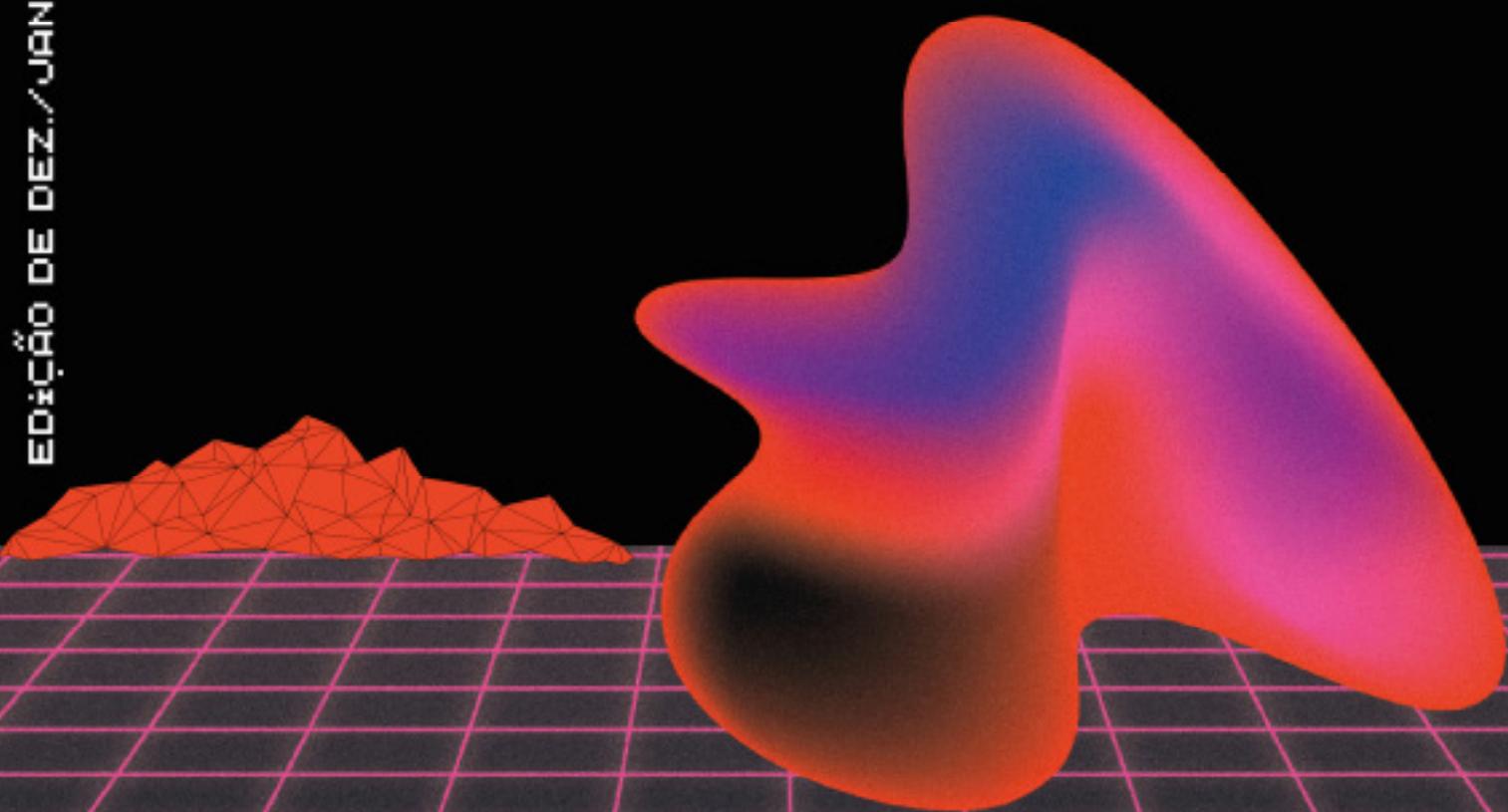


WHAT IT'S LIKE TO BE A NORD: SOBRE OS LIMITES DA EXPERIÊNCIA DE RACIALIZAÇÃO EM SKYRIM

Frédéric Guillaume Dufour
Roxane Noël
Erika Olivaux

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

WHAT IT'S LIKE TO BE A NORD: SOBRE OS LIMITES DA EXPERIÊNCIA DE RACIALIZAÇÃO EM SKYRIM

WHAT IT'S LIKE TO BE A NORD: ON THE LIMITS OF THE EXPERIENCE OF RACIALISATION IN SKYRIM

Frédéric Guillaume Dufour

Doutor em Ciência Política, Universidade de York, Canada. Professor de sociologia política na Université du Québec à Montréal, Canada. dufour.frederick_guillaume@uqam.ca

Roxane Noël

Doutoranda em filosofia, Universidade de Cambridge, Wolson College, Inglaterra. rn388@cam.ac.uk.

Erika Olivaux

Mestre em Filosofia, Universidade de Montreal, Canadá. Pesquisadora na École de technologie supérieure, Canadá. erika.olivaux-marmignon@outlook.com.

RECEBIDO EM: 05 de junho de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: O argumento desenvolvido neste artigo é que o tratamento das relações raciais em Skyrim cria uma experiência de jogo paradoxal onde a raça é um elemento determinante no destino dos NPCs e no curso dos eventos retratados no jogo, mas continua a ser um aspecto negligenciável, mesmo cosmético, da experiência do personagem criado pelo jogador. Afirmamos que, apesar de uma forte racialização do lore de Skyrim, o personagem principal não experimenta a sua mecânica. A partir daqui, argumentaremos que a aparente 'neutralidade' racial da experiência do jogador é de fato a experiência de uma posição social dominante. Isso tem um efeito sobre a própria coerência da metanarrativa implantada através do jogo.

Palavras-chave: Skyrim; Imaginário Nórdico; Racialização; Videogame; Colonização.

Abstract: The argument developed in this paper is that the treatment of race relations in Skyrim creates a paradoxical game experience where race is a defining element in the destiny of NPCs and in the course of events portrayed in the game, but it is a negligible, even cosmetic, aspect in the experience of the character created by the player. We claim that despite a strong racialization of Skyrim's Lore, the main character does not see, nor experience, the mechanics of it. Therefore, the apparent racial "neutrality" of the player experience is in fact the experience of a social position of domination. This has an effect on the consistency of the meta-narrative deployed throughout the game.

Keywords: Skyrim; Nordic imagined; Community; Race; Videogames; Colonization.

Skyrim é o quinto jogo da série The Elder Scrolls, um universo de fantasia desenvolvido pela Bethesda Game Studios. Lançado em novembro de 2011, o jogo vendeu 7 milhões de cópias em uma semana. Até 2016, mais de 30 milhões de cópias do jogo tinham sido vendidas, prova da longevidade do sucesso de Skyrim. O título refere-se à província de mesmo nome no continente de Tamriel, que o personagem pode explorar livremente graças à estrutura de mundo aberto do jogo. O universo proposto pelos Elder Scrolls é de estilo fantasia medieval, com referências explícitas à mitologia nórdica. A grande popularidade do jogo faz dele um elemento importante da cultura popular que precisa ser examinado. Esta análise é ainda mais relevante quando vários movimentos contemporâneos de extrema-direita, com uma ideologia racial supremacista, apropriam-se da história medieval nórdica e viking, e reivindicam-na como sua. Essa dinâmica, juntamente com o recente renascimento do interesse pela cultura popular por essa história (por exemplo, a série Vikings), motiva parcialmente nossas reflexões.

Em 1903, W. E. B. Du Bois declarou que a questão principal do século XX seria a questão racial, ou mais precisamente, a persistência da linha de cor (DU BOIS, 1996). Mais de um século depois, tanto as sociedades ocidentais como as não ocidentais ainda estão repletas de questões étnicas e raciais, cujas genealogias se cruzam, reforçam, perduram ou reorientam. Ao analisarmos a experiência das relações raciais em Skyrim, voltamo-nos para o objeto específico de um universo onde referências medievais, de fantasia, nórdicas e mitológicas reverberam profundamente na cultura popular. Este universo é profundamente racializado, e em algumas subculturas da direita radical, ele se mistura com o mundo real (MILLER-IDRISS, 2020). Na primeira seção deste artigo nós situamos brevemente este universo. Depois, relembremos alguns princípios da sociologia de Weber sobre etnicidade e relações raciais, antes de nos voltarmos para o cerne de nosso objeto na seção seguinte, que se centra na questão racial em Skyrim. Nós analisamos como esses conceitos se aplicam concretamente ao jogo: após uma breve apresentação do jogo, discutimos as características raciais das personagens, particularmente naquilo que influenciam a mecânica do jogo. Analisamos também como, na trama narrativa do jogo, a dinâmica da opressão racial molda a vida de personagens não jogáveis (NPCs).

O argumento que desenvolvemos é que o tratamento das relações raciais em Skyrim cria uma experiência de jogo paradoxal, na qual a raça constitui um elemento determinante no destino dos NPCs e no curso dos eventos retratados no jogo, mas continua a ser um aspecto insignificante, até mesmo cosmético, da experiência do personagem criado pelo jogador. Nós afirmamos que, apesar de uma forte racialização do lore¹ de Skyrim, o personagem principal não experimenta esses mecanismos. A partir daqui, vamos argumentar que a aparente "neutralidade" racial da experiência do jogador corresponde, de fato, à experiência de uma posição social dominante. Uma breve análise comparativa com um jogo anterior da série Elder Scrolls, 'Morrowind', é feita para destacar como essa versão conseguiu uma melhor consideração dos mecanismos de racialização na experiência

¹ Lore refere-se ao conjunto de crenças, mitos, histórias e fundo narrativo de um videogame.

do jogador. Concluimos explorando as implicações desta análise para as boas práticas de design e desenvolvimento de jogos.

1. OBSERVAÇÕES PRELIMINARES: VIDEOGAMES, RACIALIZAÇÃO E ETNICIDADE

O mundo do jogo de role-playing ou o gênero literário de fantasia (fantasy) tem sido, pelo menos desde os escritos de Tolkien, profundamente racializado (YOUNG, 2015). As "raças" ali encontradas são geralmente reconhecíveis por traços fenotípicos transmitidos por meio da hereditariedade. Os personagens neste tipo de universo compreendem o mundo social em que se encontram e no qual evoluem como estando divididos em diferentes "raças" com características e história próprias, mas que têm uma longa história de coexistência nem sempre pacífica.

A sociologia das relações inter-étnicas se interessa às fronteiras sociais que delimitam as relações intergrupais, aos marcadores mobilizados para a ativação ou desativação dessas fronteiras, e aos mecanismos através dos quais as fronteiras sociais se cristalizam, se atenuam, mudam de lugar, ou desaparecem (BRUBAKER, 2004; TILLY, 2004; WIMMER, 2012). Por fronteiras sociais, sociólogos e antropólogos salientam que o que distingue os grupos étnicos uns dos outros é menos o conteúdo desses grupos, e mais as dinâmicas intra e intergrupais que os levam a definir a si e aos outros como diferentes (BARTH, 1969; JENKINS, 2008). Embora certos fatores sócio-históricos, como a migração ou a colonização, favoreçam a formação de certos grupos étnicos, segundo Weber e os seus sucessores, são, em última análise, os fatores políticos que levam os grupos étnicos a ativar marcadores de "fronteiras sociais", promovendo uma solidariedade interna e um sentido de alteridade com o que está fora do grupo.²

Na secção de Economia e Sociedade dedicada ao estudo das relações interétnicas, Weber classificou as relações raciais como um tipo especial de relações comunitárias étnicas. Weber distinguiu entre dimensões objetivas e subjetivas das relações interétnicas. Entre elas, classificou as relações raciais como relações que comportam uma dimensão hereditária, ou seja, a transmissão de fenótipos, como a pigmentação da pele. Weber foi um dos primeiros cientistas sociais a insistir que esta componente biológica não permite em nada explicar a atividade social, nem a mobilização de marcadores relacionados com a raça nas relações sociais. Ele associou, aliás, a mobilização de tais marcadores a práticas sociais negativas, exclusão racial e segregação racial, baseadas em estereótipos historicamente acumulados e reforçando estratégias monopolistas de exclusão social. Na sociologia das relações interétnicas de Weber, não pode haver grupos que possam ser rotulados como étnicos e outros que não possam. Os marcadores que podem ser ativados nas relações intra ou intergrupais variam, dependendo da configuração sócio-histórica de um campo político. Estes marcadores vão desde os modos mais informais aos mais formais de identificação e categorização

² Neste artigo, não abordamos a questão de gênero, sexualidade e relações de gênero em universos de fantasia, mas salientamos que ela também é central para este universo. Para este fim, ver por exemplo Green, Howell e Schubart (2019).

(DUFOUR, 2019; JENKINS, 2008). As relações comunitárias étnicas potencialmente dizem respeito a todos. No universo de Skyrim, os marcadores biológicos distinguem as raças. Os processos de racialização aqui também dizem respeito ao conjunto dos grupos do jogo. Quer os grupos sejam humanos ou não humanos, eles são racializados. No entanto, alguns grupos são racializados por marcadores ou estigmas mais positivos do que outros.

No contexto dos universos do RPG, alguns marcadores podem ser baseados em fenótipos diretamente observáveis, tais como a baixa estatura dos anões, o cabelo branco dos dark elves, as orelhas pontiagudas dos elfos, ou a pigmentação esverdeada da pele de orcs e goblins. Podem também fazer parte de interações estereotipadas, por vezes fortemente associadas à dinâmica sócio-históricas do jogo. Por exemplo, uma das raças humanóides centrais ao universo dos The Elder Scrolls é chamada de “Imperials”, tornando-a a única raça definida em termos da sua relação com a colonização. Além disso, algumas raças podem ser reconhecidas como tendo institucionalizado uma expertise específica, derivada do exercício quase exclusivo de um certo savoir-faire: os anões dominam a arte de forjar autômatos e máquinas complexas.

A aplicação da sociologia das relações interétnicas ao mundo da fantasia, assim como da sociologia das relações interétnicas comuns, nos leva a interessar-nos pela opacidade ou continuidade das categorias que designam grupos, assim como pelos tipos de interações possíveis ou permitidas entre os grupos. Essas taxonomias podem utilizar categorias opacas e mutuamente exclusivas, mas também podem utilizar categorias que não excluem a possibilidade de um continuum mais complexo entre duas delas, ou ainda a existência de categorias híbridas. Os universos de fantasia geralmente pertencem a esse segundo tipo de taxonomia, uma vez que geralmente permitem categorias raciais híbridas, por exemplo, meio-elfos. É interessante questionar sobre os tipos de relações raciais em mundos de fantasia. Os grupos monitoram as interações permitidas e proibidas com membros de outros grupos? Quem é o narrador do jogo? Será que ele pertence a algum dos grupos raciais da história? Estes são os tipos de considerações que iremos explorar na próxima secção.

2. THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM. RAÇAS E RELAÇÕES SOCIAIS.

2.1 AS RAÇAS EM SKYRIM

Skyrim oferece ao jogador um "mundo aberto", ou seja, um vasto universo no qual ele pode se mover livremente e realizar múltiplas missões de escopo extremamente variável. Como mencionado na introdução, é um universo medieval de fantasia. Por meio de seu personagem, o jogador encarna o "dragonborn", um ser que pode desenvolver poderes extraordinários e cujo destino é matar o dragão Alduin antes que ele devore o mundo. Em paralelo com esse enredo principal, o jogador poderá escolher um lado numa situação de guerra civil entre o Império e os Stormcloaks. Será também capaz de se aventurar em uma série de missões paralelas que o ajudarão a desenvol-

ver as habilidades de seu personagem. Apesar da presença desses vários elementos narrativos, o jogador é livre para decidir se participa ou não de todas as missões. Skyrim é assim um exemplo de um jogo híbrido que combina narrativa e liberdade de movimento, cujo interesse se encontra na exploração e na elaboração de um destino próprio, e não no desempenho puro mensurável em termos de pontuação ou pontos (BEAUDE, 2014).



Imagem 1: Mapa da província de Skyrim. O jogador pode explorá-lo livremente.

Fonte: jogo Skyrim

Ao criar um novo jogo, o jogador deve primeiro criar um personagem ao qual deve atribuir um sexo (masculino ou feminino) e uma raça, escolhida entre os dez seguintes:

- 1) Altmer (High Elves);
- 2) Argonians;
- 3) Bosmer (Wood Elves);
- 4) Bretons;
- 5) Dunmer (Dark Elves);
- 6) Imperials;
- 7) Khajiits;
- 8) Nords;
- 9) Orsimer;
- 10) Redguards.



Imagem 2: As diferentes raças que o jogador pode encarnar (masculino e feminino).

Fonte: jogo Skyrim

Cada raça é marcada por um fenótipo distinto e facilmente reconhecível, exceto talvez para os Bretons e Imperials, que são muito semelhantes. Por exemplo, os Nords, o grupo dominante na província de Skyrim, encaixam nos estereótipos habituais do imaginário escandinavo ou nórdico, ou mesmo ariano, com seus cabelos loiros, olhos claros, pele branca, e estatura imponente.



Imagem 3: Nords feminino e masculino em Skyrim.

Fonte: jogo Skyrim

Por outro lado, os personagens Dark Elf, ou Dunmer, encarnam a imagem típica dos párias ou forasteiros situados nas camadas mais baixas da hierarquia racial. Isto não é novidade para o fã da fantasia: no gênero fantasia, os dark elves são geralmente considerados como rejeitados ou marginalizados dentro da categoria de elfo. Eles correspondem de muitas maneiras à figura do estrangeiro encontrada na sociologia de Georg Simmel (1908) ou Alfred Schutz (1944). São facilmente identificáveis pelas suas características fenotípicas: pele cinzenta ou azulada, olhos vermelhos, orelhas pontiagudas e traços faciais angulosos e alongados.



Imagem 4: Personagens dark elf, feminino e masculino.

Fonte: jogo Skyrim

As várias raças estão intimamente associadas ao seu território de origem, uma das nove províncias do vasto continente de Tamriel. Por outro lado, o personagem criado pelo jogador é uma espécie de tabula rasa. É desprovido de qualquer história, e não é feita qualquer menção à sua origem. Verdadeira tela em branco, o personagem desenvolverá suas habilidades de acordo com as ações que realiza durante suas aventuras. Skyrim tem dezoito habilidades divididas em três categorias:

Magia	Luta	Furtivo
Alteração	Duas mãos	Alquimia
Conjuração	Uma Mão	Armadura Leve
Destruição	Armadura Pesada	Arrombamento
<u>Encamentos</u>	Bloqueio	Discurso
Ilusão	Forge	Esgueirar-se
Restauração	Arquearia	<i>Pick pocket</i>

Tabela 1: Categorias de Skyrim

Fonte: Tabela criada pelos autores com base no jogo Skyrim

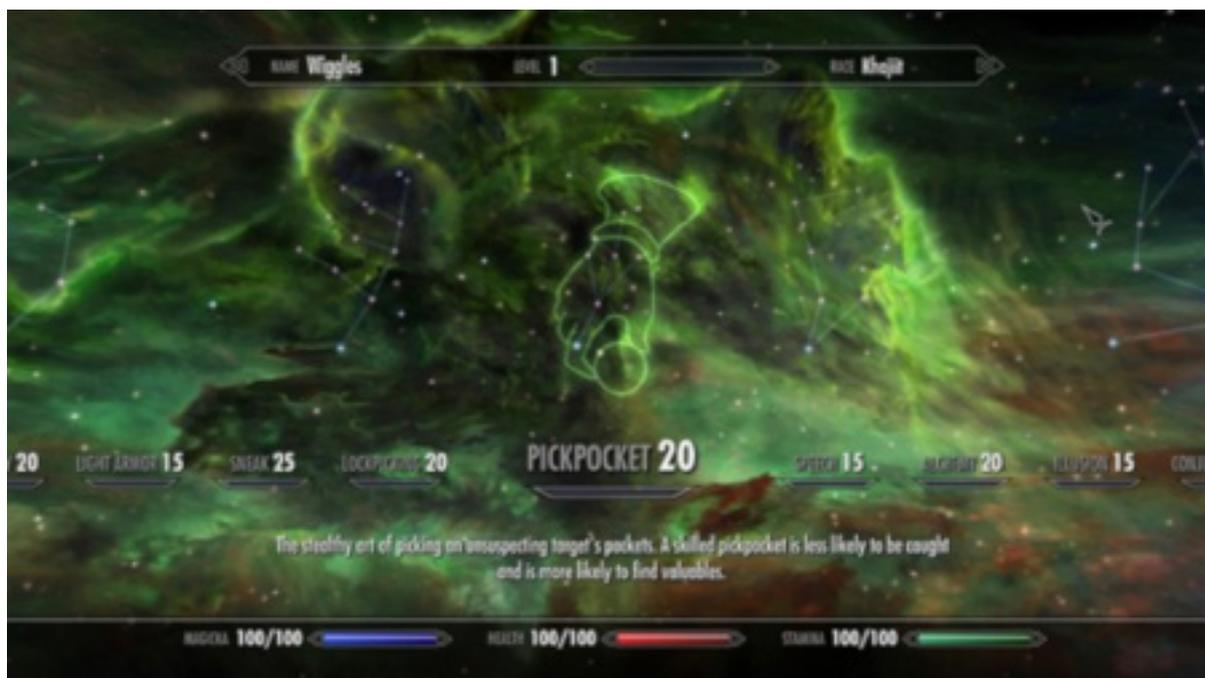


Imagem 5: Interface para habilidades, aqui, habilidades de furto.
Fonte: jogo Skyrim

O nível de competência do personagem para uma determinada habilidade é representado por uma pontuação com um nível máximo de cem pontos. Embora a maioria das pontuações de habilidade de personagem seja adquirida ao longo do jogo, a escolha da raça feita logo no início do jogo tem um impacto imediato, pois determina algumas das vantagens iniciais disponíveis para o personagem. Essa desigualdade racial é apenas um ponto de partida, pois à medida que a pontuação das habilidades melhora de acordo com o estilo de jogo: quanto mais uma habilidade é usada, mais o seu nível melhora. Em termos weberianos, são as chances de que algumas pessoas nasçam com certos talentos. O jogador pode, no entanto, decidir compensar essas desigualdades, decidindo que habilidades quer desenvolver mais tarde e concentrando seus esforços no uso dessas habilidades. Nesse sentido, a corrida escolhida pelo jogador não é uma barreira intransponível: jogando tanto como um Nord quanto como um Dark Elf, poderá atingir o nível máximo de cem pontos em qualquer habilidade, desde que invista o tempo necessário.

Race/Skills	Altmer (High elf)	Argonian	Bosmer (Wood elf)	Breton	Dunmer (Dark elf)	Imperial	Khajiit	Nord	Orsimer (Orc)	Redguard
Smithing	15	15	15	15	15	15	15	20	20	20
Heavy Armor	15	15	15	15	15	20	15	15	25	15
Block	15	15	15	15	15	20	15	20	20	20
Two-Handed	15	15	15	15	15	15	15	25	20	15
One-Handed	15	15	15	15	15	20	20	20	20	25
Archery	15	15	25	15	15	15	20	15	15	20
Light Armor	15	20	20	15	20	15	15	20	15	15
Sneak	15	20	20	15	20	15	25	15	15	15
Lockpicking	15	25	20	15	15	15	20	15	15	15
Pickpocket	15	20	20	15	15	15	20	15	15	15
Speech	15	15	15	20	15	15	15	20	15	15
Alchemy	15	15	20	20	20	15	20	15	15	15
Illusion	25	15	15	20	20	15	15	15	15	15
Conjuration	20	15	15	25	15	15	15	15	15	15
Destruction	20	15	15	15	25	20	15	15	15	20
Restoration	20	20	15	20	15	25	15	15	15	15
Alteration	20	20	15	20	20	15	15	15	15	20
Enchanting	20	15	15	15	15	20	15	15	20	15

Imagem 6: Características raciais iniciais no Skyrim.

Fonte: jogo Skyrim

A raça também tem um impacto no número de spells disponíveis no início do jogo. No entanto, isso não é uma vantagem ou desvantagem decisiva, pois o personagem terá muitas oportunidades de obter feitiços mais poderosos durante o jogo. A raça do personagem também confere um poder racial específico que pode assumir a forma, por exemplo, de uma resistência particular a um certo tipo de dano ou à capacidade de respirar debaixo d'água. Mas esses poderes são em grande parte equivalentes a itens, spells ou poções durante o jogo.

Como característica inata, a raça, portanto, não afeta profundamente a experiência de jogo, pois na prática o jogador será capaz de moldar seu personagem de acordo com seus desejos no decorrer do jogo. Nas palavras de Calleja (2011, p. 115), a alterbiografia da personagem do jogador, "a história gerada pelo jogador individual à medida que entra em ação no jogo", é pouco ou nada afetada pela escolha de uma determinada raça, uma vez que as características raciais fazem o jogador viver nenhuma imersão racial ou étnica significativa. Além disso, a raça do personagem também não tem impacto nas suas possibilidades de ação nas instituições do ambiente do jogo. Por exemplo, o personagem pode decidir casar dentro do jogo, mas a instituição do casamento não impede a formação de um casal com base na incompatibilidade racial. O personagem também pode se juntar a uma variedade de guildas ou outros grupos semelhantes, independentemente da raça.

2.2 RAÇAS E NARRATIVA

A Alterbiografia não é a única dimensão narrativa de um jogo: Calleja (2011, p. 115) contrasta isso com a noção de *scripted narrative*, que abrange "os elementos pré-roteirizados da história escritos no jogo".³ A *scripted narrative* inclui tanto elementos que estão integrados nas missões do jogador (por exemplo, em diálogos ou *cutscenes*), quanto elementos que se encontram em conteúdos opcionais, como os livros em *Skyrim*, que o jogador pode decidir consultar ou não à sua vontade. A fim de examinar o processo de racialização em *Skyrim* com mais detalhes, portanto, é necessário examinar o mundo e a narrativa de *Skyrim*, tanto em termos de alterbiografia como de *scripted narrative* - olhando para como o personagem principal, encarnado pelo jogador, evolui nele. O protagonista de *Skyrim* é chamado de Dragonborn: um herói destinado a salvar o mundo da ameaça dos dragões. Enquanto a lenda do Dragonborn faz parte da mitologia dos Nords, ele pode ser jogado por um indivíduo de qualquer raça escolhida pelo jogador. Embora as raças tenham um (menor) impacto nas habilidades do personagem, elas não afetam a narrativa nem o desenvolvimento do personagem, seja em sua alterbiografia ou em termos de sua evolução na *scripted narrative* de *Skyrim*. A matriz principal do jogo é um pouco impermeável à raça do jogador, apesar de o pano de fundo contra o qual ocorrem os principais acontecimentos da *scripted narrative* ser profundamente marcado por questões raciais, como veremos a seguir.

No tempo do Dragonborn, a província de *Skyrim* está sob o domínio de uma guerra civil entre duas facções. O império tenta manter a província sob o seu domínio, enquanto os Stormcloaks lideram uma rebelião para recuperar as suas terras, brandindo o slogan "Skyrim belongs to the Nords" (*Skyrim* pertence aos Nords). Como essa troca entre dois personagens destaca, essa luta etno-nacionalista está assim intrinsecamente ligada a uma questão racial:

Stormcloak Soldier 1: "Então porque se juntou aos Stormcloaks?"

Stormcloak Soldier 2: "Eu sou um verdadeiro Nord. Tão simples assim."

A narrativa do jogo não é apenas marcada por ambições e memórias de conquista. É também marcada por um continuum de segregação espacial e racial que está fortemente interligado com a questão do acesso às cidades. Em Windhelm, uma cidade governada por Ulfric Stormcloak, o líder da facção da qual ele é o epónimo, os Dark Elves são discriminados e segregados no bairro pobre da cidade. O estatuto inferior do distrito é explicitamente marcado pela sua posição dentro da própria cidade, uma vez que é o distrito mais baixo de todos. Os Argonians, répteis humanóides, não podem sequer penetrar nas muralhas fortificadas da cidade. Eles estão confinados a trabalhar no porto lá fora. Se a situação dos Argonianos deixa algo a desejar, eles nada têm a invejar aos Khajiits, esses felinos humanóides cujo sotaque e país de origem, descrito como um deserto e com

³ Ryan (2013) faz uma distinção semelhante entre jogo narrativo (jogo impulsionado pela trama narrativa) e ficção lúdica (narrativa produzida pelas ações do jogador), no entanto a terminologia de Calleja (2011) será preferida aqui como é mais antiga e mais amplamente utilizada.

o nome significativo de "Elsweyr", lembram o Norte da África ou a Península Arábica. De fato, eles não são permitidos em nenhuma cidade de Skyrim, pois são percebidos como delinquentes e criminosos. Estão, portanto, relegados ao papel de mercadores na entrada das cidades. Em geral, os personagens racializados, especialmente os não-humanos, enfrentam uma grande discriminação racial.

Assim, no universo onde Skyrim acontece, a vida dos NPCs, ao contrário daquela dos Dragonborn, é fortemente determinada pelo seu pertencimento racial. Este universo é assim moldado por e para os Nords, de modo a que a presença de indivíduos de outras raças possa ser vista como uma anomalia em alguns contextos. Quando certos personagens não-Nord, especialmente se são não-humanos, ocupam posições não tradicionalmente reservadas para eles, o Dragonborn pode questioná-los sobre isso. Por exemplo, Irileth, o segurança de Jarl Balgruuf the Greater, em Whiterun, é um Dunmer, e um dos poucos residentes não humanos da cidade. O Dragonborn pode então perguntar-lhe: "Como é que um dark elf se tornou o Housecarl?" Em contraste, quando o Dragonborn visita o Colégio de Winterhold, uma instituição de aprendizagem mágica, é a ausência dos Nords que é enfatizada. O Dragonborn pode então perguntar ao único aprendiz de mago Nord, Onmund, a razão dessa ausência: "Como é que não há muitos Nords no Colégio?". A questão é assim invertida: aqui não é a presença do grupo fora da norma que tem de ser explicada, mas sim a ausência do grupo que constitui a norma. Isso mostra mais uma vez como os Nords são constituídos como norma através da narrativa principal.

Aliás, os ambientes misturados no plano racial são aqueles que se enquadram no mundo do crime: os grupos de bandidas, a Thieves' Guild e a Dark Brotherhood são formados por pessoas de quase todas as raças, incluindo aquelas das posições mais elevadas. Em contraste, as instituições de maior prestígio social, que se trate das casas políticas de cada cidade ou ainda dos Companions de Jorrvaskr, um grupo de honrados guerreiros, são esmagadoramente compostos por Nords. Os guardas (NPCs anônimos e essencialmente intercambiáveis) também são todos, sem exceção, Nords.

3. JOGABILIDADE: A PERSONAGEM DO JOGADOR DENTRO DA HISTÓRIA

3.1 DA NEUTRALIDADE À DOMINAÇÃO

Num mundo como o descrito em Skyrim, onde as raças determinam a posição social e estruturam as interações entre todos, seria de se esperar que a trajetória do Dragonborn fosse diferente, dependendo da raça escolhida. Este não é o caso. A experiência de jogo é idêntica, ou quase idêntica, independentemente da raça.

Dito isso, a raça escolhida tem um pequeno impacto em algumas interações. Por exemplo, alguns personagens têm falas que se referem à raça de outros personagens, por vezes de uma forma racista. Em combate, se o Dragonborn é um Khajiit, bandidos e inimigos muitas vezes exclamam:

“Você vai fazer um belo tapete, gato!”. Um elfo será perguntado: “O que você quer, pequeno elfo?” pelos transeuntes. No entanto, se alguns diálogos diferem de acordo com a raça do jogador, isso permanece superficial e não afeta a jogabilidade: o Dragonborn, mesmo quando ele não é um Nord, não tem nenhuma dificuldade adicional para ganhar a confiança da população e dos vários líderes de Skyrim e suas facções. Ele pode se juntar à rebelião Stormcloak, seja ele um Nord, um Elf ou um Argonian.

Este impacto na gameplay é de particular importância: a imersão de um jogador num videogame é determinada não só pelas representações nele transmitidas, mas também pelas ações do jogador, pelo seu próprio percurso no universo (Leroux 2012, Arsenault e Picard 2008). Esta é uma das consequências de uma propriedade essencial dos jogos, a ergodicidade. Um jogo não é análogo a um filme, que permanece um filme, quer seja visto ou não pelos espectadores. Um jogo é apenas um jogo porque os jogadores o jogam. A narrativa de um jogo, e especialmente a alterbiografia no sentido de Calleja, é moldada através das interações entre o jogador e a mídia digital (Aarseth 1997; Dovey & Kennedy 2006). Assim, a experiência do jogador e a interpretação da diegese de Skyrim vai depender não só do que ele testemunha, mas também das experiências "vividas" pelo seu avatar; e estes dois aspectos da experiência (o que é visto e o que é feito) estão geralmente em tensão em Skyrim.

Por exemplo, quando o Dragonborn entra pela primeira vez em Windhelm, testemunha um confronto entre os dark elves e os Nords, Rolff Stone-Fist e Angrenor Once-Honored⁴. Esses últimos assediam os elfos, acusando-os de serem espões para o império. Rolff usa calúnias raciais; por exemplo, ele se refere aos Dark elves como "eles de pele cinzenta" ou aos Argonians como "pele cinzenta", aqui reduzindo os indivíduos desses grupos raciais a marcadores físicos facilmente observáveis, distinguindo-os como "outros". Ele chega ao ponto de expressar opiniões genocidas, como quando diz: “Devíamos cavar um grande buraco, atirar todos os Dark elves e Argonians para dentro dele, e deixá-los rasgar uns aos outros em pedaços”. Após esta alteração, durante uma interação com esses personagens, o Dragonborn será solicitado a tomar uma posição. Se ele

⁴ Citação original de Rolff:

"Every night I wander around the Gray Quarter and let them gray-skins know what I think of them."

"We ought to dig a big hole, throw all them Dark Elves and Argonians in it, and let them tear each other to pieces."

"Only thing I hate worse than those Scalebacks, are those filthy Gray Skins."

"The Gray Quarter is a disgrace; those Dark Elves live like animals"

"I don't see why we let them Dark Elves live inside the walls; we should kick them out like we did the Scalebacks."

"Get out of my face!"

"You like living in this filthy slum, dark elves? Maybe you should go back to Morrowind, where you belong!"

"Go back to Morrowind, Dark Elf maggots! You're not welcome here!"

"Get out of our city, gray-skins! This is Nord land!"

"This place reeks of gray-skin filth!"

"We don't want your kind here, dark elves!"

"Watch out some gray-skin doesn't pick your pocket." – If the Dragonborn is a Nord

defende os Elfos, ele pode participar de uma luta (fist-fight/brawl) com Rolff. Depois dessa luta, o Dragonborn será tratado amigavelmente por Rolff - independentemente da sua raça. Assim, mesmo um dark elf pode ganhar o respeito e a amizade de Rolff após uma simples luta.

Podemos ver, então, que a experiência de racialização no Skyrim, que é onnipresente no nível diegético, é, no entanto, muito superficial quando se trata da gameplay e da experiência do jogador. Como podemos compreender esse fato, e quais são suas implicações? Em primeiro lugar, podemos ver aí uma tentativa de criar um jogo no qual a narrativa e as missões permanecem estáveis, a fim de deixar o máximo de liberdade possível para as escolhas do jogador, que permanecerá a mesma independentemente da raça do personagem principal. Portanto, a estratégia adotada pelos criadores do jogo pode ter sido a de criar uma história neutra para os Dragonborn. Dada a falta de experiências específicas ligadas à raça, além de algumas menções anedóticas e superficiais, poderia-se afirmar que ele é simplesmente desprovido de raça. É plausível que isso tenha mais a ver com a falta de conhecimento das dinâmicas de racialização do que com uma escolha explícita. Na verdade, uma hipótese plausível, mas que não verificamos, é que isso pode ser devido ao desejo da Bethesda Game Studios de criar um jogo que seja o mais aberto possível e que não penalize o jogador por escolher jogar um personagem de uma determinada raça em detrimento de outra. Essa suposição parece ser consistente com o que Todd Howard (diretor de design) e Bruce Nesmith (designer-chefe) disseram. Em entrevistas anteriores ao lançamento do Skyrim, ambos salientaram a importância de reduzir a confusão para o jogador, assegurando que nenhuma decisão tomada no início do jogo os impeça de executar certas ações mais tarde, sem saber.⁵ Num esforço para criar um jogo no qual nenhuma porta, nenhuma possibilidade, está fechada para o jogador, os designers podem ter acidentalmente negligenciado o conteúdo próprio a uma experiência racial credível e situada.⁶

No entanto, os teóricos do ponto de vista situado recordam-nos o preço a pagar quando esse conteúdo experiencial é negligenciado: a narrativa arrisca-se a adotar um ponto de vista que se pretende neutro, mas que corresponde de fato à experiência de pessoas de grupos dominantes (Cervulle, 2003). Parece ser este o caso, na medida em que a própria coerência da narrativa é afetada. Em um mundo tão segregado e dividido como o de Skyrim, é difícil visualizar a experiência do Dragonborn sendo efetivamente "neutra em relação à raça", ou seja, não afetada por esta. Na verdade, uma experiência de racialização não se reduz a apenas algumas observações discriminatórias individuais: num mundo governado por sistemas de opressão racial (sejam os nossos ou os

⁵ Nas palavras de Todd Howard: "O que acontece no Oblivion [ou seja, o predecessor do Skyrim] é você começar o jogo, jogar por três horas, e depois pensar 'eu quero começar de novo, eu escolhi errado'. Portanto, gostaríamos de aliviar um pouco disso"; ver Graft (2011) & Walker (2011).

⁶ Deve-se notar que, além da questão da racialização, este aspecto extremamente aberto do mundo de Skyrim tem sido criticado por muitos jogadores, que lamentam que suas escolhas tenham pouco impacto na trajetória do protagonista. Por exemplo, alguns jogadores reclamam que nenhuma mudança é feita quando os Stormcloaks ou o Império ganham a guerra civil, ou que um jogador que subiu ao topo da Thieves' Guild ainda será tratado como um novo recruta pelos outros membros da guilda, quando deveriam tratá-lo como seu superior ou chefe.

Elder Scrolls), é a vida de uma pessoa inteira que é estruturada de acordo com o grupo racial ou étnico a que ela pertence.

Assim, está claro que Skyrim faz o jogador viver uma experiência que está firmemente enraizada na perspectiva de um indivíduo pertencente a um grupo dominante, e isto é provavelmente sem o conhecimento dos próprios criadores do jogo. O fato do Dragonborn não ter de enfrentar quaisquer obstáculos ao seu progresso devido à sua raça mostra que a experiência "neutra" aqui é de fato a experiência dominante, ou seja, a experiência de um Nord. A confiança nele depositada pelas figuras de autoridade política da província, a legitimidade que lhe é conferida por todos (particularmente Ulfric Stormcloak) são todos marcadores da sua nordicidade (nordness). Pode-se contrapor que, uma vez que o Dragonborn pode tão facilmente se juntar à Legião Imperial, então ele poderia ser racializado como 'Imperial' em vez de 'Nord' (ou, como um humano, indiferenciado). No entanto, esse argumento é limitado, já que muitos Nords são de fato apoiantes do Império: é o caso de Hadvar, a família Battle-Born em Whiterun, Erikur de Solitude, etc. Então é uma característica dos Nords - e do Dragonborn - que eles podem se encaixar em qualquer lugar no Skyrim, que eles podem se juntar a qualquer lado.

Outra pista que corrobora essa nordicidade do Dragonborn pode ser encontrada na estética associada a uma das capas do jogo. Esta aqui representa inequivocamente um Nord:



Imagem 7: Capa do jogo.

Fonte: jogo Skyrim

Deve-se lembrar que na scripted narrative jogo, o Dragonborn é uma figura lendária da mitologia dos Nords. Na verdade, essa lenda está especificamente ligada à que prevê o regresso de Alduin, o devorador de mundo e o primeiro dragão, que pertence exclusivamente ao panteão nórdico. Além disso, quando o herói descobre o seu estatuto de Dragonborn pela primeira vez na presença de Irileth (dark elf) e dos guardas Nords, a discussão é assim:

Whiterun Guard: "Dragonborn? O que você está falando?"

Whiterun Guard 2: "Isso mesmo! Meu avô costumava nos contar histórias sobre o Dragonborn. Aqueles nascidos com o sangue de dragão neles. Como o próprio Tiber Septim."

Whiterun Guard: "Eu nunca ouvi falar de Tiber Septim matando nenhum dragão."

Whiterun Guard 3: "Não havia nenhum dragão, idiota. Eles estão retornando agora pela primeira vez na... eternidade. Mas os antigos contos mencionam o Dragonborn que poderia matar dragões e roubar seus poderes. Você deve ser um!"

Whiterun Guard 4: "O que você diz, Irileth? Você está muito quieto".

Whiterun Guard 5: "Vamos lá, Irileth, nos conte, você acredita nessa história de Dragonborn?"

Irileth: "Hmph. Alguns de vocês estariam melhor calados do que jogando conversa fora sobre assuntos os quais não sabem nada. Aqui está um dragão morto e isso é algo que eu entendo. Agora sabemos que podemos matá-los. Mas eu não preciso de algum Dragonborn mítico. Alguém que pode derrubar um dragão é mais que suficiente para mim."

Whiterun Guard 3: "Você não entenderia, Housecarl. Você não é um Nord."

Irileth: "Eu estive por toda Tamriel. Já vi muitas coisas tão bizarras quanto essa. Eu aconselho vocês a confiar na força de seus braços armados ao invés de contos e lendas."

Whiterun Guard 3: "Se você é realmente um Dragonborn, como os dos antigos contos, você deve ser capaz de gritar. Você consegue? Você já tentou?"

Last Dragonborn [gritando]: "Fus"

Whiterun Guard 3: "Isso foi um grito, o que acabou de fazer! Deve ser. Você realmente é um dragonborn então..."

(Negrito acrescentado)

É portanto explícito, tanto nos livros dentro do jogo quanto nos diálogos, que o Dragonborn pertence exclusivamente à mitologia nórdica. Para a terceira guarda, Irileth não pode entender, pois não é Nord; ela não cresceu ouvindo as lendas deles. Além disso, o fim da missão principal leva o herói a derrotar Alduin na vida após a morte nórdica, o Salão de Honra dos guerreiros Nords. Através desses exemplos, está implícito que o Dragonborn deve ser um Nord; caso contrário, seu pertencimento a outra raça deveria levantar questões, inseguranças ou protestos da população Nord racista e desconfiada. Como é que a sua figura lendária pode vir a ser um Khajiit? Pior ainda, um dark elf? Como explicar que esse fato não seja sequer mencionado pelos NPCs?

Podemos pensar que a aposta que sustenta a decisão de não mencionar a raça do Dragonborn é precisamente que o seu estatuto de herói o faria escapar do racismo. Como ele é um Dragonborn, sua raça importaria pouco. Os segregacionistas racistas ignorariam o fato de que ele é um elfo ou um argonian e veriam apenas o salvador que há nele.

Trata-se de uma incompreensão sobre a dinâmica do racismo. Quando uma pessoa ou pessoas pertencentes a um grupo oprimido sobe na hierarquia social para além das funções normalmente atribuídas a ele ou ela, e se torna uma figura de liderança, o efeito de backlash da parte da população dominante é ainda maior. Assim, à luz desse fenômeno, o Dragonborn não-Nord deveria ser o alvo de tanta, se não mais, rejeição, agressão e desprezo dos Nords de Skyrim, que provavelmente se sentiriam ameaçados ou usurpados por ele.

Nós mostramos, assim, que apesar da possibilidade de escolher entre múltiplas raças, o Dragonborn, em termos do universo social de Skyrim, não pode encarnar outra coisa que não seja um Nord. Podemos então nos perguntar que papel essa dinâmica desempenha na construção de uma alterbiografia pelo jogador. O jogador pode optar por se juntar à rebelião sem sofrer qualquer opressão ou discriminação. Ele pode, portanto, facilmente fechar os olhos para a ideologia supremacista dos Nords, e ver apenas uma luta territorial nacionalista, que ele pode então considerar legítima.⁷ Por outro lado, se a escolha de uma raça não do Nord, não-humana e oprimida realmente significasse que o jogador tinha que experimentar a segregação racial, poderíamos imaginar que muitos jogadores estariam menos inclinados a se juntar ao lado do Stormcloak. O fato de a experiência do jogador ser vista como neutra pode então contribuir para normalizar, banalizar e até legitimar uma posição racista, que é no entanto política e moralmente repreensível.

Na verdade, os mecanismos que facilitam essa legitimação aparecem muito cedo na scripted narrative. As duas facções da guerra civil (rebeldes Stormcloak e Legião Imperial) são apresentadas ao Dragonborn na cena de abertura (que funciona como um tutorial) do jogo, durante a Batalha de Helgen. Enquanto um dragão ataca a cidade de Helgen, salvando por pouco o Dragonborn da execução, esse último pode escolher fugir com Ralof, um Stormcloak, ou Hadvar, um soldado da legião.

⁷ A banalização deste conflito militar é também exacerbada por constrangimentos técnicos: o fato de os soldados serem anônimos, de os seus restos mortais desaparecerem com o tempo e de surgirem novos combatentes conforme necessário, contribuem para minimizar a gravidade do conflito, bem como a violência que este gera. Como este problema é comum a quase todos os jogos com cenários militares, ele será deixado de lado neste artigo. Sobre este assunto, ver Salter (2011).



Imagem 8: Ralof (esquerda) e Hadvar (direita) no momento em que o jogador tem de fazer a sua escolha.
Fonte: jogo Skyrim

Ralof parece considerá-lo como um amigo desde o início. Ele é mesmo o primeiro personagem a falar com o jogador, desde a abertura do jogo, quando ambos são prisioneiros, a caminho da execução. Isso incentiva a criação de um vínculo, uma solidariedade entre o jogador e Ralof, mesmo antes da escolha do nome, da raça ou da aparência do personagem que irá encarnar.



Imagem 9: Ralof (à direita) no carro dos prisioneiros na cena de abertura, ao lado do Dragonborn.
Fonte: jogo Skyrim

Ao contrário, é difícil entender porque Hadvar, que estava prestes a participar na execução do Dragonborn, de repente quer ajudá-lo a se safar. Além disso, a luta dos Stormcloaks foi apresentada da melhor forma possível, sem qualquer menção à sua ideologia racista. Essa cena, portanto, legitima implicitamente a causa dos rebeldes, ou pelo menos cria um viés positivo em relação a eles. Isso está diretamente relacionado com a racialização implícita do Dragonborn como Nord: se ele pertencesse realmente a um grupo racializado percebido negativamente, não seria acolhido pelos rebeldes de braços abertos. Assim, ao dar ao jogador a experiência dominante do Nord, o

jogo incentiva a identificação com um movimento segregacionista.

3.2 UMA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR CARACTERIZADA PELA RACIALIZAÇÃO: COMPARAÇÃO COM O MORROWIND

Podemos também nos perguntar se seria de fato possível que os estúdios que desenvolvem jogos como os da série The Elder Scrolls levassem mais em conta as diferenças raciais em suas produções - talvez eles tenham atingido o limite possível para um jogo de mundo aberto. Mas em vez disso, uma comparação com outros jogos da série mostra que este achatamento da experiência da racialização não é inevitável.⁸

Por exemplo, The Elder Scrolls III: Morrowind, lançado em 2002, tem tantas, se não mais, das características de um jogo open world no qual o jogador tem muita liberdade: Morrowind tem mais habilidades e tipos de armas e armaduras do que Skyrim, e até permite ao jogador vender itens necessários para completar certas missões ou matar certos personagens sem os quais a missão principal não pode ser completada. Se o jogador cometer tal ato, o jogo simplesmente o avisa com uma mensagem encorajando-o a carregar um salvamento anterior se desejar completar a missão principal, mas o jogador é, em última instância, livre para decidir.



Imagem 10: Screenshot da mensagem avisando o jogador da morte de um NPC essencial para a missão principal.
Fonte: jogo The Elder Scrolls III: Morrowind

⁸ Embora fosse interessante determinar as razões para as diferenças entre Morrowind e Skyrim, essa questão está além do escopo deste artigo, que está menos preocupado com as intenções dos desenvolvedores do que com o jogo em si, como obra. Parte da explicação provavelmente reside no desejo dos designers de criar um jogo mais simples e, portanto, menos confuso (ver secção 3.1 acima, bem como Walker (2011) e Graft (2011)), mas não é possível ir mais longe nessas motivações no contexto deste artigo.

Em *Morrowind*, a experiência de racialização do jogador é mais pronunciada do que em *Skyrim*, tanto em termos de gameplay quanto de narrativa. Por exemplo, em termos de gameplay, se o jogador criar um personagem Khajiit ou Argonian, nunca poderá usar botas ou um capacete cobrindo a frente do rosto, já que essas raças têm focinhos e patas diferentes dos pés de outras raças. Em termos de gameplay, essa incapacidade de usar certos tipos de armadura poderia, por exemplo, influenciar o jogador a concentrar-se em diferentes habilidades, ou a adaptar o seu equipamento geral a essa limitação.



Imagem 11: Screenshot mostrando as típicas pernas e focinho argonians em *Morrowind*.

Fonte: jogo *Morrowind*

Aliás, os NPCs preferem personagens que sejam da mesma raça que eles, o que se traduz, em termos de mecânica de jogo, em um bônus ao score de disposição do NPC para o PC (player character, personagem do jogador). Como a maioria da população da ilha de Vvardenfell, onde *Morrowind* tem lugar, e especialmente a maioria dos NPCs de alto nível são Dark Elves, um personagem dessa raça terá inicialmente uma melhor reputação em geral. Por outro lado, a maioria dos Argonians e Khajiit em *Morrowind* são escravos ou criminosos, portanto, um personagem dessa raça, a menos que vise uma carreira criminosa, não se beneficiará tanto do bônus de disposição racial. Em termos da narrativa principal do jogo, o personagem do jogador, como no *Skyrim*, é o escolhido de uma profecia que o destina a salvar o mundo de uma terrível ameaça. Em *Morrowind*, esse escolhido é chamado de Nerevarine, e é o único que pode se opor à ameaça de Dagoth Ur, um deus malévolo que quer dominar o mundo e exterminar as raças consideradas inferiores e

impuras. Na missão principal, o PC terá de ganhar a confiança dos vários grupos influentes entre os Dark Elves de Vvardenfell. Os NPCs não se esquivarão de comentar sobre a raça do PC, e a confiança deles só será concedida depois de um esforço meticuloso. Mesmo um Dark Elf estará sujeito a atitudes suspeitas, já que o PC vem de fora da ilha de Vvardenfell e é, portanto, considerado um estrangeiro (outlander). Claro que, tal como no Skyrim, o jogador será capaz de unir-se às facções da sua escolha, independentemente da sua raça. No entanto, em Morrowind, a atitude dos NPCs em relação ao jogador é mais consistente com o racismo prevalecente na sociedade em que a história acontece, ao contrário do que acontece em Skyrim, onde os NPCs confiam quase imediatamente no Dragonborn independentemente da sua raça e, portanto, da plausibilidade da sua reivindicação a esse título. O exemplo de Morrowind mostra que é possível criar uma experiência de jogo em um open world e ao mesmo tempo permitir a integração da dimensão racial na construção de uma alterbiografia pelo jogador.

4. DIFICULDADES E POSSIBILIDADES PARA A INDÚSTRIA DE JOGOS

Tal como evocamos, o imaginário do Skyrim é permeado por relações interétnicas e intercomunitárias, particularmente relacionadas a uma história de colonização e ao reconhecimento da soberania de um grupo sobre o território. A narrativa também segue os códigos da linguagem política etnonacionalista, como discutido por Anthony Smith (2001). Os Nords de Skyrim são o arquétipo do grupo étnico que se torna nação conquistadora para quem os “povos primitivos” não têm história e nenhuma aspiração bem fundamentada de soberania. A narrativa também explora as condições de segregação social e racial vividas pelos dark elves, e os marcadores sociais mobilizados na sua exclusão, neste caso, a sua cor.

No entanto, além de uma narrativa muito rica que respeita os códigos do gênero de fantasia, a experiência de relações sociais racializadas em Skyrim permanece superficial. Em particular, a experiência do jogador é pouco afetada pela raça do personagem que ele incarna. Os caminhos ou missões não são bloqueadas em função da raça. Para além da questão da credibilidade política ou sociológica da imersão racial, essa superficialidade coloca um problema de coerência interna, que acaba por afetar a qualidade da gameplay.

Isso levanta a questão de como os criadores de jogos podem ultrapassar tal problema. Como podem ser criados jogos com uma experiência imersiva de racialização credível? Em primeiro lugar, deve-se notar que a reprodução de uma situação de opressão racial num jogo levanta uma multiplicidade de questões éticas. Essa reprodução pode criar experiências dolorosas, mesmo violentas, para as pessoas concernidas. O tratamento desajeitado ou excessivamente leve de tais questões também pode descreditar a experiência do racismo no mundo real para jogadores de um grupo racial majoritário, que podem não estar conscientes da realidade de outros grupos na sua própria sociedade. No entanto, deve-se notar que muitos jogos de fantasia, incluindo o Skyrim, são dirigidos a um público adulto (mais de 17 anos). Eles já estão longe de estar livres de violência,

por isso não é irrazoável esperar que lidem com assuntos difíceis, como o fazem outros meios de comunicação, por exemplo filmes ou séries. Além disso, os jogos de videogame transmitem ideologias políticas com particular eficácia devido ao que Bogost (2007) chama de "retórica procedual", ou seja, uma forma de argumentação que se desdobra em sistemas de procedimentos informáticos, mais do que através de argumentos escritos ou orais. Em outras palavras, o jogo pode comunicar certas idéias através das regras que regem a evolução do jogador no ambiente virtual, bem como os comportamentos promovidos pelo design do jogo.

Além disso, deve-se notar que esse questionamento sobre as dificuldades éticas e sociais relacionadas a apresentação de uma experiência de opressão racial também pode tratar da apresentação de uma experiência de dominação. Proporcionar uma experiência imersiva de opressão racial pode ser problemático, mas o que dizer de jogos como o Skyrim que fornecem exclusivamente o ponto de vista dominante? Os vieses legitimadores da luta dos Stormcloaks, por exemplo, também representam um problema ético. Não intencionalmente, Skyrim oferece ao jogador uma escolha entre uma supremacia racial e um imperialismo comercial e cultural. Se considerarmos que os jogos não podem eticamente proporcionar a experiência imersiva da opressão racial, então pareceria igualmente problemático que proporcionassem uma experiência de dominação racial de uma forma pouco crítica, se não invisível, como em Skyrim. Além disso, ao representar implicitamente o ponto de vista do grupo dominante como o "neutro", e ao poupar o jogador das dinâmicas racistas experimentadas por outros personagens no universo Skyrim, o jogo apresenta a experiência do racismo como uma questão que não toca ou afeta o jogador: se outros personagens são racistas, não se trata do jogador, e o próprio jogador pode mover-se através desse universo sem ter de se preocupar com a raça a que pertence o seu avatar. O jogador pode assim cair numa forma de racismo color-blind, tal como descrito por Bonilla-Silva (2017, p. 56), uma vez que esse aspecto do jogo personifica um dos pilares dessa forma de racismo, nomeadamente o liberalismo abstrato. O liberalismo abstrato consiste na mobilização de conceitos liberais, tais como individualismo, liberdade de escolha e autodeterminação, a fim de justificar um status quo que, no entanto, mantém as desigualdades raciais. No caso do Skyrim, o próprio destino do Dragonborn sugere que ações individuais são suficientes para garantir o acesso ao prestígio, à riqueza e ao respeito pelos pares, independentemente da raça; se o Dragonborn conseguiu "se reerguer sozinho", por que seria impossível para qualquer outro indivíduo? ⁹

Finalmente, deve ser notado que não há como escapar deste dilema: os videogames não po-

⁹ Esse tipo de discurso político subjacente não se encontra apenas no Skyrim; por exemplo, Bogost (2006) observa dinâmicas semelhantes no Grand Theft Auto: San Andreas, no qual o jogador é CJ, um jovem negro envolvido com uma gangue de rua num bairro pobre de San Andreas, uma versão reimaginada de Los Angeles. O personagem de CJ pode se livrar das condições materiais de seu ambiente de uma maneira relativamente simples: ele só tem que trabalhar duro e mostrar disciplina individual. Além disso, os habitantes virtuais de San Andreas reagem todos da mesma forma, independentemente da sua classe social: um membro de uma gangue de rua reage ao comportamento de CJ da mesma forma que uma estrela rica de Vinewood. Segundo Bogost, esses aspectos do jogo transmitem implicitamente uma ideologia política conservadora. Veja também Murray (2005) sobre o mesmo jogo.

dem simplesmente abster-se de abordar estes temas e representar apenas sociedades sem hierarquização racial. Como mídia cultural, parece inevitável que os jogos também abordem questões sociais contemporâneas. Ainda mais, as diferenças raciais e étnicas são componentes inescapáveis dos mundos da fantasia. Por isso, parece mais relevante para a indústria de jogos levar a questão a sério do que tentar rejeitá-la. Além disso, o ocultamento da questão da dinâmica racial não garante a ausência de preconceitos raciais nos jogos, longe disso. Dada a natureza sistêmica do racismo nas sociedades em que vivemos hoje, pensar numa sociedade sem hierarquias raciais requer, na verdade, um grande esforço de imaginação política e social. Finalmente, devido à sua natureza imersiva e interativa, os videogames têm um potencial pedagógico, que pode ser interessante explorar para sensibilizar uma parte da população para realidades que não experimentam diretamente, e para posturas sociais que não são as suas. Alguns jogos parecem promissores nesse sentido. Por exemplo, *Dragon Age: Origins*, um RPG ambientado no mundo de fantasia de Ferelden, integra questões de raça e classe social não só a nível do lore, mas também a nível alterbiográfico. De fato, o jogador deve selecionar uma das seis "origens" ao criar seu avatar, o que terá um impacto no curso da missão principal. Por exemplo, um jogador que opta por criar um elfo (uma raça na base da hierarquia racial de Ferelden) será capaz de estabelecer uma relação romântica com Alistair, um humano de linhagem nobre, mas não será capaz de se casar com ele, enquanto tal casamento teria sido possível se o avatar tivesse sido uma mulher humana de origem nobre. A frustração e tristeza expressas pelos personagens do jogo como resultado dessa injustiça também pode ser experimentada pelo jogador, cujos planos são frustrados pelos preconceitos raciais em Ferelden. A inclusão no jogo de instâncias de discriminação que limitam as opções do jogador pode, assim, levar o jogador a experimentar uma versão simulada das injustiças vividas pelas pessoas marginalizadas e a experimentar emoções semelhantes às delas. Embora a pesquisa empírica sobre esse assunto seja necessária, é plausível que tais experiências possam fomentar a empatia com grupos marginalizados.¹⁰

É preciso então encontrar uma forma de fazê-lo que seja sensível e apropriada ao contexto social.¹¹ Um dos elementos-chave para fazer isso é aumentar a diversidade dentro da indústria dos videogames, de modo que mais pessoas de grupos negativamente racializados estejam envolvidas na criação de jogos em todas as fases. No entanto, o simples aumento da diversidade não parece resolver totalmente a questão levantada neste artigo. Embora uma maior diversidade nas equipes de design de jogos seja absolutamente necessária e ajude, entre outras coisas, a evitar a reprodução de clichês, preconceitos e estereótipos raciais negativos, isso não conduz necessariamente a

¹⁰ O impacto da imersão na narrativa ficcional sobre a empatia foi estabelecido em outros campos. Por exemplo, ver Rathje, Hackel & Zaki (2021), sobre o teatro.

¹¹ As seguintes considerações sobre possíveis mudanças na indústria abrem a porta para estudos mais amplos sobre a dinâmica da indústria de videogames, incluindo a relação entre as comunidades de jogadores e os criadores de conteúdos. Que restrições motivacionais estas relações colocam aos estúdios? Existe alguma diferença entre grandes produções e os chamados jogos indie, considerando o público-alvo de cada uma? Como é o horizonte de possibilidades para uma indústria mais atenta às questões de raça ou gênero?

um melhor design da experiência imersiva da racialização, que requer um bom conhecimento das dinâmicas sociais e políticas do racismo. Isso vai além da questão da representação, pois o problema aqui é com raças inteiramente fictícias: como já foi dito anteriormente, é uma inconsistência entre o lore e a gameplay.

Outra pista de solução é recorrer a consultores de ciências sociais durante a concepção do jogo. Esta é uma prática já existente: por exemplo, os estúdios Ubisoft consultaram muitos historiadores durante a criação dos jogos *Assassin's Creed*. Podemos pensar que, assim como um jogo deste tipo ganha em valor quando ganha credibilidade histórica, muitos jogos se beneficiariam de ser mais críveis no plano sociológico. Como a questão da raça e do racismo é inescapável nos jogos de videogame, pelo menos nos RPGs de fantasia, mais atenção pode e deve ser dada a ela. Também parece plausível que a indústria tenha alguma vantagem em incorporar este tipo de considerações, uma vez que acabará por melhorar o realismo dos jogos, e a sua consistência interna.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1997.

ARSENAULT, Dominic; PICARD, Martin. Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique, **Actes du colloque Homo Ludens**. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, Congrès de l'ACFAS, 2008.

CALLEJA, Gordon. **In-Game: From Immersion to Incorporation**. Cambridge: MIT Press, 2011.

BARTH, Fredrik. **Ethnic Groups and Boundaries**. The Social Organization of Cultural Difference, Boston: Little, Brown and Company, 1969.

BEAUDE, Boris. **Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique**, *Espace et temps du jeu vidéo*, dir. Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, 2014, p. 28-52.

BOGOST, Ian. Videogames and Ideological Frames, **Popular communication**, v.4, n.3, 2006, p. 165-183.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The expressive power of videogames**. Massachusetts: The MIT Press, 2007.

BONILLA-SILVA, Eduardo. **Racism without racists: color-blind racism and the persistence of racial inequality**. Maryland: America Lanham: Rowman & Littlefield publishers, 2017.

BRUBAKER, Rogers; COOPER, Frederick. Beyond Identity. **Theory and Society**, v. 29, n. 1, 2000, p. 1-47.

BRUBAKER, Rogers. **Ethnicity Without Groups**. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

CERVULLE, Maxime. **Dans le blanc des yeux: diversité, racisme et médias**. Amsterdam: Paris: éditions, 2013.

DOVEY, Jon. KENNEDY, Helen. **Game Cultures**. New York: McGraw-Hill Education, 2006.

DU BOIS, William Edward Burghardt. Soul of the Black Folk (1903), in SUNDQUIST, Eric. **The Oxford W.E.B. Du Bois**. Reader. Oxford: Oxford University Press, 1996, p. 97-240.

DUFOUR, Frédérick-Guillaume. **La sociologie du nationalisme: relations, cognition, comparaisons et processus**. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2019.

GRAFT, Kris. **Interview: Todd Howard On The Scope, Vision Of Skyrim**. Game Developer. 7 de julho de 2011. <https://www.gamedeveloper.com/business/interview-todd-howard-on-the-scope-vision-of-i-skyrim-i->. Acesso em 08 de outubro de 2021.

JENKINS, Richard. **Rethinking Ethnicity**. Arguments and Explorations. Thousand Oaks: Sage Publications, 2008.

TONNELAT, Ernest. "Mythologie germanique". In: GUIRAUD, Félix et SCHMIDT Joël (org.). **Mythes et mythologies**. Paris: Larousse, 2019, p. 291-338.

LEROUX, Yann. Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. **Adolescence**, v.79, n.1, 2012, p. 107-118.

MCKERNAN, Brian. The meaning of a game: Stereotypes, video game commentary and color-blind racism. **American Journal of Cultural Sociology**, v.3, n.2, 2015, p. 224-253.

MILLER-IDRISS, Cynthia. **Hate in the Homeland**. The New Global Far Right. Princeton: Princeton University Press, 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative**. Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1998.

MURRAY, Soraya. High Art/Low Life: The Art of Playing Grand Theft Auto. **PAJ: A Journal of Performance and Art**, v. 27, n. 2, 2005. p. 91-98.

RATHJE, Steve; HACKEL, Leor & ZAKI, Jamil. Attending live theatre improves empathy, changes attitudes, and leads to pro-social behavior. **Journal of Experimental Social Psychology**, v. 95, s.n, 2021, s.p.

RYAN, Marie-Laure. Des jeux narratifs aux fictions ludiques: Vers une poétique de la narration interactive, **Nouvelle Revue d'Esthétique**, v. 1, s.n., 2013, p. 37-50.

SALTER, Mark B. The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV. **Geopolitics**, v. 16, n. 2, 2011, p. 359-388.

SCHUETZ, Alfred. The Stranger: an Essay in Social Psychology. **American Journal of Sociology**, v. 46, n. 6. 1944. p. 499-507.

SIMMEL, Georg. **Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung**. Leipzig: Duncker & Humblot, 1908.

SMITH, Anthony D. **Nationalism**. Cambridge: Polity Press, 2001.

SRAUY, Sam & CHENEY-LIPPOLD, John. Realism in FIFA? How social realism enabled platformed racism in a video game. **First Monday**, v. 24, n. 6, 2019, s.p.

TILLY, Charles. **Durable Inequality**. Berkeley: University of California Press, 1999.

TILLY, Charles. Social Boundary Mechanisms. **Philosophy of the Social Sciences**, v. 34, n. 2, 2004, p. 211-236.

WALKER, Richard. **The Elder Scrolls: Skyrim**. Q&A With Lead Designer. Acesso em 3 de junho de 2011.

NESMITH, Bruce. **Playstation Trophies**. Disponível em: <https://www.playstationtrophies.org/news/news-3764-The-Elder-Scrolls--Skyrim-Q-A-With-Lead-Designer--Bruce-Nesmith.html>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

WEBER, Max. **Économie et société**. Tome 1. Paris: Plon, 1995.

WIMMER, Andreas. **Ethnic Boundary Making**. Oxford: Oxford University Press, 2012.

YOUNG, Helen. **Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness**. Londres: Routledge, 2015.