

KILLING THE BLACK BODY: NECROPOLITICS AND RACIAL HIERARCHIES IN DIGITAL GAMING¹

Kishonna L. Gray
(Tradução de Guilherme Foscolo²)

Abstract: The purpose of this essay is to explore the patterns of antiblackness within contemporary gaming. Video games are sites of necropolitical logics that use Black death to propel narratives. But even more concerning, is that these games might make sense to larger desires of white colonial supremacy, attempting to remove and destroy its troubled racialized past. Ethnographic observations also indicate that the gaming environment reflects a prison logic that seeks to surveil, police, and criminalize Blackness. Under these conditions, it is imperative to explore how the continuity of the institution of slavery within the police is actively embedded into technical and digital practices, leading to carceral conditions to those subjected to their power, and gaming provides a pathway to engage this trend.

Keywords: video games, antiblackness, necropolitics, Black death, race

MATANDO O CORPO NEGRO: NECROPOLÍTICA E HIERARQUIAS RACIAIS NOS JOGOS DIGITAIS

Resumo: O objetivo deste ensaio é explorar os padrões da antinegitude nos jogos contemporâneos. Os videogames funcionam como locais para lógicas necropolíticas que utilizam a morte Negra para impulsionar narrativas. Mais preocupante ainda é o fato de que esses jogos podem dar sentido a desejos mais amplos de supremacia colonial branca, tentando apagar e destruir seu passado racialmente problemático. Observações etnográficas também indicam que o ambiente dos jogos reflete uma lógica carcerária que busca vigiar, policiar e criminalizar a Negritude. Nessas condições, é imperativo examinar como a continuidade da instituição da escravidão dentro da polícia está ativamente incorporada nas práticas técnicas e digitais, levando condições carcerárias para aqueles submetidos ao seu poder, e os jogos oferecem um caminho para analisar essa tendência.

Palavras-chave: videogames, antinegitude, necropolítica, morte Negra, raça

¹ Texto originalmente publicado na revista *Filozofski vestnik*, Vol. 44 No. 2 (2023): The Body in the Field of Tensions between Biopolitics and Necropolitics: Analyzing the Future of the Prosthetic Body in the 21st Century.

² Professor de filosofia na Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), no Programa de Pós-Graduação em Filosofia e no Programa de Pós-Graduação em Estado e Sociedade. Doutor em Filosofia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e Mestre em Filosofia pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Lidera o Grupo de Pesquisas Avançadas em Estética, Ambiências e Tecnologias (CNPq) e é *Research Fellow* no The Global Centre for Advanced Studies (GCAS). Integra a Red Latinoamericana de Investigaciones en Prácticas y Medios de la Imagen (Red ImagenLat), o Grupo de Trabalho de Estética da ANPOF e a Associação Brasileira de Estética (ABRE).

Introdução

No ensaio “Destroyed in the Cut” (2020), Cameron Kunzelman afirma que os jogos “são letais para os personagens negros”.³ Embora ele se refira a *The Last of Us*, essa afirmação se aplica a um panorama mais amplo, no qual os jogos têm criado e narrado a Negritude dentro de um espaço de morte antinegra. Engajando com o tema central deste volume – que retorna à questão do *corpo* – este ensaio aborda as tensões necropolíticas entre a Negritude e os videogames, entendidos como uma estrutura tecnológica da supremacia branca. Os jogos incentivam um engajamento imersivo com as condições materiais do corpo. Embora o corpo nos jogos possa ser uma renderização digital de uma concepção hegemônica, há realidades discursivas com as quais devemos lidar. Meu argumento é que os videogames funcionam como um espaço necropolítico que promove a antinegitude.

Os jogos, enquanto textos narrativos e imersivos, facilitam um tipo particular de arranjo discursivo em que estruturas ideológicas estão constantemente em exibição. Hierarquias raciais e de gênero são produzidas na linha de montagem do poder nos jogos. Essas hierarquias tornam-se lugares de pouca contestação, pois a Negritude é reduzida a um mero mecanismo para impulsionar a ação ou o enredo. A construção e os usos de subjetividades raciais alimentam a lógica de que a identidade Negra pode ser encapsulada e embalada perfeitamente em um sistema de entretenimento consumista. É imperativo que se faça uma crítica rigorosa à tecnoestrutura que sustenta essa forma de antinegitude.

Retornando ao jogo e à adaptação para TV de *The Last of Us* (doravante também TLOU), ambos configuram um espaço que ajuda a compreender a necropolítica da morte Negra que permeia a indústria dos videogames. Pode-se entender o jogo TLOU como esse espaço em que os criadores dispunham do direito supremo de matar personagens negros. Decidiu-se que certos corpos seriam sacrificados para o avanço da trama principal, que é essencialmente uma história de vingança. Resumidamente, TLOU centra-se – ao longo de toda a série – na experiência da garota/mulher branca. Acompanhamos o mundo de Ellie e sua jornada para sobreviver em condições

³ Ver também Kunzelman, 2022.

apocalípticas, embora ela seja imune ao vírus que transformou grande parte do mundo em zumbis. O jogo nos apresenta a várias meninas e mulheres Negras que se aproximam de Ellie apenas para encontrar seu fim logo em seguida. O universo narrativo que se criou protege Ellie e destrói a Negritude. Em uma cena, o jogo nos obriga a matar uma mulher Negra em nome de Ellie: ele não avança até que pressionemos o botão quadrado. Apesar dos criadores do jogo terem admitido que há uma quantidade extrema de crueldade, ela é justificada como parte de uma narrativa de vingança inserida no gênero apocalíptico. E embora exista uma quantidade extrema de morte, Kunzelman explica que o tratamento da morte Negra vai além de uma morte rápida e direta. Ele afirma que a morte Negra é diferente de qualquer outra no jogo, pois uma mulher Negra é condenada, despojada de sua humanidade e deliberadamente destituída de sua condição de pessoa (Kunzelman, 2020). O que é ainda mais preocupante é que a adaptação televisiva de TLOU consegue aumentar a quantidade de mortes Negras em relação ao que foi visto no jogo.

Lógicas Carcerárias e a Morte Negra nos Jogos Digitais

TLOU fornece um ponto de partida para a compreensão das lógicas necropolíticas que impulsionam as narrativas nos jogos digitais. É necessário um grande esforço para ignorar o tratamento que os corpos Negros recebem desses jogos. Eles são contrapostos à branquitude descorporificada, que possui livre forma e fluidez dentro da estrutura narrativa. Um tropo recorrente nas narrativas desses jogos é a perpetuação e reiteração da forma colonial do racismo: a violência. O esquema corporal que associa morte ao corpo Negro tem um legado histórico profundo. E, como o racismo nunca se dissocia da materialidade do corpo, os jogos tornam-se um espaço privilegiado da supremacia colonial branca (Ono, 2009). Diante dessas condições, é essencial investigar como a continuidade da instituição da escravidão, por meio da atuação policial, está ativamente incorporada nas práticas técnicas e digitais, gerando condições carcerárias para aqueles que estão sob seu poder.

Estudiosos exploram, com razão, as lógicas carcerárias embutidas nas plataformas digitais (Gray; Stein, 2021). Muitas vezes, essas plataformas adotam

políticas e procedimentos para supostamente manter os usuários seguros. No entanto, o que frequentemente ocorre é que algumas dessas políticas são aplicadas de maneira injusta, o que resulta no direcionamento intencional para os mais vulneráveis – na maioria das vezes, pessoas Negras –, que se tornam seus alvos. Assim, as plataformas digitais se converteram em espaços que reafirmam práticas institucionais que policiam e criminalizam as práticas Negras (Gray; Stein, 2021, p.539).

Embora os jogos não sejam intencionalmente Estados carcerários, eles frequentemente operam sob lógicas carcerárias, que vigiam e criminalizam a Negritude. Ao refletir de forma mais abrangente sobre essas lógicas, percebe-se que elas são extensões dos legados da escravidão por posse, transferidos para o sistema prisional após o suposto fim da escravidão (Dillon, 2012). Sistemas do capitalismo forçaram os descendentes das populações escravizadas a uma condição de trabalho perpétuo, mantida pelo encarceramento em massa. Para as pessoas Negras, isso gera uma vulnerabilidade que as submete aos níveis de violência e forças coloniais que sustentam a supremacia branca. Esse Estado antinegro de trabalho e violência geralmente existe sob uma penumbra de sigilo que justifica a destruição da Negritude tanto de forma real quanto simbólica. Vejamos esta citação do ensaio de Assata Shakur, de 1978:

Para muitos, a prisão não é muito diferente da rua. [...] Para muitos, as celas não são muito diferentes dos cortiços [...] e dos hotéis de assistência social em que vivem nas ruas. [...] As brigas são as mesmas, exceto que são menos perigosas. A polícia é a mesma. A pobreza é a mesma. A alienação é a mesma. O racismo é o mesmo. O sexismo é o mesmo. As drogas são as mesmas e o sistema é o mesmo.

Para Shakur, a prisão recria as condições da escravidão, e a morte é uma característica de um sistema que busca restringir a plenitude da vida Negra. Esses sistemas, estruturados pela antinegitude, funcionam como tecnologias carcerárias (Dillon, 2012, p.115).

Os jogos também podem ser analisados sob a perspectiva de uma tecnologia carcerária. As narrativas nos jogos, especialmente as violentas, são impulsionadas pela capacidade de extrair trabalho e destruir corpos, particularmente os corpos Negros. Existe um histórico de narrativas problemáticas e estereotipadas na representação da Negritude (Goard, 2023), além de práticas excludentes e discriminatórias contra pessoas

Negras em outros espaços de jogos, como nas plataformas de streaming (Fletcher, 2022). Essa lógica perpetua de forma contínua as assombrações da escravidão e da antinegitude. Personagens Negros nos jogos, assim como pessoas Negras na realidade, são assombrados pelo espectro da branquitude. Essa presença persistente nas mentes criativas da indústria de jogos revela um desejo de retorno à supremacia e à opressão, que frequentemente é a única maneira de dar sentido à morte Negra retratada neles. *Battlefield 1* serve como um excelente exemplo dessa premissa.

#Morte Negra nos Jogos Contemporâneos: Reflexões Etnográficas sobre *Battlefield 1*

Outubro de 2016. A empresa sueca DICE, publicada pela empresa americana Electronic Arts, lançou seu premiado jogo de tiro em primeira pessoa, *Battlefield 1*. O lançamento do décimo título da série foi muito aclamado, gerando ainda mais interesse por ser o primeiro a destacar militares Negros de forma significativa. Os Harlem Hellfighters são o ato de abertura, por assim dizer, lutando ao lado dos franceses na Primeira Guerra Mundial. Nos momentos iniciais do jogo, testemunhamos as forças francesas, britânicas e americanas defendendo-se contra os ataques alemães em torno de 1918.

Então a cena inicial do jogo nos oferece uma breve pausa da luta e da guerra. Ela começa de forma apropriada com a música “Dream a Little Dream of Me”,⁴ e vemos um homem Negro descansando pacificamente em sua cama. Essa paz e sono são interrompidos por uma mão branca que toca gentilmente seu ombro direito, como um gesto para acordá-lo. Assim que ele abre os olhos, é imediatamente lançado à batalha.

Acordamos no chão, como se tivéssemos sido nocauteados por um breve momento. Nossos companheiros rapidamente nos reorientam para a luta, mas é quase como se estivéssemos em um estado intermediário — entre o sonho e a realidade, e ainda ouvimos a música:

⁴ Gravada por Doris Day, 1957.

Say nighty-night and kiss me
Just hold me tight and tell me you'll miss me
While I'm alone and blue as can be
Dream a little dream of me

Em seguida, nossa atenção se volta para uma luta corpo a corpo entre dois homens. Agora, temos uma arma em mãos, um rifle semiautomático Winchester. A câmera foca em nosso rosto e começamos a aceitar a realidade — estamos na guerra.

O jogo então corta para o preto, e palavras aparecem na tela para orientar o espectador, preparando-o para o que está por vir: “você não deve sobreviver”. Essa frase final é bastante perturbadora e inquietante. Mas para muitos que já estão acostumados com jogos de tiro militares, recebemos isso com certa leveza, pois esses jogos são repletos de morte e violência. Também, porque ressurgimos no jogo, ignoramos as maiores implicações dessa morte simbólica.

Na cena seguinte, o jogo começa de fato. A maioria dos usuários ignora a montanha-russa emocional da abertura: colocamos nosso “chapéu de gamer” e começamos a causar destruição nas vidas digitais dos PNJs (personagens não-jogáveis). Pegamos nossa arma e procuramos combatentes inimigos. Lutamos, atiramos, e ignoramos o alerta que o jogo ofereceu: “você não deve sobreviver”. Logo percebemos o quanto essa afirmação é verdadeira.

Começamos a jogar de forma tradicional, e é um jogo de tiro padrão: encontramos o inimigo, o matamos e evitamos nossa própria morte. Tendo jogado versões anteriores do jogo, a tarefa parece viável. No entanto, o jogador rapidamente percebe que tem algo estranho na partida. O inimigo, de alguma forma, possui a capacidade inata de saber nossa localização a todo momento, e seus tiros nunca erram. É difícil evitar ser atingido, e somos forçados a nos esconder com frequência para regenerar a vida. Algo está diferente nesse jogo. Presumo que essa nova versão tenha progredido de maneira que a inteligência artificial se tornou mais sofisticada e o aprendizado de máquina mais perspicaz, tornando-se um oponente formidável para seu humano, pois chegamos ao ponto em que percebemos que o jogo quer que morramos.

Aponto e miro minha arma em direção ao inimigo. Sou atingida de múltiplos pontos de vantagem, e a tela se torna vermelha. A ação no jogo desacelera. Tento recarregar minha arma, mas leva muito tempo. Não consigo recuar. Caio morta.

Com base no meu conhecimento prévio e na minha experiência com jogos de tiro em primeira pessoa, presumo que vou ressurgir em algum ponto de salvamento anterior e voltar para a luta. Mas algo diferente acontece. Palavras surgem na minha tela:

Clarence Point Coupee: 1900–1918.

Faço uma pausa no jogo e paro por um momento para compreender o que estou vendo e vivenciando. Parece um memorial, uma forma de honrar a vida e a morte dessa pessoa. Tenho uma reação emocional forte ao ver e testemunhar isso, e ao ver o jogo prestar essa homenagem. No momento, parece algo belo, porque isso também é acompanhado por uma narração na tela sobre o que a guerra significava, “um rito de passagem”.

A câmera rapidamente se move para outra arma, uma metralhadora leve francesa com muita munição. Precisamos rapidamente ignorar a morte de nosso camarada enquanto ressurgimos em outra vida. É uma sensação diferente. Em outros jogos de tiro militar, como *Call of Duty* e *Gears of War*, ressurgimos na mesma vida. Temos uma nova chance. Podemos tentar novamente. Mas a ação parece progredir e avança em um ritmo que não controlamos. A guerra está em andamento, independentemente de nossas ações, comportamentos e movimentos.

O jogo nos dá uma dica sobre como usar nossa arma e melhorar sua precisão. Eu me pergunto, “essa cena de abertura inteira é um tutorial?” De qualquer forma, sigo as instruções. E a dica desaparece.

Zoom da Arma

Rapidamente, mato vários soldados que avançam em direção à nossa posição. Eles aumentam em número e o jogo aumenta em dificuldade. Estamos sob fogo pesado e somos expulsos da nossa posição no topo da colina. Não morro. Então, pego uma arma e prossigo por uma edificação destruída. Instruções na tela capturam a voz que ouço no

jogo, dizendo-me para onde ir. Eu escuto. Obedeço. Meus camaradas continuam morrendo ao redor. Mato vários soldados inimigos com a arma que peguei. Fico sem munição e pego uma pistola até ter tempo de recarregar a espingarda de ação rápida que me deu sucesso temporário. Essa sorte acabou. A tela começa a ficar vermelha. Não consigo regenerar minha vida. Há um incêndio ao redor. Não tenho como escapar. Vou morrer.

James Johnson: 1892—1918

Outro memorial no jogo, em homenagem a esse soldado morto. Passamos para outra vida a caminho de sua morte. Tento não normalizar o tema da morte Negra, mas rapidamente encontramos nosso fim à medida que a guerra avança e a tendência continua:

Theodore Panola: 1892—1918

Willie Jefferson: 1897—1918

Rudolph Johnson: 1886—1918

A morte se torna mais frequente, dramática e normalizada. Os memoriais perdem seu impacto, à medida que percebemos que os nomes são aleatórios e mudam a cada experiência no jogo. Aprender a atirar com as armas e dirigir as máquinas se torna uma novidade maior do que vivenciar os momentos finais da vida desses homens Negros e Pardos. A morte Negra é o tutorial para a máquina de guerra branca, e o design parece intencional.

David Leonard discute a interrupção e a desestabilização do Complexo Militar de Entretenimento em jogos em seu ensaio de 2004. Ele explica que os jogos de guerra virtuais geram apoio para as guerras e o imperialismo dos Estados Unidos ao redor do mundo. Mesmo jogar um jogo de guerra histórico evoca nostalgia pelo poder e pela dominação de uma geração anterior de dominação americana. Acadêmicos têm oferecido críticas válidas a esses tipos de jogos para nos ajudar a entender as camadas de mensagens e propaganda em torno do Estado-nação americano.

Battlefield 1, entre outros exemplos, oferece uma lente adicional e uma investigação interna sobre a política racial dos EUA para expandir a supremacia colonial branca. Os videogames são veículos e ferramentas que disseminam ideologias de poder e hegemonia. Os jogos digitais revelam mais sobre o caráter inerente do império dos EUA do que, muitas vezes, outras mídias. Usuários e jogadores aprendem teorias essenciais relacionadas à formação racial, hierarquias e os legados das práticas supremacistas (Leonard, 2003). E devo lembrar o contexto em que *Battlefield 1* foi criado e lançado: o ano de 2016. O império americano havia elegido Donald Trump como presidente após uma campanha direcionada de desinformação voltada para eleitores vulneráveis e usuários de mídias sociais (Kuo; Marwick, 2021). O movimento em defesa das *Vidas Negras* [*Black Lives*] continuava a ganhar força em meio a tantas reações adversas (Drakulich; Wozniak; Hagan; Johnson, 2020). Um simples olhar para as redes sociais poderia levar à suposição de que o foco crescente nas vidas Negras resultava apenas em mais mortes.

Pornografia do Trauma e Obsessões Mediadas com a Morte Negra

Para entender a hipervisibilidade da morte Negra na nossa era, Rasul Mowatt compara a complexa visualização da morte Negra com os filmes *snuff*. Como Mowatt (2018) descreve, “*Snuff*” é um gênero de filme que retrata o assassinato, desmembramento ou suicídio de uma pessoa, muitas vezes para o prazer do espectador”. Embora alguns discutam se os filmes *snuff* retratam mortes reais, sempre há discussões que aludem à sua existência. Porém, usado no contexto do argumento de Mowatt, a morte que vemos materializada em nossas linhas do tempo nas redes sociais era/é real. E, como nos filmes *snuff*, as imagens dos corpos de pessoas Negras, bem como as gravações de assassinato real de pessoas Negras, são mercadorias para entretenimento e consumo visual. Assim, semelhante às tendências na mídia em geral, *Battlefield 1* reflete o tratamento mais amplo que se dá à Negritude e à morte Negra.

Conforme as discussões em torno do movimento pelas vidas Negras ganharam magnitude, a visibilidade da morte Negra também aumentou. Tome como exemplo os

eventos que se desenrolaram após a morte de Mike Brown pelo policial de Ferguson, Darren Wilson. A visibilidade em torno do tratamento das pessoas Negras pela polícia ajudou a transformar as percepções públicas, o ativismo social e a mobilização de uma maneira que não se via desde que as televisões começaram a inundar os lares com imagens de corpos Negros sendo atacados por mangueiras de água e pastores alemães na década de 1960 (Klarman, 1994). E desde a morte de Mike Brown, continuamos a consumir a morte negra na forma de hashtags, ligando as vítimas da violência policial a uma cultura e tendência mais amplas de desigualdade sistêmica (Bonilla; Rosa, 2015), e à continuação das políticas de *plantation* e da lógica carcerária.

A indústria de jogos, como um meio de comunicação, adotou uma variedade de táticas para expressar e apoiar os movimentos pelas vidas Negras, especialmente após as mortes de George Floyd e Breonna Taylor. Marcas e organizações criaram declarações e mensagens defendendo a justiça e buscando reformas para enfrentar os danos contínuos aos quais a comunidade Negra está sujeita. Muitas dessas declarações de apoio afirmavam coisas como: “estamos ao lado de nossos colegas e da comunidade Negra; somos contra o racismo, a violência e o ódio; todos temos a responsabilidade de criar mudanças”, entre outras (Spielmann; Dobscha; Shrum, 2023). Diversas empresas forneceram fundos para apoiar iniciativas públicas, pesquisas e outros esforços simbólicos e concretos. Especificamente entre as empresas de jogos, houve iniciativas para aumentar a diversidade no local de trabalho e ampliar a representação diversa nos jogos.

Enquanto a diversidade é um tema amplo, os desejos e esforços para aumentar a presença da Negritude, em particular, têm sido alvo de certo escrutínio. O aumento da visibilidade da Negritude nos jogos exige um nível de contexto e conhecimento histórico que muitos consumidores de jogos não possuem. O conceito de “linchamento tecnológico” [*high-tech lynching*] (erroneamente utilizado por Clarence Thomas) nos ajuda a compreender as maneiras pelas quais as tecnologias digitais perpetuam legados e tendências que tornam a Negritude ilegível, hipervisível e sujeita à hiperviolência, perpetuando a lógica carcerária.

Lembremo-nos da narrativa de *Battlefield 1* que exploramos anteriormente: a hipervisibilidade dos corpos Negros e Pardos, seguida pela mecânica de forçá-los à morte, é semelhante à tendência histórica do linchamento. Esse jogo revela a falha em

reconhecer as forças institucionais e estruturais que perpetuam a morte de pessoas Negras na interseção entre raça, gênero e classe. A adição da camada digital revela a necessidade de utilizarmos um conceito como o de linchamento tecnológico.

Enquanto o espetáculo e a natureza ritualística do linchamento foram usados como uma ferramenta de controle, os assassinatos extrajudiciais e policiais nos últimos anos raramente recebem o mesmo nível de atenção. Tomemos a morte de Mike Brown como um exemplo para compreender o linchamento tecnológico. Após a morte, seu corpo permaneceu na rua por horas antes de ser levado pelo legista. Além disso, o corpo foi fotografado e postado nas redes sociais, sendo compartilhado por diversas agências de notícias (Ore, 2022).

Estabelecendo conexões entre o compartilhamento da morte de Mike Brown como um linchamento tecnológico e o linchamento histórico, argumento que o compartilhamento do seu corpo pode ser comparado ao compartilhamento de fotografias de linchamentos do início dos anos 1900. A fotografia de linchamentos servia como uma representação, ou uma taquigrafia pictórica, do consenso entre as comunidades brancas sobre os papéis das pessoas Negras. Essas imagens ofereciam uma versão da ideologia supremacista branca que permaneceu hegemonicamente no poder desde o período pós-Reconstrução até o movimento pelos Direitos Civis nas décadas de 1950 e 1960 (Gregory, 2022). A década de 1930 foi um período em que os significados das fotografias de linchamentos e do linchamento em geral começaram a ser contestados entre certos segmentos da população, embora a oposição pública ao linchamento ainda estivesse sendo cultivada e a vasta maioria dos linchamentos continuasse sem punição (Hatt, 2001).

É importante situar a violência realizada pelas agências de controle social do Estado de maneiras racialmente desiguais. Como os estudiosos há muito concluíram, as agências de controle do Estado (incluindo a polícia) servem principalmente aos interesses dos privilegiados (Zack, 2015). E uma das principais funções da justiça criminal e das agências de aplicação da lei é manter o controle sobre as classes perigosas que ameaçam a ordem pública (Weitzer, 2017). O linchamento ou a morte têm sido uma das ferramentas utilizadas para manter essa ordem (Bonilla; Rosa, 2015). Consequentemente, o policiamento, como uma extensão do Estado, também tem se utilizado da mídia para controlar mensagens e narrativas (Williams, 2016). Assim, a

necropolítica continua a nos ajudar a entender as formas direcionadas pelas quais os corpos Negros experienciam a morte em espaços físicos e digitais. Esses sistemas de controle social se estendem muito além dos espaços físicos das cadeias e prisões, e essas práticas destacam como a carceralidade é incorporada e sustentada por uma série de processos e dinâmicas, incluindo a criação de personagens estereotipados (a Negritude como criminosa), a limitação da expressão Negra nos jogos (a Negritude como ajudante ou personagem auxiliar) e a desvalorização da vida Negra (a morte Negra, como vista em *Battlefield 1*). A justificativa para a destruição Negra na mídia faz parte do processo de legitimação da contínua destruição dos corpos Negros na vida real (IRL – *in real life*). As lógicas carcerárias incorporadas nos jogos dependem fortemente da disseminação de mensagens mediadas e desinformação sobre a vida Negra (Reddi; Kuo; Kreiss, 2023). Sistemas de mídia de massa foram construídos sobre a exclusão de pessoas de cor; então, nos espaços de convergência, que novas narrativas – se é que existem – surgem a partir do que é criado? Usando os jogos como uma extensão da mídia, há tendências contínuas de adotar narrativas racializadas que se encaixam dentro dos esquemas de aceitação racial branca.

Hipervisibilidade como um Roteiro Cultural de Controle

Estudiosos têm examinado de forma incisiva os perigos da hipervisibilidade para a comunidade Negra. Nirmal Puwar (2004) aborda o paradoxo da “in/visibilidade” para grupos minoritários: como sujeitos “in/visíveis”, as populações vulneráveis são altamente visíveis, especialmente em espaços ocupados e dominados por corpos privilegiados. A proximidade em que nos encontramos transforma os vulneráveis em corpos “fora de lugar”. No entanto, esses corpos acabam perpetuamente ligados e condicionados aos legados do racismo, sexismo e outros sistemas de opressão. As mulheres Negras têm sido severamente punidas sob essas condições. Elas representam uma ameaça subversiva devido às construções sexistas e racistas da hierarquia social. A violência contra os corpos das mulheres Negras tem uma relação e conexão direta com as políticas sexuais e necropolíticas das *plantations*. Manifestações contemporâneas

dessa prática frequentemente surgem como um lembrete do lugar das mulheres Negras nas hierarquias de gênero e raça.

As estruturas hegemônicas, então, criam roteiros racistas e de gênero que muitos de nós somos condicionados a seguir. A mídia é uma grande ferramenta para impulsionar esses roteiros. Um exemplo notável é o trabalho de Ronald Jackson (2006) sobre como a Negritude tem sido escrita e codificada na mídia como estereótipos do que significa ser Negro. Nos jogos, personagens negros criados por designers Brancos têm sido historicamente categorizados como ajudantes, criminosos e vilões não jogáveis. Embora as categorias continuem a crescer e melhorar, é difícil desvincular e separar as novas histórias dos projetos raciais e coloniais nos quais foram originalmente criadas.

Os jogos digitais são um espaço interessante porque combinam ferramentas inovadoras de uma variedade de mídias. Eles possuem qualidades imersivas que não são vistas na TV, e as culturas de tela são dinâmicas e cativantes, atraindo grandes audiências. A convergência das mídias sociais e do streaming nos espaços de jogos oferece um nível de conectividade que permite construir comunidades e interagir em tempo real. A capacidade de mobilizar conteúdo e alcançar públicos em questão de minutos não pode ser ignorada. Assim, as imagens de mulheres hipersexualizadas ou hipervisíveis e de homens hipermasculinos fazem parte de uma máquina de mensagens instantâneas que alimenta narrativas perigosas sobre populações vulneráveis.

Nesse sentido, é importante questionar como a hipervisibilidade cria condições de dor e sofrimento para mulheres de cor nos jogos. Larae Barrett, do jogo *Tom Clancy's The Division*, nos dá uma perspectiva. Larae não é uma personagem jogável, sendo, na verdade, uma personagem não jogável e apresentada como vilã. Esse é um tropo comum em relação às mulheres negras nos jogos: além do papel de ajudante e suporte, elas são frequentemente vilanizadas e/ou retratadas como mães monstruosas. No jogo, Larae é enquadrada como a mulher negra raivosa, vilã e criminosa. Ela faz um discurso que lembra a retórica usada em movimentos contemporâneos pelas vidas Negras. Durante o discurso, ela mata um homem na frente da multidão. Embora o discurso não tenha relação com o ato violento, a associação entre ambos a consolida como uma vilã perigosa, e nós, jogadores, acabamos por matá-la no jogo (Gray, 2020).

Um exemplo adicional dos perigos da hipervisibilidade para mulheres de cor vem de *Call of Duty: Modern Warfare*. Em *Call of Duty*, há uma vantagem [perk] chamada

“Cold-Blooded” [Sangue-Frio]. Uma vantagem é um benefício ou conjunto de habilidades no jogo que precisa ser comprado ou adquirido, e essa em particular permite que o usuário se torne invisível para os sistemas de detecção, reduzindo a visibilidade para que não seja facilmente identificado quando for um alvo. Quando a personagem Farah Karim ativa essa vantagem, ela deveria ficar invisível no jogo para os jogadores adversários usando suas miras de longo alcance. No entanto, enquanto seu corpo se torna invisível, seu hijab permanece bem visível e, de fato, brilha ao ser visto através da mira, tornando-a hipervisível e sujeita a um número maior de mortes (e a disparidades raciais e de gênero).

Esse exemplo ilustra o cenário em que personagens diversos são frequentemente criados. Ele se encaixa no esquema de adicionar diversidade com a expectativa de que esses corpos diversos possam, de forma fluida, se integrar nas estruturas hegemônicas do império ocidental e da supremacia branca. Existe um desequilíbrio de conhecimento quando esses personagens são introduzidos para satisfazer as necessidades do império, do legado das ocupações coloniais e da supremacia branca. Não há uma verdadeira incorporação dessa diversidade, já que ela serve meramente de símbolo para aplacar os desejos e a culpa dos brancos. Assim, a hipervisibilidade e a hiperviolência a que Farah é submetida representam uma forma de colonização de gênero dos corpos Negros que possibilita a continuação da reificação das mulheres de cor isentas de uma vida plena. Esses exemplos continuam a sugerir que a carne Negra é descartável (Johnson, 2017).

Morte Negra nos Jogos como Antinegitude

Estudiosos continuam a se envolver teoricamente em discussões sobre o corpo e suas condições materiais. Embora essas conversas continuem a crescer e se expandir, é perturbador reconhecer que grande parte da narrativa sobre a Negritude permanece inalterada. Da necropolítica de *Battlefield 1* e *The Last of Us* à continuidade dos movimentos pelas vidas Negras, ainda estamos conversando sobre as tendências violentas e colonialistas da vida física e digital. Não é difícil entender por que a hipocrisia da lei e da ordem continua a causar estragos na comunidade Negra. O trabalho de Achille

Mbembe (2003) fala sobre os mundos fantásticos que continuam a ser criados literalmente sobre as costas dos corpos Negros. Fantasias brancas de futuros sem Negritude continuam a ser construídas. São esses espaços que nos fazem pensar se existe um desejo intencional e nihilista de destruir as pessoas Negras. Narrativas necropolíticas justificam a violência contínua em espaços físicos e digitais. Esses jogos em particular podem ser entendidos como espaços em que os criadores dispõem do direito supremo de matar personagens Negros. Condições de antinegitude e necropolítica decidem quais corpos serão sacrificados.

Assim, ao explorar esses exemplos nos jogos, vislumbramos as maneiras sinistras pelas quais a branquitude se imagina desconectada e removida de seu passado racialmente problemático. Tais jogos podem ofertar experiências do lado sombrio da humanidade, mas as condições criadas são, na verdade, apenas a imaginação e as maquinações da supremacia branca. O que realmente vemos no meio de toda a morte e dor Negra é a natureza brutal da branquitude. Os personagens não são mortos aleatoriamente ou deixados para morrer de forma arbitrária. O jogo projetou específica e intencionalmente os parâmetros dentro dos quais as pessoas Negras estão sujeitas à maioria dos danos. Suas identidades as tornaram hipervisíveis e suscetíveis aos maiores danos e violências. Os jogos continuam a enquadrar as pessoas Negras como uma “propriedade problemática”.

Referências

BONILLA, Yarimar; ROSA, Jonathan. #Ferguson: Digital Protest, Hashtag Ethnography, and the Racial Politics of Social Media in the United States. **American Ethnologist** 42, no. 1 (February 2015): 4–17. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/amet.12112>>. Acesso em: 29 set. 2024.

DAY, Doris [vocalist]. Dream a Little Dream of Me. By Fabian Andre, Wilbur Schwandt, and Gus Kahn. Track 4 on **Day by Night**. Released November 11, 1957. Columbia CL 1053, 331/3 rpm.

DILLON, Stephen. Possessed by Death: The Neoliberal-Carceral State, Black Feminism, and the Afterlife of Slavery. **Radical History Review** 2012, no. 112 (Winter 2012): 113–25. Disponível em: <<https://doi.org/10.1215/01636545-1416196>>. Acesso em: 29 set. 2024.

DRAKULICH, Kevin; WOZNIAK, Kevin H.; HAGAN, John; JOHNSON, Devon. Race and Policing in the 2016 Presidential Election: Black Lives Matter, the Police, and Dog Whistle Politics. **Criminology** 58, no. 2 (May 2020): 370–402. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/1745-9125.12239>>. Acesso em: 29 set. 2024.

FLETCHER, Akil. Black Gamer's Refuge: Finding Community within the Magic Circle of Whiteness. In **The Routledge Companion to Media Anthropology**, edited by Elisabetta Costa, Patricia G. Lange, Nell Haynes, and Jolynna Sinanan, 368–78. London: Routledge, 2022.

GOARD, Javon. Gamifying Blackness: A Discussion on Black Gamers and Black Portrayals in Contemporary Videogames. In *Racism and Sexism in Virtual Comic and Gaming Environments*, edited by Rhys M. Hall and David G. Embrick, 42–53. Special issue, **Sociation** 22, no. 1 (Winter/Spring 2023).

GRAY, Kishonna L. **Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming**. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2020.

GRAY, Kishonna L.; STEIN, Krysten. “We ‘Said Her Name’ and Got Zucked”: Black Women Calling out the Carceral Logics of Digital Platforms. **Gender and Society** 35, no. 4 (August 2021): 538–45. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/08912432211029393>>. Acesso em: 29 set. 2024.

GREGORY, Anthony. Policing Jim Crow America: Enforcers' Agency and Structural Transformations. **Law and History Review** 40, no. 1 (February 2022): 91–122. Disponível em: <<https://doi.org/10.1017/s0738248021000456>>. Acesso em: 29 set. 2024.

HATT, Michael. Sculpting and Lynching: The Making and Unmaking of the Black Citizen in Late Nineteenth-Century America. **Oxford Art Journal** 24, no. 1 (2001): 1–22. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/oxartj/24.1.1>>. Acesso em: 29 set. 2024.

JACKSON II, Ronald L. **Scripting the Black Masculine Body: Identity, Discourse, and Racial Politics in Popular Media**. Albany: State University of New York Press, 2006.

JOHNSON, Jasmine. Review of Blackpentecostal Breath: The Aesthetics of Possibility, by Ashon Crawley. **Dance Research Journal** 49, no. 2 (Summer 2017): 109–11. Disponível em: <<https://doi.org/10.1017/S0149767717000274>>. Acesso em: 29 set. 2024.

KLARMAN, Michael J. How Brown Changed Race Relations: The Backlash Thesis. **Journal of American History** 81, no. 1 (June 1994): 81–118. Disponível em: <<https://doi.org/10.2307/2080994>>. Acesso em: 29 set. 2024.

KUNZELMAN, Cameron. Destroyed in the Cut. **Bullet Points Monthly**, July 22, 2020. Disponível em: <<https://bulletpointsmoonthly.com/2020/07/22/destroyed-in-the-cut-the-last-of-us-part-ii>>. Acesso em: 29 set. 2024.

KUNZELMAN, Cameron. **The World Is Born From Zero: Understanding Speculation and Video Games**. Berlin: De Gruyter, 2022.

KUO, Rachel; MARWICK, Alice. Critical Disinformation Studies: History, Power, and Politics. **Harvard Kennedy School Misinformation Review** 2, no. 4 (August 2021): 1–11. Disponível em: <<https://doi.org/10.37016/mr-2020-76>>. Acesso em: 29 set. 2024.

LEONARD, David. Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games, and Consuming the Other. **SIMILE: Studies in Media and Information Literacy Education** 3, no. 4 (November 2003): 1–9.

LEONARD, David. Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace. **SIMILE: Studies in Media and Information Literacy Education** 4, no. 4 (November 2004): 1–8.

MBEMBE, Achille. Necropolitics. Translated by Libby Meintjes. **Public Culture** 15, no. 1 (Winter 2003): 11–40. Disponível em: <<https://doi.org/10.1215/08992363-15-1-11>>. Acesso em: 29 set. 2024.

MOWATT, Rasul A. Black Lives as Snuff: The Silent Complicity in Viewing Black Death. **Biography** 41, no. 4 (Fall 2018): 777–806. Disponível em: <<https://doi.org/10.1353/bio.2018.0079>>. Acesso em: 29 set. 2024.

ONO, Kent A. **Contemporary Media Culture and the Remnants of a Colonial Past**. New York: Peter Lang, 2009.

ORE, Ersula J. Twenty-First Century Discourses of American Lynching. **Critical Discourse Studies** 20, no. 5 (2022): 508–23. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/17405904.2022.2090978>>. Acesso em: 29 set. 2024.

PUWAR, Nirmal. **Space Invaders: Race, Gender and Bodies Out of Place**. Oxford: Berg, 2004.

REDDI, Madhavi; KUO, Rachel; KREISS, Daniel. Identity Propaganda: Racial Narratives and Disinformation. In “Farm Media,” edited by Zenia Kish and Benjamin Peters, special issue, **New Media and Society** 25, no. 8 (August 2023): 2201–18. First published online in 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/14614448211029293>>. Acesso em: 29 set. 2024.

SHAKUR, Assata. Women in Prison: How We Are. **The Black Scholar** 9, no. 7 (April 1978): 8–15. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/00064246.1978.11414002>>. Acesso em: 29 set. 2024.

SPIELMANN, Nathalie; DOBSCHA, Susan; SHRUM, L. J. Brands and Social Justice Movements: The Effects of True versus Performative Allyship on Brand Evaluation. **Journal of the Association for Consumer Research** 8, no. 1 (January 2023): 83–94. Disponível em: <<https://doi.org/10.1086/722697>>. Acesso em: 29 set. 2024.

WEITZER, Ronald. Theorizing Racial Discord over Policing Before and After Ferguson. **Justice Quarterly** 34, no. 7 (2017): 1129–53. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/07418825.2017.1362461>>. Acesso em: 29 set. 2024.

WILLIAMS, Sherri. #SayHerName: Using Digital Activism to Document Violence against Black Women. **Feminist Media Studies** 16, no. 5 (2016): 922–25. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1213574>>. Acesso em: 29 set. 2024.

ZACK, Naomi. **White Privilege and Black Rights: The Injustice of U.S. Police Racial Profiling and Homicide**. Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield, 2015.

Recebido: 25/08/2024

Aceito: 10/10/2024