

---

## A imagem através do espelho: O sujeito Ocidente e a razão do poder em jogos documentais

Diego Granja do Amaral<sup>1</sup>  
José Messias Franco<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo discute a partir de uma perspectiva ética e estética o problema da representação em jogos documentais. Mais especificamente, trataremos de jogos de teor político que visam problematizar conflitos no oriente médio. Para tanto, o trabalho lança mão da teoria pós-colonial (SPIVAK, 2010; MIGNOLO, 2003) e da noção de estética como política em Rancière (2009; 2010) em diálogo com o campo de estudo dos jogos. Pretende-se com isto apresentar um olhar crítico acerca do caráter político de representações consideradas pedagógicas ou documentais, onde o colonialismo se apresenta como um dado fundamental para a apreensão do sentido.

**Palavras-chave:** narrativa; videogames; alteridade; conflito; representação.

**Abstract:** The present paper discusses the problem of representation in documentary games from an ethic and aesthetic perspective. More specifically, the research investigates games focused in the political representation of the Middle Eastern Conflict. Therefore, building upon the postcolonial theory (SPIVAK, 2010; MIGNOLO, 2003) and the notion of aesthetics as politics in Rancière (2009, 2010), in dialogue with the field of study of games, we intend to develop a critical look at the political character of representations considered as pedagogical, or documentary. All this having colonialism as a cornerstone for the meaning making process in such artifacts.

**Keywords:** narrative; videogames; otherness; conflict; representation.

### Introdução

Nos versos da canção “Língua”, Caetano Veloso (2007) adverte: “se você tem uma ideia incrível, é melhor fazer uma canção”. Aqui, o poeta chama atenção para um paradigma difundido no pensamento Ocidental, o de que a

---

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM/UFF. Graduado e Mestre em comunicação pela UFPE. E-mail: diegoamaral000@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola da Comunicação da UFRJ. E-mail: jmessias.santos@gmail.com

---

filosofia, e com ela o pensamento clássico, possui lugares privilegiados. Assim, a filosofia nasce na Grécia Clássica e evolui até a Alemanha, berço de filósofos fundadores do pensamento Ocidental moderno (DELEUZE, 1992). Esta percepção ecoa no verso seguinte da mesma música, “está provado que só é possível filosofar em alemão”. Aos povos mestiços do Sul, resta o canto.

A provocação exposta no parágrafo anterior mostra especial relevância por indicar, na intuição de Caetano, duas questões relevantes para este trabalho. A primeira, já exposta, de que há uma epistemologia colonial, como propôs Mignolo (2003). Para além disto, há uma segunda questão igualmente importante: ao sugerir que uma ideia seja articulada na dimensão poética, o compositor vai ao encontro de Rancière, quando este último argumenta que há também no *pathos* a incidência do *lógos*. Ou seja, há pensamento também na estrutura sensível, assim como há sensibilidade na razão. Nas palavras de Rancière (2009, p.35), “toda forma sensível, desde a pedra ou a concha, é falante”. É necessário, então, um pensamento para além da razão eurocêntrica. É preciso repensar as formas.

Como assinala Deleuze (1992, p.228), a arte não tem opinião, pelo contrário, consiste em blocos de sensações que fazem as vezes da linguagem. A arte é também lugar do pensamento em movimento, um constante devir capaz de apreender a imanência das formas de vida sem essencializá-las. Nesse sentido, em atenção às coisas mudas e às relações assimétricas de poder, pretendemos observar as representações narrativas de conflitos (MASSEY, 2000). Daremos especial atenção àqueles que envolvem potências ocidentais e seu Outro, o Sul global (LEVANDER; MIGNOLO, 2011).

De forma mais específica, pretendemos olhar para os jogos documentais com o intuito de verificar de que forma as representações de identidades hegemônicas e subalternas dão a ver relações de força entre lugares existenciais. Relações políticas que se manifestam na forma como são tecidas narrativas sobre os conflitos.

A fim de ilustrar nossa análise, discutiremos “Peace Maker” (PM), jogo digital que desafia o jogador a ocupar a posição de Premier do Estado de Israel

ou de presidente da autoridade Palestina (ou simplesmente “presidente da Palestina” no jogo). Também analisaremos “September 12th: A toy world” (SP 12th).

Na análise do *corpus*, tentaremos apontar indícios de um pensamento hegemônico a respeito daqueles que habitam a periferia do saber-poder no “sistema mundo colonial moderno” (MIGNOLO, 2003). Aqui, verificaremos a hipótese de que, na dinâmica de relações proposta pelo saber hegemônico, os povos periféricos desempenham o papel de confirmar um projeto colonial responsável por elevar as identidades do Norte global.

Os indivíduos de regiões periféricas seriam, portanto, o Outro do espelho, existência virtual que ratifica a imagem construída sobre mim mesmo. Ao invés da diferença tem-se, então, a emulação da diferença. Do mesmo modo, seria necessário atravessar o espelho da epistemologia Ocidental, e sua pretensa objetividade, para alcançar o Outro que habita para além da ilusão do ego. Isto, contudo, não é o que buscamos neste trabalho. Antes, desejamos apontar traços, vestígios e sintomas que permitam um desvelamento desta construção narrada que é o Ocidente como sujeito.

### **Jogos documentais, guerra ficcional**

De acordo com Raessens (2006), a possibilidade de experienciar um evento real em uma situação controlada é o trunfo que caracteriza os jogos documentais (*docugames*). Assim, tais artefatos são definidos por sua capacidade de dramatizar/simular eventos reais. Aliada a isto, tais jogos cujo caráter é intrinsecamente político apresentariam a vantagem de modificar pontos de vista pela indução (BOGOST, 2007).

A despeito de concordarmos em linhas gerais com esta perspectiva, reconhecemos a necessidade de refletir sobre essa categoria de jogos, chamando atenção para as relações de poder que permeiam e extrapolam o sistema computacional.

Afinal, inscritas nos textos, imagens e escolhas do jogador, é preciso reconhecer que as histórias em questão não são meramente estruturas persuasivas, são sintomas de uma relação bastante mais complexa. Na esteira

desse raciocínio, nos aproximamos de Höglund (2008), que resgata o Orientalismo de Said (1990) para análise das representações em *videogames* de tiro em primeira pessoa (FPS<sup>3</sup>). Em consonância com o autor, acreditamos que, nos jogos digitais, inclusive os pretensamente realistas, como “*America’s Army*” e “*Close Combat: First to Fight*”, é notável a exotização do Oriente Médio, em uma perspectiva que preza pela generalização e privilegia a imaginação Ocidental sobre a região.

Ainda para Höglund (2008), o realismo, nesses jogos, refere-se à capacidade de representação gráfica e não aparece nas representações efetivamente políticas. Note-se que em *America’s Army*, por exemplo, os inimigos do Exército Americano são tão bem equipados e treinados quanto os próprios soldados norte-americanos. Uma falácia, considerando que os inimigos em questão são grupos minoritários, nem sempre bem armados, sempre em países subdesenvolvidos.

Isto posto, lançamos as bases para discutir a hipótese das representações presentes nos docugames apresentarem vestígios das relações de poder entre o Ocidente e sua relação com os povos árabes, representando aqui o chamado Sul Global. Nesse sentido, o retrato, o registro, é de si. O Norte global se vê diante do espelho ao delimitar seu Outro. Ao emular relações de poder paritárias dá a ver também as desigualdades inerentes às suas formas de pensamento e representação.

Aqui, nos concentraremos em jogos que não apenas se fundamentam no real, mas que tentam capturar e simular a realidade em uma perspectiva crítica. Afinal, como sugere o gênero, docugames (ou *newsgames*) se pretendem documentos capazes de informar. E é nessa categoria que “*Peace Maker*” e “*September 12th*” se encaixam.

Pontuando-os de forma mais específica, de acordo com seus desenvolvedores, o objetivo do jogador em “*Peace Maker*” é negociar uma saída para o conflito entre Israel e Palestina de forma pacífica, permitindo a coexistência de ambos os lados. Como fica claro, e discutiremos mais à frente,

---

<sup>3</sup> Sigla em inglês para *First Person Shooter*.

---

trata-se de uma simulação que pressupõe certo equilíbrio de forças e uma saída pacífica para o conflito. A própria capa do jogo apresenta duas peças de quebra-cabeça encaixadas, cada uma delas representada pela bandeira de um dos “países”. Já “September 12th”<sup>4</sup> retrata um mundo no pós-11 de setembro, sendo uma criação do pesquisador e designer de jogos Gonzalo Frasca<sup>5</sup>.

Em ambos os casos é possível observar a tensão na relação entre culturas do Ocidente e do Oriente. Esta questão é notável, pois no caso do Ocidente, e mais especificamente as potências coloniais, a desidentidade em relação ao Oriente é uma das mais poderosas. Com efeito, a própria noção de Oriente se baseia no que Said (2015, p.189) descreve como uma “geografia imaginária”. Por outro lado, embora imaginária, esta geografia contribui para a constituição de identidades e políticas, além de identidades políticas, cujas consequências materiais são severas.

Entre os produtos desta diferença inventada, é possível observar a tipificação do Islã enquanto inimigo do modo de vida Ocidental, e a invenção do terrorismo enquanto categoria atrelada aos povos árabes. Como aponta Said (2015), após a queda da União Soviética, o próprio Departamento de Defesa americano conduziu estudos para a escolha de um inimigo comum. Neste caso, o inimigo escolhido foi o Islã. Uma decisão estratégica tomada nos anos 90, muito anterior ao ataque às Torres Gêmeas. Esta decisão, contudo, pauta a configuração do mundo apresentado em September 12th.

Nesse sentido, é emblemático que em *SP12th* o próprio título do jogo sugira pensar a relação entre os povos árabes e o Ocidente a partir do dia seguinte ao 11 de setembro. Para este docugame, é a violação do território americano que representa o marco no “terrorismo” internacional. Leitura, aliás, compatível com a maior parte das análises propagadas no Ocidente. Chama atenção, porém, o fato de se tratar de jogo crítico. Em tese, estamos nos

---

<sup>4</sup>Os dois jogos em questão são disponibilizados na seção “*newsgames*”, do portal Games for change, dedicada a jogos de que veiculam “notícias”.

<sup>5</sup>Frasca possui *PhD* em *Videogame Studies* pela IT University of Copenhagen, é um dos fundadores do estudo dos jogos eletrônicos e já desenvolveu jogos para campanhas políticas nos Estados Unidos, e recebeu o Lifetime Achievement Award em razão de um projeto envolvendo jogos jornalísticos.

---

referindo a um jogo cujo intuito é evidenciar a irracionalidade da violência.

Esse exemplo parece-nos o sintoma de que, ao narrar o subalterno, corporificado pelo povo e instituições palestinas nos casos em questão, o Norte global narra a si mesmo. E narrar a si, como lembra Ricoeur (1997), é construir a própria identidade. É tendo isto em mente que observaremos as simulações documentais que seguem.

### **O jogo, luta e representação**

De forma geral, o entendimento a respeito de jogos passa por pensá-los como sistemas (SALEN e ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005), baseados em regras, e algo distinto da realidade cotidiana (HUIZINGA 2008; JUUL, 2005). A distância entre jogos e a chamada “vida real”, neste caso, refere-se ao caráter imersivo do jogo enquanto ficção que estabelece uma dinâmica própria, alheia ao mundo concreto. Isto não significa dizer que o jogo em si opere de forma distanciada do concreto, pelo contrário.

O ato de jogar apresenta um caráter ritualístico, capaz de organizar questões dispersas da realidade na experiência lúdica (HUIZINGA,2008). Mais que um objeto recreativo, o jogo tem em sua constituição uma característica fundamentalmente política. Em Huizinga (2008), esta dimensão é facilmente reconhecida por duas funções destacadas pelo autor: luta e representação.

Em ambos os casos, o teórico refere-se a potências do real que dão sentido ao jogo. Elas constituem o tecido que liga as representações do jogo aos afetos do jogador, tornando o lúdico instrumento de mobilização e construção do comum. Ainda em Huizinga, essas funções são próximas a ponto de poderem se confundir, “de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa” (2008, p.16-17).

É neste terreno em que tomam corpo nossas inquietações. Não apenas porque analisaremos jogos em que são encenadas lutas, analisando as equívocas nas representações, mas sobretudo porque são essas relações de poder que colocam em jogo identidades. Não por acaso, para ilustrar a formação da consciência-de-si, Hegel (1992)refere-se a uma relação de tensionamento com o outro do eu.

---

Em uma relação dialética, a consciência abstrata, para reconhecer a si, depende do encontro com o outro. Ao encontrar e negar o outro, a consciência retorna a si e, como consequência, se reconhece. O outro do eu, contudo, é também uma figura constitutiva da consciência. Pois, como afirma o filósofo, “o Eu é o conteúdo da relação e a relação mesma ; defronta um Outro e ao mesmo tempo o ultrapassa; e este Outro, para ele, é apenas ele próprio” (HEGEL, 1992, p.119-120).

Aqui, retomamos a questão apontada por Said (1996). No autor é possível reconhecer a invenção do Oriente como parte da cultura Ocidental. Além de satisfazer o desejo pelo exótico, a fronteira do Oriente é também a fronteira necessária com o outro que habita em mim. E, assim como a relação entre senhor e escravo, de Hegel (1992), a relação entre Oriente e Ocidente é uma relação de dominação e poder, aponta Said (1996).

A fronteira entre o eu e o outro, não é divisa, mas um encontro constitutivo, sem o qual não existem nem eu, nem outro. Afinal, sem esse espelhamento, não haveria consciência, como deduz-se da passagem em que Hegel (1992, p.120) defende que “a consciência-de-si é a reflexão, a partir do ser do mundo sensível e percebido ; é essencialmente o retorno a partir do ser - Outro. Como consciência-de-si é movimento; mas quando diferencia de si”.

Assim, chamamos atenção para outro aspecto da conceituação acerca da formação da consciência-de-si: a dimensão estética. Como se observa no excerto anterior, Hegel (1992, p.120) chama atenção para o “mundo sensível e percebido”. De forma emblemática, esta passagem aponta para os sentidos como parte crucial do processo de compreensão de si e do outro.

Neste sentido, é digno de nota o fato de “Peace Maker” estabelecer como público-alvo prioritário adolescentes israelenses e palestinos (BURAK; KEYLOR; SWEENEY, 2005). Desenvolvido na Universidade de Carnegie Melon, nos Estados Unidos, por uma equipe liderada por um ex-militar israelense<sup>6</sup>, PM sugere termos de igualdade entre árabes palestinos e judeus israelenses. Mais

---

<sup>6</sup>De acordo com os desenvolvedores do jogo, a equipe contou também com a consultoria da neta do ex-líder da autoridade palestina Yasser Arafat.



---

que isto, pretende servir como ferramenta de educativa sobre o conflito.

Isto posto, parece inevitável reconhecer que essa pretensão pedagógica se coaduna com a lógica da epistemologia colonial na modernidade já descrita por Mignolo (2003). Isso porque, ao estabelecer a razão eurocêntrica como referência, “*Peace Maker*” reproduz relações geopolíticas e econômicas<sup>7</sup> e apresenta as ações violentas como decorrentes de escolhas macroeconômicas e políticas. Em suma, simula um mundo regido por uma relação de causalidade, baseada na ética como cálculo e na diplomacia como única ferramenta viável. Ao fazê-lo, PM ameniza questões históricas e esquece o caráter sensível do real.

A experiência, contudo, não está inteiramente apagada do produto final. Ao atuar como líder palestino, pudemos verificar as dificuldades de se conduzir um país que depende de apoio financeiro da ONU, da Liga de Países Árabes, e mesmo de Israel. Já como presidente israelense, é possível prover ajuda financeira aos palestinos, contribuir para sua reconstrução, aumentar o número de checkpoints ou ordenar um ataque com caças. Uma desproporção evidente, mas naturalizada em uma representação que busca o diálogo diplomático.

Não obstante a diferença brutal de condições, o jogo espera que o usuário entenda que o diálogo é a saída ideal para ambos os lados. Uma demonstração, se bem-intencionada, de um caráter iluminista e pueril sobre o cenário político da região. Não deixa de ser também uma demonstração de que, de acordo com o pensamento colonial moderno, é possível negociar uma saída para a desigualdade, mantendo-se as desigualdades. De forma ainda mais expressiva, espera-se, na manutenção da opressão, uma solução pacífica. Isto porque uma desmilitarização de Israel, por exemplo, não está em questão. Tampouco se considera que o jogo, ancorado na imagem de um mapa que divide os dois “países”, parte de uma representação ficcional apresentada como factual.

Sendo assim, parece mais correto afirmar que o jogo documental não busca a representação enquanto tentativa de reprodução do real. Ele apresenta,

---

<sup>7</sup>No jogo é possível pedir auxílios financeiros à comunidade internacional, fazer discursos de teor moderado ou inflamado e construir obras para aumentar a popularidade dos Governantes.



---

antes, uma postura hermenêutica em que o olhar do autor, carregado de suas referências simbólicas narra o mundo. Como na arte, o jogo carrega consigo a potência da representação mimética, cria novos tempos e espaços que permitindo outras experiências de mundo. Ao narrar, o jogo materializa decisões éticas que incidem sobre o plano estético.

Nesse contexto, vale lembrar Rancière (2010), para quem a arte não encontra a política ao representar questões sociais. A arte, lembra o autor, é política na “distância que toma em relação a essas funções [da sociedade], pelo tipo de tempo e de espaço que institui, pelo modo como recorta esse tempo e povoa esse espaço” (RANCIÈRE, 2010, p.20). Do mesmo modo, o jogo, nas fugas e aproximações que faz com o real, estabelece pontos críticos de sua manifestação política.

Esse círculo hermenêutico se mostra especialmente importante no que diz respeito ao pensamento sobre identidade, pois, para Ricoeur (1997) a identidade possui um caráter narrativo, na medida em que se constitui pela leitura que o sujeito faz de sua própria história, o mesmo sendo aplicável à identidade de um povo. Para ilustrar a questão, o autor cita o caso do “Israel bíblico” (RICOEUR, 1997, p.426). Segundo ele, o povo de Israel é emblemático na medida em que, “a comunidade histórica que se chama o povo judeu tirou sua identidade da *recepção* mesma dos textos que ela *produziu*”.

A questão do simbolismo presente na apreensão do real é especialmente importante se reconhecermos que a própria noção de identidade na modernidade possui um caráter disciplinar responsável pela regulação das diferenças e controle social (SAFATLE, 2015; BUTLER, 2015). Para além disto, esta regulação e controle operam em um modo que inferioriza as minorias através de um processo de racialização e distinção de gênero (MIGNOLO, 2008). Como consequência perversa desta lógica, temos sujeitos abaixo da condição de serem reconhecidos como tais, e vidas sequer passíveis de luto (BUTLER, 2015, p.17).

Neste ponto, retomamos Huizinga (2002, p.3), que aponta para o fato de que o jogo não apenas é distinto do mundo cotidiano, mas “cria ordem e é

ordem”, e, mais que isto, ele “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada”. Esta retomada parece central para nosso argumento, na medida em que o teórico reconhece nos jogos não apenas um espaço de fantasia, mas antes, e principalmente, uma experiência capaz de estruturar a desordem da vida cotidiana. É essa também a leitura de Rodriguez (2006) para quem o ato de jogar em Huizinga é uma forma de organizar situações vividas. Assim, o jogo também possui em seu tecido, um caráter disciplinar, preponderante inclusive sobre sua estrutura persuasiva, como aliás argumentamos em outro momento (AMARAL;COVALESKI, 2016)

Com efeito, não apenas no jogo, mas na ficção de forma geral, é possível encontrar uma resposta para problemas éticos do cotidiano. Como lembra Baroni (2014), a própria literatura funciona como um lugar de experiências morais. E motivados por essa relação entre experiência sensível e formação da identidade (consciência-de-si) que buscaremos observar as relações de poder no tópico a seguir. Colocaremos essas relações em questão a partir da observação dos mecanismos que guiam a representação dos conflitos entre árabes e ocidentais<sup>8</sup> nos jogos “*Peace Maker*” e “*September 12th: a Toy World*”.

### **O fetiche do ocidente: objetividade, ética como cálculo e representação**

Uma questão fundamental nas narrativas em jogos documentais é a capacidade de trazer à tona as questões complexas que atravessam os conflitos que elas pretendem representar. Afinal, além da tentativa de descrever uma realidade sócio-histórica, os jogos documentais estruturam, no objeto lúdico, modos de pensar o mundo. Nesse sentido, interessa saber quais são as forças que atravessam esses objetos e, principalmente, o que as arestas dessas representações dão a ver.

Neste ponto, é possível reconhecer uma afinidade entre a tentativa de captura da realidade nos jogos documentais e o jornalismo. Afinal,

---

<sup>8</sup> Sendo a cultura judaica fundamento do Ocidente como o conhecemos, consideramos o Estado de Israel “Ocidente” para os fins desta análise.

(...) há relatos que dotam o mundo de diferenças, enquanto há outros que não; há os que rechaçam as particularidades e ainda há os que as ressaltam; há os que dizem de um lugar em movimento – pois transformam lugares em espaços - e há os que narram o mundo como algo estático (RESENDE, 2008, p. 147).

De forma sintomática para o estudo dos jogos documentais, Resende (2008) observa que no jornalismo há uma prevalência desses relatos que tentam “mapear o mundo”, relatos que reificam o real ao buscar a objetividade das coisas estáticas, ignorando os processos e percursos que configuram os espaços. O autor alerta, ainda, para o risco de tais relatos que “transformam espaços em lugares” (RESENDE, 2008, p.147).

Com esta suspeita em mente, olhamos para “*Peace Maker*”. Tendo como imagem de referência na interface um mapa que contempla o Estado de Israel e territórios palestinos, a narrativa sugere sua leitura sobre o tema do conflito: uma guerra entre dois territórios claramente definidos. Ao fazê-lo, comete um primeiro desvio no olhar sobre a história: ignora as mudanças ocorridas na região, o fluxo de migrações do povo judeu e a ocupação milenar dos povos árabes na região onde se criou o Estado de Israel. Ora, se iniciando com um mapa que separa Israel e Palestina, “*Peace Maker*” não só reconhece o Israel, mas como naturaliza a questão. Mais que isto, o mapa aparentemente considera a legislação internacional, ignorando acampamentos israelenses em território palestino e mesmo a legislação israelense acerca dos territórios, quando esta diverge da legislação internacional. Temos aqui um primeiro sintoma.

Pensando à luz de Spivak (2010, p. 30), reconhecemos que mesmo o pensamento sobre a “realidade concreta” está atrelado a um fundamento ideológico que favorece a divisão internacional do trabalho. Como defende a autora, é possível reconhecer uma ideologia dominante que serve aos interesses político-econômicos das potências capitalistas ocidentais; esta última categoria onde também enquadrados o Estado de Israel.

Em ambos os casos, parecem emergir algumas características que merecem maior destaque nesta análise: a ética como cálculo, a objetividade, e a representação. Sob a luz desses três quesitos, lançaremos nosso olhar para essas

---

*simulações*, como são descritos *PM* e *SP12th*, como lentes que tentam capturar o mundo. De acordo com um dos criadores, *PM* é “um sistema coerente com atores racionais e relações de causa e efeito, com apenas uma pequena margem para erros e eventos randômicos” (BURAK, 2014, *online*). Entre as características presentes na descrição do jogo no site *Games for change* (2016, *grifos meus*), destacamos as seguintes: “inspirado em eventos reais”; “*Peace Maker* é um jogo de estratégia baseado em turnos que apresenta uma *visão de alto nível da situação*”; “*Peace Maker* é dois jogos em um: a *versão israelense e a visão palestina*”; “Jogue as notícias: o jogo apresenta gravações, imagens e manchetes *reais*”. Fica evidente, assim, a tentativa de se apresentar uma visão equilibrada da questão. Um simulacro que racionaliza o embate milenar.

No segundo caso, em *September 12th*, a tela de abertura sugere não se tratar de um jogo, e sim de uma simulação, “um modelo simples que você pode usar para explorar alguns aspectos da guerra ao terror”, diz seu texto (NEWSGAMING; FRASCA, 2003). Já segundo o portal Gamesforchange, a ideia básica deste jogo é usar a linguagem dos videogames para comunicar a velha máxima “violência gera violência” (GAMESFORCHANGE, 2016). Assim, nos reencontramos com nossa questão: o problema da distribuição da palavra.

Como lembra Rancière (2010), em Aristóteles é a palavra que faz do humano político, fato que nos diferenciaria dos animais que apenas possuem apenas a voz para indicar prazer e dor. Isto não significa, todavia, que a palavra seja distribuída de forma equânime, o que demanda então o reconhecimento de quem possui “a palavra” e “quem tem apenas voz”, como os animais, para *expressar dor* (RANCIÈRE, 2010, p.21).

O debate proposto por Rancière nos remonta às cenas de *SP12th* e “*Peace Maker*”. 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.

Reconhecendo esta desigualdade, Mignolo (2003) nos lembra que a história do mundo narrada por Hegel é também uma história onde a maioria dos envolvidos não tem direito à palavra. Já Spivak (2010), ao analisar o sacrifício das viúvas na Índia, observa que o subalterno não tem direito à fala. A autora observa que os relatos ingleses a respeito do sacrifício das viúvas indianas são marcados por um desejo de objetividade.

É na rigidez dos processos tecidos na forma da lei britânica que se subtrai a voz do subalterno. Tanto na lei inglesa, quanto nas tradições indianas, a voz da mulher é nula. Ou seja, dada como regra, a racionalidade dogmática, baseada em paradigmas ocidentais, não é capaz de justiça em suas representações. Afinal, seu vocabulário é farto para uns e pouco para outros.

Essa relação pode ser reconhecida, por exemplo na tela de abertura de *SP12th*. Ali, são apresentados exclusivamente dois tipos de personagens (árabes), controlados por computador (*NPCs*<sup>9</sup>): civis e *terroristas*. Curiosamente, os terroristas são homens armados, ao passo que os civis são exclusivamente mulheres e crianças.

Durante o jogo, nota-se a ilustração dos “terroristas” como homens, com trajes árabes típicos da região do Iraque. É emblemático que essa ilustração seja compatível com aquelas observadas por Höglund (2008, *online*) em diversos outros jogos pretensamente realistas que tematizam guerras no Oriente Médio. Para o autor, na maior parte dos casos, “as populações do Oriente Médio são relegadas a terroristas” nos jogos que retratam conflitos entre os Estados Unidos e países árabes.

Não por acaso, Höglund (2008) propõe observar esses jogos a partir do que chama de Neo-Orientalismo. Em comum, o Orientalismo de Said (1990), que ajuda a explicar a construção do Oriente na literatura e no cinema ocidentais, e o neo-orientalismo nos videogames, trazem uma versão imaginária dos povos do Oriente que busca satisfazer o fetiche e curiosidade ocidentais. Ainda mais grave é o fato de tais criações servirem a formas de dominação por

---

<sup>9</sup> *NPC*, ou *non playable character*, são personagens controlados pela inteligência artificial do jogo.

parte dos impérios ocidentais. À guisa de conclusão, Höglund(2008) sugere que, mais que reforçar uma pretensa superioridade ocidental, jogos como “*America’s Army*”, do exército americano, “*Kuma/War*”, “*Close Combat: First to Fight*”, entre outros que cobrem conflitos com participação americana, contribuem para estimular e justificar as invasões realizadas por aquele país no mundo árabe.

Neste sentido, destacamos que é crítico que casos como “*September 12th*” e “*Peace Maker*” exerçam papel semelhante. Afinal, diferente de jogos com intuito comercial (*Kuma/War*; *Close Combat: First to Fight*) ou de propaganda (*America’s Army*), *PM* e *SP12th*, são ferramentas pedagógicas. Como tais, são chancelados e divulgados por espaços como o portal “*Games for Change*”<sup>10</sup>. Nos exemplos citados, é possível reconhecer que ao utilizar o recurso da simulação fazem as vezes de espelho da cultura ocidental. Não representam o problema político em si, mas antes, refletem a face do ocidente em sua relação, neste caso, com os povos árabes.

Em contraposição à tentativa de captar o real na forma de uma estrutura persuasiva de “*Peace Maker*” e “*September 12th: a Toy World*”, nos remetemos a Deslisle e seu livro “*Crônicas de Jerusalém*” (2012). Nesse relato na forma de romance gráfico, o autor constrói um retrato humano sobre a realidade de Jerusalém e a complexidade da vida na fronteira entre Israel e Palestina. Isto sem perder a potência argumentativa e descritiva, como se nota na passagem em que o autor descreve a balbúrdia de um checkpoint que dá acesso à cidade de Jerusalém. No trecho, o narrador comenta sua experiência como observador de uma ONG responsável por verificar o tratamento dispensado a cidadãos palestinos por parte das forças israelenses.

É Ramadã. Em meio a uma enorme confusão, bombas de gás lacrimogêneo são lançadas pelo bem equipado exército de Israel, pedras são lançadas pelos palestinos, uma mulher impaciente acena com seu passaporte, como quem defende seu direito legítimo, e mesmo documentado, de ir e vir. A

---

<sup>10</sup> Portal cuja missão é “catalisar impacto social através dos *videogames*” (GAMESFORCHANGE, 2016)

---

mulher árabe e seu o passaporte contraposta à barreira de soldados israelenses é a alegoria (gráfica) do conflito. Em meio à confusão, o narrador atordoado observa “a cereja no bolo desse espetáculo surrealista” na forma de “um homem que ziguezagueia no meio de todo esse caos tentando vender aos berros seus pães com gergelim” (DESLISLE, 2012, p.48).

Superado o tumulto, boa parte dos palestinos desiste de atravessar o *checkpoint*. Não havia mais tempo para fazer as preces na mesquita de Jerusalém. Resta a eles fazer as orações em meio à sujeira e entulhos. Assim, Deslisle vai além de “*Peace Maker*” e sua simulação baseada em algoritmos. Pois, onde o segundo reconhece territórios, fatos e cálculos, o primeiro vê experiências que marcam um espaço em conflito.

Ao descrever a desordem, a opressão, a bagunça, sob a chancela da experiência pessoal, a narrativa capta o realismo fantástico que parece marcar as paisagens do Sul Global. Isto sem a marcação de um juízo de valor baseado na perspectiva civilizatória do poder colonial. No relato, nota-se a presença do autor que olha a fronteira captando o espaço como acontecimento, em oposição a uma visão conservadora sobre o território. Já nos jogos, a tentativa de descrição objetiva, ou procedural, tropeça na configuração essencialista do lugar que, aliás, não possui identidade única ou singular e é sempre carregado de conflitos (MASSEY, 2000).

Não por acaso, assim como os relatos britânicos sobre a Índia, esses jogos documentais, em forma e conteúdo, são carregados de interesses transnacionais inscritos em suas formas sensíveis. Como lembra Spivak (2010, p.20), a produção intelectual do Ocidente não está dissociada de interesses políticos e econômicos. É especialmente nocivo que ambos os casos sejam tentativas de igualdade. Vontade de igualdade que se confirma como sintoma de uma desigualdade profunda, ancorada no pensamento.

### **Considerações finais**

Nesta breve análise foi possível observar que, ao colocar opor árabes e judeus/americanos, os jogos em questão parecem abrigar conflitos marcantes na configuração do mundo colonial moderno. Enquanto Outro, o povo árabe foi



---

esvaziado nos casos em questão. Neste processo, foi dedicado espaço para que o jogador compreendesse motivações econômicas e diplomáticas para certas ações, e fenômenos como o chamado “terrorismo” foram apresentados como consequência. As motivações ideológicas e subjetivas para ataques a Israel (em *PM*) e ao Ocidente em geral (em *SP12th*), são ignoradas como uma consequência calculável e indesejada.

Destas relações, decorre um outro fantasmático, que confirma crenças ao não manifestar resistência e buscar soluções dentro do binômioação e pensamento adequados ao paradigma proposto pelo Norte global. São saídas aceitáveis em termos de um capitalismo liberal, onde a ação ética está vinculada ao cálculo. Tem-se, então, um estrangeiro mudo, alienígena, que confirma o que se pensa sobre ele. Isto mesmo no caso de Peace Maker, onde se pode atuar como líder do povo Palestino sem, contudo, conduzir a experiência de jogo nos termos adequados a este mesmo povo. A religião por exemplo, não aparece como um elemento capaz de interferir no *gameplay*<sup>11</sup>.

Não obstante, é necessário reconhecer que a presença do subalterno se faz necessária ao fazer político. Não tratamos, então, da ausência absoluta dos corpos e das manifestações sensíveis dos povos marginalizados. Observamos, porém, uma tentativa de modulação de sua potência. Ora, se entendido como espaço de *partilha do sensível*, o jogo exhibe um artifício que nos parece marcante na cultura ocidental: a emulação da diferença. Ao invés de permitir a emergência das identidades dissonantes, os jogos em questão privilegiam estratégias de caráter descritivo, modelos silenciosos muitas vezes justificados por dados estatísticos, ignorando depoimentos, experiências e perspectivas que não se enquadram na construção exclusivamente retórica.

Os árabes, apresentados em identidades caricaturais, no caso de “*September 12th*”, ou vitimizados, como em *PM*, são submetidos ao jogo político da civilização ocidental. Obedecendo a essa dinâmica, nos termos que lhes foram oferecidos, de acordo com os jogos, explodem homens bomba (*PM*) e

---

<sup>11</sup> Mecânicas que geram as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de jogo.

---

multiplicam terroristas (*SP12th*).

Não esqueçamos que a tentativa de descrever o mundo é, em si, um método que privilegia a distância do observador e seu instrumental. A descrição que pretende objetividade é, por sua vez, a opção da racionalidade clássica. O Oriente, os imigrantes e a periferia do saber-poder não são propriamente silenciadas, são elementos de um diálogo surdo. O silêncio do subalterno então, não é meramente retórico, é estético, é político.

Com efeito, ao tentar simular a conflitos que colocam em jogo identidades hegemônicas e subalternas, os jogos documentais incorrem no risco de reforçar paradigmas de identidade que marcam a desigualdade cultural no Ocidente. Identidades essas que traduzem uma experiência colonial sobre o mundo e que, naturalmente, privilegiam o Norte global enquanto categoria hegemônica (MIGNOLO, 2008).

Nesse sentido, mais que caricaturas, ou a aparição dos palestinos em condição de sofrimento, os jogos parecem referendar a dominação ocidental pela forma como configuram o mundo. A simulação, que se pretende isenta e didática, reforça as diferenças sob o pretexto da objetividade. Assim, evocamos Didi-Huberman, para quem tanto o artista quanto o historiador têm “uma responsabilidade comum, tornar visível a tragédia na cultura (para não apartá-la de sua história), mas também a cultura na tragédia (para não apartá-la de sua memória)”(2012, p.214). Diferentemente disto, “*Peace Maker*” extirpa a cultura na tragédia. Similarmente, “*September 12th*” esquece a tragédia na cultura, reduzindo o debate a um cálculo.

Por fim, mais que problematizar, os conflitos entre Ocidente e Oriente reforçam o espelho que mostra a nós mesmos. Alcançar uma representação mais genuína do Outro passa necessariamente por um olhar que vá adiante, que enxergue o outro para além do espelho das formas de pensamento enraizadas na razão colonial.

---

## Referências

- AMARAL, Diego; COVALESKI, Rogério. *Videogames* como dispositivos: Uma abordagem metodológica. In **Questões Transversais-Revista de Epistemologias da Comunicação**, v. 3, n. 6, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/11312>>. Acesso: 26 abr. 2017.
- BUTLER, Judith. **Quadros de guerra**: quando a vida é passível de luto. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro, 2015.
- BURAK, Asi; KEYLOR, Eric; SWEENEY, Tim. PeaceMaker: A video game to teach peace. In: **International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment**. Springer Berlin Heidelberg, 2005. p. 307-310.
- BURAK, A. What I Learned Turning The Israel-Palestine Conflict Into A Video Game. **KOTAKU**, 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/what-i-learned-turning-the-israel-palestine-conflict-in-1612148555>> Acesso em: jun.2016
- BROWN, E. *et al.*, 2006. **PeaceMaker** [videogame], ImpactGames LLC.
- DELEUZE, Gilles. **O que é a filosofia**. São Paulo, SP: Editora 34, 1992.
- DESLISLE, Guy. **Crônicas de Jerusalém**. Campinas: Zarabatana Books, 2012.
- DIDI-HUBERMAN. Pós: Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204 - 219, nov. 2012.
- HEGEL, F. **Fenomenologia do Espírito**, parte I. Petrópolis: Vozes, 1992.
- HÖGLUND, Johan. Electronic empire: Orientalism revisited in the military shooter. **Game Studies**, v. 8, n. 1, 2008.
- LEVANDER, Caroline; MIGNOLO, Walter. Introduction: the Global South and world dis/order. **The Global South**, v. 5, n. 1, p. 1-11, 2011.
- MASSEY, Doreen. **Por um sentido global do lugar**. Campinas, SP: Papius, 2000.
- MIGNOLO, Walter. **Histórias locais/ projetos globais**: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.
- \_\_\_\_\_. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. Cadernos de Letras da UFF. **Dossiê: Literatura, língua e identidade**, n.34, 2008.
- FRASCA, Gonzalo. **September 12th: A Toy World** [videogame], 2002. Online. Disponível em: <[www.newsgaming.com](http://www.newsgaming.com)>. Acesso em: 10 jul. 2016.
- RAESSENS, Joost. **Reality Play**: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. Popular Communication, 2006. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- RANCIÈRE, Jacques. **Incosciente estético**. São Paulo, Editora 34: 2009.

- 
- \_\_\_\_\_ A Estética como Política. **Devires**. Belo horizonte, v. 7, n. 2, p. 01-199, jul/dez. 2010.
- RESENDE, Fernando. In: SILVA, Gislene et al. **Jornalismo contemporâneo**: Figurações, impasses e perspectivas. Salvador, Editora da Universidade Federal da Bahia: 2011.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo III. Campinas: Papirus, 1997.
- SAID, Edward. **Orientalismo**: O Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo, Companhia das Letras: 1996.
- \_\_\_\_\_ Palestina existe: La lucha por la autodeterminación y la afirmación de la soberanía. **Crítica y Emancipación**. Ano VII n.14. Segundo semestre de 2015.
- SICART, Miguel. Against proceduralism. **Game studies**, v. 11, n. 3, 2011
- VELOSO, Caetano. **Língua**. Mercury/Universal, 2007.