SERIAM OS *GOBLINS*, NA VERDADE, HUMANOS? COLONIZAÇÃO, RACISMO E BARBÁRIE EM *DRAGON'S DOGMA*

WHAT IF *GOBLINS* WERE, ACTUALLY, HUMANS? COLONIZATION, RACISM, AND BARBARISM IN *DRAGON'S DOGMA*

¿SERÍAN LOS *GOBLINS*, EN REALIDAD, HUMANOS? COLONIZACIÓN, RACISMO Y BARBARIE EN *DRAGON'S DOGMA*

Euge Helyantus Stumm[1]

Resumo

Neste trabalho, analiso o jogo eletrônico *Dragon's Dogma*, com ênfase no modo como ele constrói a representação de *goblins* em sua narrativa. Para tal, tomo a Psicanálise como um caminho metodológico possível para escutar os elementos da cultura presentes na obra. Entendo que a representação feita acerca dos *goblins* no jogo não é distante das representações racistas construídas contra povos historicamente identificados como bárbaros, bem como contra povos identificados como não-brancos durante a história da colonização. Assim, busco questionar os conceitos históricos de bárbaro e humano, e pensar possibilidades decoloniais e antirracistas na escrita de análises de produções da cultura, especificamente jogos eletrônicos. Saliento que o jogo aponta para uma marca racista da cultura que insiste em tornar presente elementos de um passado colonial violento. Finalmente, questiono a utilidade e os efeitos ético-políticos da pergunta por quem é humano e proponho pensar em possibilidades de responsabilização e reparação a partir do contato com a obra.
Palavras-Chave: Colonização; Jogos digitais; Barbárie; Racismo; Psicanálise.

Abstract

In this paper, I analyze the video game *Dragon's Dogma*, with an emphasis on how it builds the representation of *goblins* in its narrative. To this end, I take Psychoanalysis as a possible methodological pathway to listen to the elements of culture present in the game. I understand that the representation built around the *goblins* in the game is not far from racist representations used against peoples historically identified as barbarians, as well as against peoples identified as non-whites during the history of colonization. Thus, I seek to question the historical concepts of barbarian and human

[1] Psicólogue. Mestrande no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), eugestumm@gmail.com

and think about decolonial and anti-racist possibilities in the writing of analyzes of cultural productions, specifically electronic games. I emphasize that the game points to a racist mark of the culture that insists on making present elements of a violent colonial past. Finally, I question the usefulness and the ethical-political effects of the question of who is human and propose to think about possibilities of responsibilization and reparation based on contact with the work.
Keywords: Colonization; Video Games; Barbarism; Racism; Psychoanalysis.

Resumen
En este trabajo, analizo el juego electrónico *Dragon's Dogma*, con énfasis en cómo él construye la representación de los *goblins* en su narrativa. Para eso, tomo el psicoanálisis como un camino metodológico posible para escuchar los elementos de la cultura presentes en la obra. Entiendo que la representación construida sobre los *goblins* en el juego no está lejos de representaciones racistas construidas contra pueblos históricamente identificados como bárbaros, así como contra pueblos identificados como no blancos durante la historia de la colonización. Así, busco cuestionar los conceptos históricos de bárbaro y humano, y pensar en las posibilidades decoloniales y antirracistas al escribir análisis de producciones culturales, específicamente juegos electrónicos. Enfatizo que el juego apunta para una marca racista de la cultura que insiste en hacer presente los elementos de un pasado colonial violento. Finalmente, cuestiono la utilidad y los efectos ético-políticos de la cuestión sobre quién es humano y propongo pensar en posibilidades de responsabilización y reparación a partir del contacto con la obra.
Palabras clave: Colonización; Juegos digitales; Barbarie; Racismo; Psicoanálisis.

INTRODUÇÃO

Dragon's Dogma é um jogo eletrônico de *Role-Playing Game* (RPG), lançado para computador em 2016 pelo estúdio de jogos japonês Capcom. Na trama medieval, a personagem protagonista tem seu coração roubado por um dragão e adquire poderes mágicos. Com tais poderes, a pessoa jogadora passa a guiar a personagem protagonista numa jornada na qual se conhece o universo de fantasia medieval do jogo. Neste trabalho, tomo como análise o modo como os *goblins* são representados no jogo. A partir disso, questiono como é possível compreender as metáforas e relações com a colonização e o racismo presentes no jogo. Mais do que isso, busco refletir sobre como é possível, a partir do encontro com o racismo presente na cultura, construir tensionamentos e potencialidades transformativas em direção a um fazer antirracista.

No jogo, *goblins* são representados como seres que vivem em todas as partes do mundo, especialmente em acampamentos na natureza ou pelas estradas noturnas do jogo. Quando entram em contato com humanos, especialmente a personagem protagonista, mostram-se agressivos e atacam imediatamente. Além disso, o jogo os retrata com uma aparência grotesca, uma representação caricata muito semelhante ao modo como os povos, identificados como selvagens pelos colonizadores, eram descritos nas primeiras expedições antropológicas — e, posteriormente, nos campos de saber herdeiros dessas expedições. Em suma, o jogo atualiza elementos da colonização na figura dos *goblins* de um modo similar a como os colonizadores europeus descreviam os ameríndios ou outros povos chamados de "selvagens", ou mesmos "bárbaros" em outros tempos da história (LAPLANTINE, 1988; DUCHET, 1995; BAKER, 1998; LUGONES, 2014).

Grada Kilomba (2020), em seu trabalho "Memórias da plantação", discute sobre como o racismo cotidiano, muitas vezes desapercebidamente, atualiza e torna presente as marcas da escravidão nos dias de hoje. Mais especificamente, a autora marca o quanto uma série de práticas e construções culturais tornam vivas as memórias de um passado que tenta se fazer presente. Nesse sentido, meu ponto de partida está em apontar que o modo como os *goblins* do jogo reaviva simbolicamente uma memória colonial racista. Argumento que as produções da cultura, ao contrário de se encerrarem em si próprias, enunciam uma série de elementos enraizados na cultura (CAVALHEIRO, 2008; ANTONIAZZI, 2017). No caso do jogo, entendo que a construção dos *goblins* (d)enuncia uma marca racista que se atualiza no mundo pós-colonial. Opero minha análise a partir de uma costura crítica entre o modo como o jogo constrói as representações de humano e não-humano e suas relações com a colonização. Assim, busco questionar de que modo os processos de racismo, como ocorre com os *goblins* do jogo, se entrelaçam com o processo de colonização vivido pelo Sul global (BALLESTRIN, 2013).

PERCURSO METODOLÓGICO

Meu objetivo neste texto é compreender como o jogo *Dragon's Dogma* constrói a representação de *goblins* em sua narrativa, e quais as implicações disso para pensar, contemporaneamente, o modo como racismo e ideias de barbárie se atualizam na cultura. Do ponto de vista metodológico, opero em diálogo com a

proposta de Samanta Antoniazzi (2017) para pensar a Psicanálise como um caminho possível de escutar a cultura. A autora retoma os escritos freudianos acerca da arte para pensar nas possibilidades de escuta psicanalítica das produções da cultura. O ponto de Antoniazzi (2017) é notar nas análises de Freud sobre arte movimentos metodológicos que se assemelham ao processo de escuta clínica na Psicanálise. Assim, concebe-se tal desdobramento da escuta como um caminho possível para compreender as produções da cultura hoje.

Antoniazzi (2017) marca que, na análise de *O delírio e os sonhos na "Gradiva" de Jensen*, Freud (1986) aponta os movimentos feitos pela obra literária como análogos aos do sonho, e passa a operar sobre os seus elementos como se ali se operasse a interpretação de um texto-onírico. Nesse processo, o trabalho em jogo passa a ser o de buscar relações de intertextualidade entre os elementos presentes dentro da narrativa e outros elementos que possam se encadear. Assim, pela via do método psicanalítico, o que se busca é expor uma *inter*-relação entre seus elementos que ainda não havia se mostrado explícita.

Já na obra *O Moisés de Michelangelo*, de Freud (1997), Antoniazzi (2017) destaca que o método freudiano expande as possibilidades de pensar o texto da obra para propô-lo como uma escrita pictográfica.[2] Em outras palavras, trata-se de um texto que é possibilitado pela imagem e composto a partir de uma dada organização de seus elementos. Isso significa uma abertura para escutar o texto não somente de produções literárias, como no caso de *O delírio e os sonhos na "Gradiva" de Jensen*, mas também de obras não-literárias, como a obra Moisés, do escultor Michelangelo. O ponto de virada da análise da obra *O Moisés de Michelangelo* está justamente no modo como esse texto-pictórico é concebido por Freud. Para além de um trabalho de encadear seus elementos internos entre si, Freud (1997) passa a colocá-lo em intertextualidade com outros elementos da cultura: a bíblia, os estudos prévios sobre o trabalho do escultor, a história do túmulo onde fica a obra, e assim por diante. A proposta engendrada por Antoniazzi (2017), portanto, está em conceber que uma escuta psicanalítica das produções da cultura tece, em última análise, intertextualidades não somente interiores à própria obra, mas também exteriores a ela. De modo similar, busco colocar os elementos da cultura encontrados a partir de

[2] "Bilderschrift", termo em alemão sem tradução exata.

Dragon's Dogma em intertextualidade não somente entre eles próprios, mas também entre outros elementos da cultura.

Tal movimento de escutar as obras da cultura pela via da Psicanálise é também explorado na proposta de Amadeu Weinmann (2017) para pensar uma análise fílmica psicanalítica. Nela, toma-se o texto-fílmico em uma de um filme de modo que seja possível operar com seus elementos, tal como se trabalha com o texto-onírico de um sonho. Se tomada a análise fílmica psicanalítica como analogia, o que proponho ao analisar *Dragon's Dogma* é me debruçar sobre o jogo, desde o seu texto-gameográfico, como disparador de análise. Em outras palavras, meu ponto de partida está em compreender a obra como possuidora de um texto (neste caso, um texto-gameográfico) que é análogo ao texto-onírico do sonho na Psicanálise. Assim, metodologicamente, compartilho dos movimentos de escuta psicanalítica apontados tanto por Antoniazzi (2017) quanto por Weinmann (2017). A diferença está que os situo a partir dos elementos lúdicos, ou gameográficos, próprios da linguagem dos jogos digitais.

É a partir dessa similaridade onírica (FREUD, 1991) com o modo como tais elementos se organizam e se agenciam, seja entre si ou exteriormente, que se torna possível refletir e buscar implicações acerca de seus efeitos na cultura. Assim, meu esforço em analisar o texto-gameográfico de *Dragon's Dogma* vai no sentido de pensar acerca dos elementos de intertextualidade presentes na obra. Mais especificamente, busco pensar de modo crítico sobre como a construção histórica de conceitos como raça, racismo e barbárie impacta nas produções da cultura hoje. Consequentemente, busco refletir sobre como os movimentos da cultura enunciados em *Dragon's Dogma* permitem também pensar sobre os processos de hierarquização e violência racial que se operam nas produções contemporâneas da cultura.

UMA RAÇA GOBLIN?

No jogo, os *goblins* são representados como seres humanoides de estatura curvada, com escalpo nu, e poucos e irregulares dentes. Com frequência, vestem trapos ou armaduras tidas como de baixa qualidade aos padrões do jogo. A coloração de suas peles costuma variar entre o vermelho e o cinza-esverdeado, e seus rostos possuem textura enrugada. Os *goblins* de pele avermelhada costumam habitar mais

frequentemente as regiões iniciais do jogo e, portanto, costumam oferecer menor letalidade. Além disso, é comum que eles carreguem armas de madeira e vistam armaduras de baixa cobertura corporal. Já os *goblins* de pele cinza-esverdeada costumam ser mais letais e predominantemente encontrados nas regiões onde a dificuldade do jogo é maior. Suas armaduras, por vezes, cobrem a maior parte do corpo, ainda que feitas de materiais tidos como de baixa qualidade. Apesar de *goblins* terem diferentes aparências no que diz respeito às vestimentas, estatura e coloração da pele, todos compartilham de falas e representações muito similares.

Figura 1 - Captura de tela de um conflito com a personagem protagonista do jogo em um território onde habitam *goblins*, perto do vilarejo de Cassardis

Fonte: A autora (2021).

Aníbal Quijano (2005) marca que o conceito de raça em seu sentido moderno é uma criação da colonização, ou seja, um conceito sem história conhecida até a invasão das Américas. O autor aponta que apesar de o conceito de raça poder ter surgido a partir das diferenças fenotípicas entre conquistadores e conquistados, o seu eixo central está na ideia de que a diferença racial tem como base as supostas diferenças estruturalmente biológicas entre esses grupos. Em outras palavras, o autor marca o quanto o conceito de raça é historicamente situado e socialmente construído, mas que se pretende como uma verdade natural e biológica. Assim, desde o lugar de verdade biológica, o conceito de raça passa a ser utilizado como modo de promoção de dominação e racismo contra pessoas identificadas racialmente como não-brancas.

Passados cinco séculos desde o início da colonização, o entendimento de raça como verdade hierarquizadora amparada na biologia ainda se faz presente nos dias atuais, inclusive desde a posição de verdade científica, como apontam Audrey Smedley e Brian Smedley (2005). No entanto, Grada Kilomba (2020) e Paul Gilroy (1987) denunciam uma transição retórico-discursiva, não menos racista, na maneira como os processos de identificação racial e de racismo se dão na contemporaneidade. A ideia de "inferioridade racial", tradicionalmente sustentada pela biologia, passa a se tornar menos frequente. No lugar dela, ganha força a disseminação da ideia de que existem diferenças culturais inconciliáveis com uma certa identidade nacional. Sobretudo, uma ideia de que essa suposta incompatibilidade irredutível teria como causa diferenças culturais ou religiosas. Assim, como marca Kilomba (2020), o racismo adquire uma nova roupagem que, se antes partia da biologia, agora parece ganhar espaço no conceito de cultura. Como consequência, a hierarquia passa a ser disfarçada por um discurso de "diferenças". Noto, sobretudo, que o discurso dessa suposta "diferença cultural" incompatibiliza e inviabiliza não somente a coexistência de coletivos racialmente identificados como não-brancos em dados espaços, mas também as suas próprias existências.

Em *Dragon's Dogma*, do ponto de vista do racismo biológico, é marcante o modo como a representação dos *goblins* é atravessada pelo tropo eugenista de "aberração", em que capacitismo e racismo se misturam, como aponta Angela Smith (2012). No entanto, noto também que a ideia de diferenças culturais se faz não menos presente nas representações dos *goblins* no jogo. Ao longo da narrativa, os *goblins* são tidos como seres de cultura agressiva, incivilizados, sedentos por sangue e cruéis. Nesse sentido, questiono a ideia de que ser *goblin* em *Dragon's Dogma* se dá apenas por uma diferença na aparência física. Defendo que ser *goblin*, na ótica do jogo, está relacionado com uma construção discursivo-semiótica em que tanto as características físicas quanto a existência de suas práticas e culturas são vistas como abjetas, inferiores e perigosas. Em última análise, argumento que *Dragon's Dogma* coloca em voga um complexo sistema de hierarquização de vidas que é justificado por discursos racistas tanto biologicistas quanto culturais.

QUAL A RAÇA DO HUMANO E QUAL A RAÇA DO BÁRBARO?

Claude Lévi-Strauss (1976) assinala que, originalmente, bárbaro era o nome dado a todos os povos que não participavam da cultura grega; e, posteriormente, greco-romana. Com a consolidação de culturas europeias no que veio a ser conhecida como civilização ocidental, o autor marca que o termo selvagem passou a ser utilizado com o mesmo sentido. Em ambos os casos, o que se configura é uma ideia de animalidade direcionada ao outro, e que seria supostamente incompatível com a cultura humana. No entanto, a contradição desse pensamento, conforme aponta Lévi-Strauss (1976), é que para ser bárbaro é necessário, antes de tudo, acreditar na barbárie. A ironia disso é que se torna possível questionar se os bárbaros não seriam os próprios civilizados, uma vez que apenas estes últimos acreditam na barbárie.[3] Lévi-Strauss (1976) destaca que os povos chamados de bárbaros não pensam neles próprios como tal. Pelo contrário, muitas vezes a barbárie é um conceito que sequer faz sentido a eles. No final, o autor defende que a barbárie está mais do lado de quem acusa do que de quem é acusado

Além disso, ao nomear o outro como bárbaro, no sentido de entender essa diversidade cultural como incompatível com a coexistência, a própria ideia de civilização entra em contradição, uma vez que ela pressupõe um acordo de convívio com a diferença (LÉVI-STRAUSS, 1976). Reforço, ainda, que a distinção entre quem é bárbaro e quem não é também é arbitrária e variável ao longo da história. Chama-se um outro coletivo de bárbaro na medida em que o estabelecimento de uma relação de poder é conveniente. O ponto de Lévi-Strauss (1976) é indicar o quanto a ideia de barbárie, no final, é racista. Não somente por inferiorizar a cultura e as vidas de outros povos, mas ainda por, muitas vezes, justificar que o que lhes categoriza com bárbaros são suas características físicas e genéticas ditas como “inferiores”, “selvagens”, “animalescas” ou “primitivas” — o que também acontece com os *goblins* do jogo.

Franz Fanon (1968) discute sobre como o processo de bestializar pessoas negras, reiterado incessantemente ao longo da história colonial (e pós-colonial), foi usado como modo de instaurar uma hierarquia entre pessoas brancas e não-brancas, capaz de justificar a escravidão e a violência contra essas vidas. O autor pontua que

[3] Busco, ao longo do texto, demarcar a artificialidade e estranhar a naturalização acerca de categorias como a de quem é humano e quem não é, assim como civilizado e ocidental. Desse modo, peço que as passagens em que retomo esses termos sejam acompanhadas dessa crítica.

o processo de animalizar essas pessoas, ou seja, de desumanizá-las, passa também por categorizar sistematicamente cosmovisões, epistemologias e modos de vida como primitivos, selvagens, incivilizados, ou seja, inferiores. Nesse sentido, Achilles Mbembe (2001) argumenta que a prática histórica de reduzir essas vidas à bestialidade desdobra, na contemporaneidade, um processo ainda atual, contínuo e sistemático de brutalização dessas vidas. Mbembe (2001) argumenta que esses processos não se tratam, de modo algum, de meras representações culturais pejorativas, mas inofensivas. O ponto do autor é que isso se trata, acima de tudo, de uma violência cultural, institucional e histórica que perpetua a dominação, a violência e a brutalidade contra essas vidas.

É nesse sentido que entendo que o contexto dos *goblins* em *Dragon's Dogma* pode metaforizar, com uma certa precisão, o modo como, ao longo da colonização, os povos não-ocidentais (e não-brancos) foram tidos. No jogo, os *goblins* vivem na natureza, possuem aparência que, aos humanos do jogo, é grotesca, e convivem com seres que aos olhos dos civilizados parecem aberrações, como gigantes de um olho só. Mais do que isso, se aliam a poderes de natureza não-humana e usam tecnologias tidas como "primitivas" na lógica evolucionista ocidental. Enquanto os humanos possuem arcos de longa distância e precisão, os *goblins* atiram pedras. Usam escudos de madeira, enquanto os humanos brilham com o poder do aço. Vivem em meio às matas, enquanto os que se chamam de civilizados habitam enormes castelos de pedra.

Tal como os discursos racistas que historicamente categorizaram povos como primitivos (cf. LÉVI-STRAUSS, 1976; LAPLANTINE, 1988), a lógica colonizadora de *Dragon's Dogma* situa os coletivos *goblins* como "atrasados" tecnologicamente. Na narrativa, é como se o escudo humano, pintado de coroas e espadas, fosse uma tecnologia obtida com o árduo trabalho dos melhores ferreiros do mundo, enquanto as clavas espinhosas dos *goblins* fossem produto do acaso. Argumento, em diálogo com Lévi-Strauss (1976), que essa representação dos *goblins* utiliza a régua daquilo que é entendido como progresso na lógica do colonizador, e ignora a régua do progresso dos próprios *goblins*. Seria a arquitetura de túneis *goblins*, por vezes intransponíveis para os humanos que habitam as cidades, um modo de arquitetura tão tecnológico quanto os castelos de pedra? Seria a coroa negra do Rei Goblin uma tecnologia tão avançada quanto um acelerador de partículas, parafraseando Eduardo

Viveiros de Castro (2007)? Afinal, o que se sabe sobre os *goblins*? Melhor, o que se sabe dos *goblins* que não a partir do ponto de vista colonizador daqueles que se chamam de humanos no jogo?

Essa perspectiva estereotipada do selvagem “atrasado” e “sanguinário” aparece também nos diálogos do jogo. Em um dos confrontos, é dito por *goblins*, em inglês *pidgin*, “We eats when 'ungry an' we sleep when tired from eatin'! We kill them as we want 'em dead”. Em tradução livre, “nós comemos quando estamos com fome, e dormimos quando nos cansamos de comer. Nós os matamos conforme os queremos mortos”. Em outras palavras, parece que suas existências se sustentam em comer, dormir e matar. No entanto, de que modo eles se diferenciariam, desse ponto de vista, dos colonizadores, responsáveis por incontáveis genocídios na América, na África e na Ásia? Inversamente, não é isso que os ocidentais têm feito a colonização? Tanto ao longo da história da colonização quanto no jogo, o que se observa é que os ocidentais são responsáveis por levar, por onde passam, os mais sangrentos massacres enquanto dizem de modo categórico: o bárbaro é o outro.

DA NEGAÇÃO À REPARAÇÃO: CAMINHOS POSSÍVEIS

Antonio Neto (2020), ao analisar jogos, marca uma distinção entre o que chama de olhar da pessoa jogadora (*player gaze*) e o olhar da desenvolvedora[4] (*developer gaze*). Neto (2020) aponta que a desenvolvedora, ao organizar os elementos narrativos de um jogo, também articula nesse processo certas restrições sobre o que será possível de ser experienciado ou não durante a jogabilidade. Assim, delimitar o que será incluído ou não na narrativa, bem como o modo como isso se dará, também é imbuir ao jogo uma certa perspectiva, denominada de olhar da desenvolvedora. No entanto, apesar da articulação prévia de uma perspectiva no jogo, a defesa de Neto (2020) está em conceber que o jogo não está encerrado em si próprio, e é necessária uma interação ativa em relação à obra. Nesse sentido, o argumento de Neto (2020) consiste em entender que o olhar da pessoa jogadora pode ser capaz de subverter a articulação anterior imbuída ao jogo. Quando um jogo é jogado, portanto, ao contrário de simplesmente ser produzida uma posição passiva que replica o olhar da

[4] Opto pela tradução de *developer gaze* como olhar da desenvolvedora no sentido de manter a polissemia de significados existente no inglês entre pessoa desenvolvedora, equipe desenvolvedora e empresa desenvolvedora.

desenvolvedora, é possível que quem o jogue desenvolva uma perspectiva outra, capaz de subverter a da desenvolvedora.[5]

Na trama do jogo, noto que a representação dos *goblins*, isto é, o olhar da desenvolvedora não é tão distante da mesma representação racista historicamente usada para representar pessoas não-brancas. Especificamente, noto o quanto esse movimento de representação racista contra pessoas não-brancas se atualiza no jogo, e marca o quanto esse processo se faz presente tanto no mundo colonial quanto pós-colonial. Por isso, busco notar que esse olhar imbuído ao jogo não limita que a pessoa jogadora, ao entrar em contato com a obra, possa repensar os seus elementos, reposicioná-los (e reposicionar-se) em relação ao discurso e criar condições de possibilidade para a subversão (NODARI, 2015). Isso implica em entender a pessoa jogador não como instância passiva, mas como agente capaz de tomar a obra como um modo de produzir crítica e resistência. Desse modo, argumento que, a partir do encontro entre a pessoa jogadora o jogo, é possível tomar a obra contra ela própria e ir em direção a uma crítica antirracista.

Kilomba (2020), ao retomar a obra de Paul Gilroy, discute os cinco mecanismos de defesa do Eu que o sujeito branco passa para se tornar consciente de sua própria branquitude e se implicar em relação ao racismo. São eles a negação; a culpa; a vergonha; o reconhecimento e a reparação. O argumento de Kilomba (2020) está em entender esse processo, ao contrário de um percurso moral a ser atingido pelo sujeito branco, como percurso de responsabilização. Sobretudo, no sentido de, a partir dessa responsabilização, criar condições de possibilidade para construir novas formas e configurações de poder e saber comprometidas com o antirracismo. Assim, defendo que não se trata de pensar sobre obra desde uma lógica de negação, ou seja, de que essas obras devem ser simplesmente esquecidas e ignoradas. Tampouco de culpa ou de vergonha, o que facilmente poderia desembocar em uma paralisia diante do racismo presente na obra. Em última análise, meu argumento é que, desde o contato

[5] Sobre o conceito de olhar da desenvolvedora, diálogo com Juciane Cavalheiro (2008) no sentido de que as textualidades presentes em uma dada produção da cultura não se limitam à vontade ou intenção de quem as produziu. No lugar de inferir a intencionalidade dos criadores, trata-se de apontar o quanto os elementos presentes na obra, quando colocados em intertextualidade com a história da colonização, apontam para um caminho violento e brutalizador não diferente dos movimentos descritos por Mbembe (2001) e Fanon (1968).

com a obra, é possível tomar um caminho de reconhecer que o racismo está presente nela e, a partir disso, direcionar esforços para uma reparação.

Nesse sentido, marco que não há como combater o racismo sem que, antes de tudo, se reconheça a sua existência. Para que exista um esforço efetivamente antirracista, é necessário, em primeiro lugar, reconhecer que o racismo existe. Ele está na história, ele está na cultura e ele está na vida cotidiana. É nesse sentido que proponho implicar o encontro com *Dragon's Dogma*. O racismo está presente no jogo, e é justamente pela recusa em ignorá-lo que se torna possível reconhecê-lo e, a partir disso, construir possibilidades de reparação. Kilomba (2020) destaca que a reparação consiste em um processo de negociar o reconhecimento e modificar as estruturas, as dinâmicas, e demais processualidades que culminam em um abandono de privilégios. Cabe, portanto, perguntar: de que modo o encontro com a obra pode possibilitar uma responsabilização reparativa?

Minha defesa é por tomar a obra contra ela própria, de modo a produzir outras relações e perspectivas. Entendo que, ao mesmo tempo em que o jogo aponta para uma estrutura racista, ele também pode ser tomado como ponto de partida para estranhar e desnaturalizar o racismo. Conforme aponta Alexandre Nodari (2015), o encontro com a obra permite reconfigurar tanto o mundo da obra quanto de quem interage com ela. Isso significa entender que, para além das transformações no mundo pessoa jogadora, a própria textualidade da obra também pode ser subvertida e engendrada de outros modos. É uma aposta, mais do que na possibilidade de compreender criticamente tais lógicas do jogo de modo a não as repetir, de que esse encontro configura condições de possibilidade para um engajamento em práticas antirracistas. Desse modo, entendo que o encontro com *Dragon's Dogma* também pode apontar para um processo de responsabilização e reparação.

SERIAM OS *GOBLINS*, NA VERDADE, HUMANOS?

Abro o título deste texto com uma questão: afinal, seriam os *goblins*, na verdade, humanos? Para criar condições de aprofundar essa pergunta, retomei informações sobre sua linguagem, onde vivem, como se vestem, como convivem entre si. E de um modo geral, a vida dos seres humanos e dos *goblins* do jogo parece convergir em vários pontos. Assim, não seria estranho pensar nos *goblins* como tão humanos quanto qualquer outro personagem humano do jogo. Aliás, o inverso

também poderia ser dito: os humanos, à luz de *Dragon's Dogma*, poderiam ser entendidos como tão goblinescos quanto qualquer outro *goblin*. Pois, em última análise, são os humanos os responsáveis por fazer exatamente aquilo que acusam os *goblins*. Se colocada em perspectiva a história da colonização e as práticas reiteradas no mundo do jogo, de que modo é possível entender os colonizadores como aqueles que "superaram" a barbárie? No final, a suposta barbárie que diferenciaria os humanos dos *goblins* apenas os aproxima da categoria que projetam no outro, e que tanto tentam se diferenciar (cf. LÉVI-STRAUSS, 1976).

Todavia, o que busco refletir com essa questão vai em um sentido diferente. Defendo que cabe questionar, antes de tudo, a própria utilidade de discutir se outros seres são humanos ou não. Digo isso no sentido de que, em última instância, cabe somente ao *goblin* definir o que ele é. Não se trata, portanto, de responder essa questão pelos *goblins*, mas de criar condições de possibilidade para que o próprio lugar dessa pergunta seja repensado. Qual a consequência de dar um veredito sobre se os *goblins* são ou não humanos? Isso leva a questionar se é somente sujeito de direitos aquele que é nomeado como humano. Se a resposta a essa pergunta for positiva, então entendo que cabe pensar criticamente a serviço de quem está a necessidade de responder essa pergunta, bem como quem são aqueles com o poder de definir o que, ou quem, é humano ou não.

Se é possível mesclar teoria e fabulação, como argumenta Donna Haraway (2016), então proponho que cabe somente aos *goblins* responder a essa questão — se ela for relevante a eles. Quero dizer, por que não pensar em estudos *goblins*? Quais possibilidades e mundos poderiam florescer desde o contato com questões feitas pelos próprios *goblins*? Por que não propor que se pesquise com e para *goblins*? Afinal, se há algum compromisso decolonial que possa ser construído nessa empreitada, aposto no de pesquisa a contrapelo, como propõe Walter Benjamin (1987). Em outras palavras, aponto para um deslocamento da centralidade de uma história pautada na vida daqueles que se dizem capazes de nomear todas as outras criaturas como não-humanas.

Nesse sentido, argumento que o jogo coloca em voga um processo efetivamente comum à humanidade e aos *goblins*: o da desumanização. No final, o que a narrativa acerca dos *goblins* revela é algo já sabido ao longo da história: alguns são mais humanos que outros. Ou, em outras palavras, que alguns podem ser mais

desigualmente expostos à vulnerabilidade do que outros (cf. BUTLER, 2009). A consequência disso é um processo que valida a lógica de desumanização e violência contra vidas sistematicamente vulnerabilizadas. Desse modo, questiono qual o efeito ético de instaurar uma política de ódio contra *goblins* em *Dragon's Dogma*, especialmente se levado em consideração o quanto ela se assemelha a políticas de ódio historicamente usadas contra povos não-brancos.

É nesse sentido que busco questionar até que ponto nos interessa uma história que é sempre contada desde a perspectiva dos militares, dos poderosos, dos nobres, dos senhores das terras, e dos reis. Uma história daqueles que, enquanto monopolizam o direito de dizer quem é humano, usam de seu aparato bélico para extinguir as possibilidades de convívio interespécies (cf. HARAWAY, 2008). Minha defesa é por repensar a própria utilidade da questão sobre quem é humano ou não. Pois, em última análise, entendo que essa pergunta deixa de ser útil. Distinguir quem é humano e quem não o é, nesse sentido, não se afasta da pergunta pela existência de alma dos ameríndios, extensivamente debatida durante a colonização para descobrir se eles poderiam ser escravizados, como marcam Kenia Medeiros e Álvaro Regiani (2018). Mais do que uma discussão sobre a ontologia do que seriam seres humanos ou não-humanos, argumento que o que está em jogo nessa pergunta é a possibilidade latente de usar da crueldade como modo de tratamento aceitável para vidas vulnerabilizadas pela lógica colonial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo após a abolição da escravidão nos EUA, Kilomba (2020) assinala que bonecas negras muito rapidamente passaram a decorar a entrada das casas de famílias brancas. Como bonecos decorativos, eles passaram a ocupar o mesmo lugar que pessoas negras escravizadas eram antes forçadas, ou seja, um modo de tornar aquilo que era passado, agora um presente ilusório. Em *Dragon's Dogma*, marco que a maneira como os *goblins* são articulados na trama engendra um efeito não muito distante. O modo como os *goblins* são apresentados aponta para um processo do qual a colonização se aproveitou para brutalizar vidas: o racismo. E, nesse sentido, o jogo encena modos como esses processos se atualizam e tornam aquilo que era passado, presente. Uma de minhas saídas para pensar sobre os fenômenos do jogo é misturar

fabulação com teoria, tal como propõe Haraway (2016). Mas noto uma fabulação bastante localizada. Em um certo sentido, o que falo sobre *goblins* deixa de ser exclusivamente sobre *goblins*, e se borra com as marcas deixadas pela colonização e o racismo na vida de pessoas não-brancas. Em última análise, fala-se não apenas sobre vidas *goblins*, mas de relações que se misturam também a história sobre vidas negras, vidas indígenas, vidas marcadas por uma ferida colonial que ainda sangra.

Como consequência disso, marco que o jogo explicita uma lógica racista que transborda os limites da obra e aponta para o quanto o racismo se faz enraizado, mais do que em um jogo, na própria cultura. Afinal, o jogo não se encontra isolado dela, mas perpassado a todo instante por ela. Apesar de ter escolhido *Dragon's Dogma* para esta análise, esses processos ocorrem similarmente em muitos outros jogos, produzidos em diferentes países. A representação dos coletivos de *falmers* de The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), desenvolvido pela estadunidense Bethesda, é um exemplo que se aproxima da situação dos *goblins* em *Dragon's Dogma*. Na série de jogos Mass Effect, do estúdio canadense BioWare, discute-se sobre a limpeza étnica por esterilização sofrida por coletivos *krogans*, uma raça considerada inferior e agressiva por seus colonizadores. Em última análise, o modo como as produções da cultura, mais especificamente jogos eletrônicos, atualizam a temporalidade das lógicas coloniais jogos e as tornam presentes é muito mais ampla do que um processo que ocorre unicamente em *Dragon's Dogma*. Finalmente, indico que estudos futuros aprofundem a discussão sobre os efeitos do racismo e xenofobia da sociedade japonesa nas suas produções culturais.

REFERÊNCIAS

ANTONIAZZI, Samanta. **Pai, não vês?** O filicídio na teoria psicanalítica. Dissertação (Mestrado em Psicanálise: Clínica e Cultura) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, p. 107, 2017.

BAKER, Lee D. **From savage to Negro**: Anthropology and the construction of race, 1896-1954. University of California Press, 1998.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista brasileira de ciência política**, p. 89-117, 2013.

BENJAMIN, Walter. 1987. "Sobre o Conceito de História". In: **Walter Benjamin - Obras Escolhidas**: Magia e Técnica, Arte e Política, São Paulo: Brasiliense. pp. 222-234.

BUTLER, Judith. **Frames of War**: When is life grievable? London/New York, Verso, 2009.

CAVALHEIRO, Juciane dos santos. A concepção de autor em Bakhtin, Barthes e Foucault. **Signum**: estudos da linguagem, v. 11, n. 2, 2008, pp. 67-81.

DUCHET, Michèle. **Anthropologie et histoire au siècle des Lumières**. Paris, França: Albin Michel, 1995.

FANON, Frantz. **Condenados da terra**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

FREUD, Sigmund. El Moisés de Miguel Angel. In **Sigmund Freud: Obras completas**, vol. 13. Buenos Aires: Amorrortu, 1997. (Texto originalmente publicado em 1914).

FREUD, Sigmund. El delirio y los sueños en la “Gradiva” de W. Jensen. In **Sigmund Freud**: obras completas, vol. 9. Buenos Aires: Amorrortu, 1986. (Texto originalmente publicado em 1907).

FREUD, Sigmund. La interpretación de los sueños. In **Sigmund Freud**: obras completas, vol. 4. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu, 1991. (Texto originalmente publicado em 1900).

GILROY, Paul. **‘There Ain’t No Black in the Union Jack’**: The cultural Politics of race and nation. London: Hutchinson, 1987.

HARAWAY, Donna. **When Species Meet**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

HARAWAY, Donna. **Staying with the Trouble**. Duke University Press, 2016.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação**: episódios de racismo cotidiano. Editora Cobogó, 2020.

LAPLANTINE, Francis. **Aprender antropologia**. Brasiliense, 1988.

LÉVI-STRAUSS, Claude. Raça e História. In: **Antropologia Estrutural II**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, p. 328-366, 1976.

LUGONES, María. Rumo a um feminismo descolonial. **Revista Estudos Feministas**, v. 22, n. 3, p. 935-952, 2014.

MBEMBE, Achille. **On the Postcolony**. Berkeley: University of California Press, 2001.

NETO, Antonio. **Lara Croft and Jill Valentine**: understanding the representation of female protagonists in triple-A video games in the# MeToo Era. 2020.

MEDEIROS, Kenia Gusmão; REGIANI, Álvaro Ribeiro. História indígena em perspectiva: representações neotomistas ainda presentes no ensino de história. **Revista Temporis** [ação], v. 18, n. 1, p. 61-79, 2018.

NODARI, Alexandre André. A literatura como antropologia especulativa. **Revista da ANPOLL**, v. 1, n. 38, p. 75-85, 2015.

QUIJANO, Anibal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo. (Org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: Clacso, 2005.

SMEDLEY, Audrey; SMEDLEY, Brian D. Race as biology is fiction, racism as a social problem is real: Anthropological and historical perspectives on the social construction of race. **American psychologist**, v. 60, n. 1, p. 16, 2005.

SMITH, Angela. **Hideous progeny**: Disability, eugenics, and classic horror cinema. Columbia University Press, 2012.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. O chocalho do xamã é um acelerador de partículas. In RIBEIRO, Darcy. **Encontros.** Rio de Janeiro: Beco do Azougue, p. 26-49, 2007.

WEINMANN, Amadeu de Oliveira. Sobre a análise fílmica psicanalítica. **Subjetividades.** Fortaleza. vol. 17, n. 1, p. 1-11, 2017.

* Artigo recebido em 31 de julho de 2021,
aprovado em 28 de setembro de 2021.