

Game studies e estudos pós-coloniais: notas teórico- metodológicas

Game studies and post-colonial studies: theoretical and methodological notes

Mario Augusto Pedroso Carneiro *

Rafael Dias**

Resumo

Este artigo destaca trabalhos recentes alinhados aos *game studies* que dialogam com os estudos pós-coloniais, que destacam as relações de poder pós-coloniais que se associam com os jogos, a fim de explorar as potencialidades e desafios teóricos e metodológicos que se impõem a esta integração. Nesse sentido, apontamos sobretudo que ainda é necessário explorar mais a relação que as disposições narrativas consideradas “coloniais” estabelecem com os aspectos estruturais dos jogos e a agência do jogador – tendo em vista que as referidas publicações se concentram amplamente no primeiro aspecto – para contribuir na compreensão da colonialidade nos jogos digitais para além de suas representações estritamente estéticas.

Palavras-chave

Videogame. Representação. Identidade. Colonialidade. Pós-colonial.

Abstract

This article highlights recent work aligned with game studies that dialogues with post-colonial studies, which highlight the post-colonial power relations that are associated with games, in order to explore the theoretical and methodological potentialities and challenges that are imposed on this integration. In this sense, we point out, above all, that it is still necessary to further explore the relationship that the allegedly “colonial” narrative dispositions establish with the structural aspects of the games and the player's agency - considering that the aforementioned publications are largely focused on the first aspect - to contribute in understanding coloniality in digital games beyond their strictly aesthetic representations.

Keywords

Video game. Representation. Identity. Coloniality. Post-colonial.

* Universidade de Campinas (Unicamp).

** Universidade de Campinas (Unicamp).

Introdução

Em termos tanto de narrativa quanto de representação gráfica e suas mecânicas, o videogame constitui uma mídia que oscila entre o ímpeto de criação de mundos absolutamente fantasiosos, que desafiam as leis da física (e, eventualmente, testam também os limites da moralidade), e as disposições que tencionam um acelerado progresso técnico para representações fiéis da realidade cotidiana, com gráficos hiper-realistas e situações que remetem ao imaginário cotidiano dos jogadores, calcados em ideias preconcebidas de plausibilidade, desde simuladores de atividades banais como dirigir um caminhão até os populares “jogos de guerra”. Concomitantemente, conflitos sobre o conteúdo dessas representações eclodem na forma de debates de caráter político na sociedade, interrogando a própria validade destas de acordo com determinados valores éticos e morais em disputa.

No âmbito da produção acadêmica sobre videogames, a inserção de categorias e perspectivas de análise influenciadas pelos estudos pós-coloniais – um conjunto de produções nas quais a colonialidade e os processos históricos de colonização são centrais para a compreensão da formação das sociedades contemporâneas – engendra formulações críticas, emergentes nos últimos anos. Estas dizem respeito à sua compreensão enquanto um fenômeno cultural de massas e com acentuadas distinções relativas aos marcadores sociais de diferença, especialmente no que diz respeito ao conceito de “raça” e seus desdobramentos. Assim, surge um conjunto de autores cujos trabalhos se filiam ou tangenciam os chamados “*game studies* pós-coloniais”, que objetivam localizar os videogames nas configurações sociais e culturais que se enredam com os processos históricos de colonização e seus efeitos até a contemporaneidade. Jogos de estratégia como as séries *Age of Empires* (ENSEMBLE STUDIOS, 1997-) e *Civilization* (MICROPROSE, 1991-) são frequentemente evocados por esses autores como exemplos que evidenciam – a partir tanto de suas características narrativas e visuais como de suas propriedades mecânicas e de *design* – aspectos relacionados às dinâmicas coloniais de dominação, poder e conquista de território, em um processo heterogêneo de hibridização dessas características que se abrem em diversas possibilidades, o que torna mais complexa, mas simultaneamente mais relevante, a importância destes jogos para além de dualismos. Nessa direção, podemos destacar que,

embora jogos como *Civilization* flertem com uma nostalgia por um passado colonial na qual jogadores são livres para conquistar novos territórios [...], jogar tais jogos pode simultaneamente ser uma forma de criar significados plurais, fluidos e até mesmo paradoxais (LAMMES; DE SMALE, 2018, p. 9, tradução nossa).¹

Este artigo busca sustentar a potencialidade da contribuição dos estudos pós-coloniais aliados às mais diversas facetas dos estudos sobre jogos digitais no Brasil. “Pode o subalterno jogar?” é uma indagação cada vez mais presente, por vezes literalmente, em trabalhos acadêmicos alinhados aos *game studies* que questionam os lugares e espaços de produção e consumo de jogos digitais. Trata-se de uma paráfrase do título do texto da escritora indiana Gayatri Chakravorty Spivak, *Pode o subalterno falar?*, um dos mais importantes entre os que integram o campo dos estudos pós-coloniais. Nele, a autora, especialmente, tece uma contundente crítica à “[...] contradição não reconhecida de uma posição que valoriza a experiência concreta do oprimido, ao mesmo tempo que se mostra acrítica quanto ao papel histórico do intelectual” (SPIVAK, 2010, p. 16), em uma academia na qual, ainda que a “voz” do oprimido, do subalterno, seja valorizada de certo modo, ela não vislumbra sua enunciação perante a estrutura hegemônica (fundamentalmente centrada nos polos acadêmicos do chamado “norte global”).

Neste artigo, desenvolvemos uma argumentação que parte de apontamentos dos *game studies* para pensar os videogames como dispositivos atravessados por dinâmicas coloniais. Por meio das produções acadêmicas aqui apresentadas, apontamos que é necessário explorar ainda mais, sobretudo a relação que as disposições narrativas consideradas “coloniais” estabelecem com os aspectos estruturais dos jogos e a agência do jogador para contribuir na compreensão da colonialidade nos jogos digitais para além de suas representações estéticas e diegéticas, isto é, da compreensão do espaço e da narrativa de jogo enquanto uma configuração hermética e individualizada, situando-os em um circuito ampliado de movimentações e discursos culturais.

No intuito de sustentar a potencialidade da contribuição dos estudos pós-coloniais aliados às mais diversas facetas dos estudos sobre jogos digitais, apresentamos inicialmente uma breve reconstituição dos processos de formação dos *game studies* enquanto um conjunto de trabalhos acadêmicos que tem o videogame

¹ “[...] although games like *Civilization* tap into a nostalgia for a colonial past in which players are free to conquer new territories [...], playing such games can simultaneously be a way to create plural, fluid and even paradoxical meanings.”

como seu objeto essencial, e, em seguida, um olhar sobre como as questões que os *game studies* pós-coloniais abordam são trabalhadas fora deste, com formulações teóricas e metodológicas que, não raramente, são referências dos autores do campo. Debates sobre raça, representação e espacialidade nos jogos digitais perpassam diversas áreas do conhecimento, e os estudos pós-coloniais possuem uma capacidade ainda brevemente explorada de contribuição para a compreensão de como a colonialidade, a “lógica do colonialismo” (BALLESTRIN, 2017), se relaciona com e informa esses aspectos no contexto dos jogos.

A emergência dos *game studies*

Desde meados da década de 1980, videogames vêm demonstrando ser um fértil campo de debates, congregando uma variedade de perspectivas epistemológicas e metodológicas em torno do mesmo objeto: de suas estruturas e regras mais fundamentais, ao seu produto e destino – o jogo e seus jogadores. Cada um desses aspectos invoca a necessidade de olhares interdisciplinares sobre o fenômeno, mobilizando teorias computacionais e de *design*, mas também disciplinas das Ciências Humanas, como História e Sociologia, exemplificadas em duas das principais obras que influenciaram profundamente os primórdios do campo conhecido como *game studies*: *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2019), e *Os Jogos e os Homens*, de Roger Caillois (2017), de 1938 e 1958, respectivamente. Nesses trabalhos, é possível encontrar o cerne do que, até hoje, é amplamente considerado essencial para a compreensão da especificidade da ideia de “jogo” – a base para os estudos relacionados ao campo da ludologia – ou seja, o que o diferencia de outras dinâmicas culturais como rituais e atividades como a caça e a agricultura, constatando, aliás, a generalidade do fenômeno em diversas sociedades humanas, que possuem o jogo como elementar na constituição de diversas “atividades arquetípicas” humanas como os mitos ou a própria linguagem (HUIZINGA, 2019, p. 7).

A partir do acúmulo de trabalhos sobre videogames, no começo do século XXI, os *game studies* se consolidam no âmbito acadêmico globalizado – em seus primórdios, profundamente dividido entre disciplinas conhecidas como “Ludologia” e “Narratologia”, sendo expressivas as diferenças e tensões entre ambas:

A ludologia percebe as histórias e os jogos como estruturas diferentes e opostas. O jogo está dissociado da narrativa em razão de seu sistema formal composto por regras. A ludologia, assim como os jogos que ela estuda, não está vinculada a

histórias, e sim a ações. Um jogo pode conter uma história, mas ela é secundária, um produto derivado de outra atividade. A participação do usuário completa lacunas na narrativa criada pelo texto, que só continua por meio do envolvimento do usuário. Tais lacunas não são fenômenos narrativos; consistem em elementos estruturais do jogo (AUDI, 2016, p. 28).

A querela entre Narratologia e Ludologia já foi objeto de numerosas revisitações em trabalhos acadêmicos sobre jogos digitais nos últimos anos. Para Murray (2005), tratou-se, na verdade, de um falso conflito, pois, dentre outros motivos, ao passo que a Ludologia ganhava contornos epistemológicos e até mesmo institucionais propriamente delineados, o termo “Narratologia” e seus derivados passaram a ser mais empregados por ludólogos enquanto categoria de acusação a estudiosos que se utilizavam de bases teóricas referentes aos estudos literários para o estudo de jogos digitais do que formalmente reivindicado por estes.

Não obstante, esta multiplicidade de olhares sobre o mesmo objeto demonstra a capacidade dos estudos sobre videogames de desenvolverem-se a partir de diferentes correntes de pensamento, apesar de sua recente e complexa composição enquanto campo de estudos, ao menos em termos de tradições acadêmicas. Como aponta Williams e Smith (2007),

Nos estudos contemporâneos de jogos, os estudiosos humanistas tendem a estudar a estrutura e o significado de determinados jogos, tipos de jogos ou de videogames em geral. Essas abordagens lançaram luz sobre os aspectos narrativos dos jogos, a estrutura do tempo, a espacialidade e a experiência, e a relação entre a estética do jogo e outras formas de expressão. [...] Os cientistas sociais, por outro lado, têm estudado com mais frequência os jogadores ou a atividade de jogar (ou ambos) (WILLIAMS; SMITH, 2007, p. 7, tradução nossa).²

No Brasil, vemos o surgimento, relativamente consoante com a produção internacional em termos temporais, de importantes publicações nos últimos vinte anos que demonstram o potencial de desenvolvimento de estudos sobre jogos digitais no país, empregando diversas bases epistemológicas e metodológicas (SANTAELLA; FEITOZA, 2009) e congregando “temas como agência, imersão, mobilidade, representação, sociabilidade, design e debates filosóficos mais amplos” (FALCÃO, 2017, p. 11). No entanto, os videogames têm se estabelecido no país como objeto

² “Within contemporary game studies, humanist scholars have tended to study the structure and meaning of particular games, game types or of video games generally. Such approaches have shed light on the narrative aspects of the game, the structure of time, spatiality and experience, and the relationship between game aesthetics and other forms of expression. [...] Social scientists, on the other hand, have more often studied either gamers or the activity of gaming (or both).”

controverso. No debate político, há aqueles que reivindicam a possibilidade de aquisição e democratização desta mídia, inclusive através de incentivos públicos, e defendem sua importância. Porém, enfrentam significativas resistências, que circulam em ambos os espectros políticos, tendo o debate sobre a relação entre videogames e violência (KHALED JR., 2018) como a tônica de sua condenação moral.

Para além das amplas diferenças em seus aspectos formais ou internos, jogos digitais podem ser analiticamente aproximados quando considerado que o jogo se consolida no ato de sua fruição, como “um texto que se apresenta como um mundo jogável e se constitui através da experiência da sua jogabilidade” (VIANA-TELLES, 2019, p. 67), ainda que não desprezando como os jogos são “[...] codificados com posições ideológicas como qualquer outra mídia.” (SHAW, 2010, p. 413, tradução nossa)³. Portanto, as relações entre a composição do espaço digital do jogo e as possibilidades e impedimentos de agência neste a partir do engajamento dos jogadores se destacam na compreensão do fenômeno.

Game studies e representação: impérios e colônias

Viu-se, na última década, uma proliferação de trabalhos que abordam a temática dos videogames sob diversos prismas teóricos e metodológicos, muitos dos quais privilegiaram determinados atributos destes de acordo com os primados epistemológicos que regem a condução do trabalho de investigação. Aliás, é possível notar que, nesse sentido, a discussão citada anteriormente entre os campos da Narratologia e da Ludologia – uma espécie de mito fundador do campo dos *game studies* – sobrevive de forma residual, velada e indireta em trabalhos que privilegiam analiticamente aspectos relacionados às representações e demais elementos narrativos dos jogos, em detrimento e, não raramente, omissão premeditada de um olhar para a constituição interna destes, e vice-versa. Em outras palavras, ainda são relativamente escassos os trabalhos que apresentam análises acadêmicas sistemáticas sobre videogames que se propõem a contemplar o jogo digital enquanto um fenômeno complexo, compreendendo que nem sua segmentação analítica nem a consideração deste enquanto a soma de determinadas partes são capazes de produzir explicações para as dinâmicas, ações e situações que opera.

³ “[...] encoded with ideological positions just as any other medium.”

Na relativamente breve história dos *game studies*, análises que compreendem os jogos digitais enquanto inseridos e coadunados com dinâmicas sociais e políticas passam a ganhar maior importância nos últimos anos inclusive nas reflexões sobre a construção interna dos jogos, em seus aspectos de design (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016), o que colabora para a compreensão destas questões e dinâmicas enquanto fundamentalmente constitutivas dos jogos – desde a mais hermética apreensão do videogame enquanto artefato (SOTAMAA, 2014). Não se trata, no entanto, de afirmar que os primeiros trabalhos de proeminência sobre o objeto, de meados da década de 1990 e 2000, não abordavam tais questões, mas, até hoje, é possível verificar como, de modo geral,

a atenção das pesquisas dos Estudos de Jogos está voltada a aspectos como a composição do mundo do jogo, os personagens e a narrativa, bem como para o *contexto imediato da experiência de jogar* e, ainda, para a *inserção e influência* dos games no cenário sociocultural, político e econômico (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 47, grifo nosso).

É curioso observar como as dimensões sociais, culturais, políticas e econômicas são compreendidas enquanto influenciadoras exógenas ao videogame, quando não enquanto meros “aspectos culturais” que tangenciam o fenômeno. Consideramos necessário o desenvolvimento de perspectivas que apontem para a direção oposta, parafraseando o trecho anteriormente citado, ao compreender a inserção e influência do que, aparentemente, se dá para além do jogo e do ato de jogar. Nesses termos, pensamos ser oportuno “sociologizar” o videogame, considerando-o enquanto elemento constitutivo de uma concepção ampla de cultura, para além de uma compreensão hermética do objeto, pois não existe *design*, narrativa, experiência e tantas outras divisões que se faz ou extrai dele, sem sociedade, cultura, política e economia – recortes epistemológicos que nos auxiliam a visualizar o objeto de estudo, mas que de modo algum devem estabelecer fronteiras rígidas no interior do objeto estudado ou do conhecimento produzido sobre ele (BOURDIEU, 2004).

Destaca-se, nessa direção, o trabalho de Nakamura (2007), referência especialmente importante (inclusive dos *game studies* pós-coloniais, que serão abordados posteriormente) para a apreensão sobre raça nos videogames, ao demonstrar como, através da agência dos jogadores, os jogos digitais e outras mídias contemporâneas permitiram a realização da operação a qual a autora chama de

“turismo identitário”, no qual constituem-se *avatares* que permitem aos jogadores um modo de experimentação com diferentes arcabouços culturais, raciais e étnicos, criando “uma nova forma de jogar digitalmente e de trabalho ideológico que ajudou a definir um Eu central e fortalecido, em detrimento de um Outro exótico e distante” (NAKAMURA, 2007, p. 13, tradução nossa)⁴. A fluidez relativa à constituição de identidades é uma característica fundamental dos jogos digitais, especialmente em se tratando dos MMORPG’s (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), nos quais a sociabilidade é um dos elementos principais da experiência de jogo, e a constituição do *avatar* delimita uma série de possibilidades e restrições no que diz respeito aos processos de identificação do jogador com o espaço digital em questão.

Outro exemplo pertinente das tensões e ambiguidades envolvendo o processo de identificação engendrado por jogos digitais se encontra em Montes (2007), em que o autor – ainda que não dialogando diretamente com Nakamura – evidencia o lado perverso do “turismo identitário”, no qual os lugares do Eu e do Outro se confundem na experiência de jogo. De caráter relativamente autoetnográfico, o autor demonstra as inquietudes e incômodos que um jogador – cujas origens culturais remetem ao Outro do universo dos jogos digitais – pode experimentar ao ser situado no lugar do Eu, “explicitamente codificado como branco, masculino e americano” (MONTES, 2007, p. 161, tradução nossa)⁵: de origem cubana, ele analisa o jogo *Ghost Recon: Island Thunder* (UBISOFT, 2002), em que, *grosso modo*, o jogador controla um soldado americano de uma equipe de elite cuja missão é, supostamente, salvar uma Cuba pós Fidel Castro fantasiada, na qual os velhos e corruptos líderes do Partido Comunista Cubano se utilizariam dos mais inescrupulosos e violentos meios para se manterem no poder, freando o avanço da democracia no país. O autor busca demonstrar que, ao contrário do que a publicação seminal de Murray (2003) sugere, “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” não é “prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003. p. 102), colocando questões relativas à alteridade no centro da experiência de jogo.

Ambos os exemplos, sobretudo, evidenciam que é necessário considerar o jogo como “um texto que tem como característica específica a de constituir-se à medida

⁴ “[...]a new form of digital play and ideological work that helped define an empowered and central self against an exotic and distant Other.”

⁵ “[...]explicitly coded as white, male and American.”

que o jogador faz escolhas e interage com ele” (VIANA-TELLES, 2019, p. 75) e, nesse sentido, também se faz imprescindível a caracterização desse jogador enquanto uma categoria atravessada por dinâmicas sociais e culturais.

A partir de um relativo consenso em torno da compreensão de que “um videogame é tanto um conjunto de regras como um mundo ficcional” (JUUL, 2019, p. 15), os *game studies* se consolidam contemporaneamente enquanto um campo que produz modelos e linhas teóricas de relevante abrangência em termos de estudos culturais e de mídia – passando a ganhar força discursiva, tanto em termos acadêmicos quanto no debate social, a ideia dos jogos digitais enquanto “[...] situados em maiores histórias culturais, eventos e corpos de representação.” (MURRAY, 2018, p. 7)⁶.

Particularmente relevantes nessa contextualização são os apontamentos de Nitsche (2008), para quem as contribuições produzidas a partir dos *games studies* podem ser sistematizados a partir de cinco planos fundamentais, ou "espaços": (i) o espaço baseado em regras, definido pelas normas que estabelecem a arquitetura e a física dos jogos, sons, inteligência artificial, etc.; (ii) o espaço mediado, correspondente à apresentação das imagens e sua utilização; (iii) o espaço ficcional, ou seja, a projeção do jogo no imaginário do jogador, produzida por sua compreensão do espaço mediado; (iv) o espaço de jogo, que inclui a interação entre o jogador e o hardware; e (v) o espaço social, relacionado à interação entre os jogadores.

Testemunhos dessa complexidade são os anteriormente citados MMORPGs, cuja popularização a partir do começo dos anos 2000 resultou em um amplo estímulo para a expansão do número de cientistas sociais se utilizando de jogos digitais ou do universo dos videogames como ambientes de pesquisa, e, conseqüentemente, de estudos interessados em questões como sociabilidade e representações culturais na produção acadêmica sobre jogos digitais, pois o videogame esteve, até há pouco, comumente concebido como uma atividade solitária e individual, mas o caráter profundamente coletivo desse gênero de jogos impulsionou uma virada nos estudos sobre jogos, que cada vez mais começaram a incluir a posição que o jogador ocupa no mundo material como fator importante nas obras (APPERLEY; JAYEMANE, 2017). Movimentos recentes, como a emergência de grandes competições de *e-sports*, têm

⁶ Original: “[...] situated in larger cultural histories, events and bodies of representation.”

exposto os videogames sob uma nova luz, coletivamente produzidos, experienciados, consumidos.

Da mesma maneira, surgem também produções que visualizam a direção oposta desse movimento, a partir do deslocamento de fundamentos dos jogos para outras dinâmicas sociais, como o mundo do trabalho, por exemplo, através da chamada “gamificação”, na qual aplica-se mecânicas de jogo a fim de aprimorar resultados (FERDIG, 2014), ou ainda, outro movimento que ocorre consoante a este, em que as barreiras entre jogar e trabalhar são borradas no fenômeno do “jogalho” (SANTOS; FERREIRA, 2008), entre diversas outras possibilidades de aplicação. Tanto a análise sociológica e antropológica dos jogos digitais em si, dos jogadores e das estruturas que compõem este universo quanto as consequências da extrema difusão dos jogos, seus padrões e regras na sociedade de uma forma geral, afetando inclusive os processos produtivos desta, demonstram a proliferação e complexidade dos videogames enquanto objeto de estudo filosófico e científico.

Enquanto produtos da indústria cultural, os videogames têm sido mobilizados como ferramentas de *soft power*, sobretudo pelos EUA. Nesse sentido, a relação entre os videogames e o complexo industrial-militar norte-americano é emblemática.

O desenvolvimento de videogames com temática de guerra, embora presente desde os primórdios dessa indústria, tem se intensificado e se convertido em objetos controversos, à medida em que os jogos se tornam mais realistas e a experiência do jogo mais imersiva. Em muitos casos, o desenvolvimento de videogames é fortemente influenciado por diversas instituições ao lado dos estúdios, entre elas consultores como veteranos das Forças Armadas dos EUA e representantes da CIA. Como exemplos, podemos citar o jogo *Homefront* (2010), desenvolvido pela empresa Kaos Studios, ou *America's Army* (1999), desenvolvido por uma equipe do American Navy Modeling and Simulation Office (NMSO), em parceria com o Modeling, Virtual Environments, and Simulation Institute (MOVES) (HUNTEMANN; PAYNE, 2010).

Embora o desenvolvimento de jogos eletrônicos seja estruturado de forma semelhante ao de uma produção cinematográfica – ao construir uma narrativa cinematográfica da história (enriquecendo assim o “realismo” do jogo) – a partir do momento que instituições, como os militares estadunidenses, passam a colaborar em seu desenvolvimento, desde o investimento ao *design* e estrutura do jogo, este deixa de ser uma produção apenas para uma questão de entretenimento. Especificamente, a relação entre as indústrias da cultura, do jogo e da guerra na América, que segundo

Stockwell & Muir (2003), caracteriza um "Complexo de Entretenimento Militar", é capaz, por meio da tecnologia, de orientar essas "criações artísticas", assim, permitindo a criação da guerra como um espetáculo, uma narrativa sutil e implicitamente conveniente. Portanto, podemos supor que o chamado Complexo de Entretenimento Militar é responsável por estimular a criação de produções culturais, que refletem implicitamente uma perspectiva bastante particular do conflito, da política e da guerra.

Retomando o exemplo ilustrativo de duas séries de jogos anteriormente mencionadas – *Age of Empires* e *Civilization* – notamos que há nelas elementos evidentemente extraídos de narrativas colonizantes, compartilhados com muitos outros títulos. Fundamental para garantir o sucesso das estratégias de expansão e domínio sobre territórios e povos nesses jogos são os frutos do progresso tecnocientífico, que garantem ao jogador vantagens políticas, econômicas e militares sobre seus adversários. Equipes (ou sociedades, nações) com acesso a determinadas tecnologias podem explorar mais eficientemente os recursos sob seu controle e podem mobilizar unidades militares superiores àquelas disponíveis a seus inimigos.

Essa representação, comum em jogos desse tipo, reproduz a concepção tipicamente moderna no âmbito da qual o progresso tecnocientífico é entendido como processo linear, que inexoravelmente impulsiona as sociedades em direção a uma situação material cada vez melhor. De acordo com essa visão, graças à tecnologia o mundo presente é melhor que o do passado – e o mundo que teremos no futuro, seguramente, será melhor que o de hoje. A natureza, por sua vez, é objeto que pode ser manipulado, moldado de acordo com o desejo do ser humano. Essas concepções não só estão presentes nos videogames como muitas vezes apresentam-se como elementos centrais das narrativas que induzem o jogador a perseguir a construção de seu próprio império digital, consolidando a perspectiva proposta por Dyer-Witthford e Peuter (2009) dos videogames enquanto “mídia paradigmática”⁷ de um “hipercapitalismo planetário e militarizado”⁸ – mas, como os mesmos autores também afirmam, das forças que se opõe a esse modo sociopolítico de trabalho e produção de subjetividades (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p. xv).

No contexto desses mundos digitais, numa tradução da concepção moderna do progresso, o desenvolvimento é um percurso linear, necessariamente vinculado ao

⁷ “[...] paradigmatic media.”

⁸ “[...] planetary, militarized hypercapitalism.”

avanço da tecnologia. Trata-se de uma interpretação que não comporta alternativas. Ela reconhece que haveria um caminho único a ser trilhado: aqueles que o seguem podem tornar-se desenvolvidos, civilizados, vencedores. Àqueles que o negligenciam provavelmente será delegado um papel subalterno. Em que pese a simplificação acerca da relação entre tecnologia e progresso, jogos como esses reproduzem de forma bastante fiel a brutalidade das relações coloniais históricas.

Jogos de norte a sul: a contribuição dos estudos pós-coloniais

Na esteira do processo de formação do campo dos *game studies* imbricados com as Ciências Sociais, trabalhos que focam suas análises na exploração das relações de poder representadas nas narrativas e, inclusive, aspectos ludológicos que compõem os jogos digitais passam a conquistar expressiva relevância no contexto geral dos *game studies*; autores que, em suas produções, priorizam marcadores sociais de diferença como gênero, classe, raça e suas intersecções. No que diz respeito a raça, destaca-se aqueles que, baseados em autores dos chamados estudos pós-coloniais como Edward Said, Gayatri Chakravorty Spivak e Homi Bhabha, buscam demonstrar como representações de países periféricos e processos de colonização são instrumentalizadas de forma a conformarem-se enquanto estereótipos que atualizam o colonialismo no presente, compreendendo que “em um mundo posterior ao colonialismo direto, é frequentemente por meio desses mundos virtuais que ocorre a disseminação contínua das atitudes e modos coloniais” (CHAKRABORTI, 2015, p. 199, tradução nossa)⁹, ao mesmo tempo em que os jogos que carregam estas figuras também podem oferecer meios de objeção a estas estereotipagens, inclusive através do próprio ato de jogar, mesmo que ainda restrito às limitações estruturais dos jogos (MUKHERJEE, 2017).

Mais especificamente, os estudos pós-coloniais são um campo de conhecimentos que congregam análises sobre os impactos e heranças das dinâmicas coloniais nas ex-colônias e nos países e impérios que engendraram estes processos, compreendendo a necessidade da

construção de epistemologias que apontam para *outros* paradigmas metodológicos – que potencializam outras formas de racionalidade, racionalidades alternativas, outras epistemologias, do Sul, por exemplo – diferentes dos ‘clássicos’ na análise cultural e

⁹ “In a world post direct colonialism, it is often through these virtual worlds that continued dissemination of colonial attitudes and modes occurs.”

literária. Decorre desta reflexão a consideração de que porventura a mais importante mudança a assinalar é a atenção à análise das relações de poder, nas diversas áreas da atividade social caracterizada pela diferença: étnica, de raça, de classe, de gênero, de orientação sexual (MATA, 2014, p. 31).

Vale apontar que a compreensão aqui adotada do termo admite que “o ‘pós’ no pós-colonial não registra nem uma celebração do fim do colonialismo nem a simples reprodução do colonial no presente, mas os legados mutantes, impuros e perturbadores do colonialismo.” (NASH, 2002, p. 225, tradução nossa)¹⁰.

Como demonstrado anteriormente, análises dos videogames que abordam questões relativas a identidade e representação fazem parte da história dos *game studies*, porém ganham força adicional com trabalhos que colocam a colonialidade no centro dos estudos sobre representações raciais e culturais nos jogos. Langer (2008) demonstra como o MMORPG *World of Warcraft* (BLIZZARD, 2004) produz “modos virtuais de desigualdade”¹¹ entre as duas facções rivais do jogo (a Aliança e a Horda), as quais os jogadores podem escolher entre raças específicas – que, argumenta a autora, são mais condizentes com a ideia de “espécie” do que de “raça” propriamente dita, por terem “traços raciais determinados biologicamente”¹² (LANGER, 2008, p. 104, tradução nossa) – a cada uma das facções, e no interior mesmo destas. Como aponta a autora,

[...] o jogo em si é um texto complexo em termos de raça: às vezes codifica certos estereótipos raciais de maneira direta, mas outras vezes segue um modelo mais sofisticado no qual interage com preconceitos e estereótipos reais, cada um moldando o outro, sendo então o próprio racismo - ou melhor, um modelo dialético baseado em raça - que está sendo criticado (LANGER, 2008, p. 88, tradução nossa).¹³

Para além da compreensão de características consideradas pejorativas para algumas raças (componentes da Horda) e outras que seriam enaltecidas para outras (componentes da Aliança), o trabalho contribui para a apreensão das ambiguidades envolvidas no processo de identificação do jogador com os elementos

¹⁰ “the ‘post’ in postcolonial registers neither a celebration of the end of colonialism nor the simple reproduction of the colonial in the present, but the mutated, impure and unsettling legacies of colonialism.”

¹¹ “Virtual modes of inequality.”

¹² “Racial traits that are biologically determined”.

¹³ “[...] the game itself is a complex text in terms of race: at times it codes certain racial stereotypes in a straightforward manner, but at other times it follows a more sophisticated model in which it interacts with actual preconceptions and stereotypes, each shaping the other, so that it is racism itself - or rather, a race-based dialectical model - that is being critiqued.”

estéticos e simbólicos do jogo, inseridos em um contexto de relação com o Outro, recorrendo à supracitada ideia de “turismo identitário” de Nakamura, que prenuncia a importância da agência do jogador na experiência:

Aqueles que jogam na Aliança assumem um papel que segue tanto as convenções de fantasia ocidental quanto as convenções de fantasia de videogame, mas aqueles que jogam na Horda estão se apropriando de uma identidade informada pela alteridade. Isso, no entanto, não é necessariamente uma crítica: alguns podem fazer isso para vivenciar o exotismo da alteridade, mas outros o fazem para lutar, ainda que virtualmente, contra a própria normatividade que dá origem a essa dicotomia. Assim como *World of Warcraft* é complexo em termos de raça, é complexo em termos de identidade. Assim, a identidade inerentemente híbrida do jogador/avatar tem o potencial não só de ser usada para turismo de identidade, mas também para subversão das normas esperadas (LANGER, 2008, p. 88, tradução nossa).¹⁴

Em 2018, a revista *Open Library of Humanities* publicou uma edição especial com o tema *Postcolonial Perspectives in Game Studies*, reunindo uma série de trabalhos que buscam trazer para o centro dos debates acadêmicos sobre jogos (incluindo-se, aqui, jogos analógicos) questões relativas a raça, identidade e agência a partir de um olhar epistemológico que ressalta os efeitos do colonialismo, neocolonialismo e imperialismo, que operam enquanto pedras angulares epistemológicas dos trabalhos reunidos. Como aponta Mukherjee e Hammar (2018), no artigo introdutório da edição:

O objetivo desta edição é fornecer espaço para uma variedade de perspectivas de pesquisa contemporâneas sobre a relação entre o pós-colonialismo e os estudos de jogos. É uma tentativa de reunir estudiosos estabelecidos e em início de carreira com insights sobre ideias pós-coloniais em estudos de jogos (e em outros lugares) para causar um impacto na paisagem dos estudos de jogos, na academia e além. Embora a questão ainda dependa da tecnologia e economia dos centros de poder global, a disseminação de acesso aberto desta questão pode ajudar a informar os estudiosos e leitores dentro dos centros e antigas colônias. Quer a academia seja ou não domínio geralmente da burguesia, é, no entanto, crucial que o conhecimento que ela produz seja amplamente difundido (MUKHERJEE; HAMMAR, 2018, p. 7, tradução nossa).¹⁵

¹⁴ “Those who play Alliance are slipping into a role that follows both Western fantasy conventions and video game fantasy conventions, but those who play Horde are appropriating an identity informed by otherness. This is, however, not necessarily a criticism: some may do this to experience the exoticism of otherness, but others may do so in order to fight, though virtually, against the very normativity that gives rise to this dichotomy. Just as *World of Warcraft* is complex in terms of race, it is complex in terms of identity. Thus, the inherently hybrid identity of the player/avatar has the potential not only to be used for identity tourism, but also for subversion of the expected norms.”

¹⁵ “The goal of this issue is to provide space for a variety of contemporary research perspectives on the relationship between postcolonialism and game studies. It is 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 centres, the open-access dissemination of this issue might help inform scholars and readers within the centres and erstwhile colonies. Whether or not academia is

Há, portanto, uma aposta no diálogo entre os *game studies* e os estudos pós-coloniais enquanto um potencializador da reflexão sobre as questões apontadas anteriormente, inclusive para além da academia. Vale destacar a presença, na referida edição, de um artigo de autoria de um conjunto de pesquisadores brasileiros, que se utilizam de um jogo específico para analisar uma dinâmica social, ou seja, não se trata exatamente de um estudo tradicional de *game studies*, aproximando-se muito mais de estudos que instrumentalizam jogos para outros fins, formulados aqui a partir do conceito de “dimensão cultural-estética do cosmopolitanismo.” (BEKESAS et al., 2018, p. 3, tradução nossa)¹⁶. Não deixa de ser, no entanto, um indicativo da inserção do campo na produção acadêmica brasileira sobre jogos.

Destacamos, em contrapartida, outro artigo acadêmico nacional que mobiliza autores dos estudos pós-coloniais para analisar as representações presentes em um conjunto específico de jogos digitais, os jogos documentais, mas que certamente poderiam ser relacionadas com jogos de outras categorias. Amaral e Franco (2017) demonstram como o colonialismo acaba por ser reiterado em determinados jogos documentais que, a princípio, são elaborados com a preocupação em comunicar e representar seus conteúdos de forma pedagógica – neste caso específico, trata-se de “jogos de teor político que visam problematizar conflitos no oriente médio.” (AMARAL; FRANCO, 2017. p. 1). Como apontam os autores,

No mundo de brinquedo da guerra ao terror, é possível observar os corpos de mulheres árabes pranteando a morte de “terroristas”. *O jogador não se vê. Desnecessário.* Ao usuário, que representa as potências que declararam “guerra ao terror”, é legada *condição de agência*. Ou seja, na distribuição do poder é possível verificar o Ocidente invisível, e inabalável, já que o jogo não apresenta retaliação por parte dos árabes. Aos árabes, o gemido (AMARAL; FRANCO, 2017, p. 12, grifo nosso).

Processos de alteridade, estranhamento e “outrização” são centrais para esta análise, porém, partindo de uma compreensão filosófica ampla, diferentemente do anteriormente citado Montes (2007), os autores delimitam suas apreciações ao espaço e às dinâmicas produzidas pelo jogo, isto é, trata-se de uma compreensão aprofundada sobre como estes jogos lidam e perpetuam estereótipos e dispositivos coloniais, mas, devido especialmente aos jogos escolhidos, se mostra impertinente o

the usual domain of the bourgeoisie, it is nonetheless crucial that the knowledge it produces is spread wide and far.”

¹⁶ “Cultural-aesthetic dimension of cosmopolitanism.”

questionamento sobre o papel do jogador em contato com esse conteúdo, pois seus aspectos internos e seu caráter documental e pedagógico praticamente determinam a experiência do jogador.

Cabe, contudo, o questionamento: e em outros contextos, outros jogos, nos quais as representações sejam talvez tão fetichistas quanto, será que há possibilidade para resistência no âmbito da agência do jogador? No ano seguinte, uma coletânea de textos organizados por Falcão e Marques (2018) trouxe para o Brasil a tradução de um texto do indiano Souvik Mukherjee, citado anteriormente, que é presidente do Departamento de Inglês da Presidency University, em Calcutá. No artigo *Video games e Escravidão*, o autor – que é um dos principais nomes que mobilizam a concepção de um campo pensado enquanto “*game studies* pós-coloniais” propriamente dito – traz noções de agência e liberdade para o centro dos estudos sobre as representações nos jogos, tangenciando uma das contribuições que talvez sejam as mais prolíficas desta perspectiva teórica: a noção de que dinâmicas relacionadas a marcadores sociais de diferença e outras categorias de compreensão da vida social perpassam e frequentemente entrelaçam os aspectos ditos “narrativos” e “ludológicos” dos jogos – o que corrobora também para expor a perenidade de tais divisões analíticas.

Ao afirmar que “a experiência do jogador em videogames tem sido considerada mais imediata naquelas em que o jogador está diretamente envolvido no contexto e *tem que executar decisões não triviais para se envolver com o jogo*” (MUKHERJEE, 2018, p. 300, grifo nosso), o autor lança mão da possibilidade de problematizar o caráter duplo do referido contexto: a escravidão é tanto um dispositivo sociopolítico de dominação, componente de determinados tipos de relação de poder e composições ideológicas (sendo o colonialismo talvez o exemplo mais autoevidente), quanto um ato, que envolve a agência e mobilização do referido sujeito – no caso, o jogador. Para além de representações relativamente historicizadas de relações sociais que têm a escravidão enquanto elemento constitutivo, os jogos também podem operar enquanto espaços onde o jogador experimenta com a dimensão prática destes contextos, que se manifestam não só na interação através da violência física como também em procedimentos de *gameplay* como o mapeamento e a apropriação geográfica operacionalizada em jogos como a série *Age of Empires*, e na coleta de recursos naturais – mecânica frequentemente presente em MMORPG’s – por exemplo, que promovem “o prazer de invadir lugares estranhos e pegar itens

desconhecidos que são então transformados em propriedade ou moeda.”¹⁷ (HARRER, 2019, tradução nossa).

Lammes e De Smale (2018) – ainda que corroborando outros autores dos *game studies* pós-coloniais que apontam para como os jogos digitais propagam noções hegemônicas de história colonial, raça e gênero – indicam a necessidade de compreensão da relação que os jogadores estabelecem com estes conteúdos, não só no sentido de *counterplaying* (quando jogadores ativamente buscam subverter regras e mecânicas estabelecidas do jogo através do jogar) como também o próprio ato de jogar seria “essencialmente um ato de hibridização”. Trata-se de “aproximações processuais” ao jogar, fundamentalmente reflexivas e criadoras, a partir da relação entre o jogador e o jogo. Compreende-se, portanto, que o jogo ganha corporeidade, ou existência, factibilidade etc. a partir da relação com o jogador, e não necessariamente as suas disposições simbólicas e estéticas determinam a sua existência, que se consolida através da experiência, como as autoras demonstram ao abordar, a partir de autoetnografia, o sexto título da série de jogos *Civilization* (MICROPROSE, 2016): “ainda a arquitetura do [...] espaço de jogo seja imbuído de ideologias coloniais, o sujeito jogador pode manipular este ambiente ao empregar uma combinação de táticas e estratégias” (LAMMES, DE SMALE, 2018, p. 25, tradução nossa)¹⁸.

Nestas tensões, são revelados os conflitos dualísticos que permeiam a compreensão das dinâmicas coloniais nos jogos digitais, nas quais “o videogame oferece possibilidades simultâneas de subalternidade, protesto, elitismo e hegemonia; é a atualização pelo jogador que resulta em uma compreensão e experiência mais profunda do Pós-colonial” (MUKHERJEE, 2014, p. 22, tradução nossa)¹⁹. Se estão presentes esses dualismos, também existe, contudo, um roteiro implícito no jogo que, como mencionado na seção anterior, premia a adoção de posturas que colocam o jogador no lugar do colonizador. Ainda que existam possibilidades de redirecionamento das campanhas, de experimentação e de fuga, há também um

¹⁷ “the pleasure of invading strange places and picking up unknown items which are then turned into property or currency.”

¹⁸ “While the architecture of [...] game space may be imbued with colonial ideologies, the playing subject may manipulate this environment by employing a combination of tactics and strategies.”

¹⁹ “The videogame-medium offers the simultaneous possibilities of subalternity, protest, elitism and hegemony; it is the actualization by the player that results in a deeper understanding and experience of the Postcolonial.”

percurso que, sutilmente, sugere ao jogador que trilhe certo caminho. Em síntese, este é o problema central sob o qual os *game studies* pós-coloniais se debruçam.

A experiência de jogo conforma-se enquanto prática volúvel e heterogênea de alteridade; experiência e experimento se misturam, desafiando a impossibilidade da dialogia do espaço de interação entre colonizador e colonizado (SPIVAK, 2010) – ao menos, em termos lúdicos, se não considerarmos o “lúdico” enquanto antônimo de “sério”, indo além do jogo enquanto “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2019, p. 11); um “círculo mágico”, onde o que aqui chamamos de “experiência” se refere a uma suspensão da realidade, uma particularidade. Contrariamente, os jogos digitais dispõem cada vez mais de mundos “permanentes” e de forma quase literal no caso dos MMORPG’s, que existem independentemente da presença de jogadores, ampliando-se cada vez mais os enredamentos entre os chamados “real”, “virtual” e “digital”, que são ocupados, colonizados e resistem de diversas formas, a partir de numerosos agentes, sendo o videogame um vetor que transita entre todos eles.

Conclusão

Assim como na supressão da “voz” do subalterno no texto original de Spivak, a necessidade de reconhecimento e alteridade para com as diferentes formas de se jogar relaciona-se com a diversidade que as diferenças geográficas e, conseqüentemente, sociais impõem para além do reconhecimento dos aspectos individuais dos jogos e do jogar enquanto ato.

No campo dos *game studies*, dito de forma abrangente, há também expressivos trabalhos que não necessariamente se inserem na nomenclatura “pós-colonial”, mas abordam as mesmas questões sob prismas similares, como o conceito de “sul global” e “geometrias de poder” no que diz respeito à circulação de jogos e a cultura de jogos de videogame, que questiona e complexifica a chamada relação centro/periferia, mas ainda compreendendo a questão da colonização como central para os estudos das relações de poder representadas e experienciadas nos jogos digitais:

Embora os videogames sejam uma tecnologia essencialmente global - com consumo, produção e práticas relacionadas a jogos ocorrendo em praticamente todos os países do mundo hoje em dia - eles foram recebidos, criados e até jogados de maneira diferente em diferentes regiões, porque o contexto cultural e nacional afeta a circulação e significado dos jogos de inúmeras maneiras. Muitas localidades geográficas que antes eram consideradas parte da “periferia” de alta tecnologia são, de fato, lar de tecnoculturas antigas e difundidas, com suas próprias características

únicas e com suas próprias geometrias de poder (PENIX-TADSEN, 2019, p. 15, tradução nossa).²⁰

Partindo desse apontamento, poderíamos questionar se existiriam, de fato, tecnologias efetivamente globais, ou seriam os videogames importantes componentes de formas de representações locais que se globalizam?

Neste trabalho, buscamos demonstrar como tais questões não são estranhas à produção acadêmica sobre videogames, que são cada vez mais compreendidos de forma ampla e intrinsecamente relacionados com os mais diversos aspectos da vida social contemporânea, tendo a conexão entre *game studies* e estudos pós-coloniais como um dos encontros teóricos mais prolíficos atualmente para tal elaboração.

Referências

AMARAL, Diego Granja do; FRANCO, José Messias. A imagem através do espelho: o sujeito ocidente e a razão do poder em jogos documentais. *Lumina: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-19, abr. 2017.

APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. *A Virada Material dos Game Studies*. *Lumina: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, 2017.

AUDI, Gustavo. *Imergindo no mundo do Videogame*. Curitiba: Appris, 2016.

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

BEKESAS, Wilson Roberto *et al.* CosmoCult Card Game: a methodological tool to understand the hybrid and peripheral cultural consumption of young people. *Open Library Of Humanities*, [S.L.], v. 4, n. 1, p. 1-29, Apr. 2018.

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

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.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greig de. *Games of Empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2009.

²⁰ “While video games are a quintessentially global technology—with game consumption, production and related practices taking place in virtually every country in the world today—they have been received, created and even played differently in different regions, because cultural and national context impact the circulation and meaning of games in myriad ways.”

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

FERDIG, Richard E. Education. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The Routledge companion to video game studies*. New York: Routledge, 2014. p. 344-350.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. *Values at Play: valores em jogos digitais*. São Paulo: Blucher, 2016.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. *Introdução aos estudos dos jogos*. Salvador: Edufba, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659>. Acesso em: 20 set. 2020.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. *Ludologia e(m) videogame*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte, 2003.

HARRER, Sabine. *Talk: Plantations of Play: Colonial botany in videogames*. [S. l.], 27 maio 2019. Disponível em: <https://referenciabibliografica.net/a/pt-br/ref/abnt/?example=document-in-electronic-format-only-1>. Acesso em: 2 maio 2020.

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

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

KHALED JUNIOR, Salah H. *Videogame e Violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no brasil e no mundo*. São Paulo: Civilização Brasileira, 2018.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher, 2019.

KONZACK, Lars. Rhetorics of Computer and Video Game Research. In: WILLIAMS, J. Patric; SMITH, Jonas Heide (ed.). *The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2007.

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. Acesso em: 12 maio 2020.

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: The MIT Press, 2008. v. 1, p. 87-108.

MATA, Inocência. *Estudos pós-coloniais: desconstruindo genealogias eurocêntricas*. Civitas, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 27-42, jan. 2014.

MONTES, Rafael Miguel. Ghost Recon: Island Thunder: Cuba in the virtual battlescape. In: WILLIAMS, J. Patric; SMITH, Jonas Heide (ed.). *The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2007.

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

MUKHERJEE, Souvik. Playing Subaltern: Videogames and Postcolonialism. *Meaningful Play 2014 Conference Proceedings*, Michigan, 2014. Disponível em: https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2014/mp2014_submission_46.pdf. Acesso em: 14 ago. 2020.

MUKHERJEE, Souvik. Video games e Escravidão. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). *Metagame: panorama dos game studies no brasil*. São Paulo: Intercom, 2017. p. 291-305. Disponível em: http://portcom.intercom.org.br/ebooks/arquivos/falcao_marques-metagame-2017-22-09-2017.pdf. Acesso em: 14 set. 2020.

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.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. Digital Games Research Association (DiGRA), Vancouver, 2005.

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

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

NASH, Catherine. Cultural geography: postcolonial cultural geographies. *Progress In Human Geography*, [S.L.], v. 26, n. 2, p. 219-230, abr. 2002.

NITSCHKE, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, EUA: The MIT Press, 2008.

PENIX-TADSEN, Phillip (ed.). *Video Games and the Global South*. Pittsburgh: ETC Press, 2019.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games*. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Laymert Garcia dos; FERREIRA, Pedro Peixoto. A Regra do Jogo: Desejo, Servidão e Controle. In: VILLARES, Fábio (org.). *Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): Impactos políticos, econômicos e sociais*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. p. 85-104.

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.

SOTAMAA, Olli. Artifact. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The Routledge companion to video game studies*. New York: Routledge, 2014. p. 3-10.

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

VIANNA-TELLES, Helyom Viana. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. In: ALVES, Lynn; VIANNA-TELLES, Helyom; MATTA, Alfredo (org.). *Museus Virtuais e Jogos Digitais: novas linguagens para o estudo da história*. Salvador: Edufba, 2019. p. 59-90.

WILLIAMS, J. Patric; SMITH, Jonas Heide. Introduction: From Moral Panics to Mature Games Research in Action. In: WILLIAMS, J. Patric; SMITH, Jonas Heide (ed.). *The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2007.

Recebido em: 01/10/2020

Aprovado em: 27/11/2020