

O Jogar Subalterno: *game studies* pós-coloniais¹

Mário Augusto Pedroso Carneiro²
Universidade de Campinas - Unicamp

RESUMO

O presente texto é uma breve exposição acerca dos chamados *game studies* pós-coloniais, autores que analisam criticamente os videogames tendo como base teórica e epistemológica os estudos pós-coloniais em suas mais variadas vertentes. A partir da reflexão acerca dos marcadores sociais de diferença nos jogos, estes autores produzem obras que localizam os jogos digitais como mediadores especialmente significativos de como o fenômeno do colonialismo se atualiza historicamente de modo híbrido e contraditório, sendo espaço tanto de representação, quanto de contestação das mais diversas dinâmicas que compõem as estruturas coloniais de poder.

PALAVRAS-CHAVE: videogames; jogos; *game studies*; estudos pós-coloniais; pós-colonialismo.

Na esteira do processo de formação (inter)disciplinar dos *game studies*, trabalhos que focam suas análises na exploração das relações de poder representadas nas narrativas e aspectos mecânicos e de design que compõem os jogos digitais passaram, nos últimos anos, 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. Nesse sentido, destaca-se aqueles que, baseados em autores dos chamados *estudos pós-coloniais* como Edward Said, Gayatri Spivak e Homi Bhabha, buscam demonstrar como representações de países periféricos e processos de colonização são instrumentalizados de forma a conformarem-se enquanto estereótipos, ao mesmo tempo que os jogos que carregam estas figuras também podem oferecer meios de objeção a estas estereotipagens, até mesmo através do próprio ato de jogar, malgrado ainda restrito às limitações estruturais dos jogos (LIBORIUSSEN; MARTIN, 2016).

Atualmente, são diversos os trabalhos que vêm acentuando a presença de tais observações no âmbito dos *game studies*, frequentemente sob a égide, ou minimamente dialogando com a denominação “*game studies* pós-coloniais”. Não se limitando ao

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT22SE – Games e entretenimento digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Doutorando em Ciências Sociais – IFCH/Unicamp, email: marioapcarneiro@gmail.com.

questionamento sobre os frequentes estereótipos, clichês e retratos discriminatórios de populações do chamado *sul global*, tais autores também discutem os espaços de criação, circulação e experimentação desses jogos, trazendo tais fatores ao centro da análise. Não é infrequente na literatura a compreensão dos jogos enquanto objetos fechados em si – possíveis resquícios do ímpeto exclusivista e, de acordo com Telles (2014), estruturalista dos chamados ludólogos – porém, compreende-se aqui que “a aceitação do jogo - e tipos de culturas de jogo associadas em cada local - é influenciada por uma ampla variedade de fatores, desde a natureza da infraestrutura tecnológica até considerações linguísticas e socioculturais” (HJORTH, 2011, p. 1, tradução nossa). Como aponta Penix-Tadsen (2016, p. 141, tradução nossa), “em jogos, a cultura é manifestada através de imagens, objetos e significantes destinados a evocar ou simbolizar os traços característicos do modo de vida atribuído a um determinado grupo de pessoas”, porém determinados jogos são jogados mais ou menos e de diferentes formas, em diferentes contextos, por motivos sociais, culturais e políticos que estabelecem diferentes significados a nível local, regional e global. São os pontos de contato entre tais dimensões que revelam o que seria, com efeito, tais *culturas* de jogos.

A compreensão aqui adotada do termo considera 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). *Pode o subalterno jogar?* é uma indagação que cada vez mais subjaz trabalhos acadêmicos alinhados aos *game studies* que questionam os lugares e espaços de produção e consumo de jogos digitais (NASCIMENTO, 2018; MUKHERJEE, 2014). Trata-se de uma paráfrase do título do texto da escritora indiana Gayatri Chakravorty Spivak, *Pode o subalterno falar?*, um dos mais importantes textos que integram os estudos pós-coloniais. Nele, a autora 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. 38) em uma academia onde, ainda que a *voz* do oprimido, do subalterno, seja valorizada de algum modo, ela não vislumbra a possibilidade de se *enunciar* perante a estrutura hegemônica, isto é, de produzir efeitos discursivos que impactem de fato o estado de coisas e as relações de poder de modo amplo.

Trabalhos que localizam o fenômeno mundial dos videogames nas configurações sociais e culturais que se enredam com os processos históricos de colonização e seus efeitos até a contemporaneidade frequentemente dialogam com autores dos estudos pós-coloniais. Estes auxiliam na compreensão de como representações de países periféricos e processos de colonização são frequentemente 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).

No artigo *Video games e Escravidão*, o autor indiano Souvik Mukherjee – 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 mecânicos 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, 2017b, 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 compreende o envolvimento psíquico, a agência e movimentação do referido sujeito – no caso, o jogador. Superando 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 de jogos do gênero *RTS* 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” (HARRER, 2019, tradução nossa).

Lammes e Smale (2018), ainda que corroborando com outros autores dos *game studies* pós-coloniais que apontam para como os jogos digitais amplamente 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 da interação lúdica – mas como o próprio ato de jogar seria “essencialmente um ato de hibridização” (2018, p. 8, tradução nossa); “aproximações processuais” (idem, p. 7) ao jogar que são 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, *Civilization VI* (2016): “ainda que a arquitetura do espaço de jogo [...] seja imbuída de ideologias coloniais, o sujeito jogador pode manipular este ambiente ao empregar uma combinação de táticas e estratégias” (2018, p. 25, tradução nossa).

Jogos *RTS* como *Age of Empires* (1997) ou o supracitada *Civilization VI* são frequentemente evocados por Lammes e Smale (2018), entre outros, como exemplos que evidenciam a partir tanto de suas características narrativas e visuais como de seus aspectos de *gameplay*, representações de dinâmicas coloniais de dominação, poder e conquista de território, porém em um processo ambíguo de hibridez dessas características, que complexifica sua importância superando dualismos simplistas, ou seja, “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), a partir da performance e experiência do jogador em contato com esses espaços digitais. Enredada em tais processualidades, revela-se a dialética que permeia a compreensão das dinâmicas coloniais nos jogos digitais.

Em síntese, este é o problema central sob o qual os *game studies* pós-coloniais se debruçam: 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 sobre o reconhecimento dos aspectos individuais dos jogos e da interação lúdica. Partindo desse apontamento, questiona-se se existiriam, de fato, tecnologias efetivamente globais – ou seriam os videogames importantes componentes de formas de representações locais que se globalizam?

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, a fim de apontar direções para os estudos sobre jogos digitais que sejam progressivamente *descoloniais*.

REFERÊNCIAS

AGE of Empires. 1. Dallas: Ensemble, 1997. 1 jogo eletrônico.

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.

CIVILIZATION VI. 1. Baltimore: Firaxis, 2016. 1 jogo eletrônico.

HARRER, Sabine. Talk: **Plantations of Play**: Colonial botany in videogames. [S. l.], 27 maio 2019. Disponível em: <https://referenciabibliografica.net/a/ptbr/ref/abnt/?example=document-in-electronic-format-only-1>. Acesso em: 2 maio 2024.

HJORTH, Larissa. **Mobile@game cultures**: The place of urban mobile gaming. 4. ed. RMIT University, Australia: *Convergence: The International Journal Of Research Into New Media Technologies*, 2011. v. 17.

LAMMES, Sybille; SMALE, Stephanie de. **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 2024.

LIBORIUSSEN, Bjarke; MARTIN, Paul. **Regional Game Studies**. 1. ed. [S.l.]: *Game Studies*, 2016. v. 16. Disponível em: <http://gamestudies.org/1601/articles/liboriussen>. Acesso em: 22 mai. 2024.

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: 21 maio 2024.

MUKHERJEE, Souvik. **Video games e Escravidão**. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). *Metagame: panorama dos game studies no brasil*. São Paulo: Intercom, 2017b. p. 291-305. Disponível em:
http://portcom.intercom.org.br/ebooks/arquivos/falcao_marquesmetagame-2017-22-09-2017.pdf. Acesso em: 14 set. 2024.

NASCIMENTO, Daniel Monteiro do. **Contribuições da crítica pós-colonial para os estudos de mídias digitais**: um olhar sobre a construção de brasilidade(s) em comunidades de jogos on-line. In: ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, 42., 2018, Caxambu. Anais [...]. São Paulo: Anpocs, 2018. p. 1-31.

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

PENIX-TADSEN, Phillip. **Cultural Code**: video games and latin america. Cambridge: The Mit Press, 2016.

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

TELLES, Helyom Viana. **Antropologia e game studies**: o giro cultural na abordagem sobre os jogos eletrônicos. 2014. X Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Disponível em:
<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminariojogos/files/Antropologia%20e%20Game%20Studies.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2024.