereotipação do Outro, a construção de narrativas de superioridade, a reprodução de dinâmicas coloniais e capitalistas, e a marginalização de conteúdos periféricos estão presentes na indústria do videogame, mas são aspectos pouco questionados comparado a análise de outros meios de entretenimento.

É necessário apontar nesta introdução que embora existam diferenças entre estudos pós-coloniais e decoloniais, ambos são de ajuda para responder a pergunta norteadora da pesquisa. Enquanto o decolonialismo marca uma ruptura com pensadores pós-coloniais clássicos em função da produção de conhecimento na América Latina (BALLESTRIN, 2017), poucos autores do campo se aproximaram dos *Game Studies*, campo interdisciplinar que estuda o videogame. A razão é o domínio de Estados Unidos e Europa sobre produções acadêmicas na área dos jogos (MUKHERJEE, 2017). Alguns autores usam aparatos pós-coloniais procurando desconstruir os *Game Studies*, e portanto, uma análise pautada em suas contribuições também é bem vinda neste trabalho.

A justificativa para este trabalho se dá em razão da pouca produção de estudos decoloniais no Brasil onde o videogame é objeto de estudo. O decolonialismo vem ganhando espaço na academia, e é necessário introduzir o videogame em suas pesquisas em função de seu impacto social, econômico e principalmente educativo. Entende-se que o videogame representa uma ferramenta útil para a decolonização dos sujeitos subalternos pois é uma mídia capaz de contar histórias e evidenciar identidades como nenhuma outra. A pouca atenção dos acadêmicos para o tema se deve em razão do seu distanciamento com o videogame e não por considerarem a mídia pouco importante. Este trabalho defende que o videogame importa na política internacional e mais estudos devem ser realizados, principalmente no Brasil, onde as amarras coloniais ainda são presentes e o número de jogadores forma uma das maiores comunidades do mundo.

Não busca-se aqui fazer uma generalização sobre o videogame, muito pelo contrário. É preciso compreender que existe uma variedade de gêneros e plataformas que diferem entre si em conteúdo, mecânica e jogadores. Cada um proporciona uma experiência única à sua audiência e é extremamente difícil analisar o videogame sob uma ótica que engloba múltiplos fatores. Alguns jogos fazem uso de dinâmicas enraizadas no colonialismo, outros procuram subvertê-lo, e existem aqueles que só se atentam para a experiência lúdica. Procura-se aqui expor que embora não seja regra, a colonialidade persiste em alguns títulos aclamados no mundo inteiro, e assim, o trabalho pode contribuir para construções baseadas na multiplicidade de raças, gêneros e culturas.

Esta pesquisa é exploratória e qualitativa, onde busca-se compreender mais sobre o estudo de jogos e sua lógica de produção. Ela está dividida em quatro partes. Em um primeiro momento busca-se trazer as principais contribuições dentro do pós-colonialismo e decolonialismo por meio de uma revisão bibliográfica de livros e artigos. Em seguida, uma abordagem semelhante é necessária para apresentar os *Game Studies*. Também é preciso aqui realizar uma síntese sobre as contribuições de pesquisadores dos estudos culturais para definir o videogame como manifestação cultural e não apenas uma atividade rotineira sem sentido.

Na segunda parte, busca-se fazer uma análise sobre as características da indústria dos jogos a fim de determinar sua relação com a colonialidade na produção de videogames. Esta parte está dividida em duas. Inicialmente é feito uma análise sobre as principais companhias internacionais, sua origem e a proximidade de seus jogos com aspectos políticos. Em seguida é feito uma exposição sobre a indústria brasileira, suas características e possibilidades futuras de desenvolvimento.

A terceira parte conta com a apresentação e discussão das abordagens pós-coloniais dentro dos *Game Studies*. O capítulo está dividido em três seções. Na primeira é analisado as imagens e representações de raça e gênero nos jogos. Na segunda, as dinâmicas coloniais dos jogos de estratégia. Na terceira, questões que têm relação com a ordem hegemônica como o capitalismo e o neoliberalismo.

Por fim é realizada uma análise sobre jogos selecionados para um maior aprofundamento crítico do trabalho. A divisão em duas partes foca na análise de jogos populares produzidos em centros tradicionais da indústria do videogame e conta com uma reflexão sobre as representações nos jogos brasileiros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para o melhor entendimento da relação entre videogame e colonialidades presentes em seu processo de criação, é necessário a realização de sínteses baseadas em dois recortes teóricos. Na primeira parte será apresentado as teorias pós-coloniais e decoloniais que nos ajudam a identificar relações de dominação e subalternização na ordem global. Países pertencentes ao Norte global constroem uma hierarquização de conhecimentos, modos de vida e raça, gênero e cultura (QUIJANO, 2005). Um exemplo é a disciplina de Relações Internacionais, onde a maior parte da bibliografia lida é produzida por homens brancos nascidos na Europa e Estados Unidos que produzem teorias ocidentais e eurocêntricas que ignoram uma enorme quantidade de estudos produzidos em outras regiões (CAPAN, 2016). Na segunda parte, é realizada uma apresentação dos *Game Studies*, campo interdisciplinar que estuda o videogame sob diversas óticas. É importante colocar que grande parte da bibliografia discutida nessa parte também é produzida com olhares do Norte (MUKHERJEE, 2017). A língua neste caso, é mais uma forma de categorização e elitização. Em razão disso, este trabalho busca mostrar a necessidade de novos estudos na área, principalmente em regiões onde o videogame é popular, como no caso do Brasil.

2.1 O PÓS-COLONIALISMO E O DECOLONIALISMO

Este trabalho está baseado no fato de que o videogame é uma mídia digital que reproduz discursos coloniais. Originária nos Estados Unidos (IZUCHI, AOYAMA, 2006), a forma de entretenimento, apesar de enviesada, é também é uma ferramenta muito útil para se contar histórias, construir identidades reprimidas e ser uma alternativa ao modelo de ser e saber propagado pelo Norte global. Portanto, é necessário inicialmente apresentar uma breve síntese sobre as perspectivas pós-coloniais e decoloniais. O pós-colonialismo¹ representa um conjunto de pesquisas interdisciplinares que se concentram nos estudos dos impactos que as relações coloniais entre impérios e ex-colônias geram na produção de conhecimento, formação de identidades e manutenção da ordem hegemônica.

Ballestrin (2017) aponta três grupos principais que discutem o pós-colonialismo. A primeira onda de estudos se preocupou com os processos de independência na África e Ásia, e

¹ Aqui o termo “pós” não significa uma superação do colonialismo e sim sua reprodução nos dias de hoje (MUKHERJEE, 2017).

reuniu lideranças e ativistas que formaram o “pós-colonialismo anticolonial”². Apesar de se atentarem a particularidades de suas regiões e darem maior atenção ao processo político, os autores contribuíram para a formação do pós-colonialismo enquanto instituição preocupada em como realizar a descolonização não apenas do território, mas também do ser, do saber e do pensar. Um segundo grupo ficou conhecido como “pós colonialismo canônico”³ e é fundado pela obra *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*, de Edward Said. “Nesta versão mais conhecida, o argumento pós-colonial foi fortemente influenciado pelos estudos pós-estruturais, pós-modernos, desconstrutivistas, culturais e subalternos indianos” (BALLESTRIN, 2017, p.509). São estudos preocupados com as formas de poder presentes no discurso e a natureza híbrida das relações sociais. Por último, uma nova onda de escritores⁴ se preocuparam em se afastar dessa perspectiva pois a consideravam baseada em pressupostos desenvolvidos por teorias eurocêntricas. Pensadores latino-americanos buscaram criar suas próprias epistemologias sobre as dinâmicas de poder no mundo capitalista. Surge então, o decolonialismo, marcado por teorias próprias como o sistema-mundo e a teoria da dependência, além da criação de grupos latinos de estudos subalternos.

Em primeiro lugar, nota-se que o pós-colonialismo em suas diferentes versões se preocupou, sobretudo, com os impactos do colonialismo em três âmbitos principais: político, cultural e intelectual. As tensões entre poder, subjetividade, identidade, representação e conhecimento são uma preocupação central para o estudo do colonialismo sob tal perspectiva crítica (BALLESTRIN, 2017, p.511).

Esta seção busca realizar uma síntese dos dois últimos grupos por apresentarem maior relação com este estudo, com foco maior no trabalho de Said em função de suas contribuições sobre representações, presentes em muitos estudos pós-coloniais sobre o videogame.

Em *Orientalismo*, Edward Said (2007) trabalha a ideia de como o Oriente foi construído como uma invenção do Ocidente, através de representações fantasiosas e equivocadas sobre um lugar de “episódios romanescos, seres exóticos, lembranças e paisagens encantadas, lugar de experiências extraordinárias.” (SAID, 2007, p. 27). Tal imaginário, segundo o autor, ajudou a Europa a definir sua própria identidade por meio de um processo comparativo, mas ao mesmo tempo enviesado onde se define como um “eu” desenvolvido e civilizado frente ao “outro” atrasado e bárbaro. A cultura oriental fez parte da formação de

² Amílcar Cabral, Che Guevara, Frantz Fanon, Ho Chi Minh, Jean-Paul Sartre, Aimé Césaire e Albert Memmi

³ Edward Said, Gayatri Spivak, Paul Gilroy, Stuart Hall, Homi Bhabha.

⁴ Walter Mignolo, Ramón Grosfoguel, Nelson Maldonado-Torres, Catherine Walsh, Santiago Castro-Gómez, Eduardo Restrepo, Arturo Escobar, Aníbal Quijano, Enrique Dussel.

línguas e costumes europeus e, procurando reverter este quadro, criou-se uma imagem própria revertendo a situação.

(...) o Oriente ajudou a definir a Europa (ou o Ocidente) com sua imagem, ideia, personalidade e experiência contrastantes. Mas nada nesse Oriente é meramente imaginativo. O Oriente é uma parte integrante da civilização e da cultura material europeia. O Orientalismo expressa e representa essa parte em termos culturais e mesmo ideológicos, num modo de discurso baseado em instituições, vocabulário, erudição, imagens, doutrinas, burocracias e estilos coloniais (SAID, 2007 p.27).

O Orientalismo ganha forma através da experiência colonial europeia, onde o Oriente concentrou as maiores e mais ricas colônias, mas foi também por muito tempo seu maior rival cultural, e representações estereotipadas auxiliam na construção da cultura ocidental como dominante, valorizando diferenças frente a semelhanças (SAID, 2007).

De acordo com Said (2007), Ocidente e Oriente não estão diretamente relacionados com a realidade, embora alguns aspectos materiais devam ser considerados. São imagens que englobam interesses e disputas e constituem espaços geográficos abstratos construídos socialmente.

Comecei com a suposição de que o Oriente não é um fato inerte da natureza. Ele não está meramente ali, assim como o próprio Ocidente tampouco está apenas ali. (...) Tais lugares, regiões, setores geográficos, como o “Oriente” e o “Ocidente”, são criados pelo homem. Assim, tanto quanto o próprio Ocidente, o Oriente é uma idéia que tem uma história e uma tradição de pensamento, um imaginário e um vocabulário que lhe deram realidade e presença no e para o Ocidente. As duas entidades geográficas, portanto, sustentam e, em certa medida, refletem uma à outra (SAID, 2007, P. 31).

A geografia imaginativa compreende a ideia de que não existe uma contraparte, ou seja, não existe o Ocidentalismo. É uma forma de classificar fronteiras reais entre o que é familiar e o que é diferente. Neste sentido, a geografia se torna imaginativa pois as compreensões do outro são abstratas e diferentes entre si (SAID, 2007). O Orientalismo não é apenas uma fantasia imaginária

mas corpo elaborado de teoria e prática em que, por muitas gerações, tem-se feito um considerável investimento material. O investimento continuado criou o Orientalismo como um sistema de conhecimento sobre o Oriente, uma rede aceita para filtrar o Oriente na consciência ocidental, assim como o mesmo investimento multiplicou — na verdade, tornou verdadeiramente produtivas — as afirmações que transitam do Orientalismo para a cultura geral (SAID, 2007, p. 33).

Baseado em Gramsci, Said (2007) coloca que a cultura na sociedade civil funciona pela hierarquização de formas culturais. O Orientalismo existe até hoje, pois ideias de

superioridade ainda são relevantes dentro da sociedade civil em consoante com a sociedade política, dependendo de uma estrutura “que põe o ocidental em toda uma série de possíveis relações com o Oriente sem jamais lhe tirar o relativo domínio” (SAID, 2007, p.34). O Orientalismo é uma forma de usar o Oriente na cultura ocidental através de mitos, histórias e imagens construídas que diluem uma cultura oriental imaginada internamente.

A justificativa de dominação durante o colonialismo era o conhecimento superior dos povos europeus, tanto de aspectos que permeiam sua realidade quanto a aspectos pertencentes a outras civilizações. Ao mesmo tempo em que os europeus afirmavam que conheciam mais sobre navegação ou cartografia, apontavam o outro como limitado e atrasado repetindo exaustivamente tais ideias até elas fazerem sentido e se tornarem reais em suas concepções. Tal processo se iniciou a partir da ocupação do Egito por Napoleão (SAID, 2007).

O orientalismo clássico europeu durou até a Segunda Guerra Mundial. Com a transição hegemônica para os Estados Unidos e a fundação de Israel, um novo olhar sobre o Oriente se iniciou. Aqui, novas mídias foram utilizadas na produção de imagens sobre o mundo oriental (SAID, 2007).

Nos filmes e na televisão, o árabe é associado com a libidinagem ou com a desonestidade sanguinária. Ele aparece como um degenerado excessivamente sexuado, capaz de intrigas inteligentemente tortuosas, é verda de, mas essencialmente sádicas, traiçoeiras, baixas. Traficante de escravos, camaleiro, cambista, um patife pitoresco: esses são alguns dos papéis tradicionais do árabe no cinema. O líder árabe (de saqueadores, piratas, insurgentes “nativos”) é muitas vezes visto rosando para o herói e a loira ocidentais cativos (mas imbuídos de integridade): “Os meus homens vão matá-lo, mas... eles gostam de se divertir antes”(...) Nos documentários e nos noticiários, o árabe é sempre mostrado em grandes números (SAID, 2007, p.383).

Em *Cultura e Imperialismo* (2011), Said realiza uma análise mais detalhada sobre como as representações se relacionam com o imperialismo. O autor busca na literatura exemplos de autores “profundamente ligados à história de suas sociedades, moldando e moldados por essa história e suas experiências sociais em diferentes graus” (SAID, 2011, p. 24), e não se limita apenas ao escopo do Oriente Médio, incluindo produções da África, Oceania e América Latina.

A principal ligação entre cultura e imperialismo é a narrativa. O elemento constitui uma arena na qual a disputa de poder acontece, uma vez que as histórias possibilitam aos dominadores criarem elementos próprios sobre outras culturas ao mesmo tempo em que possibilita aos povos colonizados constituírem uma identidade que exclui qualquer intromissão externa, dando vida a formas de resistência (SAID, 2011).

O principal objeto de disputa no imperialismo é, evidentemente, a terra; mas quando se tratava de quem possuía a terra, quem tinha o direito de nela se estabelecer e trabalhar, quem a explorava, quem a reconquistou e quem agora planeja seu futuro — essas questões foram pensadas, discutidas e até, por um tempo, decididas na narrativa (SAID, 2011, p. 9).

Os próprios países são narrativas. A cultura é um lugar onde política e ideologia se misturam tentando doutrinar a sociedade de forma a ilustrar o melhor de seus costumes e práticas. Para se entender uma narrativa por completo é preciso compreendê-la sob uma ótica imperialista, onde através da leitura de contraponto, deve-se olhar tanto para o lado imperialista quanto para o lado da resistência (SAID, 2011).

Ainda em Said (2011), o autor aponta que as formas de resistência armada e cultural foram o fator principal que culminou na exposição do imperialismo e da luta por emancipação. Por fim, o colonialismo, apesar de todos seus aspectos negativos, aproximou mais os povos, resultando em relações complexas e evidenciando um campo de análise debatido por muitos autores pós-coloniais.

As relações coloniais criaram dinâmicas de poder permeadas de binarismos, onde um lado é visto como mais forte frente a um mais fraco. O principal deles, como descreve Fanon (2008) é a superioridade racial do branco. Através do conceito de mimetismo, Fanon descreve como essa relação estava presente no cotidiano dos povos colonizados, incentivados a pensar, agir, e ser como os europeus, esquecendo aos poucos suas identidades. O fato de pretos, pardos, indígenas e outros grupos racializados imitarem o modo de vida europeu para serem considerados como iguais estava ligado a um processo de alienação, no qual as relações de superioridade e inferioridade eram frequentemente reafirmadas.

Bhabha (1983) complementa o trabalho de Said e Fanon ao afirmar que o processo de assimilação não possui mão única. O autor propõe que os estereótipos, imagens negativas ou intencionalmente mal interpretadas dos povos colonizados, possuem um caráter ambivalente, pois ao marcar o outro como inferior, os discursos coloniais precisam ser reafirmados frequentemente, evidenciando que, se houvesse mesmo uma diferença aparente, não seria necessário prová-las repetidas vezes.

O autor também traduz as complexas relações entre centro-periferia ao utilizar o conceito de hibridismo, a soma das interações entre colonizador e colonizado. Para Bhabha (1998), o hibridismo é um processo de negociação de valores culturais em um “entre-espço”, podendo ser colaborativo ou antagônico. Através da interação entre colonizados e

colonizadores, cria-se um ambiente no qual todos os binarismos clássicos do mundo colonial estão em constante transformação.

O hibridismo é uma problemática de representação e de individuação colonial que reverte os efeitos da recusa colonialista, de modo que outros saberes "negados" se infiltrem no discurso dominante e tornem estranha a base de sua autoridade - suas regras de reconhecimento (BHABHA, 1998, p.165).

A cultura do videogame é uma forma de hibridismo tendo em vista que é uma mídia de entretenimento criada nos Estados Unidos e Europa (IZUCHI, AOYAMA, 2006). Ao mesmo tempo que incorpora valores, saberes e tradições ocidentais está sujeito a alterações vindas de outros lugares. Brasileiros podem consumir jogos de fora e ao mesmo tempo inserir valores locais em produções nacionais. Aqui, é extremamente importante que haja uma coexistência de culturas e não apenas uma incorporação ao *mainstream*, processo que torna o hibridismo apenas uma amenização do colonialismo.

Como afirma Mignolo (2008), mesmo após os processos de independência de ex-colônias, as correntes coloniais ainda persistem. O colonialismo enquanto processo de tomada de território não é mais frequente, mas a colonialidade, processo de dominação do ser e do saber, permanece. Para ultrapassar os limites dos pensamentos produzidos na Europa é preciso desmistificar e desconstruir essas bases que silenciam produções de conhecimento derivadas de origens distintas das aceitas na ordem global, através de um processo de violência epistêmica.

A opção descolonial é epistêmica, ou seja, ela se desvincula dos fundamentos genuínos dos conceitos ocidentais e da acumulação de conhecimento. Por desvinculamento epistêmico não quero dizer abandono ou ignorância do que já foi institucionalizado por todo o planeta (MIGNOLO, 2008, p.290).

Dialogando com Mignolo, Quijano (2005) usa o termo “colonialidade do poder” para explicar como a ordem global capitalista se baseia em um conceito eurocêntrico de raça. A superioridade racial foi inventada na biologia como forma de justificar o direito de dominar. Embora o conceito de raça esteja baseado em diferenças físicas, foi usado durante a expansão capitalista pelo mundo como forma de segregar. O principal exemplo utilizado pelo autor se refere a América antes do colonialismo:

A formação de relações sociais fundadas nessa idéia, produziu na América identidades sociais historicamente novas: índios, negros e mestiços, e redefiniu outras. Assim, termos com espanhol e português, e mais tarde europeu, que até então indicavam apenas procedência geográfica ou país de origem, desde então adquiriram também, em relação às novas identidades, uma conotação racial. E na medida em que as

relações sociais que se estavam configurando eram relações de dominação, tais identidades foram associadas às hierarquias, lugares e papéis sociais correspondentes, com constitutivas delas, e, conseqüentemente, ao padrão de dominação que se impunha. Em outras palavras, raça e identidade racial foram estabelecidas como instrumentos de classificação social básica da população (QUIJANO, 2005, p. 117).

A raça se tornou o único critério para a organização dos povos em uma hierarquia de poder. O empreendimento colonial forçou povos pelo mundo inteiro a abandonar suas origens para fazer parte do sistema global eurocêntrico, mas em posições subalternas. A consequência disso, para Quijano (2005), é que condições anteriormente inexistentes foram criadas para expandir o sistema capitalista. Escravidão e servidão surgiram para estruturar uma cadeia de mercado, dividida por critérios raciais.

Com uma perspectiva voltada para a economia, Wallerstein (2004) define que a economia global está baseada na divisão do trabalho em um sistema centro-periferia. Como o capitalismo é baseado em um sistema de acumulação sem fim, sistemas de produção mais lucrativos se concentram em países centrais, enquanto a produção de bens de menor valor agregado é atribuída à periferia. Quando é feita a comercialização, existe um fluxo de valor que passa dos produtores periféricos, baseados em um sistema competitivo, para produtores centrais, organizados em “*quasi-monopolies*” (WALLERSTEIN, 2004, p.28) gerando desigualdade.

Essa geografia social que organiza o capitalismo, tem como resultado um sistema extremamente eurocêntrico onde a Europa domina não só as cadeias de produção como tem poder sobre as diversas identidades e as formas de conhecimento do mundo colonizado (QUIJANO, 2005).

Aplicada de maneira específica à experiência histórica latino-americana, a perspectiva eurocêntrica de conhecimento opera como um espelho que distorce o que reflete. Quer dizer, a imagem que encontramos nesse espelho não é de todo quimérica, já que possuímos tantos e tão importantes traços históricos europeus em tantos aspectos, materiais e intersubjetivos. Mas, ao mesmo tempo, somos tão profundamente distintos. Daí que quando olhamos nosso espelho eurocêntrico, a imagem que vemos seja necessariamente parcial e distorcida (QUIJANO, 2005, p. 129-130).

Aqui a tragédia é que todos fomos conduzidos, sabendo ou não, querendo ou não, a ver e aceitar aquela imagem como nossa e como pertencente unicamente a nós. Dessa maneira seguimos sendo o que não somos. E como resultado não podemos nunca identificar nossos verdadeiros problemas, muito menos resolvê-los, a não ser de uma maneira parcial e distorcida (QUIJANO, 2005, p.130).

Costumes e práticas que não se encaixam no modo de produção capitalista são reprimidos, e enquanto o poder estiver concentrado, a colonialidade do poder irá ditar as relações sociais (QUIJANO, 2005).

A impossibilidade de criar algo próprio tem semelhança com o pensamento de Spivak (2010). Ao fazer a pergunta “Pode o Subalterno Falar”, a clássica autora pós-colonial conclui que não é possível a qualquer indivíduo que está em uma posição subalterna ser ouvido por aqueles que estão no poder pois ele está ausente da sociedade enquanto sujeito. Essa exclusão não se resume só à questão racial como também a outros grupos marginalizados pelo sistema capitalista eurocêntrico.

A real questão que norteia as abordagens de outros autores decoloniais sobre Spivak é de que forma é possível reverter esta situação, uma vez que a lógica de que o subalterno não tem voz traz uma noção de perpetuação da colonialidade (KILOMBA, 2019).

Kilomba (2019, p.49) possui uma exposição bem ilustrativa sobre o processo decolonial apresentado neste capítulo:

Todo semestre, logo no primeiro dia do meu seminário, faço algumas perguntas à turma, para lhes oferecer uma noção de como o conhecimento e o poder racial se entrelaçam. Primeiro nós contamos quantas pessoas há na sala. Então, começo fazendo perguntas muito simples: O que foi a Conferência de Berlim em 1884-85? Quais países africanos foram colonizados pela Alemanha? Quantos anos durou a colonização alemã no continente africano? E concluo com perguntas mais específicas: Quem foi a Rainha Nzinga e que papel ela teve na luta contra a colonização europeia? Quem escreveu Pele Negra, Máscaras Brancas? Quem foi May Ayim?

Ao fazer essas perguntas, a autora elucida uma dinâmica interessante. Alunos que geralmente não eram vistos (negros em sua maioria) conseguem responder as perguntas, tornam-se visíveis e ganham atenção. Ao abordar questões que não são comuns na sala de aula, Kilomba (2019) demonstra como o conhecimento é controlado pelo poder. Conforme questões pertencentes a uma cultura diferente daquela que rege a ordem hegemônica são levantadas, aqueles que se identificam com ela se tornam centrais e aqueles que a desconhecem se tornam o outro. Essa é a forma mais didática de ensinar como identidades próprias são construídas e se fortalecem.

Não é que nós não tenhamos falado, o fato é que nossas vozes, graças a um sistema racista, têm sido sistematicamente desqualificadas, consideradas conhecimento inválido; ou então representadas por pessoas brancas que, ironicamente, tornam-se “especialistas” em nossa cultura, e mesmo em nós (KILOMBA, 2019, p. 51).

Evidenciar que existem vozes “subalternas” na sociedade é essencial para o processo de decolonização. Como conclui a autora, “É o entendimento e o estudo da própria marginalidade que criam a possibilidade de devir como um novo sujeito”. (KILOMBA, 2019, p. 51).

Será analisado nos próximos capítulos como a categoria de raça e gênero está presente no videogame, além de identificar pontos de ruptura que servem para recriações próprias de representações. A próxima seção dá continuidade ao embasamento teórico deste estudo fazendo uma síntese dos principais trabalhos que têm o videogame como principal objeto de estudo.

2.2 GAME STUDIES E A CULTURA NO JOGO DIGITAL

A indústria do videogame alcançou algo impensável 20 anos atrás: arrecadou mais de 175 bilhões de dólares com vendas de jogos pelo mundo inteiro. Se somadas toda a arrecadação na música, cinema e TV, a renda do videogame ainda é superior, evidenciando seu enorme peso na economia e na sociedade (NEWZOO, 2021). Ainda assim, o videogame não recebe nem de longe a atenção de pesquisadores que outras mídias recebem (MUKHERJEE, HAMMAR 2018). A fim de discutir trabalhos pós-coloniais que se debruçam sobre o assunto, é preciso inicialmente introduzir os *Game Studies*, campo de pesquisa que tem como objeto de estudo o videogame.

A característica mais marcante do campo é a sua interdisciplinaridade. Existem muitas abordagens válidas sobre o videogame que procuram estudar os jogadores, os jogos, a interação entre os dois bem como impactos sociais dessa relação (MÄYRÄ, 2008). O caráter interdisciplinar é fundamental, segundo Mäyrä (2008), para o fortalecimento de um campo a pouco tempo desconhecido. Ao mesmo tempo em que a disciplina cria sua própria identidade, ela mantém um diálogo com outros campos, de forma semelhante ao pós-colonialismo. Poucas são as instituições que tratam exclusivamente de estudos relacionados a jogos. A maioria das contribuições são derivadas de pesquisadores situados na literatura, cinema, comunicação, sociologia, psicologia, computação, entre outros.

Dyer-Witheford e de Peuter (2009) apontam que as pesquisas do campo são enquadradas em três perspectivas: as condenatórias, celebrativas e as críticas. Na primeira, busca-se analisar os aspectos negativos do videogame, como a predisposição a comportamentos violentos, o vício, a obesidade, a falta de socialização e até transtornos psicológicos. Já as celebrativas surgiram conforme acadêmicos se envolveram mais com os jogos, e uma visão mais otimista se refletiu nas pesquisas. Surgiram análises sobre a riqueza narrativa e estética

dos jogos, sua importância como ferramenta educativa e cognitiva e a sociabilidade em jogos online. Por fim, uma terceira onda de autores críticos se dispõe a analisar o videogame inserido em contextos políticos, econômicos e sociais (DYER-WITHEFORD, PEUTER, 2009). Eles procuraram ver o videogame por outro ângulo, situando-o em relações de poder sociais e debatendo questões de gênero, raça, guerra, militarismo, capitalismo e até mesmo mudanças climáticas e meio ambiente (RUCH, 2021). Todas essas dimensões dos *Game Studies* se concentram em analisar o videogame por diferentes aspectos: composições espaciais dos jogos, personagens, narrativas, mecânicas, gêneros, plataformas e mercado.

O corpo principal da disciplina está baseado nos trabalhos de Johan Huizinga e Roger Caillois sobre o jogo como manifestação cultural⁵. Huizinga (2019) concebe o ato de “jogar” como algo diferente de outras atividades culturais por apresentar um caráter lúdico. Jogos são sistemas baseados em regras onde existe uma distância entre a atividade real e a fictícia. Apesar do caráter imersivo, as dinâmicas dos jogos evidenciam que a realidade influencia diretamente no ato de jogar, seja na formação das regras ou na interação com o espaço real, abrindo caminho para interpretações sobre sua característica política. A cultura é posterior ao jogo, sendo desenvolvida e incorporada nas suas regras através de significados e representações. Diversos campos das relações sociais são transmitidos para os jogos como o direito, a guerra, a arte, a poesia, a literatura e o próprio conhecimento. O jogo se divide em duas características fundamentais: a luta por alguma coisa, e a representação de algo (HUIZINGA, 2019). Caillois (2017) divide o jogo em quatro aspectos que propõe experiências diferentes para cada jogador: competição, chance, simulação e vertigem. Além dos tipos de experiência, os jogos são jogados de duas formas: paídia, onde existe uma “fantasia incontrolada” proporcionada por uma atitude despreocupada (sem regras) e o ludus, uma forma arbitrária de conectar o jogo a imperativos e convenções. O autor também aponta a relação entre o jogo e a alienação, onde através do processo interativo, o jogador esquece seu próprio eu, desconexo da realidade (CAILLOIS, 2017).

Com o avanço da computação e a chegada dos videogames, as ideias destes autores passaram a ser incorporadas na nascente disciplina dos *Game Studies*. Conforme as discussões começaram a ganhar destaque, a disciplina se consolidou como campo acadêmico, com jornais próprios (como o *Games and Culture*), conferências e debates. O principal debate ocorre entre Narratologia e Ludogia. Os narratologistas analisam as histórias dos jogos da mesma forma que

⁵ Os trabalhos dos autores foram publicados nos anos de 1938 e 1958 consequentemente

as produzidas nos livros, filmes e televisão, tendo papel central na experiência e delegando pouca importância à interatividade (MURRAY, 2005).

Já os ludologistas acreditam na semelhança dos jogos com os esportes, onde a existência de regras, objetivos e estratégias resultam em um algo muito mais interativo (MURRAY, 2005). Para Frasca (1999), a mecânica do jogo é o que difere de outras mídias em função do seu caráter interativo, e portanto, análises baseadas apenas na narrativa não se aplicam aos videogames como na literatura ou cinema. A mecânica do jogo é descrita como regras concebidas pelos desenvolvedores que possibilitam a interatividade do jogador. A mecânica se difunde aos aspectos narrativos e técnicos criando uma experiência única para cada jogador. Juul (1999) argumenta que a narrativa acontece em uma sequência de eventos pré-definidos. Tal característica não pode ser reproduzida nos jogos digitais pois o protagonismo do jogador define o que acontece em seguida. Para ele, é possível criar um jogo sem elementos narrativos enquanto o mesmo não se observa quando a situação é invertida.

Uma característica do entretenimento, seja através de livros, filmes, teatro ou o próprio videogame, é a sensação de imersão, um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem ou testemunha) dentro do mundo ficcional. No caso específico do videogame, este estado é criado, primeiramente, após um comprometimento mental com a atividade – a atenção (AUDI, OLIVEIRA, 2014, p.68).

Bogost (2007) define melhor a relação entre jogo e jogador ao usar o termo retórica processual para descrever como os videogames se diferem das outras mídias. Enquanto nos livros e filmes as pessoas interpretam imagens e significados, nos jogos os próprios jogadores, através de um processo de interações persuasivas baseadas em regras, constroem suas narrativas, simulações que se originam pela causalidade. Pular ou correr, atirar ou se esconder, por exemplo, resultam em diferentes experiências. O videogame “é a única mídia de apelo de massa que atinge muitas idades, demografias e origens sociais e étnicas que se baseia em estruturas conceituais - regras baseadas em interações - como seu modo central de significação”⁶ (BOGOST, 2007, p.120, tradução nossa). Aqueles que se debruçam sobre a narratologia afirmam que é justamente o aspecto interativo que torna os jogos digitais uma excelente forma de criar ou reproduzir narrativas, atraindo pessoas de diferentes crenças e costumes pelo mundo. Dessa forma, atividade interativa e narrativa estão interligadas.

⁶ “is the only medium of mass appeal across many ages, demographics and social and ethnic backgrounds that relies on conceptual frameworks - rule-based interactions - as its core mode of signification”

Jogos narrativos de aventura para videogame caracterizam-se pela união de componentes lúdicos (agência, regras, exploração etc.) e narrativos (história, estrutura dramática, identificação com personagens etc.) a fim de criar um ambiente em que as ações do jogador estejam em sintonia com a progressão dramática. A história é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação) (AUDI, OLIVEIRA, 2014, p.68).

É preciso salientar que não existem escolas de pensamento propriamente ditas nos *Game Studies* e apesar de debates sobre fundamentos metodológicos continuarem até os dias atuais, não se delimitou ainda métodos de aproximação ideais. Até mesmo o debate entre Narratologia e Ludogia se tornou secundário. Os jogos possuem uma dimensão muito maior e não podem ser reduzidos apenas em narrativas ou interações processuais. A complexidade das relações entre jogo e jogadores prova-se ser a grande barreira para se criar uma teoria de fato geral que oriente a disciplina (MÄYRÄ, 2008). Aqui, análises de outros campos se tornam mais eficientes para entender os diversos fenômenos presentes no videogame.

O Brasil, apesar de fornecer contribuições importantes para os *Game Studies*, ainda se mostra um cenário conflitante para a divulgação de pesquisas na área, muito em razão de objeções políticas em função da relação entre videogame e violência (KHALED, 2018). A barreira linguística é outro fator que distancia o país das produções dos *Game Studies*. Por outro lado, a quantidade de jogadores cresce drasticamente e o interesse pelo tema vem aumentando, indicando um cenário muito positivo para futuras pesquisas (FALCÃO; MARQUES, 2017).

Temas como agência, imersão, mobilidade, representação, sociabilidade, design e debates filosóficos mais amplos figuram nos trabalhos de mais de uma dezena de pesquisadores que factualmente já possuem diálogos estabelecidos com o que pode ser considerado o cânone da área. O ponto aqui é simples: é necessário dialogar ativamente, e não apenas reencenar revisões e embates estruturais famosos; é necessário confrontar, desconstruir, questionar – esses verbos são, em minha visão, essenciais para o estabelecimento da discussão e o reconhecimento deste eixo que é tão interdisciplinar quanto importante no entendimento da cultura contemporânea (FALCÃO; MARQUES, 2017, p.11).

As abordagens dos *Game Studies* dentro da esfera das Relações Internacionais estão divididas em três áreas principais: autores que estudam jogos de guerra dentro das relações de poder na ordem global, em maioria fazendo referência ao excepcionalismo dos Estados Unidos; autores que utilizam os jogos digitais como ferramentas de ensino através de simulações; e autores que estão engajados com as dimensões raciais e coloniais presentes no videogame (HIRST, 2019).

Embora este trabalho se enquadre na terceira perspectiva, é preciso primeiro entender melhor o videogame enquanto manifestação cultural e não apenas uma atividade comum do dia a dia. No campo dos *Game Studies*, muitos pesquisadores se baseiam em definições de autores clássicos sobre cultura e as traduzem nos videogames, criando uma definição própria de “cultura do videogame”.

Para teóricos da escola de Frankfurt como Adorno e Horkheimer (2009) a cultura tem um lugar dentro das relações de poder presentes na sociedade. A cultura popular ajuda a manter o capitalismo e assegura a exploração da classe trabalhadora. Para os autores, bens culturais são produzidos e destinados para o mercado. A produção do capital econômico rege a produção dos bens culturais, não havendo liberdade artística e criatividade. O que existe são padrões que alcançaram lucratividade e portanto, são replicados pela indústria. A liberdade criativa existe, mas é barrada pelo desejo de lucrar. “O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos” (ADORNO, HORKHEIMER, 2009, p.6).

Embora tenha sido escrito no início do século XX, alguns exemplos da realidade sugerida por Adorno podem ser observados nos jogos digitais. Conforme ilustram Crawford e Rutter (2006), alguns gêneros de videogame dominam certos mercados e, o principal, a indústria é extremamente monopolizada, produzindo jogos feitos em *engines* (estrutura onde os jogos são programados) iguais, o que diminui o risco e aumenta o lucro. A principal estratégia das companhias é expandir o mercado ao atrair um público de diferentes identidades e fornecer os mesmos jogos ao invés de produzi-los pensando em uma maior diversidade.

Outra corrente de pensamento em estudos culturais é a Escola de Birmingham. Stuart Hall, um dos principais autores da corrente sugere que os produtos culturais são codificados por valores, crenças e ideias dominantes. À audiência é incumbida a tarefa de decifrar essas mensagens. Os indivíduos possuem suas próprias interpretações, podendo incorporar estes valores, rejeitá-los ou negociá-los (HALL, 1980 apud CRAWFORD, RUTTER, 2006). Os jogos possuem relação direta com questões de identidade e representação através de omissões e inclusões e qualquer análise sobre jogos deve considerar que suas imagens e textos são sempre intencionais (MURRAY, 2018).

Seguindo a linha, Galloway (2006) coloca que a audiência de jogos digitais não apenas interpreta estes significados mas está diretamente engajada com eles.

Representação se refere à criação de significado sobre o mundo através de imagens. Até agora, os debates sobre representação se concentraram em saber se as imagens

são um espelho mimético fiel da realidade, oferecendo assim alguma verdade não mediada sobre o mundo. Jogos herdam esse mesmo debate. Mas pelo fato de que jogos digitais não são meramente assistidos mas jogados, eles suplementam este debate com o fenômeno da ação. Não é mais suficiente falar sobre representação visual ou textual de algo. Ao invés, os estudiosos de jogos devem falar sobre ações e os mundos físicos ou virtuais em que elas ocorrem⁷ (GALLOWAY, 2006, p.71-72, tradução nossa).

Também baseada em Hall, Mary Flanagan (2009) argumenta que jogos digitais constituem espaços culturais pois contém valores e políticas em seu próprio *design*, além de serem influenciados pela ideologia e pelo comportamento de seus desenvolvedores. Jogos são ao mesmo tempo “sistemas de informação, produtos culturais e manifestações de prática cultural”⁸ (FLANAGAN, 2009, p. 254, tradução nossa).

Shaw (2010) defende que é importante entender o significado presentes nos jogos antes de olhar para a interpretação dos jogadores, pois esses estão muito mais envolvidos em uma tarefa interativa do que exercitando um pensamento crítico, comum em livros e filmes. Compreendendo os significados é possível estudar as percepções dos jogadores.

Isso não quer dizer que devemos ignorar a atividade do público, mas que também devemos olhar para os significados dominantes codificados nos textos que eles estão tocando. (...) A mídia deve ser estudada tanto em termos de audiências ativas quanto de ideologia dominante, ao invés de uma ou outra⁹ (SHAW, 2010, p.413, tradução nossa).

Indivíduos produzem por meio do videogame conceitos através de imagens e significados compartilhados pela sociedade, assumindo papéis de acordo com normas e expectativas. Assim, cria-se um sistema de classificação onde jogos se tornam agentes sociais que ensinam pessoas de diferentes raças, gêneros e culturas seus papéis na sociedade. Minorias se tornam submissas e sem voz por meio da utilização de imagens que não retratam a realidade (DUNLOP, 2007).

Shaw (2011) novamente traz uma contribuição importante neste contexto ao realizar um estudo sobre a definição do termo *gamer*. Para a autora, a demanda por conteúdos próprios

⁷ “Representation refers to the creation of meaning about the world through images. So far, debates about representation have focused on whether images are a faithful mimetic mirror of reality thereby offering some unmediated truth about the world [...] Games inherit this same debate. But because games are not merely watched but played, they supplement this debate with the phenomenon of action. It is no longer sufficient to talk about the visual or textual representation of meaning. Instead the game theorist must talk about actions, and the physical or game worlds in which they transpire”

⁸ “systems of information, cultural products, and manifestations of cultural practice”

⁹ “That is not to say we should ignore the activity of the audience but that we should also look at the dominant meanings encoded in the texts they are playing. (...) Media must be studied both in terms of active audiences and dominant ideology, rather than one or the Other”

para identidades marginalizadas nos videogames é equivocada ao entender que membros dessas comunidades também são *gamers*. Após entrevistas com jogadores dos mais variados tipos (casual, profissional, etc), Shaw observa que para a maioria dos entrevistados, o termo *gamer* não tem relação com outras identidades como sexo, gênero e raça. Ser *gamer* está comumente associado a quantidade de horas jogadas, experiência e habilidade nos jogos, número de títulos jogados ou conhecimento da mídia. “Jogos digitais permeiam educação, funções sociais, interações familiares e trabalho; são jogados por muitas idades, gêneros, sexualidades, raças, religiões e nacionalidades”¹⁰ (SHAW, 2010, p. 416, tradução nossa). Dessa forma, a autora defende que produções de jogos destinadas a grupos específicos não fazem sentido, uma vez que todos fazem parte do grupo *gamer* e continuarão jogando videogames independente das suas representações ou identidades propostas. Tratar estes grupos como diferentes não ajuda a resolver o problema da falta de representação. Uma mudança que traga mais diversidade de personagens e narrativas deve ser feita nos jogos destinados à audiência como um todo.

Evidenciado o processo de formação dos *Game Studies* bem como o aspecto cultural do videogame, será exposto a seguir como a indústria do videogame está organizada para entender como a incorporação de significados e representações segue uma linha de dominação e hegemonia.

¹⁰“Video games permeate education, social functions, family interactions, and workplaces; they are played by many if not all ages, genders, sexualities, races, religions and nationalities”

3 A INDÚSTRIA DO VIDEOGAME

Apesar da importância de analisar as representações nos jogos, o videogame também está inserido em um contexto econômico e existem poucas contribuições dentro dos *Game Studies* que tocam essa área. Dado a forma como os videogames surgiram em universidades de Estados Unidos e Europa (IZUCHI, AOYAMA, 2006), é preciso analisar se as produções nos dias atuais ainda estão concentradas nestas regiões ou se existe possibilidade de surgimento de indústrias em outros locais¹¹. O objetivo central aqui é analisar dados que compreendem a indústria do videogame como um todo, e portanto, uma análise mais detalhada sobre cada aspecto da produção e do consumo de jogos não está presente. Embora a indústria do videogame compreenda tanto hardware como software, este capítulo se concentra em dados do segundo campo pois a produção de hardware está ligada ao desenvolvimento tecnológico enquanto a de software engloba expressões artísticas culturais.

Este capítulo está dividido em duas partes. Inicialmente será visto como a indústria global está organizada e quais são suas origens, características e relação com a política. Em seguida, a mesma análise é direcionada para a indústria brasileira, buscando entender se existe possibilidade de desenvolvimento nacional.

3.1 A INDÚSTRIA GLOBAL DO VIDEOGAME

Esta seção busca apresentar brevemente a estrutura da indústria do videogame no cenário internacional. O objetivo aqui é entender se há monopólio ou oligopólio e se as indústrias diferem entre si. O acesso à informação sobre mercado no mundo dos jogos digitais ainda é extremamente difícil, e os dados encontrados podem não refletir o cenário real. A ausência de uma série histórica feita por um órgão regulador também afeta a análise. A Newzoo (2021), empresa de consultoria, realiza levantamentos anuais com estimativas sobre o mercado global de jogos e alguns dados são divulgados de forma gratuita. De acordo com dados de 2021, a concentração de receita entre as 25 maiores companhias que comercializam o produto se dá da seguinte forma:

¹¹ A indústria do videogame analisada aqui se refere apenas à arrecadação de softwares. Análises sobre arrecadação com hardwares não estão inclusas. Microtransações, compras dentro dos jogos, estão inclusas e podem afetar esta análise, que é baseada apenas em jogos comercializados.

Tabela 1: Maiores companhias de videogame em vendas

Companhia	Vendas (em bi \$)	País
Tencent	7,932	China
Sony	4,147	Japão
Apple	3,599	Estados Unidos
Microsoft	2,916	Estados Unidos
Google	2,749	Estados Unidos
NetEase	2,225	China
Activision Blizzard	2,153	Estados Unidos
Nintendo	1,63	Japão
Electronic Arts	1,551	Estados Unidos
Take-Two Interactive	813	Estados Unidos
Cyber Agent	895	Japão
Bandai Namco	648	Japão
Nexon	543	Japão
Playtika	659	Israel
Square Enix	677	Japão
37 Interactive	560	China
Zynga	567	Estados Unidos
Konami	483	Japão
Netmarble	531	Coréia do Sul
Ubisoft	396	França
Century Huatong Group	428	China
NCSOFT	456	Coréia do Sul
Warner Bros	405	Estados Unidos
Aristocrat Leisure	344	Austrália
Capcom	425	Japão

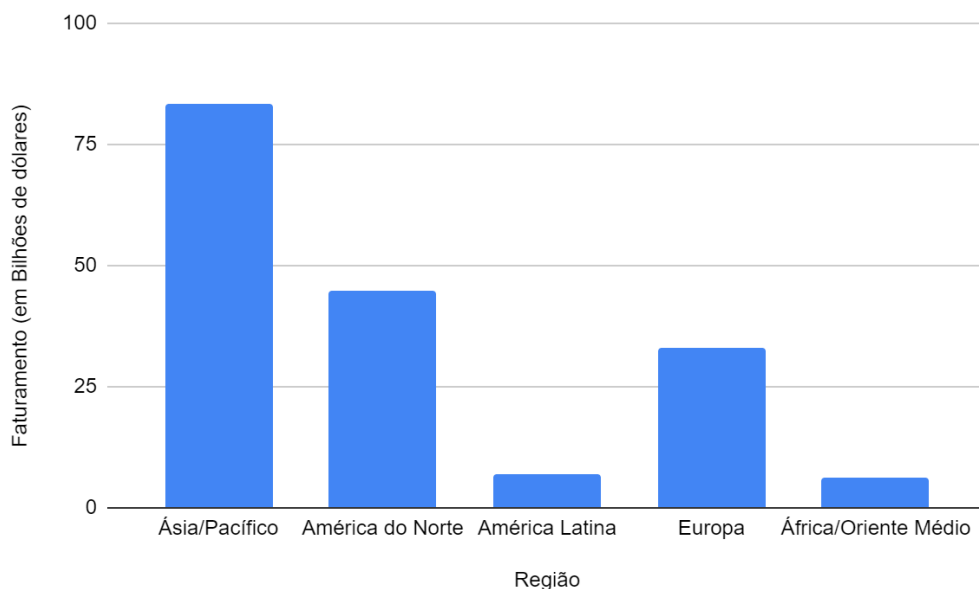
Fonte: Newzoo (2021)

Destaca-se, portanto, o domínio de um eixo baseado em Estados Unidos, Japão e China. Os videogames possuem uma indústria cultural global na qual poucas corporações sediadas nestes três países controlam boa parte do mercado, adquirindo estúdios pequenos que

começam a se destacar em outras regiões e abrindo novas filiais regionais que contribuem para a cadeia de produção de jogos. Desenvolvedoras e publicadoras são compradas por distribuidoras, que colecionam títulos e franquias. Além disso, há uma integração de indústrias culturais onde jogos podem servir como forma de adaptar livros, séries de TV e filmes e a mesma dinâmica acontece no processo reverso, contribuindo para a formação de uma única indústria cultural global (SISLER; SVELCH; SLERKA, 2017).

A China lidera o ranking mundial de venda de jogos com faturamento de 46 bilhões (em dólares) seguida pelos Estados Unidos, com 40 e Japão com 22. De modo geral, a indústria do videogame faturou 175 bilhões em 2021. Em plataformas, a renda de jogos mobile lidera com 57%, seguida por jogos de console (23%) e PC (21%) (NEWZOO, 2021). A receita geral está distribuída entre as regiões do globo da seguinte forma:

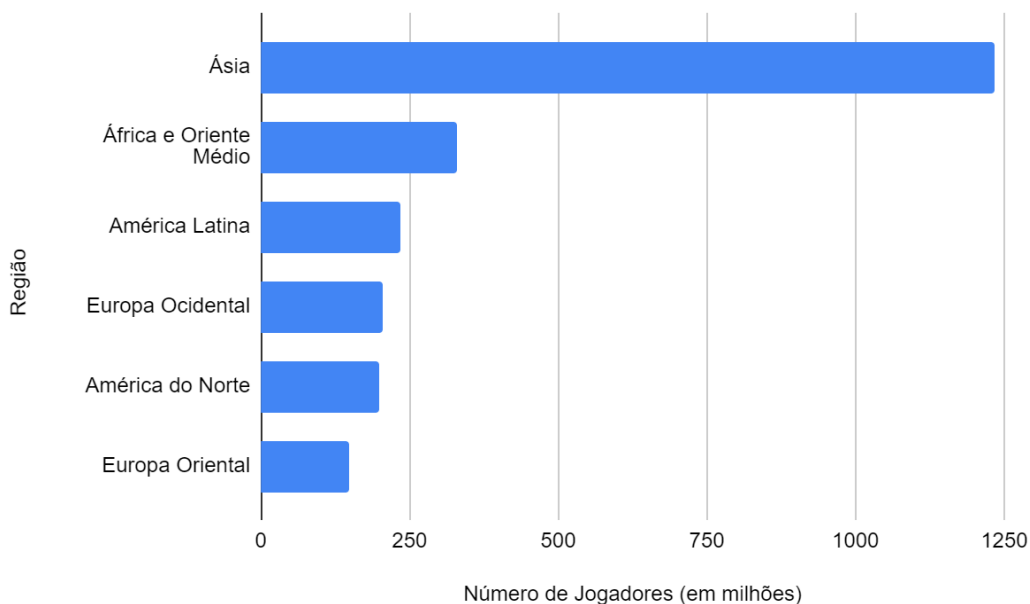
Gráfico 1: Faturamento do mercado de jogos por região em 2020



Fonte: Elaborado a partir de Newzoo (2020)

Já o número de jogadores pelo mundo alcançou 2,6 bilhões em 2020, distribuídos pelas regiões da seguinte forma:

Gráfico 2: Quantidade de jogadores por região em 2020



Fonte: Elaborado a partir de Statista (2021)

Pode-se discutir dois pontos baseados nestes dados. O primeiro é que a concentração da indústria não reflete a distribuição de jogadores pelo mundo. A América Latina, África e Oriente Médio possuem mais jogadores, somente atrás da Ásia, mas arrecadam pouco em vendas. A concentração no setor dificulta o crescimento de indústrias em outras regiões, muitas delas historicamente colonizadas, com culturas riquíssimas que poderiam ser retratadas nos jogos. O oligopólio do videogame enquanto indústria cultural implica na aceitação de um conteúdo produzido em centros que se baseiam em suas próprias culturas, e quando exploram diferentes lugares o fazem conforme sua visão. Jogadores nestas regiões são influenciados a fazer parte de uma cultura hegemônica ocidental, se distanciando de suas próprias raízes locais.

A inexistência da produção de hardwares (PCs, consoles e dispositivos móveis) não atrapalha na produção de jogos digitais uma vez que a China, líder do mercado, consegue atender a demanda de seus jogadores sem ser um destaque na área. A quantidade de jogadores evidencia um amplo mercado que pode ser desenvolvido em outras regiões, principalmente África e América Latina.

Além disso, classes sociais excluídas das redes de informação e conhecimento baseadas em uma economia globalizada podem aqui utilizar da pirataria como forma de introduzir grupos ao videogame e outras mídias (APERLLEY, 2015).

Ademais, a produção de jogos de celular faturou cerca de U\$90,7 bilhões em 2021, quase metade do faturamento total (NEWZOO, 2021), e se torna uma alternativa para desenvolvedores com poucos incentivos e recursos. Como coloca Mukherjee (2015, p.242, tradução nossa) ao analisar o cenário da Índia,

O elemento cultural não-índiano, a melhor qualidade da competição internacional e as sempre problemáticas questões de infraestrutura são os grandes obstáculos que precisam ser superados. Os desenvolvedores de jogos, portanto, parecem querer mudar para os jogos móveis para evitar muitos dos problemas acima, embora os mecanismos de pagamento ainda permaneçam sem solução¹².

Este cenário se torna ainda mais otimista para pequenas desenvolvedoras pois a comercialização do videogame passou a ser majoritariamente digital (R7, 2020), onde o jogador pode comprar através de plataformas digitais como Steam, Epic Games, Origin e Playstation Store e guardar o jogo em uma biblioteca virtual. Dessa forma, desenvolvedores não têm custo para embalar e enviar os jogos fisicamente, além de usufruírem de uma propaganda vista por usuários mundialmente.

A respeito da competição internacional, existem dois lados a serem considerados: ao mesmo tempo em que os desenvolvedores locais se beneficiam da indústria global que proporciona o crescimento da audiência, eles se veem acudados por não possuírem investimento suficiente para grandes produções que considerem sua própria cultura. A recepção de jogos produzidos no exterior em regiões com pouca tradição no videogame foi positiva pois por muito tempo se considerou o videogame como algo relacionado a crianças e distante de questões políticas (BAYECK, 2019).

O surgimento de jogos desenvolvidos localmente traz novas vozes ao meio, significando que as narrativas de jogos criados por desenvolvedores na África são de interesse crescente, embora a pesquisa sobre esse assunto seja escassa. De fato, a existência de pequenos estúdios de jogos independentes oferece uma nova oportunidade para os desenvolvedores criarem jogos que reflitam as preferências culturais locais e forneçam conteúdo adaptado aos usuários que provavelmente não seriam produzidos por desenvolvedores de jogos “globais”¹³ (BAYECK, 2019 p.212, tradução nossa).

¹² “The non-Indian cultural element, the better quality of the international competition, and the ever problematic infrastructural issues are the big hurdles that need to be overcome. Game developers, therefore, seem to want to shift toward mobile gaming so as to avoid many of the above problems, although payment mechanisms still remain unaddressed.”

¹³ “The emergence of locally developed games brings new voices to the medium, meaning that the narratives of games created by developers in Africa are of increasing interest, although research on this subject is sparse. Indeed, the existence of small independent gaming studios provides a new opportunity for developers to create games that reflect local cultural preferences and provide content tailored to users that would not likely be produced by “global” game developers.”

O segundo ponto a ser analisado é como os três maiores centros de produção diferenciam entre si. A produção de jogos digitais depende de uma série de outras atividades, como escrita, *design*, arte gráfica em 2D ou 3D, programação e publicidade. Com isso, diferentes habilidades em cada atividade, bem como o cenário econômico e social influenciam na produção de videogames.

No Japão, a principal característica da indústria dos jogos é sua base fundamentada no consumo de desenhos, animações e brinquedos:

A indústria de videogames do Japão extraiu seu talento criativo e técnico inicialmente da indústria de brinquedos. Desenhos animados e filmes de animação têm uma influência penetrante na cultura e na sociedade japonesa, muito maior do que nos Estados Unidos ou na Europa. O mercado de quadrinhos do Japão é dezessete vezes o tamanho do mercado de quadrinhos dos EUA hoje, e os quadrinhos (ou mangás) constituem mais de um terço de todos os livros e revistas vendidos no Japão¹⁴ (IZUCHI, AOYAMA, 2006, p.1847, tradução nossa).

A Nintendo, por exemplo, iniciou sua participação no mercado através da venda de brinquedos. Juntando a isso, as atividades de escrita e desenho derivadas dos mangás e animes puderam ser utilizadas também na indústria do videogame (IZUCHI, AOYAMA, 2006). Jogos produzidos no Japão possuem uma característica estética diferente de outros centros de produção. Os títulos mais famosos dos consoles da Nintendo são produzidos com base no desenho como elemento principal. *Mario*, *Pokémon* e *Zelda*, por exemplo, são franquias que se distanciam de aspectos baseados na realidade e se concentram na parte lúdica, embora isto não seja regra para todos os gêneros.

Já nos Estados Unidos a história é um pouco diferente. O surgimento dos videogames está intimamente ligado com atividades de programação derivadas da computação.

É de conhecimento geral que a indústria de videogames teve suas origens nos Estados Unidos (...). A indústria de videogames surgiu com laços estreitos com a indústria de computadores do país nas décadas de 1950 e 1960, e atraiu talentos criativos de sua indústria de hardware de computador emergente do Massachusetts Institute of Technology (MIT) e arredores e, mais tarde, do Vale do Silício. O primeiro videogame, *Space War*, foi desenvolvido no início dos anos 1960 nos laboratórios do MIT por Stephen Russell¹⁵ (IZUCHI, AOYAMA, 2006, p.1849, tradução nossa).

¹⁴ “Japan's video-game industry drew its creative as well as its technical talent initially from the toy industry. Cartoons and animated films have a pervasive influence upon Japan's culture and society, far greater than in the United States or Europe. Japan's comic book market is seventeen times the size of the US comic book market today, and comic books (or manga) constitute over one third of all books and magazines sold in Japan.”

¹⁵ “It is well known that the video-game industry had its origins in the United States (...). The video-game industry emerged with close ties to the country's budding computer industry in the 1950s and the 1960s, and

A indústria do videogame como um todo se desenvolveu ao mesmo tempo em que a da computação. Porém existe um fator importante. Aqui o desenvolvimento de hardware estava ligado a diversos órgãos estatais, muitos deles preocupados com a defesa e política externa do país no cenário da Guerra Fria. Muitos engenheiros e programadores da indústria dos jogos iniciaram suas carreiras neste ambiente, e portanto, por mais que existisse liberdade criativa, temas como Guerra e disputa territorial sempre estiveram em pauta nos Estados Unidos. Os maiores sucessos do país são jogos com temáticas de guerra, e portanto, sempre existiu um lado político e ideológico inerente à indústria de videogames (IZUCHI, AOYAMA, 2006).

O mesmo processo aconteceu no Reino Unido, mas a indústria europeia foi aos poucos sendo incorporada por multinacionais estadunidenses:

O crescimento do mercado de videogames do Reino Unido no início da década de 1990 coincidiu com sua crescente integração no mercado dos EUA. O lucrativo mercado dos EUA atraiu empresas do Reino Unido, enquanto as empresas dos EUA foram atraídas pelas habilidades de programação das empresas do Reino Unido¹⁶ (IZUCHI, AOYAMA, 2006, p.1853, tradução nossa).

Os Estados Unidos no mundo digital, assim como no real, se tornaram a nova casa das ideias ocidentais. A principal companhia na Europa é a Ubisoft, desenvolvedora das franquias *Assassin's Creed* e *Far Cry*, trabalhadas adiante. A empresa francesa é conhecida por criar representações baseadas em fatos históricos ou lugares reais. Outro destaque da produção de jogos na Europa vai para jogos de estratégia, comentados no quarto capítulo deste trabalho e curiosamente, os que também possuem maior ligação com o colonialismo. A Paradox Interactive (Suécia) e a Creative Assembly (Reino Unido) são as maiores desenvolvedoras de conteúdo de *Grand Strategy* e RTS¹⁷ que simulam o expansionismo territorial e contam com um modelo de progresso baseado no conceito ocidental e eurocêntrico de modernidade e desenvolvimento.

Já na China, o mercado se desenvolveu de modo diferente. O videogame foi usado principalmente como forma de espalhar slogans que defendem a cultura do país. O governo é

drew creative talent from its computer-hardware industry emerging from Massachusetts Institute of Technology (MIT) and environs and, later, Silicon Valley. The first video game, Space War, was developed in the early 1960s at MIT's laboratories by Stephen Russell.”

¹⁶ “The growth of the UK video-game market in the early 1990s coincided with its increasing integration into the US market. The lucrative US market attracted UK firms, while the US firms were drawn by the programming skills of the UK.”

¹⁷ Jogos de estratégia baseados em um mapa. Enquanto os RTS (Real Time Strategy) funcionam por turnos, os *Grand Strategy* possuem um tempo contínuo.

resistente à entrada de videogames produzidos no exterior pois acredita que valores ocidentais estão presentes em seus conteúdos (KSHETRI, 2009). Muitos jogos populares no Ocidente como *GTA* e *FIFA* não são populares. O mercado chinês se concentra na produção de jogos para o consumo interno e ainda exporta pouco. O volume alto de vendas reflete principalmente a popularidade dos jogos para celular e computador, alternativa frente a necessidade de importação de outras plataformas como Playstation e Xbox (JIANG, FUNG, 2017).

Os jogadores chineses jogam jogos online estrangeiros, embora as empresas chinesas de jogos online assistidas pelo Estado estejam se atualizando e exportando para mercados estrangeiros. Em 2016, a China produziu 14 vezes o número de jogos estrangeiros importados, e a receita de jogos chineses representou 71% da receita total da indústria online da China (...). No entanto, muitos dos principais jogos online no mercado chinês ainda são jogos estrangeiros¹⁸ (JIANG, FUNG, 2017, p.802, tradução nossa).

Por fim, a composição de funcionários na indústria de modo geral precisa ser exposta. Em pesquisa feita pela Statista em 2021, 75% das pessoas que trabalham na área de jogos são brancas, 9% latinas, e apenas 4% negras. Além disso, mulheres somam apenas 30% de participação, enquanto homens representam 61% da indústria. Esses números são preocupantes pois tal desigualdade é transmitida para representações dentro dos jogos, caracterizando a indústria do videogame como elitizada e discriminatória. Ademais, grandes e recorrentes aquisições como a compra da Activision Blizzard pela Microsoft (GLOBO, 2022) mostram que o cenário caminha cada vez mais para um grande oligopólio mundial, liderado por China, Estados Unidos e Japão. Isto não quer dizer, entretanto, que novos mercados não possam surgir, de preferência que retratem elementos culturais próprios, como será visto no Brasil. Conforme o número de jogadores aumenta, novas produções são sempre bem-vindas.

3.2 A INDÚSTRIA DE JOGOS NO BRASIL

Para analisar melhor os impactos que essa cadeia concentrada de produções exerce nas outras regiões, optou-se por usar um recorte geográfico específico, escolhendo o Brasil em razão da facilidade do acesso à informação e da importância de incentivar novas pesquisas no país. Será analisado aqui como a indústria nacional de jogos digitais está estruturada e se é possível um desenvolvimento futuro.

¹⁸ “Chinese gamers play foreign online games, although the state-assisted Chinese online game companies are catching up and exporting to foreign markets. In 2016, China produced 14 times the number of imported foreign games, and revenue from Chinese games accounted for 71% of the total revenue of China’s online industry (...). However, more of the top online games in the Chinese market are still foreign games”

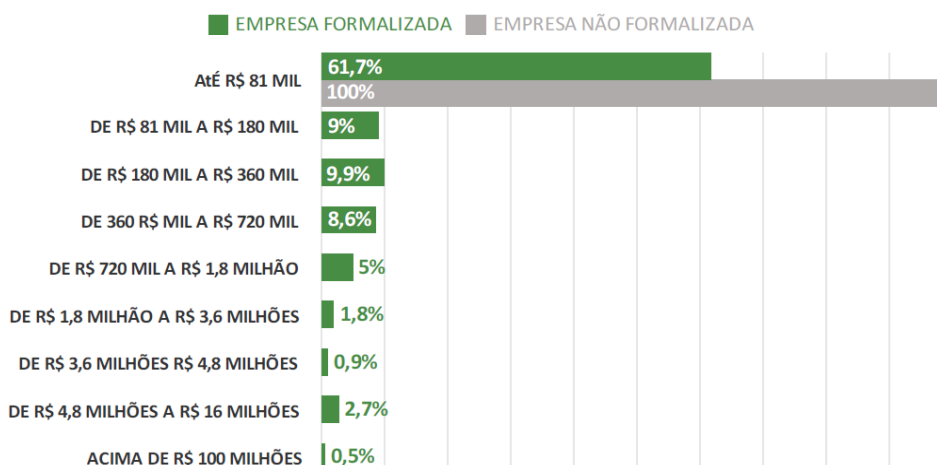
A maioria dos dados aqui citados foram retirados do II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizado pela equipe Homo Ludens em parceria com o Ministério da Cultura. Segundo o censo, existiam 375 desenvolvedoras de jogos em 2018, e se comparado com 2014, quando foi realizada a primeira pesquisa, o número de empresas cresceu 182%. Além disso, 276 desenvolvedoras estão formalizadas indicando que 26,4% ainda são informais. Das empresas formais, 37,3% têm menos de três anos de existência e dentre as informais o número aumenta para 59% com menos de dois anos. Isso indica que a indústria dos jogos no Brasil ainda é nascente.

Se comparados com os dados de pessoas que jogam videogame atualmente, percebe-se um enorme potencial para a criação e o desenvolvimento de empresas nacionais. O Brasil é o 13º maior mercado do mundo e o maior da América Latina, com receita de US \$2,18 bilhões e 89 milhões de jogadores (NEWZOO, 2021).

No que diz respeito à distribuição geográfica, constatou-se que 42,4% das empresas estão localizadas no eixo Rio-São Paulo. Se somadas as regiões Sul e Sudeste, o número chega a 72,8%. Entretanto, existe um movimento de descentralização da indústria em direção a Região Norte, Centro-Oeste e Nordeste se comparados com 2014, quando a concentração no Sul e Sudeste passava dos 84% (HOMO LUDENS, 2018). Uma maior distribuição geográfica das indústrias é essencial para produções de conteúdo que retratam aspectos culturais próprios de suas regiões em um país diverso como o Brasil.

Outro aspecto a ser destacado é o faturamento das empresas. De acordo com o censo, 96,8% operavam com um faturamento inferior a R\$3,6 milhões por ano. Cerca de 71% faturam menos de R\$81 mil por ano. Percebe-se que existe um interesse de muitas pessoas na produção de jogos digitais. 37,8% das empresas formais são formadas por 5 pessoas ou menos (HOMO LUDENS, 2018).

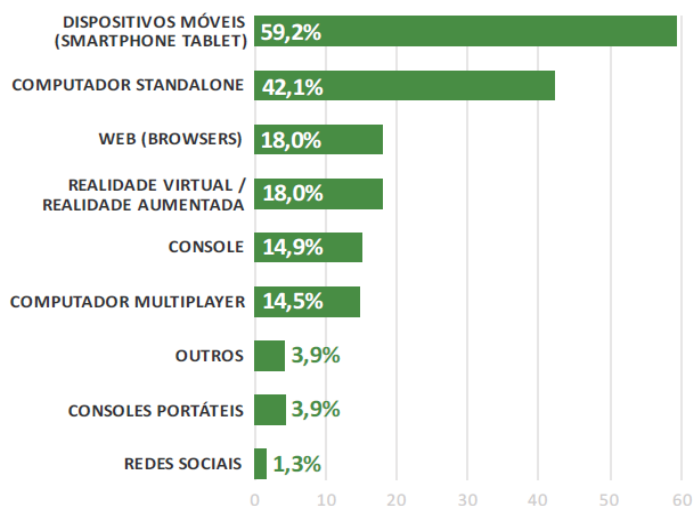
Gráfico 3: Distribuição de renda das desenvolvedoras brasileiras



Fonte: Homo Ludens (2018)

É preciso alertar para a divisão entre jogos de entretenimento propriamente ditos e os jogos sérios, desenvolvidos para aplicações na educação e no trabalho, onde o mercado é mais estrito. Como o risco de se produzir jogos para um mercado amplo é menor, produções de jogos para entretenimento, que é o foco deste trabalho, são mais comuns em empresas com baixo faturamento. Dentro deste grupo 59,2% conseguem sua receita no mercado de jogos *mobile* e 42,1% nos jogos de computador¹⁹ (HOMO LUDENS, 2018).

Gráfico 4: Segmentos das desenvolvedoras brasileiras



Fonte: Homo Ludens (2018)

¹⁹ Uma empresa pode se especializar em mais de uma plataforma

Existe um fator interessante divulgado pelo censo. 19,8% das desenvolvedoras que produzem jogos digitais tiveram origem na academia, seja por temas de TCC ou grupos de pesquisa e extensão. Isso mostra que a universidade é um fator chave para o desenvolvimento da área. Enquanto muitos trabalhos estudam aspectos comportamentais dos jogadores e a utilização do jogo na educação (HOMO LUDENS, 2018), este trabalho procura alertar para a necessidade da produção de jogos que contribuam para uma indústria pautada em representações raciais e de gênero mais diversas. Com uma base ainda não estruturada, tais contribuições podem influenciar novos desenvolvedores e comunidade.

Na composição de funcionários dentro das empresas, 20,7% são mulheres e 79,3% são homens (HOMO LUDENS, 2018). Além disso, a composição étnica e de gênero é ainda mais preocupante, como mostra a tabela abaixo:

Tabela 2: Diversidade das empresas

GRUPO	Nº DE SÓCIOS E COLABORADORES	%
Afrodescendentes	273	10%
Indígenas	24	0,9%
Trans	12	0,4%
Estrangeiros	25	0,9 %
TOTAL	334	12,2%
265 respondentes (147 não tem ninguém nos grupos acima)		

Fonte: Homo Ludens (2018)

A baixa representatividade de grupos marginalizados interfere muito na criação de jogos estereotipados alinhados com a produção de conhecimento e cultura eurocêntrica que excluem outras manifestações.

Outro ponto a ser destacado é a composição da audiência. Uma pesquisa feita pela PGB (Pesquisa Game Brasil) destaca que 72% dos brasileiros possuem o hábito de jogar. Destes, 51,5% são mulheres e mais de 50% são pretos ou pardos (PGB, 2021), mostrando que a ideia de que o jogo digital como forma de entretenimento masculino não tem fundamento. Apesar disso, os jogos ainda são direcionados para homens brancos como se não existisse pluralidade do público consumidor. Deve-se atentar ainda para o fato de que esses dados apenas mostram a composição de jogadores e ocultam outros aspectos que aprofundariam a análise, como em quais condições financeiras esses jogadores jogam, quais os tipos de jogos e onde se joga. As desigualdades sociais, de raça e de gênero ainda são um problema no Brasil e dados

mais precisos ajudariam a evidenciar o mesmo cenário dentro do mundo do videogame. O mesmo vale para a análise da seção anterior.

Levando em conta o mercado, 72,7% das empresas vendem para o Brasil, e 37,1% já vendem para os Estados Unidos. A Europa Ocidental compra 27,3% dos jogos digitais e a China apenas 18%. Vale ressaltar que apesar do baixo investimento do governo, já existe um projeto sem fins lucrativos para incentivar um crescimento das vendas no exterior, chamado de BGD²⁰ (HOMO LUDENS, 2018).

Tendo em vista que o principal mercado ainda é o nacional, é preciso refletir como alguns jogos brasileiros incorporam imagens e valores reproduzidos no exterior, bem como o inverso. Como o investimento no setor ainda é baixo, elementos narrativos e gráficos avançados ainda não são uma realidade. Porém já existe uma quantidade considerável de jogos no mercado, boa parte deles pixelados, onde os elementos gráficos são baseados em modelos 16-bits das décadas de 80 e 90, tornando a produção mais barata mas não prejudicando a qualidade (HOMO LUDENS, 2018). Uma análise sobre os jogos brasileiros é feita no capítulo 5.

Exposta a constituição da indústria global dos videogames e seu caráter oligopolístico, pode-se concluir que a mídia faz parte de um processo de padronização cultural. Entretanto, produções nacionais estão em pleno desenvolvimento e mostram que alternativas para reconstrução de imagens ganham corpo. O cenário atual é ainda mais favorável tendo em vista que a última pesquisa geral sobre a indústria brasileira foi realizada em 2018, quando eram apontadas grandes expectativas futuras. A seguir, será feita uma exposição dos trabalhos de autores que procuram nos jogos produzidos no Norte criticar a forma como o videogame influencia na concepção de um Eu eurocêntrico e desenvolvido frente a um Outro distante e atrasado.

²⁰ O BGD é um programa sem fins lucrativos, criado pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), em parceria com a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), com o objetivo de fortalecer a indústria brasileira de Jogos Digitais, capacitando e criando oportunidades de negócios para as empresas do país no mercado internacional (CENSO, 2018).

4 A VERTENTE PÓS-COLONIAL DOS GAME STUDIES

Estabelecida a relação entre estudos pós-coloniais e decoloniais, *Game Studies* e indústria do videogame, será abordado neste capítulo as principais contribuições dos autores que procuram identificar colonialidades por meio da análise de jogos. Este capítulo é uma introdução necessária para apresentar ao leitor a análise de jogos, elaborada de forma mais crítica no próximo capítulo.

Apesar dos estudos pós-coloniais nos dias atuais estarem presentes em centros diversos, o mesmo não se observa nos *Game Studies*. Uma pesquisa feita por Coavoux, Boutet e Zabban (2017) mostra como as produções dentro da disciplina são concentradas na Europa e Estados Unidos. Através de uma busca bibliográfica, os autores constataram que somados, ambas correspondem por 77% das publicações, evidenciando uma necessidade de mais trabalhos de regiões historicamente colonizadas abordarem o videogame e seu impacto em seus próprios contextos. Mukherjee e Hammar (2018, p.6, tradução nossa) introduzem as pesquisas na área através da compilação de artigos publicados na revista *Open Library of Humanities*:

Como disciplina, os Game Studies (e discussões sobre a cultura do videogame em geral) tendem a gravitar em direção a um centro eurocêntrico ou norte-americano (com envolvimento pouco frequentes com o Japão e a Coreia do Sul). As conferências ocorrem principalmente na América do Norte, Austrália, Europa e China; os departamentos e institutos estão localizados principalmente nesses mesmos continentes, e os acadêmicos são principalmente originários desses mesmos centros de poder. Outras regiões – especialmente as de nações anteriormente colonizadas – permanecem à margem. Parece que a academia e os próprios Game Studies também continuam a tradição pós-colonial. No entanto, após a entrada tardia do pós-colonialismo nos Game Studies, tem havido um interesse crescente no tópico²¹.

As análises dos autores no campo se concentram em representações e narrativas coloniais mascaradas nos jogos, na propagação de valores capitalistas e nas experiências imperialistas proporcionadas pelos jogos de estratégia. “As formas pelas quais os jogos constroem concepções de espacialidade, sistemas políticos, etnias e sociedade são frequentemente imbuídas por uma noção do colonial, e portanto, também do questionamento

²¹ “As a discipline, Game Studies (and discussions of videogame culture in general) tend to gravitate towards a Eurocentric or a North American centre (with infrequent engagements with Japan and South Korea). Conferences take place primarily in North America, Australia, Europe, and China; whilst departments and institutes are mostly located in those same continents, and scholars mostly originate from those same power centres. Other regions—especially those of formerly colonised nations—remain on the margins. It seems that academia and Game Studies themselves likewise continue the postcolonial tradition. Nevertheless, following the initial late entry of postcolonialism into Game Studies, there has been a growing interest in the topic.”

do colonialismo”²² (MUKHERJEE, 2016, p.1, tradução nossa). Os *Game Studies* pós-coloniais são

uma tentativa de reunir acadêmicos estabelecidos e em início de carreira com insights sobre ideias pós-coloniais no Game Studies (e em outros lugares) para causar impacto no cenário do campo, na academia e além. Embora a questão ainda dependa da tecnologia e economia dos centros de poder global, a disseminação dessa questão pode ajudar a informar estudiosos e leitores dentro dos centros e antigas colônias. Quer a academia seja ou não o domínio habitual da burguesia, é, no entanto, crucial que o conhecimento que ela produz seja amplamente difundido²³ (MUKHERJEE, HAMMAR, 2018, p.7, tradução nossa).

Com o crescimento do campo, podem surgir impactos fora da academia, como a conscientização da comunidade e dos desenvolvedores de jogos de que os videogames são uma forma de entretenimento pautada em aspectos políticos. A primeira onda de pensadores pós-coloniais se debruçou sobre jogos populares no fim da década de 1990 e início dos anos 2000. MMORPGs²⁴ (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) como *World of Warcraft* (2004), e jogos de RTS como a série *Age of Empires* possuem o maior número de estudos no período (MUKHERJEE, HAMMAR, 2018). Tais jogos contam com mecânicas que incentivam a apropriação territorial, o domínio do outro e a obtenção de recursos de forma violenta. Além disso, identidades e representações de personagens começaram a ser discutidos.

É preciso colocar que na maioria das análises, os autores possuem uma maior aproximação com o tema pois já jogaram os títulos que analisaram. Apesar de muitos jogos clássicos serem analisados, traz-se neste capítulo contribuições mais recentes que escolhem jogos novos com mecânicas mais desenvolvidas em função da sua popularidade e impacto entre os jogadores nos dias atuais.

Para expor os autores pós-coloniais dos *Game Studies*, esta seção está dividida em três partes. Na primeira parte, é abordado as formas de representação de personagens e narrativas nos jogos de ação/aventura e mundo aberto. Na segunda será apresentado como o elemento espacial nos jogos de estratégia é usado pelas desenvolvedoras para reproduzir dinâmicas

²² “The ways in which games construct conceptions of spatiality, political systems, ethics, and society are often deeply imbued with a notion of the colonial and therefore also with the questioning of colonialism”

²³ “an attempt at gathering established and early-career scholars with insights into postcolonial ideas in Game Studies (and elsewhere) to make an impact on the landscape of Game Studies, academia and beyond. While the issue is still reliant on the technology and economy of the global power centers, the open-access dissemination of this issue might help inform scholars and readers within the centers and erstwhile colonies. Whether or not academia is the usually domain of the bourgeoisie, it is nonetheless crucial that the knowledge it produces is spread wide and far.”

²⁴ Jogos online com elementos de RPG onde o jogador é livre para explorar o mapa em conjunto com outros jogadores.

coloniais, onde colonialidades estão presentes no próprio código do jogo. Por último é apresentado como os jogos são influenciados pelas dinâmicas de poder e compartilham valores capitalistas e neoliberais hegemônicos. Apesar de terem maior relação com o conceito de hegemonia gramsciana e não abordarem a colonialidade, tais autores ajudam a compreender o papel político do videogame. O quadro abaixo resume as três partes do capítulo e as ideias tratadas em cada uma.

Quadro 1: Divisão dos autores apresentados no capítulo 4

Representações de raça e gênero	Dinâmicas coloniais em jogos de estratégia	Valores capitalistas e neoliberais
<ul style="list-style-type: none"> ● Turismo Identitário ● Estereótipos ● Hibridismo ● Intervencionismo no Sul global ● Identidade 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conquista, subjugação de povos e aquisição de recursos ● História alternativa e jogar como pensamento crítico ● Mecânicas que favorecem a jogabilidade do centro ● A colonialidade no código dos jogos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinâmicas pautadas no acúmulo de recursos ● Moedas virtuais que simulam mercados reais ● Dinâmicas de progresso científico-tecnológico como modelo único de desenvolvimento ● Jogos políticos: representações do inimigo em jogos de guerra

4.1 REPRESENTAÇÕES DE RAÇA E GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS

Os primeiros trabalhos na disciplina dos *Game Studies* pós-coloniais se concentraram nas representações de raça e gênero dentro dos jogos, e por mais que ainda não fizessem parte de um campo definido foram importantes para trazer novas perspectivas para a área além de contribuir com o pensamento pós-colonial clássico, trazendo maior engajamento com o tema e fundando a base da disciplina. Questões como identidade e representação são fundamentais nas pesquisas destes autores (MUKHERJEE, HAMMAR, 2018).

O primeiro trabalho que alcançou maiores proporções e também ficou conhecido como o fundador do debate sobre representações foi o de Lisa Nakamura (2002). A autora foca em analisar como usuários da internet criam imagens digitais sobre o corpo em um contexto de formação identitária de gênero e raça. Além de criar ou recriar ideias sobre raça, gênero e identidade, a internet ainda funciona como um meio segregador no qual muitos ficam de fora da construção de sua própria história. Por outro lado, a autora não nega que a internet pode

representar uma importante ferramenta para transformações, afirmando que existe um meio termo.

Claro, a verdade está entre esses dois polos: a Rede muda algumas coisas. As imagens de raça na Internet são "estereotipadas" às vezes, como em algumas salas de bate-papo, ficções cyberpunk e anúncios, e outras vezes, a raça é implantada na construção de coalizões criativas que criam um senso de comunidade e identidade racial online²⁵ (NAKAMURA, 2002, p. 14, tradução nossa).

Para explicar como a internet pode ser usada como um meio no qual imagens estereotipadas são criadas com o objetivo de promover visões dominantes, Nakamura (2002) traz o conceito de turismo identitário. Segundo ela, muitos jogos produzidos pela indústria *mainstream* trabalham com o turismo identitário, onde os jogadores precisam criar um avatar com o qual irão vivenciar a experiência proporcionada pelo jogo. Estes avatares possuem características culturais que permitem ao jogador escolher entre uma personalidade mais próxima de si ou experimentar uma visão diferente. Quando um jogador escolhe vivenciar uma outra cultura por meio do turismo identitário, ele está se apropriando de uma identidade sem correr os riscos associados em fazer parte daquela realidade na vida fora dos jogos. Além de avatares, personagens e cenários também auxiliam o turismo identitário.

O maior problema em olhar pela perspectiva do outro é que, em grande parte das representações, as imagens são retratadas por um viés hegemônico que acaba por reforçar estereótipos de dominação. Enquanto o Eu europeu é desenvolvido e civilizado, o Outro continua a ser objeto de fascínio ou difamação. Segundo a autora, os medos, desejos e curiosidades de usuários ocidentais são roteirizados em uma mídia textual ou gráfica que está em constante fluxo e revisão, dando aos jogos imagens racializadas do outro que se tornam sintomas necessários da condição pós-colonial. Formam-se cibertipos, categorizações virtuais de raça, gênero e cultura definidos na realidade (NAKAMURA, 2002).

Identities escolhidas possibilitadas pela tecnologia, como avatares online, (...) não estão quebrando o molde da identidade unitária, mas sim mudando a identidade para o reino do 'virtual', um lugar com suas próprias leis e hierarquias. Eus supostamente "fluidos" não estão menos sujeitos a hegemonias culturais, regras de conduta e normas culturais reguladoras do que "sólidos"²⁶ (NAKAMURA, 2002, p. 4, tradução nossa).

²⁵ "Of course, the truth lies between these two poles: the Net changes some things. Images of race on the Net are both "stereotyped" at times, as in some chat rooms, cyberpunk fictions, and advertisements, and at other times, race is deployed in creative coalition building that creates a sense of community and racial identity online.

²⁶ Chosen identities enabled by technology, such as online avatars, (...) are not breaking the mold of unitary identity but rather shifting identity into the realm of the 'virtual,' a place not without its own laws and hierarchies. Supposedly 'fluid' selves are no less subject to cultural hegemonies, rules of conduct, and regulating cultural norms than are 'solid.'"

Além disso, os jogos digitais são uma grande fonte lucrativa de produção cultural e quando o lucro está em evidência tais representações e possíveis questionamentos ficam em segundo plano. Com o aumento dos usuários, a população que usa a internet se torna mais diversa ao mesmo tempo em que os padrões de identidade racializados no ciberespaço se tornam mais difíceis de contornar (NAKAMURA, 2007).

Ao explicar porque estes ciberespaços ficaram longe de críticas pós-coloniais por tanto tempo, Fernandez (1999, apud MUKHERJEE, 2017) argumenta que inicialmente acreditava-se que tais espaços poderiam ser áreas que “promoveriam discursos radicalmente democráticos. O chamado universalismo utópico era nada mais do que uma forma de substituir antigas práticas coloniais e barrar a criação de novos projetos através da manutenção de desigualdades incorporadas pelas mídias eletrônicas.

Na maior parte do mundo, conectar-se requer dinheiro, infraestrutura de serviços públicos, alfabetização e competência em inglês. Como a retórica da missão civilizadora nos colonialismos anteriores, a retórica utópica da mídia eletrônica obstrui o projeto prático de criação de novos mercados e forças de trabalho para empresas capitalistas. Na mídia eletrônica isso se aplica a todos os níveis de produção, desde a escrita do código até a linha de montagem. (...) Na opinião de Said, essas tecnologias são cruciais para a construção da identidade em regiões antes colonizadas, pois os povos colonizados aprendem sobre si mesmos por meio dessas formas de conhecimento²⁷ (FERNANDEZ, 1999, p.59 apud MUKHERJEE, 2017, p.56, tradução nossa).

Como aponta Leonard (2003), videogames são um instrumento poderoso para a manutenção da ordem hegemônica pois conseguem através de seu aspecto interativo incentivar o desejo nos indivíduos de experimentar o outro estereotipado, quebrando fronteiras reais entre comunidades por meio de jogos virtuais, enquanto simultaneamente ensinam seus jogadores sobre estereótipos, política externa e legitimação do status quo. Muitos jogos se tornam populares justamente por retratar aspectos inalcançáveis pelos jogadores. Experiências perigosas, desconhecidas e sexuais não possuem riscos nos jogos digitais. Leonard (2003, p.1-2, tradução nossa) afirma que:

(...) é impossível apreciar o significado dos videogames sem considerar imagens, identidades e ideologias raciais. A raça é importante na construção e implantação de

²⁷ “In most of the world, connecting requires money, utility infrastructure, literacy, and competency in English. Like the rhetoric of the civilizing mission in previous colonialisms, utopian rhetorics of electronic media occlude the practical project of creating new markets and work forces for capitalist enterprises. In electronic media this applies to all levels of production, from writing code to the assembly line.[...] In Said’s opinion, these technologies are crucial for the construction of identity in formerly colonized regions, since colonized peoples learn about themselves through these forms of knowledge.”

estereótipos, e é importante na legitimação de sugestões e suposições raciais amplamente aceitas, tanto no local de trabalho quanto nas atividades de lazer. Em suma, a raça importa nos videogames porque muitos deles afirmam o status quo, dando consentimento à desigualdade racial e à distribuição desigual de recursos e privilégios²⁸.

Um exemplo de cIbertipos é exposto por Langer (2011), que se propõe a analisar desigualdades virtuais no jogo *World of Warcraft* (2004). O objetivo principal do jogo é evoluir seu personagem através de missões dentro de um mapa preestabelecido, coletando itens e derrotando chefes. O jogo está dividido em duas facções: a Aliança e a Horda. Dentro de cada facção existem classes (subdivisões com diferentes atributos) que fazem referências diretas a alguns povos. Trolls correspondem diretamente a negros caribenhos, taurinos representam povos indígenas da América do Norte, humanos correspondem aos europeus e anões correspondem aos escoceses. Para a autora, a divisão das facções é um retrato do turismo identitário de Nakamura, pois ao propor elementos simbólicos e estéticos dentro do jogo e relacioná-los diretamente com os personagens, cria-se uma dinâmica na qual jogar com a Aliança para o europeu significa estar mais próximo do Eu ou do familiar, e jogar com a Horda significa experimentar o Outro, ou o diferente (LANGER, 2011). Embora essas representações passem despercebidas pela maioria dos jogadores, a dualidade entre Aliança e Horda é claramente visível a todos e se tornou comum não só para *World of Warcraft* como para outros MMORPGs. É comum se referir a Aliança como os homens e a Horda sendo os selvagens.

O mimetismo proposto por Fanon também está presente nos jogos digitais. Na maioria dos títulos, o jogador controla personagens brancos masculinos, e a repetição dessa dinâmica incentiva os consumidores, através de gráficos realistas e narrativas bem construídas, a querer fazer parte daquela realidade (MUKHERJEE, 2017). Nas poucas vezes em que a lógica se inverte e o branco incorpora o papel do Outro, a representação do mundo não incentiva os jogadores a fazerem parte daquela realidade, apesar de servirem ao propósito do turismo identitário. Como analisa Mukherjee (2017), *Far Cry 2* (2008) é ambientado em um território fictício na África e o objetivo do jogador é eliminar um traficante de armas que negocia com duas facções internas envolvidas em uma guerra civil. Por ironia, a crítica mais comum ao jogo era sobre uma mecânica que obrigava o jogador a tomar pílulas contra a malária frequentemente. Enquanto boa parte das críticas descreviam o aspecto repetitivo, poucas

²⁸ “it is impossible to appreciate the significance of video games without considering racial images, identities, and ideologies. Race matters in the construction and deployment of stereotypes, and it matters in legitimizing widely accepted racial cues and assumptions both in the workplace and in leisure pursuits. In short, race matters in video games because many of them affirm the status quo, giving consent to racial inequality and the unequal distribution of resources and privileges.”

fizeram menção ao modo estereotipado que a região foi retratada. O jogo mostra “a África de estradas esburacadas, armas enferrujadas, dinheiro sem valor, favelas empoeiradas, pobreza avassaladora e malária inabalável”²⁹ (MUKHERJEE, 2016, p.11, tradução nossa). A moeda do jogo são os diamantes, e as duas facções que lutam pelo poder são formadas em sua maioria por mercenários. O povo local praticamente não influencia nas ações do jogador (MUKHERJEE, 2017).

Como comparação, em outros jogos onde os personagens estão envolvidos em uma guerra, geralmente o personagem que faz parte de um lado “bom” é dos Estados Unidos ou Europa, e suas descrições ressaltam sua bravura, heroísmo e glória, criando um imaginário diferente do presenciado em *Far Cry 2*. Em *Call of Duty: World War 2* (2017), por exemplo, o jogador controla um soldado estadunidense em missões heróicas para salvar seus amigos e companheiros. O jogo começa com o desembarque dos Aliados na Normandia no Dia D, narrado com o discurso do presidente Roosevelt sobre os heróis salvadores da civilização. Já a abertura de *Far Cry 2* é bem menos heróica. O personagem percorre em um jipe uma trilha esburacada no meio da savana que mostra cenários de pobreza e destruição, com animais bloqueando o caminho e incêndios pela paisagem. No rádio, um líder da milícia local discursa para o povo. Ser um soldado lutando na Segunda Guerra Mundial estimula a imaginação dos jogadores, já morar no país de *Far Cry 2* está longe de ser objeto de desejo.

Outro exemplo de outrização visto por Mukherjee (2017), é o jogo *Assassin's Creed: Freedom Cry* (2013). No jogo, o jogador se envolve no processo de se tornar o Outro por meio de Adéwalé, ex-escravo e capitão de navio, no Caribe pré-Revolução Haitiana. O objetivo principal de *Freedom Cry* é libertar escravos, e para o autor, o jogo exemplifica como a outrização possui um carácter híbrido. Ao resgatar os escravos, o jogador desconhece as memórias e identidade de Adéwalé, bem como suas motivações para levar a luta aos colonizadores franceses. O jogador não é Adéwalé, ele se torna Adéwalé, processo muito mais fluido caracterizado pela mistura de identidades. Ao se tornar Adéwalé o jogador não se identifica com o personagem, apenas vive sua experiência baseado em representações de sua identidade, criando uma compreensão própria.

O jogador tem que assumir uma identidade que não é sua. Em ambos os casos, dependendo do contexto e da posição ideológica do jogador, entre outras coisas, há

²⁹ “The Africa of pothole-cratered roads, of rusty AK-47s, worthless money, dusty shantytowns, blistering poverty and unshakeable malaria.”

tanto o engajamento com o avatar que ele interpreta quanto o questionamento desse papel³⁰ (MUKHERJEE, 2016, p.14-15, tradução nossa).

O jogo reflete os dois lados do colonialismo no videogame, o fascínio pela estereotipação, como em *Far Cry 2*, e a resistência:

No avatar de Adéwalé e nos de muitos outros jogos que abordam a história colonial, os videogames refletem, por um lado, o fascínio pelos estereótipos coloniais e orientalistas e, por outro, a resistência a tais “fixações” e o encontro de múltiplas identidades híbridas³¹ (MUKHERJEE, 2017, p.71).

Embora seja um dos poucos títulos que abordam a temática da escravidão, *Freedom Cry* é uma DLC³² de *Assassin's Creed Black Flag* (2013), onde Adéwalé é contramestre de Edward Kenway, britânico que se tornou pirata. Adéwalé consegue cumprir sua missão, mas morre no início no próximo jogo da série, *Assassin's Creed: Rogue* (2014), implicando que suas ações pouco impactaram na história da franquia. Além disso, ao resgatar os escravos, o jogo recompensa os jogadores com armas melhores, tornando-os uma espécie de moeda, o oposto do que os desenvolvedores haviam pensado para o jogo. Tentativas de combater a colonialidade nos jogos sob a ótica de quem está vindo de fora frequentemente reproduzem a própria colonialidade, evidenciando seu caráter estrutural (MUKHERJEE, 2017). Além disso, Adéwalé possui uma personalidade e construção mais bruta e violenta que Edward. O britânico é o pirata idealista e habilidoso e o ex-escravo é o pirata bruto e sanguinário.

³⁰ “The player has to take on an identity that is not his or her own. In either case, depending on the player’s context and ideological position among other things, there is both engagement with the avatar he or she plays as and the questioning of that role.”

³¹ “In Adéwalé’s avatar and in those from the many other games that address colonial history, videogames reflect on the one hand, the fascination for colonial and orientalist stereotypes and on the other, the resistance to such “fixings” and the coming together of multiple hybrid identities.”

³² Downloadable Content, comprado separado de um jogo principal.

Figura 1: Adéwalé em Assassin's Creed: Freedom Cry



Fonte: Steam, Assassin's Creed: Freedom Cry (2014)

Alguns jogos, ao invés de proporcionar a experiência de se tornar o Outro, criticam preconceitos de forma direta e impactante. Em *Bioshock Infinite* (2013), os jogadores exploram a cidade de Columbia. Construída nas nuvens, a cidade é representada como o paraíso imaginado pelo American Dream. Embora a experiência inicial seja graficamente bonita, o jogador logo se depara com um momento inusitado. Em uma feira no centro da cidade, um homem branco acompanhado de uma mulher negra aparece em um palco e é dada a alternativa ao jogador de atirar uma bola de baseball no casal. Logo o jogador percebe que aquela cidade é preconceituosa e repressiva contra minorias. Caso não atire a bola, o jogador é recompensado mais tarde pelo casal com um equipamento, como forma de agradecer a “boa ação”.

Figura 2: Tela do jogo Bioshock Infinite



Fonte: Reddit, Bioshock (2013).

Embora não faltem exemplos de jogos que procuram fazer críticas à forma como grupos marginalizados são representados, o protagonismo através de representações corretas destes grupos nos videogames é pouco explorado. Mesmo em *Freedom Cry*, a escravidão não possui agência, pois Adéwalé é livre e representa um ex-escravo (MUKHERJEE, 2017).

Ao libertar os escravos, as interações que o jogador tem com os NPCs (Personagens não-jogáveis) são limitadas a palavras breves de gratidão ou, principalmente, ao silêncio. O que Adéwalé, o protagonista, pensa enquanto interage com os escravos que ele liberta e o que ele lembra de sua existência anterior como escravo são coisas que o jogador nunca chega a conhecer (MUKHERJEE, 2017b, p.300).

Outra relação colonial nos jogos pode ser vista pela ideia repetida constantemente de que o Ocidente precisa guiar ou intervir no Oriente. Embora a ideia seja questionada fortemente em outros tipos de mídia, acaba passando muitas vezes despercebida nos videogames por conta de seu caráter lúdico e “irreal”. Para Chakraborti (2015), a noção de que as ex-colônias são incapazes de se autogovernar e que o subcontinente indiano é visto como lugar exótico são retratos do colonialismo nos videogames³³.

³³ Aqui, embora a mesma lógica se aplique em outras regiões subalternizadas, Chakraborti debate especificamente sobre a Índia a fim de dar um exemplo próximo.

Chakraborti (2015) analisa o jogo *Hitman 2: Silent Assassin* (2002), onde o personagem principal, Agente 47, se infiltra no Templo Dourado de Amritsar para matar o líder de um culto religioso que ameaça a soberania da nação. O jogo tem uma conotação intervencionista ao reconstituir a operação Blue Star, ação militar indiana em resposta a uma insurgência de grupos siques após conturbadas disputas políticas. O jogo indiretamente sugere que caso o Ocidente estivesse no controle da situação, os acontecimentos se resolveriam de maneira diferente, sem anos de violência e reviravoltas políticas e de forma mais silenciosa, precisa e decisiva (o personagem faz parte de um serviço secreto). Existe uma reiteração de que o Ocidente é melhor em equipamento, treinamento e estratégia (CHAKRABORTI, 2015). No aclamado *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) existe uma missão na qual soldados russos invadem o estado de Himachal enquanto estadunidenses e britânicos tentam defendê-lo. O mais curioso é que não existe nenhum exército indiano ali para defender sua própria cidade, sendo função do jogador, no lado dos “bonzinhos”, fazê-lo (MUKHERJEE, 2017). O mesmo acontece em *Call of Duty Black Ops 2* (2012), mas dessa vez os invasores são chineses e os defensores são soldados da OTAN (CHAKRABORTI, 2015).

Hitman 2: Silent Assassin ainda tem outro aspecto importante: entrar no templo sagrado para os siques e assassinar o maior número de pessoas de forma subversiva criou uma revolta na comunidade sique, principalmente nas crianças que, segundo divulgado pela BBC, ficaram chocadas com a forma com que a sua comunidade foi retratada, dando aos jogadores o objetivo de matar qualquer um que usasse turbantes, determinando-os como terroristas dentro do templo. A repercussão foi grande e os desenvolvedores pediram desculpas à comunidade sique e prometeram corrigir estes aspectos em uma atualização futura (BBC, 2002).

Chakraborti (2015) ainda mostra como a Índia é vista como uma terra fascinante e perdida no tempo. Em *Tomb Raider 3* (1998), Lara Croft é uma aventureira que precisa recuperar uma relíquia perigosa de um templo indiano. Apesar da relíquia ser protegida por uma tribo local, seus guardiões nunca aparecem no jogo e o único adversário do personagem é outro estrangeiro. Os obstáculos em seu caminho variam de armadilhas, tigres e cobras a uma Shiva "demoníaca" de seis braços, que pode simplesmente ser enfrentada com um revólver. O jogo evidencia a total falta de pesquisa de deuses e religiões indianas além de mostrar falta de respeito com a cultura do país. A Índia é uma terra perdida no tempo, cheia de mistérios e historicamente incorreta, demonstrando que não houve o mínimo de cuidado por parte dos *designers*, que simplesmente criaram o que consideraram ser indiano (CHAKRABORTI, 2015).

Para o sujeito pós-colonial, esse tipo de representação esconde que a própria Índia real é simulada para o Ocidente. Está divorciada de qualquer Índia real, pois a Índia Ocidental sempre existiu como o hiper-real imaginado. (...) Ele oculta que o real ocidental do oriente exótico não apenas não é mais real, mas nunca foi real. Uma vez que não existe uma verdadeira Índia essencial, não se trata principalmente de representar a Índia de maneira errada, mas sim de representar a Índia dessa maneira, permitindo que o Ocidente continue a influenciá-la e dominá-la, criando, recriando e impondo essa visão da Índia como um espaço maduro para a influência ocidental³⁴ (CHAKRABORTI, 2015, p.191, tradução nossa).

Penix-Tadsen (2016) escreve sobre a representação do Brasil no jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009). Em uma das missões, uma milícia local faz parte de uma organização terrorista e o jogador, integrante de uma força especial precisa subir em uma favela atirando em tudo que se move para cumprir seu objetivo de eliminar os terroristas. Além do estereótipo comum da favela, várias referências erradas são feitas sobre a cultura brasileira pelo mapa. Placas em espanhol, jornais chineses nas paredes e produtos culinários de origem indiana são alguns exemplos. Como coloca o autor,

A explicação para esses non sequiturs culturais é de natureza fundamentalmente econômica: são propriedades criadas para outros ambientes culturalmente codificados, recortados e colados nesses mapas latino-americanos, um reflexo dos atalhos para a contextualização cultural exigidos pelo calendário de desenvolvimento de jogos em série como *Call of Duty*³⁵ (PENIX-TADSEN, 2016, p. 162, tradução nossa).

Em uma missão frenética, os jogadores brasileiros dificilmente irão parar e refletir sobre essas representações culturais (PENIX-TADSEN, 2016), e “tais abordagens emanam quando os centros de poder coloniais ou neocoloniais são construídos em um processo que estimula a hegemonia cultural”³⁶ (MUKHERJEE, 2017, p.111, tradução nossa).

Outra análise semelhante é feita por Sisler (2008), dessa vez sobre o Oriente Médio. Lugar de diversas religiões mundiais, com uma multiplicidade étnica e linguística além de

³⁴ “For the postcolonial subject, this sort of representation hides that the real India itself is simulated for the West. It is divorced from any real India, as for the West India has always existed as the imagined hyperreal. (...) It conceals that the western real of the exotic East is not only no longer real, but it has never ever been real. Since there is no real essential India, it is not primarily the question of representing India in a wrong way but rather that representing India in this manner allows the West to continue to influence and dominate it by creating, recreating and imposing this view of India as a space ripe for western influence.”

³⁵ “The explanation for these cultural non sequiturs is fundamentally economic in nature: these are properties created for other culturally coded environments, cut and pasted into these Latin American maps, a reflection of the shortcuts to cultural contextualization necessitated by the development calendar of serial games like *Call of Duty*.”

³⁶ “such approaches emanate when colonial or neocolonial centers of power are constructed in a process that encourages cultural hegemony.”

séculos de histórias, o Oriente Médio foi reduzido a algumas imagens simplistas. Para o autor, além da história colonial, os acontecimentos de 11 de setembro ajudaram a criar uma retórica polarizada, uma dicotomia entre “eles e nós”, onde o Eu é amigável e o Outro é hostil. As imagens mais comuns são turbantes, cimitarras, camelos, dançarinas exóticas, desertos e acima de tudo, terroristas. A impressão oriental proporcionada pelos jogos é construída de forma fantasiosa como forma de atrair jogadores, proporcionando a vivência de experiências já comumente criadas pelo Ocidente do Oriente em outras mídias e que alcançam novas proporções no videogame.

Para Sisler (2008), essa terra das fantasias implica em algo extremamente importante: a falta de história do Oriente Médio. Enquanto inúmeros jogos que retratam a Europa e Estados Unidos possuem representações factuais, algo diferente da realidade é criado não só no Oriente Médio mas em outras regiões. Isso acarreta na exclusão de histórias e relatos locais que contribuíram para a construção de uma identidade cultural. As representações do Oriente variam entre os gêneros de jogos. Em jogos de aventura e exploração o Oriente Médio é retratado como exótico e fantasioso. Já em jogos de tiro (principalmente nos jogos de guerra) árabes e muçulmanos são os inimigos, neste caso, quase sempre terroristas (SISLER, 2008). Jogos que endereçam o terrorismo serão melhor abordados na terceira parte deste capítulo.

Além do engajamento dos jogadores por causa do aspecto gráfico e interativo dos jogos, Sisler (2008) argumenta que a falta de representatividade do Oriente também pode ser vinculada ao modo de produção dos videogames. Produzidos em centros ocidentais, são pensados de forma a atender uma demanda eurocêntrica que já possui imagens estereotipadas do Oriente Médio. Os desenvolvedores procuram imaginar ideias comuns em seu público alvo (homens brancos e héteros), gostos, expectativas e hábitos de consumo para maximizar as vendas..

Neste sentido, a raça não é a única identidade artificialmente criada com o objetivo de se alinhar ao mercado. A objetificação da mulher faz parte de muitos dos gêneros de videogames.

A famosa série de aventura *Tomb Raider* já citada anteriormente, tem como protagonista Lara Croft, uma arqueóloga que busca descobrir lugares mitológicos e desvendar segredos perdidos. Seu corpo é excessivamente feminino, com seios desproporcionais, quadris finos e roupas curtas. Lara também é fisicamente forte e ágil. A objetificação feminina é claramente perceptível nos primeiros jogos da série, onde os desenvolvedores identificaram a

audiência sendo de homens de 15 a 26 anos e produziram um conteúdo voltado para esse público (MIKULA, 2003).

Essa discussão ganhou um novo episódio com o lançamento de um *reboot*, com histórias dos jogos criados nos anos 2000 mas gráficos atualizados. Os debates sobre a objetificação da personagem alcançaram tanta proporção que os desenvolvedores resolveram criar uma nova versão de Lara, bem menos sexualizada.

Figura 3: Lara Croft no jogo Shadow of the Tomb Raider



Fonte: Tecmundo (2018). O jogo se passa em territórios da América do Sul

Depois do *reboot* de Tomb Raider, mais desenvolvedores começaram a perceber que podem atrair mais pessoas se conseguirem criar representações sem estereótipos sexuais. Personagens femininas não objetificadas se tornaram mais comuns, como em *Assassin's Creed Syndicate* (2015), *Horizon Zero Dawn* (2017), *Hellblade: Senua Sacrifice* (2017), *The Last of Us* (2013) e *Alien: Isolation* (2014). Essa mudança é visível majoritariamente em jogos AAA (jogos de grande orçamento) de ação e aventura, enquanto outros gêneros como MMORPGs e luta fazem maior objetificação das personagens femininas (SALÁFIA, FERREIRA, NESTERIUK, 2018). Dados divulgados pela PGB (2021) mostram que o público feminino prefere na maioria jogos de ação/aventura e estratégia, deixando evidente que a divergência nas representações entre os gêneros de jogos ainda está baseada no público consumidor específico e não em uma pluralidade da comunidade *gamer* em geral.

Ainda estudando as representações e fazendo referência a Lara Croft, Shaw (2015) argumenta que é extremamente difícil determinar se os jogadores se identificam ou não com os personagens nos jogos pois as percepções de cada um são únicas e fazem referência não só ao protagonista como à narrativa, ao espaço, aos gráficos e a outros aspectos. Por isso, mesmo em jogos que possuem personagens que representam grupos marginalizados, os jogadores que fazem parte deste grupo podem acabar não se identificando com ele por conta de outros fatores como ambientação, história, dublagem ou trilha sonora (SHAW, 2015). *Assassin's Creed 3* (2012) se passa na época da Guerra dos Sete Anos na América colonial e o personagem principal é descendente de nativos. Aqui a mecânica prevalece sobre a narrativa e o jogador realiza atividades ligadas aos colonizadores.

Ainda que o jogo ofereça cuidadosamente um dos únicos e mais bem desenvolvidos heróis nativos em um videogame, muito mais de como a história é construída no jogo demonstra que o público final é imaginado como branco, masculino e ocidental³⁷ (SHAW 2015, p.15, tradução nossa).

As identidades estão sujeitas a momentos específicos, contextuais, fluidos e imaginativos em um processo de identificação. A interação com outros elementos nos jogos mascara o processo de identificação (SHAW, 2011). Para conseguir transmitir representações com as quais os jogadores possam se identificar, os jogos precisam focar em todas as suas características. Fragoso e Amaro (2018, p.44-45) defendem o foco na análise dessas características:

Acreditamos que os Estudos de Jogos não devem ficar limitados a visões essencialistas, descartando, por exemplo, as relações entre as representações da mulher nos jogos e no cinema, ou na televisão. Por outro lado, concordamos com os antigos ludólogos sobre a necessidade de que não se perca de vista que há diferenças entre jogar Tomb Raider com o avatar de Lara Croft e ler os livros ou assistir os filmes inspirados pelo jogo. Mesmo nessas abordagens mais amplas, o foco dos Estudos de Jogos deve permanecer sendo as questões características dos jogos.

Esta seção se baseia na proposição de que mesmo que as dinâmicas interativas dos jogos sejam importantes para entender a formação da audiência, é preciso compreender que as narrativas possuem um impacto muito maior nos sujeitos subalternos, e os estudos pós-coloniais ajudam a elucidar isso. Ademais, com representações autênticas, as audiências marginalizadas se sentiriam ainda mais próximas dos videogames pois a mídia as ajudariam a se sentirem

³⁷ “Even as the game carefully offers one of the only, and best developed, Native heroes in a video game, so much else of how history is constructed in the game demonstrates that the ultimate audience for the game is imagined as white, male, and Western.”

aceitas (SHAW, 2011). Isso não descarta a importância de outros fatores, como elementos que constituem as regras dos jogos. Será visto na próxima parte, como jogos de estratégia usam regras intrínsecas ao código que reproduzem colonialidades.

Os casos aqui apresentados mostram como o videogame ainda é um campo de estudo que precisa de maior intervenção de pesquisadores pós-coloniais. Evidenciar essa dinâmica na área possibilita maior cuidado dos desenvolvedores na pesquisa de seus jogos e se reflete na comunidade *gamer* de forma geral, criando maior sensibilidade ao tema. Repercussões negativas sobre representações nos videogames ainda são raras, mas mostram que a mídia também é uma excelente ferramenta para combater tais imaginários, que evidenciados podem ser derrubados em face de novas identidades culturais, ou melhor, contribuir para a criação e popularização de mídias próprias de regiões historicamente colonizadas em face de um mercado eurocentrizado.

4.2 O ESPAÇO COLONIAL NOS VIDEOGAMES

Representações de personagens e narrativas não são os únicos elementos dos jogos nos quais colonialidades podem ser observadas. Um elemento essencial para qualquer videogame de qualquer estilo é a representação do espaço, onde todas as outras características concebidas para o jogo são implementadas. Especificamente nos jogos de estratégia em tempo real (RTS), a ausência de uma narrativa faz com que o jogador seja o personagem principal e determine as ações futuras no jogo. O objetivo da seção será apresentar como o espaço influencia na construção de dinâmicas coloniais mas ao mesmo tempo permite aos jogadores criarem histórias diferentes da proposta originalmente pelo jogo, mesmo que somente dentro da estrutura permita pelo jogo. Enquanto o foco da seção anterior foi sobre jogos de ação e aventura, aqui o enfoque dos autores será sobre os jogos de estratégia em tempo real (RTS e *Grand Strategy*). O espaço neste estilo de jogo é representado por um mapa real ou fictício no qual os jogadores criam, desenvolvem e expandem suas civilizações.

Apesar de divergirem em suas mecânicas, muitos dos RTS e *Grand Strategy Games*, “compartilham uma forte fascinação com a história colonial, incluindo suas dimensões militares, econômicas e tecnológicas” (LAMMES, DE SMALE, 2018, p.1). Através dos empregos de técnicas de dominação como exploração, comercialização, cartografia e estratégia militar, a experiência colonial é levada aos jogadores quase que de forma escancarada (LAMMES, DE SMALE, 2018).

Os jogos de estratégia estão intimamente ligados a discursos geopolíticos do século XX. Como aponta Nohr (2010), a lógica clausewitziana de que a guerra é uma forma de política onde há disputa por recursos naturais em um espaço delimitado, neste caso, o mapa da campanha. Nos jogos de estratégia, a procura de recursos é um aspecto fundamental, sendo necessário assegurar novas fontes de comida, matérias primas e mão de obra por meio de conquistas territoriais. Através da reprodução de uma economia baseada no capitalismo, o jogador é incentivado a expandir cada vez mais para “vencer o jogo”. A busca por recursos também cria o que Nohr (2010) chama de binarismo centro-periferia virtual, no qual à medida que o jogo passa e o império evolui, cria-se uma hierarquia entre capitais e colônias onde o jogador é forçado a construir estruturas na periferia como portos, postos comerciais e estradas de modo a sustentar a demanda da capital por recursos. A dinâmica colonial é recriada pelo próprio jogador.

Uma característica essencial dos jogos de estratégia é a possibilidade de jogar com diversas facções ou nações, permitindo aos jogadores criar ou alterar acontecimentos históricos. Ao escolher uma facção historicamente colonizada, como a Índia em *Empire Total War* (2009), os jogadores criam uma resposta pós-colonial onde podem derrotar colonizadores e desafiar o imperialismo como forma de resistência (MUKHERJEE, 2017).

Lammes e De Smale (2018) trazem para o debate a relação dos jogadores com os jogos, invocando o conceito de "retórica processual" desenvolvido por Bogost. Mesmo que aspectos coloniais façam parte de um jogo, o jogador pode manipular o espaço ao empregar uma combinação de táticas e estratégias diferentes usando o mesmo conjunto de regras e criando uma experiência nova. Isso significa que não somente jogar a favor de uma realidade histórica alternativa significa reverter o processo colonial como o próprio ato de jogar já é um modo de hibridização onde os jogadores interagem de forma crítica.

No modo *multiplayer* de jogos baseados em turnos, os jogadores precisam esperar um tempo de carregamento quando o turno é passado. Durante o tempo onde não existe nenhuma interação, os jogadores podem conversar entre si a respeito de suas experiências no jogo. Como o personagem é caracterizado, ou o motivo de certas ações dentro do jogo são pensamentos críticos proporcionados pela ausência do aspecto principal dos jogos que barram reflexões na grande maioria dos jogos: a interatividade (LAMMES, DE SMALE, 2018). Essas discussões se tornam ainda mais prolíficas dentro de comunidades na internet, como será visto mais à frente.

Galloway (2006, p.102, tradução nossa) comenta sobre o processo de reinvenção no jogo *Civilization*. “A história em *Civilization* é precisamente o oposto da história, não porque o jogo fetichiza a perspectiva imperial, mas porque os detalhes diacrônicos da vida vivida são substituídos pela homogeneidade sincrônica do código puro e simples”³⁸.

Segundo Mukherjee (2017), as dinâmicas coloniais presentes nos jogos de estratégia são muitas e podem ser facilmente observadas. Os jogadores podem enviar diplomatas, espiões e mercadores para territórios desconhecidos a fim de descobrir novas terras, rotas comerciais e riquezas, podem criar exércitos, marinhas e controlá-los em batalhas em tempo real, conquistar cidades e vilas, pregar religiões e converter culturas. A diplomacia também é um aspecto importante, e permite aos jogadores criarem alianças, acordos comerciais, oferecer vassalagem, cobrar impostos e juntar-se a outras guerras. A cada turno, novas ações são tomadas e o mapa vai se modificando de acordo com a preferência do jogador.

Mukherjee (2017) acrescenta que mesmo que os jogos de estratégia proporcionem uma natureza híbrida da espacialidade pós colonial, os desenvolvedores criam mecânicas que favorecem o jogador que revive as experiências coloniais, tornando muito mais fácil jogar de acordo com lógicas que perpetuam o colonialismo do que desafiá-la. Mais importante do que entender o caráter híbrido dos mapas é entender quem joga esses mapas, como os mapas são representados e quais são as regras dos jogos presentes no código.

Para Mukherjee (2017), as representações espaciais nos jogos de estratégia são imprecisas. Enquanto apenas uma pequena parte da comunidade está engajada no desenvolvimento dos jogos, uma soma muito maior irá consumi-los. As práticas de desafiar o sistema colonial histórico são limitadas pois retratam um processo de colonização e exploração concebido por uma perspectiva colonial dominante uma vez que os jogos mais vendidos e jogados são produzidos na Europa.

Um exemplo ilustrativo está na própria comercialização dos videogames. Jogos populares do gênero como *Europa Universalis 4* (2013) e *Crusader Kings 2* (2012) oferecem sua versão base a baixos preços mas que limitam as mecânicas presentes no jogo. Ao comprar a versão básica, os jogadores têm acesso apenas a jogabilidade de facções cristãs na Europa. Somente pela compra de DLCs (Downloadable Content) que jogadores que quiserem

³⁸ “History in *Civilization* is precisely the opposite of history, not because the game fetishizes the imperial perspective, but because the diachronic details of lived life are replaced by the synchronic homogeneity of code pure and simple.”

experimentar facções islâmicas, por exemplo, podem ter acesso ao conteúdo, deixando implícito que o jogo foi feito originalmente para ser jogado por países europeus.

Além disso, o próprio ato de utilizar as mecânicas expansionistas do jogo transforma o objetivo inicial dos jogadores de se defender em uma conquista global, recriando um novo colonialismo. Esse contexto se aproxima do pensamento de Spivak, que ao escrever sua crítica pós-colonial afirma que a descolonização de um espaço implica no uso de uma lógica semelhante à usada pelo império, no caso dos videogames, expansão do exército e aquisição de novas terras que serão moldadas conforme as necessidades da nação (MUKHERJEE, 2017).

Ainda em Mukherjee (2017), o mapeamento da história cultural nos jogos de estratégia é simplista. Ao analisar o jogo *Empire: Total War* (2009), percebe-se que em muitas situações frases como “o jeito indiano de fazer as coisas” descrevem mecânicas presentes no jogo que ignoram uma vasta diversidade cultural presente no subcontinente. Os sistemas de castas são ignorados, a importância religiosa para a formação das fronteiras é deixada de lado, aspectos históricos da colonização indiana observados pelos europeus são imprecisos. Benaras, a cidade sagrada dos Hindus, é um dos ashrams no jogo. As descrições dos exércitos locais são feitas como se o jogo fosse feito (e é) do ponto de vista europeu ao tratar indianos como nativos atrasados e europeus como estrangeiros desenvolvidos. Essa imprecisão nos detalhes prejudicam a experiência do jogador indiano, por exemplo, que deseja jogar como uma facção local e expulsar os britânicos.

Figura 4: Tela do jogo Empire: Total War



Fonte: Bluesnews (2009)

Aqui o autor relaciona a situação presente nos jogos com o trabalho de Said ao dizer que “uma complexa situação geopolítica é reduzida a simples retratos de um conjunto de lugares, recursos e sociedades através de lentes orientalistas”³⁹ (MUKHERJEE, 2017, p.38, tradução nossa). Somado a isso os RTS possuem uma outra característica: os fatores de vitória. Para “vencer” o jogo é preciso conquistar territórios pré-estabelecidos no início da campanha que variam conforme a facção. O caminho histórico incentivado pelo jogo se vê claro ao se olhar as condições de vitória da Grã-Bretanha: capturar e controlar 23 regiões incluindo Hindustão, Florida, Gibraltar, Islândia, Nova França e Ilhas Leeward.

Mukherjee (2017) também desenvolve melhor a ideia de hibridismo nos videogames, fazendo referência ao conceito de Terceiro Espaço inicialmente proposto por Bhabha. Ao analisar o jogo *Empire Total War* (2009), o autor afirma que os jogadores experimentam uma dinâmica semelhante ao Terceiro Espaço ao se deparar com algumas mecânicas presentes dentro da programação do jogo. Um exemplo são as rebeliões e a insatisfação da população das províncias ou cidades conquistadas. Cidades dominadas podem se rebelar e até mesmo se tornar independentes se o jogador não realizar certas mudanças no seu jogo. Ao jogar com qualquer facção, o jogador se depara com uma interação com outras culturas que o força a mudar certos aspectos de sua própria expansão territorial inicialmente planejados. Outras religiões devem ser toleradas, prédios históricos para determinada população devem ser mantidos e acordos diplomáticos devem ser firmados.

Essa dinâmica de protesto para Mukherjee (2017) é a representação do Terceiro Espaço de Bhabha nos videogames, onde uma interação entre dois espaços em disputa cria um novo lugar, onde identidades são negociadas. Escolhas, por mais que óbvias dentro do mapa, devem ser tomadas levando em conta a presença do outro. Os processos de construção dos impérios não possuem fim, mas a expansão territorial gera o Terceiro Espaço por meio do protesto. A noção do outro é evidenciada e, por mais que suas vozes sejam silenciadas por meio de extermínio ou assimilação, parafraseando Spivak, sempre existirá a necessidade do jogador se preocupar com essa dinâmica. Seja jogando contra ou a favor de relações de dominação históricas, a experiência dos jogadores é sempre afetada pela interação com outras facções que alteram sua jogabilidade.

³⁹ “A very complex geopolitical situation is thus rendered comfortably simple to portray an entire set of places, resources, and societies through an imperialist or orientalist lens”

Mesmo que as narrativas alternativas possuam olhares estereotipados e demonstrem que o melhor caminho a ser tomado é aquele historicamente factual, ela é fundamental segundo Mukherjee (2017) para evidenciar possibilidades de subalternização, protesto, elitismo e hegemonia. O autor conclui dizendo que “é a atualização pelo jogador que resulta em um entendimento mais profundo da experiência colonial” (MUKHERJEE, 2017, p.19)⁴⁰. O *thirding* ocorre como forma de negociação onde a espacialidade é questionada. O outro está ali e sua posição de subalterno pode ou não ser percebida pelos jogadores.

Apperley (2018), ao analisar o jogo *Europa Universalis II* (2001), comenta que um dos aspectos mais marcantes do jogo é a diferença entre povos civilizados e nativos por meio de mecânicas de colonização.

Cada província que não é controlada por uma nação “civilizada” tem uma população nativa entre quinhentos e cinco mil; além disso, a população de cada província “não civilizada” recebe uma classificação entre zero e 10 para indicar sua agressividade em relação às incursões de colonos e comerciantes. A população nativa é assimilada na colônia uma vez que atinge um certo tamanho, e os nativos automaticamente se tornam cidadãos produtivos dentro da economia da colônia. A população nativa pacífica pode ser facilmente assimilada para criar uma colônia grande e próspera sem ter que alocar tropas para proteger os colonos. No entanto, tentar estabelecer uma colônia ou mesmo um posto comercial em uma província que tem uma população nativa grande e agressiva, muitas vezes leva à ao extermínio dos colonos. Isso pode ser prevenido estacionando tropas na colônia, pois mesmo as tropas colonizadoras mais fracas geralmente podem derrotar um grande exército indígena. No entanto, uma vez que as tropas entram em uma província com uma população nativa, o jogador tem a opção de 'exterminar nativos'; esta opção é recomendada na maioria dos guias de estratégia ao lidar com nativos de nível de agressão quatro ou mais⁴¹ (APPERLEY, 2018, p. 11, tradução nossa).

Para os nativos, o ato de defender a própria terra é denominado de agressividade, enquanto nas facções “civilizadas” não existe agressão ao invadir outros territórios e sim algo louvável. A colonização é celebrada como conquista, sucesso e ato heróico. Mir e Owens (2013, p.108, tradução nossa) olham para o jogo *Civilization 4: Colonization* (2008) de forma semelhante:

⁴⁰ “it is the actualization by the player that results in a deeper understanding and experience of the postcolonial”

⁴¹ “Each province that is uncontrolled by a ‘civilized’ nation has a native population of between five hundred and five thousand; furthermore, the population of each ‘uncivilized’ province is given a rating between zero and 10 to indicate their aggressiveness towards incursions by colonists and traders. The native population is assimilated into the colony once it has become a certain size, and the natives automatically become productive citizens in the economic output of the colony’s economy. Peaceable native population can be easily assimilated to create a large, thriving colony without having to allocate troops to protect the colonists. However, trying to set up a colony or even a trading post in a province that has a large and aggressive native population will often lead to the extermination of the colonists. This can be prevented by stationing the colony with troops, as even the weakest colonizing troops can usually defeat a large indigenous army. However, once troops enter a province with a native population, the player is presented with the option to ‘exterminate natives’; this option is recommended in most strategy guides when dealing with natives of aggression level four or more”

Em Colonization, os indígenas são simplesmente um recurso a ser administrado na planilha de dominação cultural. No nível do código eles são os “Outros”, limitados em ações e traços culturais que beneficiam especificamente seus colonizadores. Além de adquirir coisas do Ocidente, os povos indígenas estão presos no tempo, incapazes de avançar por seus próprios meios. Se os jogadores optarem por educar os povos nativos, o jogo erradicará qualquer sensação de que eles já foram indígenas. Mesmo que os jogadores optem por simplesmente deixar os povos nativos em paz, eles ficam estagnados, falhando em desenvolver qualquer tecnologia, mudar, se adaptar ou fazer qualquer uma das coisas que as pessoas fazem. Embora possam ser poderosos aliados e/ou recursos para ganhar dinheiro, declarar independência e lutar pela liberdade, os nativos americanos não são diretamente relevantes para ganhar o jogo⁴².

Para Apperley (2018), essas práticas contribuem para a circulação e dominação de versões oficiais da história ao invés de oferecer novas perspectivas, as quais muitas vezes são o foco principal das campanhas de marketing das distribuidoras. Por outro lado, ao evidenciar caminhos alternativos, por mais imprecisos que sejam, os jogos sugerem que interpretações dominantes sobre o passado estão sujeitas a visão de cada um, neste caso, cada jogador. Essa divergência entre real e alternativo permite questionamentos sobre a versão oficial da história, e como novos caminhos poderiam ser construídos, ainda mais quando experiências individuais são debatidas em um meio coletivo.

Apperley (2018) também destaca o poder da comunidade de jogadores em realizar críticas e criar novas formas de interpretar os jogos ao analisar fóruns de discussões dos RTS *Europa Universalis II* e *Victoria: Empire Under the Sun* (2003). Ao debaterem entre si, jogadores criticam o realismo de elementos históricos nos jogos, frequentemente reclamando da falta de cuidado que os desenvolvedores tiveram em retratar seu país ou região. Jogadores que possuem maior conhecimento na área de programação vão além e contribuem para a veracidade histórica ao criarem Mods (modificações no conteúdo base do jogo utilizando a própria “engine” dos desenvolvedores) disponibilizados para toda comunidade poder realizar o download. Aqui podemos ver que o sistema dos jogos de estratégia está aberto para novas construções, mesmo que não possuam incentivos monetários. Os conteúdos produzidos por

⁴² “In Colonization, Native peoples are simply a resource to be managed in the spreadsheet of cultural domination. At the level of code they are the “Other,” limited in actions and cultural traits that specifically benefit their colonizers. Aside from acquiring things from the West, Native peoples are trapped in time, unable to advance by their own means. If players chose to educate Native peoples, the game eradicates any sense that they were once indigenous. Even if players chose to simply leave Native peoples alone, they stagnate, failing to develop any technologies, to change, to adapt, or to do any of the things that peoples do. Although they can be powerful allies and/or resources in earning money, declaring independence, and fighting the mother country for freedom, Native Americans are not directly relevant to winning the game.”

Mods mostram como a comunidade pode utilizar o videogame para produzir suas próprias histórias (APPERLEY, 2018).

O gênero RTS nos ajuda a compreender como o espaço imperial é representado no videogame, além de evidenciar as relações coloniais. O jogador se depara com a existência do outro e pode jogar contra ou a favor do processo colonial, mesmo que dentro de um sistema delimitado pela mecânica dos jogos. O aspecto social do jogo auxilia na evidência de problemas como representações inexatas.

As duas primeiras seções deste capítulo introduziram o pós-colonialismo dentro dos *Games Studies*. Na próxima seção, será discutido como videogame faz parte do sistema capitalista hegemônico onde títulos incorporam conflitos políticos e atividades econômicas.

4.3 VIDEOGAME, POLÍTICA E CAPITALISMO

Ainda que os estudos pós-coloniais dentro dos *Game Studies* sejam poucos, muitos outros trabalhos realizados na disciplina contribuem para o tema, ainda que não tratando diretamente do pós-colonialismo e decolonialismo e utilizando termos de outros autores, como a hegemonia gramsciana. Será abordado aqui como os videogames reproduzem estruturas políticas e econômicas presentes no cenário internacional

Os jogos de guerra são bem ilustrativos neste contexto tendo em vista sua instrumentalização pelo Ocidente. O objetivo do gênero é claro: eliminar o inimigo. Como exposto anteriormente, essa dinâmica possibilita a criação de representações de um lado certo e virtuoso em face do outro como errado e degenerado. Transcrevendo para realidade, os jogos de guerra são usados frequentemente pelos Estados Unidos para colocar os jogadores como representantes do Estado, enaltecendo e reproduzindo seus valores nacionais.

Segundo Robinson (2014), os videogames estão ligados ao excepcionalismo estadunidense⁴³ ao reproduzirem imagens que vitimizam o país e justificam a adoção de atitudes violentas para alcançar seus objetivos. Através de representações estereotipadas do inimigo, a indústria dos jogos consegue disseminar entre os jogadores valores nacionais que auxiliam na importância do país no cenário internacional e consequentemente ajudam a manter a estrutura hegemônica.

⁴³ “Americans think of themselves as exceptional, then, not necessarily in what they are but in what they could be. For this reason the sense of exceptionalism can never die, no matter how unexceptional the nation may appear in reality. Exceptionalism persists because of what it promises just as much as, if not more than, what it delivers. It is tied to what it means to be an American: to have faith in the values and principles that caused the nation to be founded and continue to exist (ROBINSON, 2014, p.455).”

A literatura existente sobre jogos militares também sugere que a cultura popular pode ser usada para apoiar ainda mais a narrativa do excepcionalismo, propagando a ideia de que o mundo não-ocidental é ameaçador e precisa da influência civilizadora/democratizadora da América. Demonstra que a maioria dos jogos militares retratam representações baseadas no orientalismo, com o Oriente Médio retratado como atrasado, violento e resistente à ordem civil⁴⁴ (ROBINSON,2014, p.452, tradução nossa).

Pode-se acrescentar a isso o fato de que o processo de desenvolvimento de jogos está intimamente ligado à indústria militar estadunidense. Muitos jogos de guerra são produzidos com a cooperação de veteranos das forças armadas ou representantes de outras instituições como a CIA (HUNTEMANN, PAYNE, 2010). Franquias como *Medal of Honor* (Electronic Arts), *Call of Duty* (Activision) e *Battlefield* (Electronic Arts) conquistaram milhões de fãs pelo mundo inteiro abordando temáticas alinhadas à política dos Estados Unidos como a Guerra ao Terror, quase sempre retratando lutas contra inimigos russos, árabes ou asiáticos.

Um exemplo clássico e muito polêmico é o jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009). Na missão “No Russian”, o jogador entra em um aeroporto acompanhado de um grupo terrorista russo com o objetivo de iniciar um novo conflito mundial. Para isso, o jogador é obrigado a atirar em todos os civis presentes no aeroporto, caso contrário, será assassinado pelos outros terroristas. Outra curiosidade: na mesma franquia os árabes são aliados dos russos e enfrentam uma coalizão ocidental.

Figura 5: Tela do jogo Call of Duty: Modern Warfare 2



Fonte: Tecmundo (2020)

⁴⁴ “The existing literature on military games also suggests that popular culture can be used to further support the exceptionalism narrative by propagating the idea that the non-western world is threatening and needs America’s civilising/democratising influence. It demonstrates that most military games portray representations based on Orientalism, with the Middle East depicted as backward, violent and resistant to civil order.”

Embora muitos jogos online permitem aos jogadores escolher ambas as partes envolvidas no conflito, nos jogos *singleplayer* o lado ocidental é obrigatoriamente vivenciado pelo jogador. Nas vezes que os jogadores controlam o outro lado, é para fortalecer estereótipos negativos (HUNTEMANN, PAYNE, 2010).

A utilização de jogos de guerra como forma de política externa divide as atenções com o uso do videogame como ferramenta de política interna. Em 2002, o jogo *America's Army* ganhou forte repercussão por ser produzido pelo próprio exército estadunidense, com o objetivo de atrair jovens para o alistamento militar⁴⁵, em defasagem na época. Além disso, o jogo, que promove os valores nacionais dos Estados Unidos, ficou popular no mundo inteiro por causa de suas operações intimamente ligadas à vida real desenroladas no Oriente Médio (HUNTEMANN, PAYNE, 2010).

Com os acontecimentos de 11 de setembro, o alvo da representação do inimigo nos videogames, alinhado com a política externa dos Estados Unidos, passou a ser os islâmicos. A estereotipação e falta de cuidado na representação possuem um impacto no Oriente Médio. Enquanto jogadores ocidentais pouco refletem sobre imagens orientalistas, crianças e jovens do Oriente Médio sentem seus valores culturais e crenças atacados ao jogar tais jogos (SISLER, 2008).

“A maioria dos videogames no mercado são anti-árabes e anti-islâmicos”, diz Radwan Kasmiya, gerente executivo da empresa síria Afkar Media. “Os jogadores árabes estão jogando jogos que atacam sua cultura, suas crenças e seu modo de vida. Os jovens que estão jogando os jogos estrangeiros estão se sentindo culpados”⁴⁶ (ROUMANI, 2006, p.6 apud SISLER, 2008, tradução nossa).

Lógicas semelhantes podem ser vistas em jogos que retratam o Vietnã. Muitos jogos que se passam no país “esquecem” de mencionar sua história colonial. As ocupações do território por Japão e França não são retratadas, o que se vê é uma tendência de estadunidenses sendo personagens jogáveis enquanto vietnamitas são terroristas e guerrilheiros (*Battlefield Vietnam, Far Cry 5: Hours of Darkness*) (MUKHERJEE, 2017). Tamanha é a luta por

⁴⁵ “As you log in and out from your skirmish via the home page of America's Army, you have the opportunity to link directly to the Web site goarmy.com. Twenty-eight percent of all visitors to America's Army's Web page click through. It is a major recruitment site for the U.S. Army, one that reportedly has a higher success rate than any other method (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p.18)”

⁴⁶ “Most video games on the market are anti-Arab and anti-Islam, says Radwan Kasmiya, executive manager of the Syrian company Afkar Media. Arab gamers are playing games that attack their culture, their beliefs, and their way of life. The youth who are playing the foreign games are feeling guilt.”

representação presente no videogame que companhias árabes começaram a surgir e produzir conteúdos voltados para o público doméstico. Em *Special Force* (2003), os jogadores lidam com a ocupação do sul do Líbano por Israel, com destaque para a glorificação do papel do Hezbollah na retirada do exército israelita. O conceito do jogo não é diferente dos jogos de tiro ocidentais, aponta Sisler (2008). Estereótipos presentes na narrativa e nas imagens são revertidos, e o herói árabe muçulmano substitui o estadunidense. A única diferença é o jogar como forma de resistência. Em *Under Ash* (2001), o jogador se envolve com a resistência na Palestina. O jogo conta com uma mecânica que não estimula o terrorismo: é proibido matar civis. Avaliações péssimas dos próprios jogadores árabes sobre a mecânica não se refletiram em uma experiência ruim pois eles acreditaram que a ideia do jogo foi admirável ao resgatar sua identidade perdida na mídia ocidental (SISLER,2008).

Ruch (2021) contribui para a discussão ao analisar discursos de desenvolvedores dos jogos AAA mais vendidos sobre questões ideológicas presentes nos jogos. O autor conclui que os desenvolvedores fazem o possível para se abster de críticas que atribuem caráter político às produções, fugindo de qualquer responsabilidade pelas mensagens que seus jogos carregam e delegando toda e qualquer perspectiva de tal natureza para as interpretações do jogador. Assim, conflitos políticos podem ser transportados para dentro do jogo e serem discutidos entre os jogadores apenas. Exclusões minoritárias servem para atender interesses corporativos e um cenário mais representativo passa pelas críticas de jogadores e pesquisadores aos desenvolvedores (RUCH, 2021). Felizmente, plataformas de discussão são mais populares nos dias atuais e aproximam os dois lados. Desenvolvedores começam a ouvir mais o lado dos jogadores e não apenas uma lógica de mercado, que, como aponta Shaw, nem existe realmente.

Cassar (2013), inspirado pelo pensamento gramsciano de que tudo carrega um significado ideológico, correlaciona hegemonia e videogame. Jogos digitais como outras mídias

são o resultado das circunstâncias históricas que ajudaram a gerá-los. Considerando que nenhuma época é isenta de conflitos, os videogames se mostram particularmente interessantes porque permitem que várias forças ideológicas coexistam dentro de um mesmo meio. Algumas dessas forças reforçam o status quo, enquanto outras lançam luz sobre a tenacidade obsessiva da natureza humana. Em outras palavras, os videogames são uma plataforma muito útil para observar os conflitos hegemônicos de Gramsci em ação⁴⁷ (CASSAR, 2013, p.338, tradução nossa).

⁴⁷ “are the result of the historical circumstances that helped to generate them. Considering that no era is without its conflicts, video games prove to be particularly interesting because they allow various ideological forces to coexist within the same medium. Some of these forces reinforce the status quo, while others shed light on the obsessive tenacity of human nature. In other words, video games are a very useful platform to observe Gramsci’s hegemonic conflicts in action.”

A luta hegemônica pode ser vista tanto nos videogames que representam relações coloniais, ao obrigar jogadores a seguir assumpções erradas sobre sua cultura e impossibilitando-os de protestar, quanto em disputas contemporâneas pelo poder. Os banimentos de jogos por alguns países evidenciam o caráter político do videogame. Na Alemanha, *Wolfenstein 3D* (1992) e *God of War* (2005) foram banidos por conterem referências nazistas. Na China, as séries *Hearts of Iron* e *Football Manager* foram banidas por reconhecerem o Tibete como independente, enquanto *Battlefield 4* (2013) foi banido por representar prédios na cidade de Shanghai sendo destruídos. No Irã, *Battlefield 3* (2011) que retrata uma invasão americana ao país também foi cortado. *Mercenaries: Playgrounds of Destruction* (2005) saiu de circulação na Coreia do Norte por motivo semelhante: representa o país como inimigo. Na Rússia, o jogo *Call of Duty Modern Warfare 2* (2009) foi proibido em função de representações terroristas do país⁴⁸.

Fora deste prisma, outro aspecto da ordem hegemônica abordado por pesquisadores dos *Game Studies* é a forma como os videogames se relacionam com o capitalismo e o neoliberalismo. Através da construção de softwares, a indústria dos jogos consegue estimular uma atividade cognitiva baseada em registrar, gerenciar, manipular e simular. Os videogames são poderosas ferramentas de ensino, mas a criação de jogos segue uma lógica corporativista ao estimular atividades cognitivas que tenham relação com o capitalismo da “vida real” (DYER-WITHEFORD, PEUTER, 2009).

De acordo com Baerg (2009, p. 119, tradução nossa), “o jogo digital e seu processo de representação computacional, promulga regras que conduzem um sistema simbólico que representa os processos em ação no neoliberalismo”⁴⁹.

A principal mecânica presente na maioria dos gêneros de videogame é a obtenção de lucro através de moedas artificiais nos jogos. Jogadores são recompensados ao concluir atividades dentro dos jogos, e usam o “dinheiro” para prosseguir no jogo melhorando seus personagens. O termo “*grinding*” no mundo dos jogos significa gastar tempo dentro do jogo buscando a obtenção de recursos. A mensagem nestes jogos é clara: para ganhar é preciso trabalhar. Jogadores que buscam apenas se divertir possuem dificuldades em progredir nos jogos. Nos modos online, essa dinâmica é ainda mais vital, pois a interação entre os jogadores cria uma verdadeira economia de mercado virtual.

⁴⁸ Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Lista_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_banidos&oldid=62275979.

⁴⁹ “the digital game, and its processes of computational representation, enacts rules driving a symbolic system that represents processes at work in neoliberalism”

A retórica processual do jogo digital funciona como a economia neoliberal de livre mercado ao oferecer escolhas aos jogadores que podem usar seus recursos para promover seus próprios interesses dentro dos parâmetros das regras do jogo. Ao fazê-lo, o jogo digital naturaliza uma abordagem neoliberal para a tomada de decisões na vida cotidiana⁵⁰ (BAERG, 2009, p.119, tradução nossa).

Jogadores podem vender, comprar e negociar entre si dentro dos jogos, reproduzindo dinâmicas da vida real bem como criando sistemas de desigualdade. Nos populares MMORPGs por exemplo, jogadores mal equipados ou não “upados” não podem participar em certas missões nem conseguem progredir no mesmo ritmo daqueles que superaram o estágio inicial do jogo (DYER-WITHEFORD, PEUTER, 2009). Em *Grand Theft Auto Online* (2013), os jogadores precisam fazer missões para obter dinheiro, usado na compra de carros, propriedades e armas. A vida capitalista é simulada e a simulação incentiva os jogadores a acumular dinheiro e consumir tudo que é disponibilizado pelo código do jogo.

Outra mecânica que está ligada com aspectos hegemônicos é o incentivo à expansão econômica e ao desenvolvimento tecnológico. Jogos frequentemente retratam o progresso tecnológico, tão presente em narrativas coloniais, por meio de atividades que recompensam o jogador com “pontos de tecnologia”, revertidos em vantagens políticas, econômicas e militares. Quanto maior for o avanço tecnológico da nação controlada (melhores construções e unidades militares), mais fácil será o processo. O modelo de desenvolvimento eurocêntrico é um caminho único a ser trilhado. Aqueles que rejeitam essa ideia possuem um papel subalterno dentro do jogo. Neste sentido, a mecânica trazida pelos jogos se funde com a realidade, onde a tecnologia é o único modo de vida que está ligado ao progresso e à modernidade. A natureza pode ser manipulada de acordo com necessidades humanas e principalmente, corporativas (CARNEIRO, DIAS, 2020).

Como já apontado, os videogames também servem como ferramenta de criação de novas identidades em contrapartida a representações historicamente irreais e estereotipadas. Se o centro do mercado de jogos é dominado por essas representações, a utilização da mídia por desenvolvedores periféricos oferece uma oportunidade de resistência a padrões hegemônicos. Como Mukherjee (2017, p.108, tradução nossa) coloca na conclusão de seu livro

⁵⁰ “The procedural rhetoric of the digital game functions like the neoliberal free market economy in offering choices to players who can use its resources to further their own interests within the parameters of the game’s rules. In doing so, the digital game naturalizes a neoliberal approach to decision making in daily life”

Apesar das dificuldades, os videogames mostraram um potencial considerável para representar a multiplicidade de perspectivas e possibilidades que os discursos pós-coloniais provocam no tecido aparentemente imutável do colonialismo. As releituras de múltiplas perspectivas que os videogames facilitam ajudam a apresentar vozes e experiências que não têm sido comumente representadas. A identificação com o Outro colonial pelo avatar do jogador aponta para problemas de como pensar as questões de identidade e até mesmo agência a partir da posição do sujeito colonial (...). Juntamente com a inclusão de temas pós-coloniais no desenvolvimento de jogos, a pesquisa de jogos também começou a tomar conhecimento das principais questões relacionadas ao pós-colonialismo⁵¹.

Como a grande parte dos jogos citados neste capítulo são produzidos na Europa e Estados Unidos, faz-se necessário um apontamento de como a indústria de jogos nas demais regiões do globo vem retratando suas próprias culturas e histórias. O capítulo a seguir faz uma análise de jogos reconhecidos internacionalmente em contraste com produções brasileiras.

⁵¹ “The difficulties notwithstanding, videogames have shown considerable potential in representing the multiplicity of perspectives and possibilities that postcolonial discourses tease out of the seemingly unchanging fabric of colonialism. The retellings from multiple perspectives that videogames facilitate help in presenting voices and experiences that have not been commonly represented. The identification with the so-called colonial Other as the player’s avatar points at problems in thinking through questions of identity and indeed agency from the position of the colonial subject (...). Together with the inclusion of postcolonial themes in game development, games research has also started taking cognizance of the key issues related to post colonialism.”

5 ANÁLISE DE JOGOS SELECIONADOS

Os autores vistos no capítulo anterior ajudam a introduzir o videogame nos estudos pós-coloniais e decoloniais. Para se aprofundar mais no tema, este capítulo irá analisar alguns jogos selecionados com o intuito de identificar colonialidades. Para isso, é realizada uma divisão em duas partes. Na primeira serão analisados jogos produzidos no exterior, e na segunda, jogos produzidos no Brasil.

Como a indústria dos jogos digitais é enorme, buscou-se aqui selecionar uma gama de jogos que atendem aos aspectos expostos anteriormente. Jogos de ação e aventura são os mais úteis para esta pesquisa pois possuem o elemento narrativo como uma de suas principais características, e é através da narrativa que são introduzidas muitas representações relacionadas a colonialidades. Em seguida, jogos de estratégia também são interessantes pois apresentam mecânicas baseadas em atividades imperialistas e colonialistas como a exploração do território e a conquista de outros povos. Aqui a colonialidade está no próprio código do jogo e é derivada de uma característica exclusiva dos jogos.

O fenômeno dos videogames não se resume apenas a estes gêneros, mas o que procura-se aqui é destacar que o videogame é uma ferramenta que constrói e desconstrói identidades, representações e cenários de superioridade ou subalternização. Além disso, existem diversas modalidades de videogame. Pode-se jogar sozinho, no caso dos *singleplayer*, com outras pessoas, no caso do *multiplayer*, ou até de forma competitiva e profissional, como no caso dos *e-sports*. As plataformas variam entre computadores, consoles ou celulares. Os jogos *multiplayer* são os mais jogados no mundo, e os celulares são a forma mais comum que os jogadores usam para se divertir (NEWZOO, 2021). Entretanto, os jogos selecionados aqui são em sua maioria feitos para serem jogados em *singleplayer* nos computadores e consoles. Isso se deve ao fato de que jogos *multiplayer* e de celulares possuem pouca narrativa a ser analisada enquanto os *singleplayer* possuem maior detalhamento de cenário, história e personagens, muitas vezes produzidos por empresas bilionárias que tem relação mais estreita com a política. Além disso, os títulos discutidos foram selecionados por serem mais recentes e já terem sido jogados pelo autor, havendo maior proximidade com as mecânicas e narrativas.

5.1 JOGOS ESTRANGEIROS

A grande parte dos jogos a serem analisados são produzidos na Europa e Estados Unidos pois suas indústrias possuem características que os diferem do restante da indústria mundial por tentarem implementar valores ou elementos de sua cultura para o restante do mundo. Serão vistos nesta seção como alguns jogos retratam agentes subalternos e como existe uma superioridade ocidental formada por Europa e Estados Unidos transcrita nos elementos narrativos e interativos.

O primeiro exemplo de como grupos marginalizados são retratados nos jogos vem da franquia *Grand Theft Auto* (Rockstar Games). Os jogos da série retratam histórias de conflitos entre gangues e grupos mafiosos em cidades baseadas em lugares reais. Os jogos são do gênero mundo aberto, onde o jogador pode se movimentar livremente pelo cenário do jogo, explorando o mapa ou realizando missões que contam a história do jogo. Enquanto os dois primeiros jogos são feitos em 2D, o terceiro jogo foi um dos pioneiros do gênero e inaugurou uma nova fase no mundo dos videogames de modo geral, com gráficos mais realistas e aprofundamento na narrativa. O enredo de *GTA 3* (2001) se passa em Liberty City, em clara alusão a Nova Iorque, e o jogador precisa progredir na história lutando contra gangues locais pela supremacia da região ao mesmo tempo em que executa tarefas para mafiosos. As missões variam de perseguições em carros a assassinatos e tiroteios, e as gangues presentes no jogo são todas de estrangeiros ou grupos marginalizados: a Triade (chineses), a Yakuza (japoneses), os Diablos (porto riquenhos), os South Side Hoods (negros locais), o cartel colombiano, e os Yardies (jamaicanos).

Os grupos, além de estarem em conflito entre si, se tornam inimigos da família Leone, principal empregadora do personagem controlável. Enquanto as gangues são retratadas como extremamente corrompidas e violentas⁵², os Leone são uma família italiana inteligente, tradicional e bem vestida, que somente usa violência de forma reacionária (LEONARD, 2003).

⁵² os integrantes das gangues abrem fogo contra o jogador por simplesmente chegarem perto, mostrando que a colonialidade está integrada no próprio código do jogo

Figura 6: Gangues de GTA 3



Fonte: Compilação do autor⁵³. Da esquerda para direita: Cartel colombiano, Diablos, Yardies, Yakusa

Enquanto em *GTA 3* e *GTA Vice City* (2002) (sequência do terceiro jogo) o protagonista é branco, nos jogos seguintes, *GTA San Andreas* (2004) e *GTA IV* (2008), os protagonistas representam grupos marginalizados. Em *GTA San Andreas*, o protagonista é negro e em *GTA IV* é um imigrante do leste europeu, mas em um jogo onde se rouba carros e mata policiais, representação não diz muita coisa. Além disso, o problema das gangues continua. Em *GTA San Andreas* existem os Vagos e Aztecas (hispânicos), San Fierro Rifa (mexicanos), a Triade (chineses) e Da Nang Boys (vietnamitas), sempre envolvidos com o tráfico e violência. As principais gangues são a Los Santos Families e os Ballas, compostos em sua maioria por negros. Embora o próprio jogo e a série sejam também conhecidos por fazer crítica a certos estereótipos por meio de exageros, é justamente através deles, junto com a qualidade gráfica, que os desenvolvedores conseguiram criar um ambiente que tornou *GTA* uma das franquias mais vendidas do mundo.

Em *GTA 5* (2013), Trevor é um dos personagens jogáveis, e sua característica marcante é a insanidade. Enquanto em algumas missões o personagem defende minorias, em outras ele simplesmente atira nelas. Na missão “Patrulha da Fronteira Civil”, Trevor ajuda a patrulha de fronteira a capturar mexicanos acusados injustamente de serem imigrantes ilegais. A missão é repleta de exageros e piadas, sendo até cômica em alguns momentos. Trevor até defende a imigração em alguns diálogos, mas por fim, acaba atirando com uma arma de choque em uma banda de mariachi. A crítica acaba se tornando uma piada, uma situação prazerosa e de certo modo agradável para os jogadores. O fato de que os imigrantes fogem da patrulha dirigindo bêbados não ajuda em uma reflexão. Posteriormente o jogador acaba desbloqueando uma missão onde ajuda um imigrante a acabar com a patrulha da fronteira. Porém ele precisa

⁵³ Imagens retiradas de: https://gta.fandom.com/wiki/Gangs_in_GTA_III

concluir uma série de requisitos interagindo com o mapa e muitos jogadores nem sequer sabem da existência da missão.

Figura 7: Trevor atirando em imigrantes em GTA 5



Fonte: Ligadosgames (sem data)

A empresa que faz o jogo, Rockstar Games, já se envolveu em diversas polêmicas por representações negativas do Outro. A principal delas aconteceu no segundo jogo, Vice City. Em uma missão chamada “*Kill all the haitians*” o jogador tem como objetivo exterminar uma gangue composta por haitianos. A missão repercutiu após reclamações de jogadores haitianos e mais tarde foi substituída por “*Kill all the gangsters*”. Já na missão “*Dirty Lickin's*” o jogador precisa eliminar uma comunidade cubana a serviço da líder da gangue haitiana. Os desenvolvedores alegaram que se basearam em grupos mafiosos reais que operaram nos Estados Unidos, entretanto houve uma generalização e não somente haitianos protestaram como também cubanos exigiram mudanças da desenvolvedora (FAHEY, 2003).

O Brasil também é representado em alguns jogos famosos. Em *Assassin's Creed 3*, o jogador controla Desmond, um estadunidense que vem para o Brasil em uma missão do jogo. A missão inicia com o personagem chegando no metrô de São Paulo, um lugar muito sujo, com bandeiras do Brasil penduradas por toda parte como se fosse época de Copa do Mundo, e os

NPCs⁵⁴ se vestem com roupas velhas e sujas, alguns representados sem camisa e de biquínis. Cartazes de procurados em inglês estão nas paredes e as pessoas falam em português porém com sotaque estrangeiro. Os diálogos entre elas estão associados a violência e sexo. Em um diálogo aleatório um NPC reclama que é mais fácil fazer dinheiro com filmes pornográficos do que trabalhar 80 horas por semana. Em determinada parte da missão, o jogador adentra um espaço onde ocorrem lutas clandestinas, e até mesmo o camarote do lugar é repleto de lixo, sujeira e pessoas mal vestidas. Tais representações mostram como o imaginário do Brasil é construído pelos desenvolvedores da Europa (a empresa é francesa). Uma imagem inferior, de um povo com hábitos e costumes negativos. A bandeira do país é espalhada por todos os lugares da fase como se fosse preciso lembrar que aquele lugar é o Brasil e não os Estados Unidos, onde a maior parte do jogo se passa. Em função da internet, essa representação repercutiu entre os jogadores brasileiros e a desenvolvedora do jogo, Ubisoft, chegou a pedir desculpas pela estereotipação.

“Sobre essa parte do Brasil, eu conversei diretamente com o Sebastien (diretor executivo da empresa) e ele pede desculpas, pois a missão foi feita rapidamente para agradecer o público brasileiro, mas foi feita com uma mentalidade 'gringa', que nem sempre é boa para a imagem do Brasil” afirmou Bertrand Chaverot, diretor da empresa no Brasil (PRANDONI, 2012).

Figura 8: Tela do jogo Assassin's Creed 3



⁵⁴ Personagem não jogável



Fonte: Compilação do autor⁵⁵. Acima, metrô de São Paulo. Abaixo, camarote de uma arena de luta clandestina

A repercussão de tal imaginário entre os jogadores brasileiros revela que apesar de produtos de Estados Unidos e Europa serem muito consumidos internamente, seus valores e significados podem ser refletidos por jogadores locais (BEKESAS, MADER, RIEGEL, 2016). É importante destacar que neste caso houve um exagero por parte dos desenvolvedores claramente perceptível. Em muitos outros jogos, tais símbolos estão mais escondidos, principalmente quando a mecânica é atraente, colocando o videogame como mídia complexa passível de maior análise.

A mesma empresa é especializada em produzir jogos que se passam em diferentes lugares e tempos históricos e as representações de um Outro fraco, feio e vulgar não se resume a *Assassin's Creed 3*. No que diz respeito ao intervencionismo, a franquia *Far Cry*, já mencionada, é conhecida por seus jogos onde um estrangeiro chega sem conhecimento algum em um lugar isolado e rapidamente se envolve em um processo revolucionário para derrubada de ditadores que estão no poder. Em *Far Cry 2*, além de todos os problemas já mencionados, o jogador escolhe entre alguns personagens estrangeiros que devem acabar com a guerra civil em um país africano fictício. Já *Far Cry 3* (2012) se passa em uma ilha paradisíaca no Oceano Pacífico baseada na Indonésia. O personagem é tratado pelos locais como o estrangeiro que liderará a luta pela liberdade. O objetivo do jogador é se aliar aos revolucionários e derrotar um grupo de piratas traficantes que tomou o lugar. Para isso, existe uma mecânica na qual o jogador

⁵⁵Imagens retiradas de: <https://www.legiaodosherois.com.br/quiz/assassins-creed-game-a-contece.html>; <https://www.showmetech.com.br/assassins-creed-no-brasil/>

vai “libertando” postos avançados e desligando torres de rádio para “descobrir o lugar”. Os habitantes da ilha são NPCs, o que está diretamente relacionado ao fato de nativos não terem vós nem importância. Em *Far Cry 4* (2014), a mesma dinâmica se repete, mas desta vez, o jogo é ambientado em uma cordilheira que faz referência ao Himalaia. O protagonista nasceu no local mas foi criado nos EUA. Um ponto curioso aqui é que no final do jogo, o ditador é derrotado e duas facções de revolucionários começam uma nova disputa pelo poder, indicando que o vilão era necessário pois o povo da região não tem condições de estabelecer um governo próprio. Por último, em *Far Cry 6* (2021), o jogador precisa liderar um grupo de resistência contra um ditador de uma ilha caribenha baseada em Cuba. Embora aqui o protagonista seja natural do país, o problema de retratar as regiões periféricas como atrasadas e repletas de problemas políticos persiste. Yara, a ilha fictícia, é descrita na propaganda do jogo como um paraíso congelado no tempo.

Figura 9: Tela dos jogos da franquia Far Cry



Fonte: Compilação elaborada pelo autor⁵⁶. Da esquerda para a direita: Far Cry 2, Far Cry 3, Far Cry 4, Far Cry 6

Em *Ghost Recon: Wildlands* (2017) o jogador novamente se vê na pele de um soldado das forças especiais dos Estados Unidos que tem como tarefa acabar com um cartel na Bolívia. Além de combater mercenários contratados pelo cartel, os jogadores precisam ajudar a

⁵⁶Imagens retiradas de <https://store.steampowered.com/> e <https://www.epicgames.com/store/pt-BR/>.

resistência por meio de missões que estão espalhadas por diferentes regiões do país. Cada região possui um chefe e seus capangas que fazem parte do cartel, e cada um realiza uma atividade diferente, como plantação, produção, propaganda, tráfico e segurança. À medida que o jogador desarticula o cartel, novos aliados surgem e a resistência cresce. Outro fator marcante além do intervencionismo é a representação da Bolívia como lugar repleto de matas, montanhas e paisagens selvagens com poucas áreas urbanizadas. Aqui um relato de um usuário do Reddit é interessante. Apesar do jogador elogiar a preocupação com a representação do seu país, expressa que ainda assim alguns detalhes prejudicaram sua experiência.

Houve algumas falhas; A Bolívia urbana não está representada no jogo, todos os 9 estados têm suas capitais e 3 deles são bastante modernos, gostaria de ver pelo menos um deles. A maioria das imagens mostradas da Bolívia tende a ser rural, mas a maioria da população (70%) vive nas cidades. No entanto, minha maior reclamação com o jogo é que quase todos os personagens de língua espanhola falam com um sotaque (gírias) mexicano, não um boliviano⁵⁷.

A imprecisão citada pelo usuário mostra que mesmo quando existem tentativas de retratar o outro, elas nunca estão certas pois são construídas por um sujeito externo que na melhor das hipóteses, estuda o objeto a ser representado. Percebe-se duas alternativas para descrever este fenômeno. Na primeira, as representações realistas funcionam como forma de atrair mais jogadores que buscam o turismo identitário ao jogar. Nesse cenário, o cuidado histórico não se refere à tentativa de reconhecer uma identidade, mas somente à propaganda das empresas. Na segunda, representações pejorativas buscam criar e reforçar imaginários inexistentes como forma de reafirmar a dominação de um lado superior. Outro aspecto interessante é como a dublagem, um elemento além da narrativa ou mecânica dentro do jogo também influencia na experiência dos jogadores.

⁵⁷ Disponível em: https://www.reddit.com/r/Wildlands/comments/on61t2/a_bolivian_guys_take_on_wildlands/

Figura 10: Tela do jogo Ghost Recon: Wildlands



Fonte: Gamefaqs (2017)

Outro ponto a ser discutido é como a empresa (UBISOFT) coloca no início de seus jogos que suas histórias foram baseadas em eventos históricos e produzidas por uma equipe de múltiplas crenças e culturas, e o jogo não reflete necessariamente a realidade. Isso não impede de retratar o estadunidense como aquele que possui mais força, inteligência e equipamentos necessários para “ajudar povos inferiores”. Outro fator que é muito importante nesse caso é a interpretação histórica que os jogadores têm ao jogar jogos “baseados” em acontecimentos históricos. Como visto anteriormente, o jogo possui a dinâmica única de proporcionar uma experiência, e o jogador que desconhece os fatos históricos presentes nos jogos poderá compreender que aquela é uma versão oficial da história. Para alguém que nunca visitou a Bolívia, a imagem que fica do país é aquela vivenciada em Ghost Recon.

Já alguns jogos de estratégia, apesar de não possuírem narrativa, colocam os jogadores no controle de nações, e através de mecânicas de exploração e conquista de território eles vivenciam o colonial. Em *Hearts of Iron 4* (2016), o jogador controla qualquer nação do mundo durante a Segunda Guerra Mundial e precisa através do gerenciamento de equipamentos e unidades criar uma potência militar. Os países da África pertencem aos europeus mas podem ser jogados por meio de um sistema de “liberação”. Ao jogar com o Reino Unido, por exemplo, os jogadores podem liberar o Egito. Entretanto, os países subalternos são tão defasados em recursos (naturais e "manpower") que se torna um verdadeiro desafio jogar com eles. A

jogabilidade não se torna atraente e a disputa territorial na Europa sempre se torna o foco do jogo. A Europa é central na maioria dos jogos de RTS (excluindo os de fantasia) e a periferia é construída como forma de direcionar as atenções ainda mais para o centro. O jogo possui um modo onde é possível desligar focos históricos⁵⁸, mas mesmo assim os países da África continuam a pertencer à Europa e seus recursos continuam limitados. A “história alternativa” é uma mecânica que melhora a jogabilidade dos países europeus somente. O Reino Unido por exemplo, têm um foco não histórico que libera todas as suas colônias, mas que acaba ignorando a agência desses países.

Figura 11: Tela do jogo Hearts of Iron 4



Fonte: Steam, Hearts of Iron 4 (2017). Caminho alternativo ao jogar com Hungria ou Áustria

Um gênero de estratégia bem ilustrativo é o de *city-building*. Nele, o jogador gerencia sua própria cidade ou vila, transformando recursos naturais em produtos, implementando impostos, planejando distritos e organizando rotas comerciais. Em *Anno 1800* (2019), os jogadores controlam uma civilização na era vitoriana e precisam administrar cadeias de produção para manter o empreendimento industrial que possibilita a expansão e desenvolvimento. Tais cadeias são construídas de modo que as periferias sustentam o centro.

⁵⁸ Mecânica onde cada nação segue uma linha pré-estabelecida de progresso político, militar e tecnológico.

O jogo é dividido em seções e cada uma faz referência a um local real. O Novo Mundo é a América Latina e Caribe, o Mundo Antigo é a Europa e Enbesa é a África. A base da civilização é o Mundo Antigo, e o Novo Mundo e Enbesa servem matérias primas inseridas em uma cadeia de produção que se torna mais complexa à medida que a população cresce. O jogador desenvolve o centro de sua civilização no Mundo Antigo, e conforme as necessidades de sua população vão aumentando é preciso explorar novas ilhas no Novo Mundo e em Enbesa para conseguir café, tabaco, pimenta ou chá, por exemplo.

Figura 12: Tela do jogo Anno 1800





Fonte: Compilação do autor⁵⁹. De cima para baixo: Mundo Antigo, Novo Mundo e Enbesa

Enquanto as construções do Mundo Antigo refletem uma arquitetura sofisticada e indústrias bem desenvolvidas, as outras duas seções do jogo são pré-industrializadas, selvagens. No início, as regiões são inabitadas e o mundo está ali para ser tomado. Apesar do jogo ser baseado em fatos históricos, a representação dos lugares reflete um pensamento que persiste até os dias de hoje de uma Europa que levou desenvolvimento e qualidade de vida a terras desconhecidas. Este fato é reforçado pela falta de agência dessas regiões, que não podem ser controladas pelo jogador. Para completar, a escravidão e a repressão da época não estão presentes no jogo. A Europa é dominante e superior, mas de forma pacífica e natural. Como coloca um usuário do Reddit ao analisar o jogo de mesa do título:

Mas uma coisa que percebi que foi um pouco desconfortável é que o jogo é muito eurocêntrico. Como jogador africano, isso significa que estou jogando um jogo em que a história e os povos do meu país são apenas um recurso extra no jogo; um jogo centrado no colonialismo e na construção de impérios⁶⁰.

A América Latina como terra selvagem é fonte de inspiração para muitos jogos, principalmente os de fantasia. Em *Greedfall* (2009), o jogador controla um diplomata de uma família nobre durante o século XVII, e sua missão é ir até uma ilha selvagem repleta de segredos

⁵⁹ Imagens retiradas de: https://store.ubi.com/ofertas/anno-1800-tourist-season/605b4c275cdf9a182c9fcf1.html?lang=pt_BR;
https://www.reddit.com/r/anno/comments/d8y317/conquered_island_looked_naked_so_i_used_dozens_of/;
<https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3879146&userid=0&perpage=40&pagenumber=53>

⁶⁰ Disponível em:
https://www.reddit.com/r/boardgames/comments/rg1x3p/colonialism_and_other_uncomfortable_tropes_anno/

e riquezas para obter a cura de uma doença que afeta o seu lar. A ilha de Teer Fradee, apesar de ser recém descoberta, já é habitada por monstros, criaturas e povos nativos. O objetivo principal do jogador é negociar com habitantes locais e outras potências estrangeiras presentes na ilha para descobrir a cura. Embora o jogo toque em alguns assuntos que criticam o colonialismo, como escolhas morais sobre as quais o jogador deve refletir (matar ou poupar, agredir ou agradecer), a mecânica principal do jogo se desenvolve através da exploração da ilha, conquista de riquezas e extermínio. Os nativos estão organizados em diversos clãs, cada um com sua cultura e conexão com a ilha, sua magia, seus encantos, mistérios e até mesmo seus monstros. A representação dos clãs se assemelha mais a selvagens do que a humanos, enquanto os colonizadores são claramente referências a grupos da nobreza, bem vestidos e equipados.

Ao desbravar a ilha, o jogo propõe que os próprios habitantes locais a desconhecem e é função do jogador tomar o desconhecido para si. A falta de agência dos habitantes locais é outro problema, pois os mesmos não têm controle sobre suas vidas. Seu destino está nas mãos dos colonizadores, que podem salvá-los ou exterminá-los. Ao negociar e fazer missões para outras facções, tanto de nativos quanto de estrangeiros, o jogador pode tanto ser o herói que salva a cultura local da destruição ou pode tentar controlar a ilha inteira. Além disso, a escravidão é inexistente, e é curioso observar como jogos que se baseiam em fatos históricos “esquecem” deste ponto e tornam o processo colonial mais humano. De acordo com os desenvolvedores (franceses), o jogo não é sobre colonialismo e conquista pois o objetivo é obter a cura e salvar a terra natal:

“As pessoas não estão apenas se estabelecendo nesta ilha para roubar ouro de habitantes locais. Eles tiveram que encontrar uma solução, porque o velho continente está morrendo. Então há todo aquele relógio constante para o jogador, você será capaz de encontrar a cura, você será capaz de salvar o velho continente” (LEMNE, 2017).

O imaginário de que o “Novo Mundo” pode ser explorado como lugar exótico e selvagem, torna-o um ambiente explorado pelos desenvolvedores pois oferece uma história imersiva pronta. O objetivo principal, segundo eles, não é dominar e roubar, mas a maior parte do tempo é justamente o que os jogadores fazem. O fato de a história do jogo ser uma fantasia é ainda mais problemático, visto que poderiam ser inventadas inúmeras outras histórias.

Figura 13: Nativos e Colonizadores em Greedfall



Fonte: SVG (2017)

Por fim, a representação dos personagens é muito importante para entender raça e gênero nos videogames pois a agência faz referência direta a como protagonismos e preconceitos são transmitidos da vida real para o lúdico. Se determinado grupo é marginalizado em um contexto de hierarquização, ele tende a ser menos representado também nos jogos. Para evidenciar isso, o quadro a seguir busca realizar uma síntese sobre a questão partindo de algumas premissas. Em primeiro lugar foram selecionados os 10 jogos mais vendidos nos Estados Unidos de cada ano, iniciando em 2017. Os dados foram retirados de sites que se baseiam nas pesquisas anuais realizadas pela NPD, grupo independente que fornece dados diversos sobre a indústria no país, mas que restringe o acesso gratuito à informação. Os Estados Unidos foram escolhidos por apresentarem maior divulgação de dados, que em escala global se tornam dispersos e imprecisos. Os dados dos jogos com maior vendagem listados abaixo são baseados em divulgações de empresas e estimativas e não refletem a realidade por completo, mas ajudam na análise. Por último, é importante destacar que as vendas englobam todas as plataformas, assim como jogos *free to play* que arrecadam dinheiro com vendas dentro do jogo. Em alguns casos, somente vendas de mídias físicas foram consideradas. O quadro está dividido em jogo, seu gênero e qual é o sexo e a cor do personagem principal, assim como a quantidade se o número de protagonistas for maior que 1.

Quadro 2: Jogos mais vendidos nos Estados Unidos entre 2017 e 2021

Jogo	Gênero	Personagem Principal
		Sexo/Cor (Quantidade de personagens)
2017		
Call of Duty: WWII	Tiro	Homem/Branco (3)
NBA 2K18	Esporte	Sem personagem principal
Destiny 2	Tiro	Customizável
Madden NFL 18	Esporte	Sem personagem principal
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Ação/Aventura	Homem/Branco
Grand Theft Auto V	Ação/Aventura	Homens/Branco (2) Homem/Negro (1)
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	Tiro tático	Customizável
Star Wars: Battlefront II	Tiro	Mulher/ Negra
Super Mario Odyssey	Plataforma	Homem/Branco
Mario Kart 8	Corrida	Sem personagem principal
2018		
Red Dead Redemption 2	Ação/Aventura	Homem/Branco
Call of Duty: Black Ops 4	Tiro	Múltiplos
NBA 2K19	Esporte	Sem personagem principal
Madden NFL 19	Esporte	Sem personagem principal
Super Smash Bros. Ultimate	Luta	Múltiplos
Marvel's Spider-Man	Ação/Aventura	Homem/Branco
Far Cry 5	Ação/Aventura	Customizável
God of War 2018	Ação/Aventura	Homem/Branco
Monster Hunter: World	RPG de ação	Customizável
Assassin's Creed: Odyssey	Ação/Aventura	Homem ou Mulher / Branco
2019		
Call of Duty: Modern Warfare	Tiro	Homem/Branco (1) Homem/Negro (1)
NBA 2K20	Esporte	Sem personagem principal
Madden NFL 20	Esporte	Sem personagem principal
Borderlands 3	RPG/Tiro	Múltiplos
Mortal Kombat 11	Luta	Múltiplos

Star Wars Jedi: Fallen Order	Ação/Aventura	Homem/Branco
Super Smash Bros. Ultimate	Luta	Múltiplos
Kingdom Hearts III	Luta	Múltiplos
The Division 2	Tiro/RPG	Customizável
Mario Kart 8	Corrida	Múltiplos
2020		
Call of Duty: Black Ops: Cold War	Tiro	Customizável
Call of Duty: Modern Warfare	Tiro	Homem/Branco (1) Homem/Negro (1)
Animal Crossing: New Horizons	Gerenciamento /Exploração	Customizável
Madden NFL 21	Esporte	Sem personagem principal
Assassin's Creed: Valhalla	Ação/Aventura	Homem ou Mulher/Branco
The Last of Us: Part II	Ação/Aventura	Mulher/Branco
Ghost of Tsushima	Ação/Aventura	Homem/Branco
Mario Kart 8: Deluxe	Corrida	Múltiplos
Super Mario 3D All-Stars	Compilação de jogos	Homem/Branco
Final Fantasy VII: Remake	RPG de Ação	Homem/Branco
2021		
Call of Duty: Vanguard	Tiro	Homem/Branco (2) Homem/Negro (1) Mulher/Branca (1)
Call of Duty: Black Ops: Cold War	Tiro	Customizável
Madden NFL 22	Esporte	Sem personagem principal
Pokemon: Brilliant Diamond/Shining Pearl	RPG	Customizável
Battlefield 2042	Tiro	Múltiplos
Marvel's Spider-Man: Miles Morales	Ação/Aventura	Homem/Negro
Mario Kart 8	Corrida	Múltiplos
Resident Evil: Village	Ação/Aventura	Homem/Branco
MLB: The Show 21	Esporte	Sem personagem principal
Super Mario 3D World	Plataforma	Homem/Branco

Fonte: Dados tirados de NPD (2021)

Pode-se concluir que dos 50 jogos presentes no quadro, poucos têm personagens principais negros, e menor ainda é o número de mulheres. Isso evidencia que a agência nos videogames ainda pertence a um grupo dominante, mesmo com uma audiência diversa em cor e sexo. Em 2018 nos Estados Unidos, 83% dos adolescentes negros diziam gostar de videogames, enquanto 71% dos brancos costumavam jogar. Além disso, jogadores negros jogam 30 minutos a mais diariamente (PACKWOOD, 2018). Já as mulheres representaram 45% do número de jogadores em 2021 (STATISTA, 2021).

Existem jogos que optam por dar maior liberdade aos jogadores na criação dos personagens, enquanto outros que a restringem geralmente utilizam o homem branco como protagonista. Já outros optam por criar vários personagens jogáveis, representando maior igualdade racial, mas ao mesmo tempo negando a agência única de personagens pouco usados de forma individual. Mesmo quando existe agência de um negro, por exemplo, é comum ele ser acompanhado por um ou dois brancos. Personagens negros possuem maior participação principalmente em jogos de esporte, onde não existe uma narrativa e os desenvolvedores se baseiam em jogadores da vida real.

Menor ainda é a diversidade de orientação sexual dentro dos jogos, onde os desenvolvedores optam por não trabalhar essas características nos personagens. Uma exceção é a série de ação e aventura *The Last of Us* (Naughty Dog), onde a protagonista Ellie é lésbica. O segundo jogo da série foi o que mais recebeu premiações do *The Game Awards*, maior evento anual que premia jogos. O título ganhou em 7 categorias, incluindo melhor jogo de 2020 (Jogo do Ano, Melhor Direção, Melhor Narrativa, Melhor Jogo de Ação e Aventura, Melhor *Design* de Áudio, Melhor Performance, Inovação em Acessibilidade) (CUSTÓDIO, 2020). Isso evidencia a teoria exposta por Shaw de que o que mais importa para os jogadores é a diversão ao jogar. Representações racistas e dominantes não estão baseadas em uma audiência masculina e branca, e sim em preconceitos e colonialidades. Jogadores héterossexuais se divertiram ao jogar *The Last of Us* ao mesmo tempo em que jogadores homossexuais se sentiram mais representados.

Como este trabalho possui natureza exploratória, uma análise mais aprofundada é necessária para desvendar outros aspectos dos jogos listados no quadro, como quem é o vilão, quem é o herói e quem é a vítima nas histórias produzidas nos últimos anos. Existe uma multiplicidade de jogos a serem analisados mais profundamente, não somente seus personagens como a sua ambientação e suas missões. O objetivo desta sessão foi introduzir o leitor ao tema e mostrar como os videogames produzidos em um cenário internacional caracterizado pela

hierarquização de culturas reproduzem colonialidades através da representação e agência. A seguir, será analisado um pouco sobre a produção de jogos no Brasil.

5.2 JOGOS BRASILEIROS

Embora a indústria brasileira de jogos ainda passa por uma fase inicial de desenvolvimento, já existem alguns jogos capazes de incorporar narrativas construídas em gráficos de qualidade, em um cenário imersivo capaz de atrair muitos jogadores. O objetivo desta seção é analisar alguns jogos nacionais e tentar fazer uma conexão com as representações vistas anteriormente, buscando definir de que modo os desenvolvedores representam sua própria cultura e de que modo representações da Europa e Estados Unidos são feitas. O objetivo não é comparar os aspectos técnicos dos jogos entre as regiões, mas sim mostrar como o videogame está sendo usado para construir narrativas internamente.

Em face do baixo investimento, muitos desenvolvedores brasileiros procuram criar jogos em Pixel Art ou em desenhos, como apontado no capítulo 3. Tais jogos não possuem uma aproximação com a narrativa muito forte, dando enfoque maior na mecânica do jogo. Alguns jogos que fizeram sucesso, entretanto, abordaram questões recorrentes no cenário global de jogos e entretenimento de modo geral e procuraram criar representações que fazem referência a cultura européia.

Em *No Heroes Here* (2017), o objetivo do jogador é defender um castelo de hordas inimigas por meio do uso de canhões e da fabricação de munição. Mecânica semelhante é vista em *Kingdom Rush*, série de jogos uruguaia onde o objetivo do jogador é construir fortificações no estilo europeu e treinar tropas que irão defender o reino contra invasões de monstros. Além de cavaleiros e arqueiros, o jogador utiliza outros elementos derivados das fantasias européias medievais, como magos e elfos. O uso de uma temática comum nos países do Norte como a representação do cavaleiro europeu como o herói da história mostra que jogos que se aproximam mais do *mainstream* internacional possuem mais chances de venderem.

Figura 14: Tela dos jogos No Heroes Here e Kingdom Rush: Tower Defense



Fonte: Compilação feita pelo autor⁶¹. Da esquerda para a direita: No Heroes Here, e Kingdom Rush: Tower Defense

Cenário semelhante é visto em *Chroma Squad* (2015), RPG em turnos onde os personagens controláveis fazem referência à série de TV *Power Rangers*, produzida nos Estados Unidos com inspiração em animes japoneses. Um outro jogo é o RPG que combina elementos de estratégia *Sword Legacy: Omen* (2008). Baseado na clássica história do Rei Arthur, o jogo desenvolve uma história própria com elementos e personagens de fantasia conhecidos, como Merlim e Uther Pendragon.

Nestes jogos, o elemento “brasileiro” deriva apenas da origem geográfica, e embora tais títulos sejam importantes para a consolidação da indústria brasileira é necessário se atentar para o fator cultural. Embora a colonialidade presente em jogos abordados na primeira seção deste capítulo seja mais evidente por causa do investimento em narrativa e gráficos de jogos, é importante destacar aqui que os jogos brasileiros ao retratar enredos conhecidos mundialmente deixam de contar sua própria história, fator chave para evidenciar colonialidades e abandonar a ideia de que existe uma única cultura reconhecida internacionalmente.

Dois jogos de maior investimento que almejam concorrer com o mercado externo são *171* (sem data) e *R.I.O, Raised in Oblivion* (sem data). Ambos ainda estão em fase de desenvolvimento, mas já têm mecânicas e ambientação divulgadas. *171* é baseado na popular franquia de *GTA* já comentada anteriormente, onde os jogadores trabalham para organizações criminosas enquanto exploram uma cidade fictícia em um jogo de mundo aberto. O jogo se passa em uma cidade baseada na periferia de Sumaré-SP, e embora poucos detalhes foram revelados, sabe-se que haverá um modo história no qual Nicolau acaba se envolvendo no mundo

⁶¹ Imagens retiradas de: https://store.steampowered.com/app/696140/No_Heroes_Here/; https://store.steampowered.com/app/246420/Kingdom_Rush___Tower_Defense/

do crime após encontrar seu irmão Rogério, ex-usuário de drogas, ensanguentado em casa (SMITH, 2020). Os inimigos serão outras facções, gangues e a própria polícia, assim como na série de GTA. Apesar de frisar que o jogo utiliza a violência como forma de criar um ambiente imersivo, os desenvolvedores utilizam justamente das imagens de uma região pobre para ambientar um jogo violento. Os dois irmãos serão negros, e apesar de serem descritos como pacíficos, tal imagem cabe novamente no imaginário de raça associado a violência. “A ideia do *171* surgiu ao vermos mods de jogos que traziam conteúdos e ambientes inspirados naquilo que se vê no Brasil”, coloca idealizador do projeto (LARA, 2017). Modelos de carros nacionais, ruas de chão, casas próximas umas das outras e construções históricas são elementos presentes no cenário do jogo que apesar de trazer familiaridade ao brasileiro, contribuem para uma visão única de uma história pautada na violência associada com raça e pobreza.

Figura 15: Tela do jogo 171



Fonte: Steam, 171 (sem data)

Os desenvolvedores já afirmaram que procuram construir críticas às desigualdades presentes no Brasil, e como o jogo ainda está em fase de desenvolvimento, pouco se sabe se tais críticas serão parte do enredo principal ou apenas se perdem frente à imersão do jogo, semelhante à franquia de *GTA*.

Já *R.I.O* se passa em uma favela no Rio de Janeiro e o jogador precisa sobreviver a um apocalipse zumbi ao mesmo tempo em que batalha contra outros jogadores. O jogo é focado no *multiplayer* online e não possui um modo história. A premissa é que uma infecção surgiu em

uma favela baseada no Vidigal-RJ e o governo construiu um muro ao redor do bairro para contê-la. O personagem controlado é customizável. Recursos para sobrevivência como armas, comida e equipamentos são espalhados pelo mapa de modo semelhante ao popular estilo Battle Royale.

Figura 16: Tela do jogo R.I.O: Raised in Oblivion



Fonte: Steam, R.I.O. (2021)

Porém, novamente é curioso observar que os dois jogos que possuem maior investimento se fazem da ambientação em periferias e contam com elementos de violência próprios dos jogos de tiro. Como os jogos ainda não estão inteiramente prontos, resta saber se estes títulos usaram do turismo identitário para ganhar espaço no mercado externo, onde a favela é um ambiente presente no imaginário ocidental de jogadores e desenvolvedores⁶², ou se eles são voltados para o público brasileiro, com valores culturais e críticas presentes.

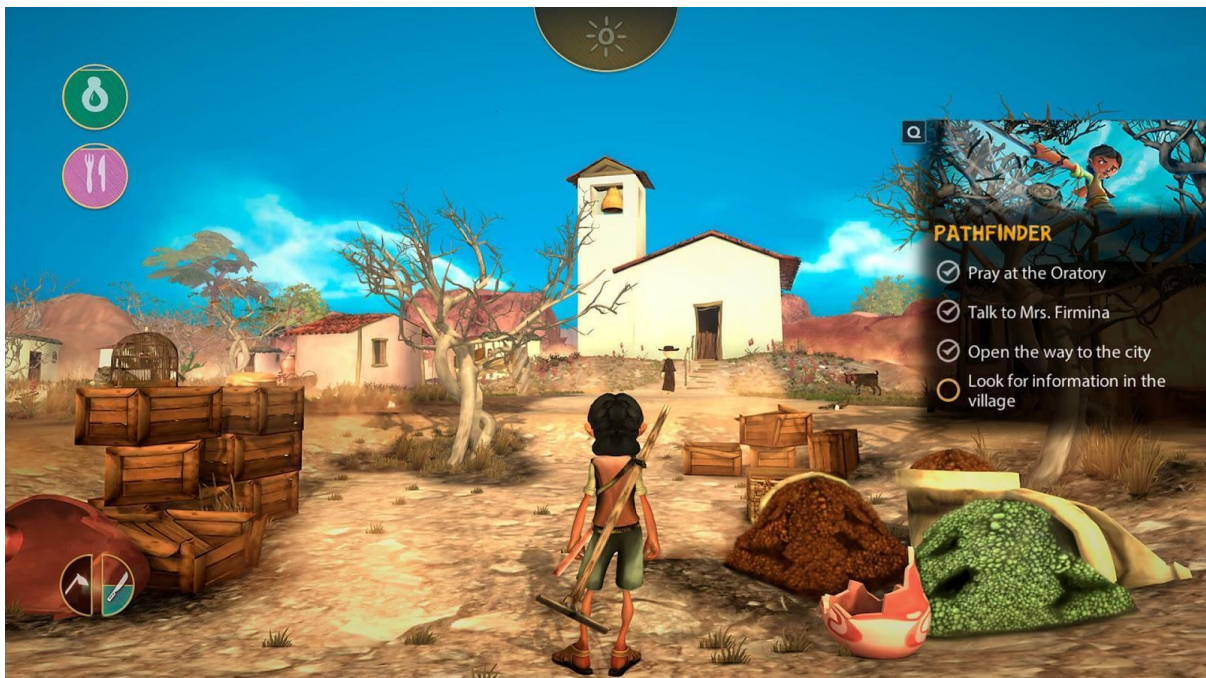
Este trabalho sustenta que o videogame também pode ser uma mídia que evidencia identidades, e apesar de alguns títulos se preocuparem mais com a cultura hegemônica, outros trazem histórias de luta e resistência, que não ficam para trás em vendas.

O jogo *Árida: Backlands Awakening* (2019) se passa no sertão da Bahia em 1896, e o personagem controlável é Cícera, filha de nordestinos que deixaram sua terra natal em busca de novas oportunidades. Cícera vive com seu avô Tião, que lhe ensina a lidar com a terra seca do

⁶² Jogos europeus e estadunidenses já fizeram uso da favela e violência no Brasil, como em *Call of Duty: Modern Warfare 2* e *Max Payne 3*

sertão, mostrando técnicas reais que os habitantes das regiões mais áridas utilizam, como cavar cacimbas para encontrar água, plantar e colher mandioca e cuidar de animais. O povo da região é descrito como forte e valente. O jogo conta com um sistema de busca por recursos e missões para NPCs onde são introduzidos hábitos, histórias, comidas e outros traços culturais dos moradores locais. A religião também é um aspecto importante no jogo, onde para salvar o progresso, o jogador precisa ir a um oratório. O objetivo principal de Cícera após aprender como viver com o calor e a terra seca é encontrar uma forma de seguir procissões cujo destino é o povoado de Canudos. O jogo já possui continuação confirmada, tendo financiamento do governo da Bahia e apoio da UNEB.

Figura 17: Tela do jogo Árida: Backlands Awakening



Fonte: Aocagamelab (2021)

Em *Capoeira Legends: Path to Freedom* (2009), o jogador controla Gunga Za, ex-escravo que vive no Mocambo da Estrela, comunidade perseguida por fazendeiros, donos de terra a favor da escravidão e governantes. O jogo se passa no Rio de Janeiro no ano de 1828, e o principal objetivo de Gunga Za é retornar para seu acampamento que está prestes a ser invadido por tropas imperiais e resgatar seus amigos. Para isso, o jogador deve utilizar a capoeira como forma de se defender dos adversários pelo caminho, além de usar atalhos pela mata e sabotar estruturas imperiais. O jogo é um dos poucos que retrata o inimigo como o colonizador, neste caso, elites alinhadas aos portugueses.

Figura 18: Tela do jogo Capoeira Legends



Fonte: Capoeiralegends (2009)

Dandara: Trials of Fear (2018) conta com uma personagem baseada em Dandara dos Palmares e ao longo de sua jogabilidade traz diversos elementos da cultura brasileira, como encontros com pinturas famosas, grafites pelo cenário e nomes de ruas conhecidas. Na história, Dandara luta contra um mundo de opressão, e à medida que progride dentro do jogo, o jogador descobre novos detalhes que os aproximam mais de uma narrativa pautada na liberdade. Embora a narrativa não seja o elemento principal do jogo⁶³, os desenvolvedores conseguiram implementar elementos culturais que são representativos, o que mostra que mesmo jogos que não contam histórias podem contribuir para a construção de imagens.

⁶³ Dandara se assemelha a um jogo de plataforma, onde o objetivo é se mover por um mapa 2D cheio de obstáculos e inimigos.

Figura 19: Tela do jogo Dandara: Trials of Fear



Fonte: Elaborado pelo autor

Estes jogos demonstram que apesar da melhor estrutura de países que possuem tradição na produção de videogames, é possível sim criar um mercado que além de desenvolver a indústria nacional possibilite a construção de histórias baseadas em múltiplas identidades e proporcionar ao brasileiro uma melhor compreensão de sua própria cultura. Tais narrativas se preocupam exclusivamente em retratar culturas próprias, deixando de lado a representação do europeu ou estadunidense. Apesar de nascente, a indústria brasileira já conta com uma variedade de jogos contendo narrativas mais detalhadas, e não depende somente de jogos *mobile* mais simples de serem feitos e menos focados na história e representação. À medida de seu crescimento, é importante analisar se essa indústria, além de representar raça e gênero, representa o europeu e o estadunidense da mesma forma que eles olham para o Brasil e outros países onde a colonialidade é presente ou se eles são mais avançados e civilizados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O videogame é uma mídia de entretenimento capaz de modificar culturas e reafirmar representações dominantes através de um processo imersivo onde elementos gráficos e narrativos formam experiências únicas. Olhar para as características dos jogos e para os pensamentos reflexivos dos jogadores é essencial para desconstruir preconceitos e colonialidades. O videogame é um fenômeno mundial, mas pesquisas que procuraram torná-lo objeto de estudo ainda estão concentradas majoritariamente no eixo Estados Unidos-Europa.

Este trabalho utilizou o aparato teórico do pós-colonialismo e decolonialismo para entender como as relações de poder presentes no ambiente internacional são incorporadas no videogame enquanto mídia exportada por países do Norte global. Sempre existiu uma visão criada no imaginário do Ocidente sobre colônias frágeis, atrasadas, ou berço de fantasia e exotismo. Tais imaginários foram construídos ao longo do empreendimento colonial como forma de dominação e persistem até os dias atuais, mesmo após os processos de independência. A inserção do Sul dentro de uma hierarquia global pautada na desigualdade de raça e gênero é uma das características do mundo moderno.

Procurou-se na primeira parte do trabalho, estabelecer uma linha entre os *Game Studies*, o pós-colonialismo e o decolonialismo para sustentar a base teórica da análise de jogos. As discussões dentro dos *Game Studies* perpassam por conotações negativas, positivas ou críticas dos jogos, e se debruçam sobre impactos sociais, educativos, cognitivos e psicológicos. O videogame insere-se dentro de estudos culturais, e não é uma mera atividade cotidiana. Jogos podem ser usados como forma de propagar imagens e significados, muitas vezes escondidos nas entrelinhas do processo interativo, mas que passam mensagens ideológicas.

Na segunda parte do trabalho buscou-se analisar a indústria global e nacional dos jogos. Constatou-se que existe um oligopólio formado em torno de Estados Unidos, China e Japão. Enquanto a China produz mais jogos voltados para o mercado interno, Japão e EUA exportam para todo o mundo. Mais especificamente os Estados Unidos e Europa têm a formação de sua indústria vinculada a órgãos do governo, onde produtores derivados de órgãos de defesa e política externa adaptaram valores e ideias nacionais em representações dominantes dentro dos jogos. No Brasil, apesar da imensa concorrência internacional, percebeu-se um cenário muito favorável para o desenvolvimento de uma indústria própria com valores culturais locais, com amplo mercado interno e interesse de desenvolvedores.

Em seguida, buscou-se apresentar as linhas de pesquisa do pós-colonialismo dentro dos *Game Studies*. Videogames funcionam dentro de um processo de turismo identitário, onde consumidores estão ávidos por se tornarem o outro, morar em suas terras e experimentar seus costumes sem correr o risco de viver essa experiência na vida real. Com isso, representações buscam por um lado tornar o outro algo fascinante e fantasioso e, por outro, denegri-lo como forma de afirmar relações de poder históricas. Representações de personagens baseados em grupos marginalizados tendem a ser estereotipados e lugares historicamente colonizados são vistos como passíveis de intervenção externa.

Outro ponto importante é a reprodução de dinâmicas coloniais por meios de jogos de estratégia onde o objetivo é conquistar, destruir, assimilar e explorar recursos. Aqui a narrativa não é foco, pois a colonialidade está presente dentro das mecânicas do jogo que favorecem a jogabilidade de países centrais e marginalizam lugares subalternizados, com descrições e atributos presentes no código do jogo. Por mais que os jogos do gênero ofereçam vários caminhos a serem tomados, sempre existe um caminho melhor que está alinhado com acontecimentos históricos. Isso não quer dizer que jogadores não possam desenvolver um pensamento crítico através da exploração e jogabilidade de países colonizados ou colonizadores.

Também se destacou a relação do videogame como o contexto capitalista neoliberal no qual está inserido. Jogos buscam reproduzir dinâmicas e valores capitalistas como o lucro e a modernidade. Servem também como palco de disputas políticas entre países, evidenciando seu caráter político. Nos Estados Unidos, jogos de guerra estão intimamente ligados ao processo de excepcionalismo estadunidense e intervenção no Oriente.

Por fim, percebe-se por meio da análise de alguns jogos que suas narrativas podem esconder significados hegemônicos escondidos por mecânicas atraentes, e quando os criticam, fazem isso do ponto de vista externo. Quando a narrativa não adere a colonialidades, é a própria mecânica do jogo que o faz. Enquanto alguns jogos estrangeiros como *GTA*, *Far Cry*, *Ghost Recon* e *Assassin's Creed 3* estereotipam outros povos e raças como sujos, atrasados, violentos e selvagens, outros procuram construir experiências por meio de mecânicas que refletem o sistema centro-periferia, como *Anno 1800*. O videogame representa uma ferramenta de caráter dualista, podendo ser utilizado tanto para a manutenção de valores e conhecimentos estruturados na ordem hegemônica quanto como forma de decolonizar o Sul Global. No Brasil, jogos já lançados se dividem entre dois grupos: os destinados para o mercado externo que

contam com elementos de jogabilidade e narrativa já produzidos em outros centros, e aqueles que buscam construir e evidenciar identidades e culturas próprias, como *Árida*.

O caráter exploratório da pesquisa tornou-a pouco aprofundada em temas específicos. Optou-se por realizar uma introdução geral que ligasse o leitor no contexto do estudo de jogos como um todo. Um fator chave pretendido pelo trabalho é trazer este debate pouco discutido para a universidade, proporcionando mais olhares sobre o tema. O mundo dos jogos representa um imenso universo a ser explorado. Estudos na área sobre os impactos da colonialidade na América Latina, África, Oriente Médio e Leste Asiático podem ser muito frutíferos. Além disso, estudos sobre como os jogadores questionam a colonialidade presente nos jogos também apresentam enorme potencial. Um jogador que joga frequentemente títulos onde o inimigo é um muçulmano terrorista, por exemplo, pode incorporar o fato como verdadeiro ou criticá-lo. Buscou-se aqui analisar títulos já jogados em razão do maior domínio sobre o assunto, mas existem milhares de jogos passíveis de análise. Embora houve aqui uma abordagem concentrada da narrativa e mecânica, existem outras características a serem trabalhadas no estudo de jogos digitais, como a trilha sonora.

Outra dimensão abordada superficialmente por este trabalho foi a indústria dos jogos. Como principal forma de entretenimento, mais estudos precisam olhar aspectos econômicos dos jogos, bem como sua relação com as cadeias globais de valor. Mais importante ainda são estudos da composição etnográfica das grandes corporações e como isso afeta a produção. As possibilidades de análise são inúmeras e com o seu crescimento gigantesco, o videogame tende a deixar de ser considerado “apenas um jogo”. Videogame importa e sempre importará na sociedade e na política.

REFERÊNCIAS

APPERLEY, Tom. Counterfactual Communities: strategy games, paratexts and the players experience of history. **Open Library Of Humanities**, [S.L.], v. 4, n. 1, p. 1-22, 2018. Open Library of the Humanities.

APPERLEY, Thomas. Venezuela. In: WOLF, Mark. **Video Games Around the World**. Cambridge: Mit Press, 2015. p. 609-612.

AUDI, Gustavo; OLIVEIRA, Fátima Regis de. Imersão em jogos narrativos de videogame. **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 65-83

BAERG, Andrew . Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game. **Symplokē**, vol. 17, n. 1–2, University of Nebraska Press,pg. 115–127, 2009

BALLESTRIN, Luciana. **Modernidade/Colonialidade sem “Imperialidade”?** O Elo Perdido do Giro Decolonial. *Dados*, [S.L.], v. 60, n. 2, p. 505-540, abr. 2017. FapUNIFESP (SciELO).

BAYECK, Rebecca Yvonne. The Emerging African Video Game Industry. In: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Etc Press, 2019. p. 211-224.

BBC. **Young Sikhs force changes to Hitman 2**. 2002. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/sci_tech/newsid_2440000/2440713.stm>. Acesso em: 28 jan. 2022.

BEKESAS, Wilson; MADER, Renato; RIEGEL, Viviane. Media and Cultural Consumption by Young Students in the City of São Paulo, Brazil: Evidences of Digital Divide, Possibilities of Cosmopolitanism. **Global Media Journal** : Canadian Edition. v.9. n.1. 119-133. 2016.

BHABHA, Homi. **O local da cultura**. Tradução de Myriam Avila, Eliane Livia reis, Glauce Gonçalves. Belo Horizonte, Editora UFMG, 1998.

BHABHA, Homi K. The Other Question. *Screen*, [S.L.], v. 24, n. 6, p. 18-36, 1 nov. 1983. Oxford University Press.

BOGOST, Ian. **The expressive power of videogames**. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England. 2007

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

CAPAN, Zeynep Gulsah. Decolonising International Relations? **Third World Quarterly**, v. 38, n. 1, p. 1-15, 2016. Informa UK Limited.

CARNEIRO, Mario Augusto Pedroso; DIAS, Rafael. Game studies e estudos pós-coloniais: notas teórico-metodológicas. **Antares: letras e humanidades**, [S.L.], v. 12, n. 28, p. 102-123, 23 dez. 2020. Universidade Caixias do Sul.

CASSAR, Robert. Gramsci and Games. **Games And Culture**, [S.L.], v. 8, n. 5, p. 330-353, 31 jul. 2013. SAGE Publications.

CHAKRABORTI, Siddharta. From destination to nation and back: the hyperreal journey of incredible india. **Journal Of Gaming & Virtual Worlds**, [S. L.], v. 7, n. 2, p. 183-202, 2015.

CRAWFORD, Garry; RUTTER, Jason. Digital games and cultural studies. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (ed.). **Understanding Digital Games**. London: Sage, 2006. p. 146-165.

COAVOUX, Samuel; BOUTET, Manuel; ZABBAN, Vinciane. What We Know About Games. **Games And Culture**, [S.L.], v. 12, n. 6, p. 563-584, 18 nov. 2016. SAGE Publications.

CUSTÓDIO, André. **Recorde! The Last of Us Part II é o game mais premiado da história da TGA**. 2020. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/208160-recorde-the-last-of-us-part-ii-game-premiado-historia-da-tga.htm>>. Acesso em: 17 fev. 2022

DUNLOP, Janet C.. The U.S. Video Game Industry. **International Journal of Technology and Human Interaction**, v.3, n.2, p. 231-246, 2009. IGI Global.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig . **Games of empire: Global capitalism and video games**. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2009.

FAHEY, Rob. **Vice City "racism" sparks protests from US Haitian community**. 2003. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/vice-city-racism-sparks-protests-from-us-haitian-community>>. Acesso em 17 fev. 2022.

FALCÃO, Thiago. Apresentação. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). **Metagame: panorama dos game studies no brasil**. São Paulo: Intercom, 2017. p. 9-14.

FANON, Frantz. **Pele Negra, Máscaras Brancas**. Tradução de Renato de Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play**. Cambridge: Mit Press, 2009.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology**. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. 1999

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2006.

GLOBO. **Compra da Activision Blizzard é a maior da história dos games**. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/compra-da-activision-blizzard-e-a-maior-da-historia-dos-games-veja-top-10.ghtml>>. Acesso em: 29 jan. 2022

GOGAMERS. Pesquisa Game Brasil. 2021

HIRST, Aggie. Play in(g) international theory. *Review Of International Studies*, [S.L.], v. 45, n. 5, p. 891-914, 18 jun. 2019. Cambridge University Press.

HOMO LUDENS. **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. 2018

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. O Iluminismo como mistificação das massas. In: ALMEIDA, Jorge de (org.). **Indústria Cultural**. São Paulo: Paz & Terra, 2009. p. 5-45.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUNTEMANN, Nina; PAYNE, Matthew. Joystick Soldiers: the Politics of Play in Military Video Games. Nova York: **Routledge**, 2010.

IZUSHI, Hiro; AOYAMA, Yuko. Industry Evolution and Cross-Sectoral Skill Transfers: a comparative analysis of the video game industry in japan, the united states, and the united kingdom. **Environment And Planning. A: Economy and Space**, [S.L.], v. 38, n. 10, p. 1843-1861, out. 2006. SAGE.

JIANG, Qiaolei; FUNG, Anthony Y.H. Games With a Continuum: globalization, regionalization, and the nation-state in the development of China's online game industry. **Games And Culture**, [S.L.], v. 14, n. 7-8, p. 801-824, 7 nov. 2017. SAGE Publications.

JUUL, Jesper. **A Clash Between Game and Narrative: A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction**.1999.

KHALED JR.; Salah H. **Videogame e violência**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2018.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano**. Rio de Janeiro: Cobogá. 2019.

KSHETRI, Nir. The evolution of the Chinese online gaming industry. **Journal Of Technology Management In China**, [S.L.], v. 4, n. 2, p. 158-179, 29 maio 2009. Emerald.

LAMMES, Sybille; DE SMALE, Stephanie. Hybridity, Reflexivity and Mapping: A collaborative ethnography of Postcolonial Gameplay. **Open Library of Humanities**, [s. l.], v. 4, ed. 19, 2018.

LANGER, Jessica. The Familiar and the Foreign: playing (post)colonialism in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, Hilde G.; RETTBERG, Jill W. (ed.). **Digital Culture, Play, and Identity: a World of Warcraft reader**. London: MIT Press, 2008. v. 1, p. 87-108

LARA, Rodrigo. "GTA 6" no Brasil? Não, este é um jogo feito por fãs. 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/06/28/gta-6-no-brasil-nao-este-e-um-jogo-feito-por-fas.htm>>. Acesso em: 12 fev. 2022.

LEMNE, Bengt. **Greedfall is not really a game about colonialism**. 2017. Disponível em: <<https://www.gamereactor.eu/greedfall-is-not-really-a-game-about-colonialism/>>. Acesso em: 19 fev. 2022

LEONARD, David. "Live in Your World, Play in Ours": race, video games, and consuming the other. **Simile: Studies In Media & Information Literacy Education**, [S.L.], v. 3, n. 4, p. 1-9, 1 nov. 2003. University of Toronto Press Inc. (UTPress).

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies**. London: Sage, 2008.

MIGNOLO, Walter. Desobediência epistêmica. A opção descolonial e o significado de identidade em política. **Cadernos de Letras da UFF**. Dossiê Literatura, língua e identidade, Rio de Janeiro, n. 34, p. 287-324, 2008.

MIKULA, Maja. Gender and Videogames: the political valency of lara croft. **Continuum**, [S.L.], v. 17, n. 1, p. 79-87, mar. 2003. Informa UK Limited.

MIR, Rebecca; OWENS, Trevor. Modelling indigenous peoples: Unpacking ideology in Sid Meier's colonization. In: KAPPELL, Matthew; ELLIOTT, Andrew. **Playing with the past: Digital games and the simulation of history**. New York: Bloomsbury Publishing, 2013. p. 91-106

MUKHERJEE, Souvik. **Videogames and Postcolonialism: empire plays back**. 1. Ed. [S.L.]: Springer International Publishing, 2017.

MUKHERJEE, Souvik; HAMMAR, Emil Lundedal. Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies. **Open Library Of Humanities**, [S. L.], v. 2, n. 4, p. 1-14, Nov. 2018.

MUKHERJEE, Souvik. Playing Subaltern. **Games And Culture**, [S.L.], v. 13, n. 5, p. 504-520, 9 fev. 2016. SAGE Publications.

MUKHERJEE, Souvik. Video Games e Escravidão. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). **Metagame: panorama dos game studies no brasil**. São Paulo: Intercom, 2017b. p. 291-303.

MURRAY, Soraya. **On Video Games: the Visual Politics of Race, Gender and Space**. London: I. B. Tauris, 2018.

MURRAY, J. “**The last word on ludology v narratology**”. In DiGRA ‘Worlds in Play’ Conference, Vancouver, Canada, 2005.

NAKAMURA, Lisa. **Cybertypes: race, ethnicity, and identity on the internet**. New York: Routledge, 2002.

NAKAMURA, Lisa. **Digitizing race: visual cultures of the internet**. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2007.

NEWZOO. **Newzoo Global Games Market Report 2021**. 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/>>. Acesso em: 19 jan. 2022.

NEWZOO. **Newzoo Global Games Market Report 2020**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>>. Acesso em: 19 jan. 2022.

NOHR, Rolf. Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order. **Journal For Computer Game Culture**. p. 181-195. 2010.

Disponível em: <<https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-5/176#:~:text=It%20concentrates%20specifically%20on%20discourses,early%2020th%20century%2C%20and.>> Acesso em: 12 jan. 2022.

NPD. **Video Games**. 2021. Disponível em: <<https://www.npd.com/industry-expertise/video-games/>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

PACKWOOD, Damon. **The era of white male games for white male gamers is ending**. 2018. Disponível em: <<https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/>>. Acesso em: 18 fe. 2022.

PENIX-TADSEN, Phillip. **Cultural Code: Video Games and Latin America**. Cambridge: The MIT Press. 2016.

PRANDONI, Claudio. **Ubisoft se desculpa por 'preconceito' em fase brasileira de "Assassin's Creed III"**. 2012. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2012/11/30/ubisoft-pede-desculpas-por-preconceito-em-fase-brasileira-de-assassins-creed-iii.htm>>. Acesso em: 17 fev. 2022.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. **Biblioteca Virtual do Conselho Latinoamericano de Ciências Sociais**, p.117-141, 2005.

R7. **EA, Sony e Take-Two já vendem mais jogos digitais que em caixa**. 2020. Disponível em: <<https://entretenimento.r7.com/games/outer-space/ea-sony-e-take-two-ja-vendem-mais-jogos-digitais-que-em-caixa-31072020>>. Acesso em: 7 fev. 2022.

ROBINSON, Nick. Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism. Millennium: **Journal of International Studies**, [S.L.], v. 43, n. 2, p. 450-470, 1 dez. 2014. SAGE Publications.

RUCH, Adam. Signifying nothing: the hyperreal politics of 'apolitical' games. **Communication Research and Practice**, vol.7, n.2, 128-147. 2021.

SAID, Edward W. **Cultura e Imperialismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

SAID, Edward. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SALÁFIA, Juliana Santos; FERREIRA, Nívia Barboza; NESTERIUK, Sergio. Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas. In: SBGAMES, 17, 2018, Foz do Iguaçu. **Proceedings [...]**. [S.L.]: SBC, 2018. p. 1-9.

SISLER, Vít. Digital Arabs: representation in video games. **European Journal Of Cultural Studies**, [S.L.], v. 11, n. 2, p. 203-220, 2008. SAGE Publications.

SISLER, Vít; SVELCH, Jaroslav; SLERKA, Josef. Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic. **Global Digital Culture**, República Tcheca, v. 11, p. 3857-3879, 2017.

SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? Cultural studies and game studies. **Games And Culture**, [S.L.], v. 5, n. 4, p. 403-424, out. 2010.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, [S.L.], v. 14, n. 1, p. 28-44, 16 jun. 2011. SAGE Publications.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press. 2015.

SMITH, Jack. **171 será o mundo aberto criminal baseado no Brasil**. 2020. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/articles/2020-01-13-171-sera--um-tipo-gta-em-mundo-aberto-criminal-baseado-no-brasil>>. Acesso em: 12 fev. 2022.

STATISTA. **Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021**. 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>> Acesso em: 6 fev. 2022

STATISTA. **Distribution of video game developers worldwide**. 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/1127374/game-developer-ethnicity-worldwide/>>. Acesso em 6 fev. 2022

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: UFMG, 2010.

WALLERSTEIN, Immanuel. **World Systems Analysis**. Durham: Duke University Press, 2004.

JOGOS:

- 171.** Betagames Group, QUByte Interactive. Em desenvolvimento.
- Alien: Isolation.** Creative Assembly. Sega. 2014.
- America's Army.** Estados Unidos. 2002.
- Anno 1800.** Blue Byte. Ubisoft. 2019.
- Árida Backlands Awakening.** Aoca Game Lab. 2019.
- Assassin's Creed: Freedom Cry.** Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2013.
- Assassin's Creed Rogue.** Ubisoft Sofia. Ubisoft. 2014.
- Assassin's Creed 3.** Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2012.
- Assassin's Creed 4: Black Flag.** Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2013.
- Assassin's Creed Syndicate.** Ubisoft Quebec. 2015.
- Battlefield 3.** DICE. Electronic Arts. 2011.
- Battlefield 4.** DICE. Electronic Arts. 2013.
- Bioshock Infinite.** Irrational Games, 2K Games, Take-two interactive. 2013 .
- Call of Duty: Modern Warfare 2.** Infinity Ward. Activision. 2009.
- Call of Duty: Modern Warfare 3.** Infinity Ward. Sledgehammer. Activision. 2011.
- Call of Duty Black Ops 2.** Treyarch. Activision. 2012
- Call of Duty: World War 2.** Sledgehammer Games. Activision. 2017.
- Capoeira Legends: Path to Freedom.** Donsoft Entertainment. 2009.
- Chroma Squad.** Behold Studios. 2015.
- Civilization 4: Colonization.** 2K Games. Firaxis Games. 2008.
- Crusader Kings 2.** Paradox Interactive. 2012.
- Dandara: Trials of Fear.** Long Hat House. Raw Fury. 2018.
- Empire Total War.** Creative Assembly. Sega. 2009.
- Europa Universalis 4.** Paradox Interactive. 2013.
- Europa Universalis II.** Paradox Interactive. 2001.
- Far Cry 2.** Ubisoft. 2008.
- Far Cry 3.** Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2012.
- Far Cry 4.** Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2014.
- Far Cry 6.** Ubisoft Toronto. Ubisoft. 2021.
- Fortnite.** Epic Games. 2017.
- Ghost Recon: Wildlands.** Ubisoft Paris. Ubisoft. 2017.

God of War. SCE.Sony. 2005.

Grand Theft Auto 3. Rockstar Games. Take-Two Interactive, 2001.

Grand Theft Auto Online. Rockstar Games. Take-Two Interactive. 2013

Grand Theft Auto 5. Rockstar Games. Take-Two Interactive. 2013.

Grand Theft Auto 4. Rockstar Games. Take-Two Interactive. 2008.

Grand Theft Auto San Andreas. Rockstar North. Take-Two Interactive. 2004.

Grand Theft Auto Vice City. Rockstar North. Take-Two Interactive. 2002.

Greedfall. Focus Home Interactive. Spiders. 2019.

Hearts of Iron 4. Paradox Interactive. 2016.

Hellblade: Senua Sacrifice. Ninja Theory. 2017.

Hitman 2: Silent Assassin. IO Interactive. Eidos Interactive. 2002.

Horizon Zero Dawn. Guerilla Games. Sony. 2017.

Mercenaries: Playgrounds of Destruction. Pandemic Studios. LucasArts. 2005.

Minecraft. Mojang. Microsoft Games. 2009.

No Heroes Here. Mad Mimic. 2017.

R.I.O, Raised in Oblivion. First Phoenix Studio. Em desenvolvimento.

Special Force. Hezbollah. 2003.

Sword Legacy: Omen. Forecast Studio, Fableware Narrative Design. Team17. 2018.

The Last of Us. Naughty Dog. Sony. 2013.

Tomb Raider 3. Core Design. Eidos Interactive. 1998.

Under Ash. Afkar Media. 2001.

Victoria: Empire Under the Sun. Paradox Interactive. 2003.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment. 2004

Wolfenstein 3D. id Software. Apogee Software. 1992.

FIGURAS:

AOCAGAMELAB. 2021. Disponível em:<http://aocagamelab.games/ARIDA_Backlands_Awakening/>. Acesso em: 3 fev. 2022.

BLUESNEWS. 2009. Disponível em: <https://www.bluesnews.com/screenshots/games/empiretotalwar/20091202/empire_total_war-pcscreenshots18978attacking_paris.shtml>. Acesso em: 3 fev. 2022.

CAPOEIRALEGENDS. 2009. Disponível em:<<http://www.capeoiralegends.com.br/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

GAMEFAQS. 2017. Disponível em: <<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/168639-tom-clancys-ghost-recon-wildlands/images/25>>

LIGADOSGAMES. Disponível em: <<https://www.ligadosgames.com/missoes-loucas-gta-v>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

REDDIT, Bioshock. 2013. Disponível em:<https://www.reddit.com/r/Bioshock/comments/1bcsgf/second_time_playing_still_didnt_have_the_heart_to>. Acesso em: 3 fev. 2022.

TECMUNDO. 2018. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/193167-shadow-of-the-tomb-raider-ultimo-game-lara-jovem.htm>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

TECMUNDO. 2020. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/180996-call-of-duty-modern-warfare-2-veja-a-infame-missao-no-russian.htm>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

STEAM, 171. Disponível em:<<https://store.steampowered.com/app/1269370/171PrAlpha/?l=brazilian>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

STEAM, Assassin's Creed: Freedom Cry. 2014. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/277590/Assassins_Creed_Freedom_Cry/>. Acesso em: 3 fev. 2022.

STEAM, Hearts of Iron 4. 2017. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/584140/Expansion__Hearts_of_Iron_IV_Death_or_Dishonor/>. Acesso em: 3 fev. 2022.

STEAM, R.I.O. 2021. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1340160/RIO__Raised_In_Oblivion/>. Acesso em: 3 fev. 2022.

SVG. 2017. Disponível em:<<https://www.svg.com/167289/greedfall-where-to-find-all-companions/>> Acesso em: 3 fev. 2022.