



Orientalismo e colonialismo em videogames: um diálogo entre a espada e o pescoço

DIEGO AMARAL

Resumo

O presente artigo toma como referência o videogame educativo Peace Maker (IMPACT GAMES, 2007) para discutir o problema do colonialismo na esfera da mídia. Mais especificamente, argumento que o jogo funciona como um dispositivo colonial e orientalista, onde práticas de saber, poder e subjetivação operam em favor de uma educação bancária (FREIRE, 2013). Sob um ponto de vista teórico, nos apoiamos nas noções de orientalismo (SAID, 2003 [1978]), enquadramento (GOFFMAN, 1974; BUTLER, 2015). Como argumento, o texto defende que objetos midiáticos, como o jogo educacional em questão, reforçam uma lógica orientalista e colonialista associada a uma visão de diplomacia que privilegia interesses das potências ocidentais.

Palavras-chave: Orientalismo. Colonialismo. Palestina. Mídia. *News-games*.

Abstract

This paper builds upon an analysis of the educational videogame Peace Maker (IMPACT GAMES, 2007) to discuss the issue of colonialism in media. More specifically, I shall argue that the game functions as a colonial and orientalist apparatus in which knowledge, power and subjectivization operate in favour of a “bank model” education (FREIRE, 2013). From a theoretical standpoint, the work resorts on notions such as orientalism (SAID, 2003 [1978]) and frame analysis (GOFFMAN, 1974; BUTLER, 2015). As a main argument, the paper defends that media objects, such as the educational game analysed, reinforce orientalist and colonialist mindsets, associated to an idea of diplomacy which privileges the interests of Western super powers.

Key-words: Orientalism. Colonialism. Palestine. Media. *News-games*.

Introdução:

Neste artigo, discutimos o problema do orientalismo e do colonialismo em sua dimensão epistemológica. Para tanto, discutiremos Peace Maker (doravante PM), classificado como um “jogo jornalístico” (newsgame)¹, de caráter declaradamente

educativo. Em lugar de propor uma discussão teórica ancorada no jogo como objeto, desejamos tomar a questão da ocupação da Palestina como objeto, tendo o jogo como instrumento heurístico para discutir o orientalismo como dispositivo de exercício do poder colonial. Desta forma, observamos a intersecção de três campos discursivos relevantes para a compreensão da interlocução entre colonialismo, orientalismo e mídia, a saber: o entretenimento, o jornalismo e a história.

Esta discussão se dá a partir de dois eixos, ambos ligados ao problema geral da representação. O primeiro se relaciona com uma epistemologia colonial, como propôs Walter Mignolo (2003). Como consequência da hegemonia dessa conjuntura epistemológica, conhecimentos nativos dos povos colonizados seriam legados a um segundo plano, exotizados, descaracterizados ou simplesmente apagados do discurso científico/filosófico moderno. No caso em questão, observaremos modulações da representação da Palestina e do discurso que alimenta o senso comum em torno de “dois países em conflito”. Tais modulações, como discutiremos a seguir, obedecem ao que Ann Kaplan (1997) descreve como “mirada imperial” (imperial gaze). Esse modo de ver articula uma representação de povos colonizados pelo ponto de vista do poder hegemônico, servindo à naturalização da dominação colonial. A mirada imperial, revela estruturas e hierarquias de poder e toma forma em produtos da indústria cultural, como o cinema e os videogames.

Em consonância com esse raciocínio, Mignolo aponta que um subproduto da epistemologia colonial, seria a transformação de “diferenças em valores”. Nessa relação, as características identitárias e culturais dos povos colonizados seriam relativizadas, em relação à identidade do colonizador no que o teórico descreve como “diferença colonial” (MIGNOLO, 2003). Ou seja, o que poderia ser entendido como uma simples diferença no modo de ser, o poder moderno-colonial transforma em uma relação entre civilização e barbárie, entre primitivismo e cultura, e assim sucessivamente. Como um segundo eixo, decorrente desta premissa relativa à epistemologia e o olhar colonial, argumentamos que esta estrutura de pensamento e percepção é responsável por formas de “enquadramento” (frames). A noção de enquadramento, portanto, nos interessa aqui em duas proposições distintas.

Em primeiro plano, destacamos o trabalho de Erving Goffman (1974), cuja contribuição marca os estudos sobre enquadramento como um atributo chave para a

regulação das interações na vida social. Por outro lado, neste trabalho desejamos aplicar a proposta teórica de Goffman no âmbito específico da relação mediada por imagens e suas implicações éticas. Assim, recorreremos ao trabalho de Judith Butler, a noção adquire contornos propriamente fotográficos e visuais, onde o debate sobre o enquadramento se dirige especificamente a representações fotográficas que por sua vez implicam na marginalização de algumas vidas em detrimento de outras (BUTLER, 2015). Para Butler, os registros visuais dão a ver relações de poder e exclusão que revelam aspectos chave da vida política.

Tendo isto em mente, desejamos traçar a relação entre o que se apresenta como um relato lúdico, de pretensões pedagógicas, sobre o conflito entre Israel e Palestina. Também discutimos os enquadramentos propostos por esses relatos. Isto posto, algumas questões cruciais para este trabalho são: Como se dá a representação dos territórios em questão? Como são representadas as relações de poder entre ambos os atores políticos citados no jogo? Em outras palavras, observaremos narrativas em jogos digitais com o intuito de depreender os mecanismos enredados nas representações encarnadas nesses objetos.

2 Jogos documentais, História ficcional

Em sua autobiografia, emblematicamente intitulada “fora do lugar” (Out of place), Said narra uma trajetória pessoal marcada pela influência do colonialismo (SAID, 1999). Desde os anos de escola Britânica no Egito onde era repreendido por falar árabe, à vida nos Estados Unidos e as férias no Líbano com a família, Said deixa claro que encontrar um “lugar” é um trabalho de uma vida. Ao longo desta busca, Said se formou em literatura em Cambridge e em 1978 lançou *Orientalismo*, obra fundadora do que hoje se entende por “estudos pós-coloniais”.

Em *Orientalismo*, Said (2003, p.189) esclarece que a ideia ocidental de “Oriente” descreve uma “geografia imaginária” e tem como referência de “centro” a Europa. Essa geografia serve a uma agenda imperialista onde o espaço imaginado passa a servir como justificativa para práticas coloniais. Ou seja, o orientalismo não se caracteriza estritamente como uma ficção exotizante, trata-se, sobretudo, de uma ficção útil. Antes de se configurar em uma ou dois casos de visões preconceituosas ou distorcidas do

“oriente”, o orientalismo se constitui como um conjunto de práticas culturais e científicas que ganham ressonância em razão de interesses político-econômicos. Este é, portanto, um instrumental teórico que continua atual, como afirma o próprio Said no prefácio à edição da obra publicada em 2003.

Essa configuração é crucial para a tessitura de discursos e políticas institucionais orientadas não apenas por um viés ideológico, mas propriamente racista e colonialista, na medida em que articula 1) as noções de superioridade do suposto “Ocidente branco/cristão” sobre um “Oriente” árabe mulçumano em uma lógica que conferiria; 2) legitimidade a potências ocidentais para regular e interferir na vida política desse segundo grupo de países, vistos a partir de lentes orientalistas sustentadas pela cultura. Tais representações ganham contornos especialmente evidentes em campos como a literatura, a indústria do entretenimento e o jornalismo. Nas pegadas de Said, desejamos apontar para uma espécie de cartografia político-geográfica do conflito entre Palestina e Israel realizada em um jogo de videogame que pretende apresentar uma “simulação” do conflito.

2.1 Jogos de ficção e realidade em PeaceMaker

Partindo do conceito proposto por Said, Johan Höglund (2008) sugere o termo “neo- orientalismo” para se referir à realidade dos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS). De acordo com o autor, jogos como Close Combat, America's Army: Special Forces, Kuma\War and Full Spectrum Warrior há uma elevada preocupação com o “realismo” gráfico das representações ao passo em que questões culturais são notavelmente distorcidas. Na lista de jogos acima, vale ressaltar que America's Army: Special Forces faz parte da franquia America's Army e, como sugere o título do jogo, trata-se de um game criado e financiado pelo Exército americano para fins de recrutamento e propaganda.

A questão do realismo, assim, dá a ver um traço discursivo relevante da indústria dos jogos. Isto porque, ao focar seus esforços no apuro tecnológico, traduzido em gráficos de alta qualidade e inteligência artificial complexa, a indústria negligencia a dimensão ideológica dos algoritmos. Não por acaso, o termo simulação é recorrente nos jogos que dramatizam eventos com correspondente direto no mundo concreto, tais como embates bélicos, esportes e afins.

É na esteira dessa indústria que surge Peace Maker. Lançado em 2007, para as plataformas Microsoft Windows, Mac OS Classic e Android, Peace Maker é um jogo de fácil acesso e exige pouco do usuário em termos de tecnologia. Ainda que essas questões técnicas sejam laterais à nossa análise, tais observações são relevantes para situar o leitor a respeito da dinâmica proposta pelos jogos. Como se pode presumir pelo título, cabe o objetivo do game é liderar o Estado de Israel ou a autoridade Palestina em negociações que levem a um desfecho pacífico, a solução conhecida como “dois Estados” no território hoje em conflito. Segundo os criadores, o jogador pode atuar como primeiro-ministro de Israel ou “presidente da Palestina”. A terminologia sugere uma falsa equivalência de agências entre os atores envolvidos no conflito, fato que evidentemente reforça a ideia de uma negociação possível, ou justa.

A mecânica do jogo – simulação por turnos – é também um elemento discursivamente relevante. No caso de Peace Maker, a ação por turnos indica que o jogador deve esperar uma reação do “oponente”, o que sugere uma atividade baseada na competição ou, idealmente neste caso, na colaboração. A espera também revela um jogo de poder implícito à experiência diplomática, onde a voz é distribuída entre as partes. Naturalmente, no caso do jogo há a sugestão de que se trata de uma distribuição equânime de agência, o que evidentemente não é o caso da relação entre o Estado de Israel, uma potência militar e a Palestina, entidade geograficamente fragmentada que não conta sequer com autonomia sobre suas fronteiras e seu solo, controlados por Israel (WEIZMAN, 2017).

De acordo com os desenvolvedores, o objetivo do jogador é negociar uma saída para o conflito entre Israel e Palestina de forma pacífica, permitindo a coexistência de ambos os lados. A simulação tem como missão contribuir para o entendimento mútuo entre israelenses e palestinos. No conteúdo, e mecânica, essa premissa é reforçada por uma série de elementos. Em primeiro plano, destaque-se a capa do game, que retrata um aperto de mãos sobre o fundo das bandeiras de Israel e Palestina. Secundariamente, é notável o fato de as línguas inglesa, árabe e hebraico terem sido adotadas como alternativas no design do jogo, o que permite o acesso de Palestinos, Israelenses, de parte da comunidade internacional. Outro aspecto que chama a atenção é o fato de, na capa do jogo, as bandeiras de Palestina e Israel serem apresentadas como partes de um quebra-

cabeça, fato que sugere uma solução lógica e capaz de acomodar os interesses de ambos os lados.

Estes primeiros apontamentos, contudo, já carregam consigo algumas questões controversas. Por exemplo, o fato de que em qualquer relação política, e sobretudo neste caso, em que o território Palestino carece de soberania, e é extremamente fragmentado, a ideia de “dois lados” representa não apenas uma simplificação, mas rigorosamente um falseamento da realidade política. Afinal, já em 2007, a Palestina afetada pelas consequências da Segunda Intifada, possuía um governo fragmentado, e estava política e fisicamente dividida entre a Faixa de Gaza e a Cisjordânia, cujo território é parcialmente ocupado por colonos israelenses. Esta questão, portanto, é crucial dado que é sobre a ideia de relacionamento bilateral que se constrói o jogo. Secundariamente, ainda sobre este ponto, as relações ainda que possam ser bilaterais, são completamente assimétricas, como já mencionamos.

Naturalmente, ao nos referirmos à construção ou consolidação de um imaginário colonial, entendemos que se trata de processo cujas práticas são dinâmicas e mudam constantemente. Todavia, o que se deseja apontar aqui é precisamente para a repetição de um ciclo onde o discurso colonial sedimentado por interpretações superficiais da história e da geografia modernas tomam lugar em jogos de videogame que, por sua vez, são recebidos como instrumentos críticos e educativos. Logo, dispositivos que devem servir de base para a formação de novas gerações.

A respeito do game, também é relevante notar que seu lançamento se dá justamente após a Segunda Intifada (2000-2005), no mundo “pós atentado às torres gêmeas”, em Nova Iorque, no fatídico 11 de setembro de 2001. Mais especificamente, trata-se de uma obra lançada em um período de escalada do interesse sobre o conflito Israel/Palestina e da chamada “guerra ao terror”.

Neste contexto, para os povos árabes, e palestinos em particular, a condição de inimigo do poder hegemônico se faz dupla. Por um lado, há a disputa por território com Estado de Israel, que remete à própria fundação deste em 1948 permanecendo até os dias atuais. Curiosamente, Said (2015) aponta que, após a queda da União Soviética, o próprio Departamento de Defesa americano conduziu estudos para a escolha de um inimigo comum. Neste caso, o inimigo escolhido foi o Islã.

Admitir uma política dependente da capacidade de narrar é também reconhecer que para o Estado Nação contemporâneo, e instituições de poder transnacional, faz se necessária a criação de inimigos do poder. Como sugere Mbembe, em estados de exceção, ou estados de sítio, “o poder (que não é necessariamente um poder estatal) faz referência contínua e invoca a exceção, a urgência e uma noção <<ficcionalizada>> do inimigo” (2006, p.21). Na passagem, é emblemática a dimensão estética, de um inimigo inventado, uma “ficcionalização” da alteridade. Neste trecho, Mbembe evidencia o caráter estratégico da estetização do outro segundo um jogo de identidades que servem ao poder colonial.

No caso da Palestina, essa condição de inimigo do poder ocupa um duplo estatuto, o de legitimar um regime autoritário e colonialista no Estado de Israel e, em consonância com o primeiro, servir como ameaça permanente à chamada “estabilidade da região”, justificando ações e presença militar direta ou indireta de forças norte americanas.

3. Mapeando o tempo: notas sobre uma história acrílica

Usando a história como pano de fundo para a ação e o jornalismo como elemento de endosso a eventos do gameplay, Peace Maker se apropria de fragmentos da história para compor um quadro em que o conflito entre Palestina e Israel é um fato natural, despido de implicações ideológicas. Essa premissa é fundamental para a elaboração do jogo que tem na solução de “paz” pelo reconhecimento de “dois Estados” como a única saída ética para o conflito. Naturalmente, não nos interessa contestar a “solução de dois Estados” proposta pelo jogo, a questão, contudo, é o fato de um jogo educativo naturalizar as questões centrais para o conflito em favor de elementos retóricos. Em outras palavras, o jogo prioriza a tomada de decisões com base em “notícias” em detrimento da compreensão do contexto histórico, ou ainda, a busca por um objetivo absoluto em lugar de uma negociação em torno de um cenário aberto, onde a solução seja debatida entre as partes (jogadores). Essas questões o problema do aparelho “educativo” incapaz de realizar uma crítica sobre si mesmo. Ou seja, ao propor uma simulação da realidade, o jogo se perde na própria definição do real, propondo uma visão de mundo restrita aos paradigmas da civilização ocidental que regem o algoritmo.

Assim, sugerimos pensar em tais aparelhos como dispositivos a fim de reconhecer as “temporalidades” também naturais que esses artefatos mobilizam para estabelecer seu significado. Neste texto, e na esteira do pensamento Foucaultiano, entendemos o dispositivo como uma rede de relações ou “processos”, como sugere Braga (2010, p.10). De forma mais específica procuramos identificar tais relações à luz da tríade “poder, saber e subjetivação”. De acordo com Deleuze (1990, p.155), tais elementos recorrentes na obra de Foucault não encontrariam no dispositivo uma formação definida, afinal, o dispositivo é um conjunto multilinear onde essas instâncias “são antes cadeias de variáveis relacionadas entre si”. Com isto em mente, apontamos para Peace Maker como o ponto de inflexão para o pensamento sobre o poder colonial e suas representações de saber. Destacamos ainda que se trata de uma obra “educativa” e, portanto, com declarados objetivos de formação de subjetividades.

Logo, questões fenomenológicas dão lugar a um problema ontológico, o jogo. Igualmente, a representação da história em Peace Maker não apenas descreve uma versão possível dos fatos como também contribui para a consolidação de uma história única e disciplinadora ao retirar a dimensão crítica da exposição. Essa história acrítica ignora a capacidade de reflexão do jogador ao apresentar uma simulação essencialmente descritiva baseada em parâmetros rígidos que limitam severamente a capacidade de intervenção do usuário. Assim, o jogador é colocado na posição de interferir de forma quase mecânica em uma sequência de eventos cuja dimensão ética lhe escapa. Isto porque cabe a ele escolher entre opções políticas previamente determinadas e não contraditórias. Ou seja, embora haja cenários de vitória e derrota, não há certo e errado.

A mecânica de jogo indica que algumas decisões podem contribuir para apaziguar o conflito em tempo considerado hábil. Já outras podem se mostrar pouco efetivas ou mesmo minar a busca pela paz. No geral, a agência do jogador se dá dentro de um panorama previamente discriminado, de forma que as ações são condicionadas na forma de reforço positivo ou negativo ao jogador que cumpre com as atividades segundo os parâmetros desejáveis.

A título de ilustração, podemos citar a criação de checkpoints ou a autorização para novos assentamentos (em território Palestino) por parte do primeiro-ministro do Estado de Israel. Ambas as ações, que poderiam ser consideradas moralmente condenáveis, são apresentadas no jogo como gestos que devem ser utilizados de forma a

mobilizar a opinião pública. Nos dois casos, uma resposta positiva, autorização para assentamentos ou criação de checkpoints, agrada o público interno (a Israel) e, naturalmente, desagrade aos Palestinos. Cabe ao jogador utilizar esse instrumento com o intuito de elevar sua popularidade entre um dos dois grupos, tendo em vista também a supervisão da comunidade internacional. Essa dinâmica, ilustra o problema da ética como um cálculo político, que está presente nas condições que regem o jogo enquanto sistema computacional.

Lembremos novamente que Peace Maker é um jogo distribuído em escolas e cujo público alvo, portanto, são crianças e adolescentes. Tendo isto em vista, seria esperado que o próprio jogo oferecesse instrumentos para o debate em torno das consequências dos checkpoints para as famílias palestinas, ou a validade dos assentamentos. Isto passa ao largo da discussão³. Pelo contrário, dado que o objetivo do jogo é obviamente a vitória, espera-se que o jogador, compreendendo a dinâmica proposta, utilize suas possibilidades de forma instrumental, ignorando as dimensões ética e moral das escolhas ligadas à gestão política.

Desta forma, enquanto instrumento educativo, PM se aproxima do que Paulo Freire (2013) descreve como “educação bancária”. Esta forma de ensino, no entendimento do pedagogo, seria aquela que percebe o aluno como uma espécie de receptáculo, um vaso vazio que deve ser preenchido com informações, alienado de qualquer capacidade de ação crítica ou transformadora. É este o caso em Peace Maker. Ao tratar o problema complexo da guerra como uma experiência objetiva que pode ser reduzida majoritariamente a questões de múltipla escolha o jogo reflete uma ideologia autoritária onde a noção de verdade está previamente determinada.

O que o jogo ilustra, portanto, é uma relação entre o conhecimento apresentado como “histórico”, a ideologia de caráter colonialista/orientalista e a educação bancária. Na formulação bancária do jogo, datas, estatísticas, fatos pontuais, vídeos, fotojornalismo, são instrumentos de validação de um ponto de vista. Possuem caráter estritamente retórico e ilustrativo. Na imagem acima, alguns traços do que tentamos ilustrar como a confecção de uma historicidade oca (acrítica) ficam evidentes. Em primeiro plano, destacamos a interface de jogo. Na tela, se vê o termo “linha do tempo” (timeline) em letras garrafais (ver Fig. 1) 4. Logo abaixo, uma linha que sugere o avanço

de eventos da data de 1920 aos anos 2000, reforçam a síntese do tempo proposta pelo jogo.

Na fotografia em preto e branco, à esquerda da tela, é possível observar diversas crianças palestinas forçadas a deixar suas casas e país (ver Fig. 1). A imagem, contudo, assim como o texto que abordaremos a seguir, se nega a apresentar os responsáveis por esta migração forçada. Embora a violência seja registrada, ela parece não ter origem. Ademais, a escolha por uma foto que retrata majoritariamente crianças em condição de vulnerabilidade reforça uma ideia de precariedade, fragilidade e falta de autonomia que não correspondem à proposta de uma negociação bilateral justa. Como se nota em diversos outros momentos do jogo, como em cenários de derrota do negociador Israelense e no cenário de vitória Palestina, figuras reais de crianças são sistematicamente usadas no jogo para representar o povo Palestino (ver Fig. 1).

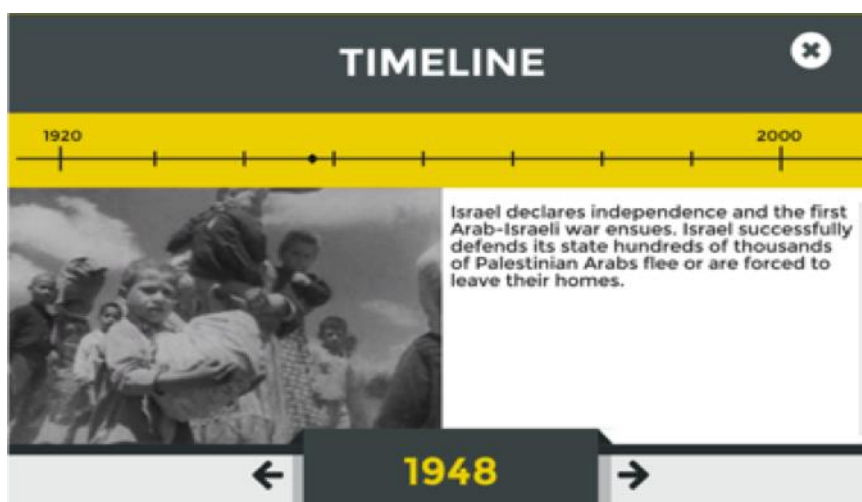


Figura 1 - Timeline, 1920 aos anos 2000. Fonte: Captura de tela de jogo.

Ao extrair a violência como elemento constitutivo do êxodo Palestino (Nakba), *Peace Maker* extrai também o valor histórico desse evento. Os marcos históricos são parte fundamental de um processo social de constituição de identidades (Birth, 2017, 74), sendo o Nakba ponto chave para a construção de uma identidade Palestina.

Entretanto, sob o ponto de vista do game, a diáspora poderia ter sido motivada por causas naturais ou por força de conflitos humanos de qualquer natureza, por exemplo, a Segunda Guerra Mundial. Não há nenhuma menção direta ao gesto colonial que se coaduna com a criação de Israel: o genocídio e expulsão da população nativa. Ainda sobre

a foto, chama atenção a posição do jogador em relação aos Palestinos. Como o fotógrafo, o jogador não faz parte daquele cenário desolador. Seu corpo é protegido pelo dispositivo.

O texto que acompanha a imagem é também emblemático. Ali, se lê: “Israel declara independência e a primeira guerra Árabe-Israelense se inicia. Israel defende seu território com sucesso centenas de milhares de Árabes Palestinos deixam o território ou são forçados a deixar suas casas” (ver Fig.1). Diante de tal descrição dos acontecimentos de 1948, seria possível inferir, erroneamente, que: 1. Israel era um Estado que declarou sua independência de uma potência estrangeira, possivelmente árabe, já que; 2. a guerra Árabe-Israelense foi declarada (no texto parece conseqüente à declaração de “independência”); 3. Israel, portanto, apenas se defendeu dos ataques árabes que sucedem sua independência 4. os árabes-palestinos podem ter fugido ou sido forçados a deixar suas casas em razão da hostilidade então estabelecida.

Evidentemente essa sequência de eventos não é declarada pelos designers do jogo. Esta interpretação, contudo, é sugerida pela composição do texto. Ademais, algumas questões permanecem problemáticas ainda diante da literalidade do texto. Por exemplo, a ideia de que Israel declarou independência. Sob os olhos da comunidade internacional, o Estado de Israel foi criado em 1948, logo, não faria sentido alegar que a criação deste estado coincide com sua “independência”. A ideia de que Israel “defende” seu Estado também é controversa, uma vez que os planos para a criação e expansão imperial do Estado de Israel precedem sua criação, como aponta Pappé (2006). Uma outra questão grave que pode ser reconhecida no texto é a alegação de que os árabes tiveram que fugir ou foram forçados a isto sem que o sujeito responsável por essa reação seja apontado na frase. Novamente, há uma evidente omissão ao não apontar a ocupação violenta do território, até então palestino.

Entre os produtos desta diferença inventada, é possível observar a tipificação do islã enquanto inimigo do modo de vida Ocidental, e a invenção do terrorismo enquanto categoria atrelada aos povos árabes. Isto posto, parece inevitável reconhecer que essa pretensão pedagógica se coaduna com a lógica da epistemologia colonial na modernidade descrita por Mignolo (2003). Isso porque, ao estabelecer a razão eurocêntrica como referência, o game reproduz relações geopolíticas e econômicas e apresenta as ações violentas como decorrentes de escolhas macroeconômicas e políticas. Em suma, simula um mundo regido por uma relação de causalidade baseada na ética como cálculo e na

diplomacia como única ferramenta viável. Ao fazê-lo, PM desconsidera as raízes históricas do conflito e esquece o caráter sensível do real.

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

Essa assimetria, contudo, ganha contornos capciosos à medida em que tal relação é apresentada. Para além dos exemplos já citados, deve-se chamar atenção para a missão do primeiro-ministro Israelense. Na mensagem “de posse” no jogo, o usuário se depara com um texto de boas vindas onde se destaca o seguinte trecho “[...]como primeiro-ministro de Israel você é responsável por equilibrar a aprovação de israelenses e Palestinos. Você deve observar as necessidades de segurança e econômicas de seu próprio povo, assim como considerar a qualidade de vida e estabilidade dos Palestinos”. (PEACEMAKER, 2007, grifos meus)

Ainda mais sintomático da evidente superioridade militar e econômica de Israel, naturalizada no jogo, é a tela que indica as opções de ação do primeiro-ministro no campo da “construção”. Entre as seis opções possíveis, apenas uma descrita como “iniciativas domésticas” diz respeito estritamente ao público judeu-israelense. Neste quesito, chama a atenção o fato de as demais opções girarem em torno do dia a dia dos Palestinos, fato que se constata nas abas financiar “instituições médicas palestinas”, financiar “educação Palestina”, financiar “reconstrução Palestina”, em geral, assuntos que dizem respeito mais à gestão do território Palestino que Israelense. Ou seja, no jogo, negociar a paz é também gerir a vida do povo vizinho. Somando-se a tais iniciativas está a decisão sobre ordenar um número maior ou menor de assentamentos em território palestino.

Não obstante a diferença brutal de condições, o jogo espera que o usuário entenda que o diálogo é a saída ideal para ambos os lados. Uma demonstração, se bem-intencionada, de um caráter iluminista e pueril sobre o cenário político da região. Não deixa de ser também uma demonstração de que, de acordo com o pensamento colonial moderno, é possível negociar uma saída para a desigualdade, mantendo-se as

desigualdades. De forma ainda mais expressiva, espera-se, na manutenção da opressão, uma solução pacífica. Isto porque uma desmilitarização de Israel, por exemplo, não está em questão.

A equivalência de responsabilidades não é uma característica particular deste game. Pelo contrário. Como afirma Pappé (2010), o paradigma da equiparidade é um operador retórico utilizado para descrever o conflito entre Israel e Palestina em termos de equivalência entre ambos os povos. Ainda segundo o historiador, essa perspectiva é absolutamente inadequada como explicação histórica, haja vista que ignora o projeto sionista-europeu de colonização do território Palestino, bem como a situação de áreas como a Faixa de Gaza, pós 1967. Isto porque, desde antes da fundação do Estado de Israel grupos sionistas, sobretudo baseados na Europa, planejavam a colonização do território que hoje compreende a Palestina e Israel⁷. Em consonância com tais narrativas e abordagens colonialistas, que apagam as fricções e assimetrias de poder do conflito, a experiência segue com uma projeção muito particular a respeito dos territórios em questão, como discutiremos no tópico a seguir.

4. Uma cartografia a serviço do poder

No que diz respeito às configurações espaciais, chama atenção o fato de a interface de PM ser ancorada na imagem de um mapa 3D que representa os dois territórios. A escolha do mapa é sintomática. Primeiro, porque os mapas em questão não correspondem à complexidade dos fatos, nem mesmo a representações legais de ambos territórios. Da forma como estão retratadas no jogo, as fronteiras correspondem ao tratado estabelecido após a guerra dos seis dias em 1967. Tendo vencido a guerra contra uma coalizão de países árabes, Israel passou a ocupar de parte do território Palestino, um percentual equivalente a 22% da chamada “Palestina histórica”, sob mandato britânico até 1947. Esse território então passou a ser dividido entre Cisjordânia e Faixa de Gaza. Essas fronteiras são conhecidas como “linha verde”.

No mapa de Peace Maker, contudo, as linhas verdes demarcam os territórios dos dois países e, durante o jogo, jamais são postas em questão. As linhas, jamais se alteram, embora uma razão fundamental para as tensões na região sejam precisamente a expansão de assentamentos israelenses para além da área já invadida durante a guerra dos seis dias

(1967). Por natural e óbvio que pareça à primeira vista, a escolha desta perspectiva é sintomática.

A linha contínua desliza sobre postos militares, cercas, muros e assentamentos ilegítimos, ao mesmo tempo que fixa territórios. Essa fixação, característica da cartografia moderna/colonial (MIGNOLO, 2003; MASSEY, 2005), não apaga apenas eventos, silencia o apagamento progressivo de territórios (inclusive simbólicos e afetivos) da Palestina em favor da expansão de seu vizinho.

Falta, ao mapa apresentado o reconhecimento das “cartografias de poder”, de essencial importância para o entendimento das identidades nacionais e individuais (MASSEY, 2004). Ao fixar o mapa, ignorando os fluxos de pessoas, e sobretudo as assimetrias na relação de poder, o jogo não apenas confere uma dimensão estritamente territorial ao conflito. De forma ainda mais relevante, estabelece fronteiras imaginárias que violam a própria premissa de “simulação complexa” do conflito. Afinal, este é um conflito primordialmente espacial, se considerarmos o espaço como instância de produção política. Esse gesto, mais que uma mera escolha de game design é revelador das práticas de colonialismo cultural em que dados como diferenças políticas, culturais ou identitárias são desconsideradas em favor de uma “licença poética” ou de uma preocupação com o “entretenimento”, ao passo em que outras, como o realismo gráfico, no caso do jogo, recebem forte investimento. Como resultado, a equação o game, bem como acontece com narrativas jornalísticas e de ficção, ganha prestígio em razão de sua forma palatável para uma audiência dominante, ao passo em que o rigor no que diz respeito à complexidade e àquilo que é propriamente político é legado a um segundo plano.



Figura 2 - Mapa in Game. Fonte: Captura de tela de jogo.

Outra característica notável da representação gráfica é o enquadramento que parece se assentar sobre os espaços e eventos. Não bastasse se tratar de um mapa/maquete um alvo (target no linguajar do jogo) aparece sempre que ocorrem novos eventos nas diversas áreas do mapa (ver Fig. 2). Na imagem acima, a cor amarela indica o teor neutro ou positivo do evento, ao passo em que o vermelho são indicadores positivos e negativos, respectivamente. Aqui há dois aspectos dignos de atenção. O primeiro, o fato de o quadrado apontar delimitar as áreas que merecem atenção do governante (jogador) naquele momento. Para além de cercar a área, a forma sugere uma delimitação rígida de tempo e espaço, fechando ainda mais a escolha, já bastante focada, de retratar um único evento importante. Segundo, o uso das cores reforça um outro critério explícito do jogo: a divisão do conflito nas situações “calma”, “tensa” ou “violenta”.

A localização dos eventos enquadrada no mapa demanda uma reação do jogador enquanto gestor do conflito. A decisão, embora de ordem abrangente (discursos, policiamento de fronteiras, construção, etc.) é resposta a eventos pontuais e localizados graficamente. Ademais, o formato de interação escolhido pelo jogo recorre ao enquadramento sistemático do real, sempre limitado àquilo que o algoritmo do jogo deseja que seja visto.

É relevante, neste caso, notar que esse artifício pacifica a questão das motivações de cada ataque, estatiza o território, e reduz o evento a uma manchete midiática (real). Essa, aliás, é a forma como os acontecimentos são apresentados ao jogador. Ainda sobre os eventos dignos de nota, de acordo com a lógica interna do software, é relevante observar que esses acontecimentos estão em consonância com a experiência (de medo justificado) israelense, e europeia, face aos “ataques terroristas”. O que ameaça a paz, de acordo com esta dinâmica, são ataques envolvendo armas de fogo, bombas ou atentados diretos à vida humana. A degradação da condição de vida dos Palestinos, sobretudo em Gaza, o cerceamento de seus direitos civis e de sua atividade econômica em função dos bloqueios e ocupações não são considerados aqui, ao menos de forma direta, como elementos causadores de “tensão”.

A criação de checkpoints, de assentamentos em territórios Palestinos e ações do exército aparecem como ações possíveis e podem sim aumentar o descontentamento entre populações palestinas, nesta simulação. Contudo, esses atos fazem parte das tarefas básicas do jogo, ou seja, estão, corretamente aliás, enquadrados na dimensão institucional. O fato torna-se problemático à medida em que, neste caso, é precisamente o poder institucional que deve ser questionado por uma obra educativa. O caso aqui, contudo, opta por naturalizar uma política de opressão sistemática já classificada em relatório das Nações Unidas como apartheid (2017) e, por Achille Mbembe (2003) como o exemplo mais bem-acabado de necropolítica, este último ao se referir aos territórios palestinos ocupados pelo Estado de Israel.

Outros recursos dessa objetividade calculista estão presentes na interface do jogo. Entre eles destacamos: os indicadores de aprovação interna/externa do político “gestor”, indicados em percentual ao lado das bandeiras de cada país; ao lado deste índice, no canto inferior esquerdo da imagem, a opinião de “grupos e líderes” e no canto inferior direito as “pesquisas”. Em cada caso, há uma tentativa de dimensionar o problema de acordo com variáveis não apenas objetivas, mas propriamente econômicas. A gestão das vidas e mortes pela via do poder de polícia (necropolítica) é higienizada pelos números de acordo com uma lógica consonante com a do capitalismo financeiro global.

O jogador, portanto, não se vê diretamente implicado em assassinatos, prisões, tortura, espionagem ou mesmo atos de constrangimento do povo vizinho em suas fronteiras. Em qualquer dos lados que se assuma, a posição de “gestor” permite condução

de um Estado em guerra sem que o elemento da violência seja explicitado. Naturalmente, entende-se que a via diplomática seria uma saída para a solução do conflito. É isso também que fica sugerido pelo título do jogo e por algumas das ações. A dinâmica da simulação, contudo, sugere que, além da via diplomática, ações diretas como criação de checkpoints e maior policiamento são possíveis. A diplomacia, portanto, é acompanhada pelo aparato hostil do Estado.

Por fim, destacamos que a carga propriamente ideológica desse material é ilustrada pela tela que aponta o cenário de vitória para o jogador que atuou como da autoridade Palestina e como líder Israelense. No caso Palestino, chama a atenção o fato de o jogo usar da foto de uma criança celebrando com a bandeira Palestina. Este tipo de imagem é comumente visto em reportagens de protestos e celebrações na Palestina, e reforça o fato de esta ser uma luta popular, descentralizada e, contemporaneamente, sem um líder carismático, como já foi o caso de Yasser Arafat. O texto, de vitória, contudo, é ainda mais expressivo. Além das congratulações pela vitória, o jogador recebe os parabéns por ter chegado a um acordo para o retorno dos refugiados expulsos durante a fundação de Israel e é tratado como liberador da Palestina.

No cenário referente à vitória do lado oposto, a tela dividida ao meio também traz imagens reveladoras. No quadro à esquerda nota-se a presença de uma medalha de características marcadamente militares, numa evocação clara a noções como militarismo, patriotismo e pertencimento a um Estado nação. No relatório, o jogador é parabenizado por chegar a uma solução de dois Estados. O texto afirma ainda que forças de segurança de ambos os países irão atuar conjuntamente para formalizar o acordo de paz.

A aceitação do jogo e sua ressonância em uma dimensão discursiva pode ser verificada pelo reconhecimento da mídia internacional e os prêmios angariados pelo jogo. A lista de premiações listada no site do jogo inclui reconhecimento de instituições como a ONG internacional Ashoka e do portal de jogos políticos Games For Change. É relevante notar que os prêmios foram concedidos em categorias como “empreendendo paz” (Ashoka) e “melhor jogo de transformação” (Games for change), no caso do último o jogo foi nomeado como finalista. Na mídia o jogo recebeu menções elogiosas em veículos como The New York times, BBC World News, Reuters, Wired News, Al-Jazeera (Árabe) entre outros jornais e portais de prestígio internacional⁸. Em comum, é

notável o interesse dos veículos em elogiar uma iniciativa que de acordo contribuiria para a “paz”.

O que tal aceitação parece revelar é precisamente a rápida assimilação de discursos pretensamente éticos por instâncias de poder e legitimação. Uma possível explicação para tal fenômeno recai justamente nas origens do Orientalismo: o fato de que é o Ocidente, aqui em termos amplos, que serve de paradigma e verificador para suas próprias verdades. Ou seja, *Peace Maker* é uma peça que confirma a posição do jornalismo menos crítico e que, especialmente por se tratar de um produto “pop”, não se preocupa em refletir sobre uma perspectiva complexa. Chama atenção, ainda, a presença de um canal como a Al Jazeera árabe na lista de veículos. Contudo, novamente, há de se lembrar que essa lógica, da diplomacia fácil e dos valores ocidentais como absolutos se estende para além do que é geograficamente o “Ocidente”.

Diante da aclamação pública do jogo, e admitidas boas intenções, não nos interessa simplesmente descartar *Peace Maker* como uma alternativa que propõe o diálogo. Não obstante isto, em tempos em que a noção de pacificação tornou-se uma forma de justificar a violência assimétrica e, por vezes, unilateral, lembramos o escritor e ativista Palestino Ghassan Kanafani. O ano era 1970, pouco após o fim da guerra dos seis dias. Já então, o conflito entre israelenses e palestinos preocupava o mundo. Em Beirute, onde viria a morrer em razão de atentado a bomba, Kanafani concedeu uma entrevista ao jornalista australiano Richard Carleton. Ao ser perguntado sobre a possibilidade de negociações sobre a paz na região, Kanafani retruca: “você não quer dizer exatamente “negociações de paz”, você quer dizer capitulação, rendição”. Diante da resposta Carleton insiste: “por que não simplesmente conversar? [...] com os líderes israelenses”. Acompanhando a fala com um leve menear de cabeça Kanafani conclui: “seria como uma conversa entre a espada e o pescoço” (CARLETON, 2010). A espada e o pescoço talvez sejam uma boa síntese do estado da diplomacia global sob o ponto de vista dos países do chamado Sul Global, e da Palestina em particular. Para o restante do mundo, contudo, trata-se apenas de “negociações de paz”.

Referências

- BENJAMIN, Walter. "Sobre o conceito de história". Trad. J. M. Gagnebin e M. L. Müller. In: BIRTH, Kevin K. *Time Blind: Problems in Perceiving Other Temporalities*. Londres: Palgrave Mcmillan, 2017.
- BRAGA, J. Dispositivos Interacionais. In: XX Encontro da Compós, 2011. Porto Alegre.
- CARLETON, Richard. PFLP Ghassan Kanafani, Richard Carleton interview. Youtube, 14 ago. 2010. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=3h_drCmG2iM&t=214s >. Acesso em: 30 jul. 2020
- DELEUZE, G. O que é um dispositivo? In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990.
- FALK, Richard, VIRGINIA Q. Tilley. "Israeli practices towards the Palestinian people and the question of apartheid." *Palestine and the Israeli Occupation 1.1. Economic and Social Commission for Western Asia (ESCWA)*, 2017.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2013.
- GOFFMAN, Erving. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Harvard University Press, 1974.
- KAPLAN, E. Ann. *Looking for the other: Feminism, Film and the Imperial Gaze*. Nova Iorque: Routledge, 1997.
- MASSEY, Doreen; KEYNES, Milton. *Filosofia e política da espacialidade: algumas considerações*. GEOgraphia, v. 6, n. 12, 2004.
- MBEMBE, Achille. "Necropolitics". *Public culture* v15.1, 2003.
- MIGNOLO, Walter D. *Histórias locais-projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.
- PAPPÉ, Ilan (Ed.). *Across the wall: Narratives of Israeli-Palestinian history*. IB Tauris, 2010
- _____. The 1948 Ethnic Cleansing of Palestine. In *Journal of Palestine Studies*, Vol. 36, No. 1, 2006. DOI: 10.1525/jps.2006.36.1.6
- PEACEMAKER. *Impact Games*, 2007. Jogo eletrônico.
- SAID, Edward. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- _____. *Out of Place: a memoir*. Londres: Granta Books, 1999.
- WEIZMAN, Eyal. *Hollow land: Israel's architecture of occupation*. Nova Iorque: Verso books, 2017.