

RACISMO EM JOGO: O DIALOGISMO NO APLICATIVO “SIMULADOR DE ESCRAVIDÃO”

IASMIN MAIA*


Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLetras), Três Lagoas, MS, Brasil.

Recebido em: 6 out. 2023. Aprovado em: 4 abr. 2024.

Como citar este artigo: MAIA, I. Racismo em jogo: o dialogismo no aplicativo “Simulador de escravidão”. *Cadernos de Pós-Graduação em Letras*, v. 24, n. 1, p. 18-32, jan./abr. 2024. DOI 10.5935/cadernosletras.v24n1p18-32

Resumo

A gamificação trata da linguagem de jogos em ambientes de (não) jogos (Quast, 2020); o “Simulador de escravidão”, jogo banido da Play Store, é um exemplo, já que, ao simular a escravidão, deixa de ser um jogo para ser um crime gamificado, na medida em que a linguagem de jogos valida o racismo. Os objetivos são: observar o dialogismo do Círculo de Bakhtin (1997) e a heterogeneidade enunciativa mostrada e marcada de Authier-Revuz (2012) na interface do jogo e nos comentários dos usuários, disponibilizados por reportagens da *Folha de S.Paulo*, da CNN Brasil e do g1. Observamos que o dialogismo se dá pelo

* E-mail: profaiasmaia@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0002-3169-3984>

discurso alheio do período colonial, e a heterogeneidade enunciativa é mostrada e marcada nos elementos verbais e não verbais racistas em sua interface.

Palavras-chave

Dialogismo. Jogo. Racismo.

CONTEXTUALIZAÇÃO

“A voz de minha bisavó
ecoou criança
nos porões do navio.
Ecoou lamentos
de uma infância perdida.
A voz de minha avó/ecoou obediência
aos brancos-donos de tudo.
A voz de minha mãe
ecoou baixinho revolta/no fundo das cozinhas alheias
debaixo das trouxas
roupagens sujas dos brancos
pelo caminho empoeirado/rumo à favela.
A minha voz ainda
ecoa versos perplexos
com rimas de sangue
e
fome”
(Evaristo, 2017, p. 24-25).

A epígrafe ilustra o cenário em que se encontra o nosso *corpus* de análise e a abordaremos ao longo do texto. No final do mês de maio de 2023, um “jogo” da loja de aplicativos da empresa Google, intitulado “Simulador de escravidão”, produzido pela empresa Magnus Games, foi retirado do ar após a repercussão midiática do seu conteúdo. Nele, o usuário seria o portador de um escravo negro, e o seu objetivo seria evitar a fuga do escravizado, gerenciá-lo e gerar lucros; ou, em um segundo modo, promover a sua libertação, representando, em ambas as modalidades, elementos do período colonial escravocrata.

A discussão sobre o dialogismo nos enunciados da interface do “jogo” e nos comentários dos usuários é pertinente, pois é utilizado como veículo de entretenimento para alguns, enquanto para outros evidencia vozes enlutadas pelo trauma da escravização que ecoa o racismo na atualidade. Trata-se de uma polêmica velada, pois, por ser um jogo, garante-se aos usuários o alvará para práticas racistas veladas, e, nesse sentido, “o discurso se choca no próprio objeto com o discurso do outro. Este último não se reproduz, é apenas *subentendido*; a estrutura do discurso seria inteiramente distinta se não houvesse essa reação ao discurso subentendido do outro” (Bakhtin, 2010, p. 239, grifo nosso).

As discussões sobre a influência de jogos digitais em comportamentos violentos sempre foram uma constante na sociedade e dividem opiniões, contudo o que raramente se tem discutido, a partir de uma revisão bibliográfica do tema, é como elementos de jogos são manipulados pelos seus usuários e desenvolvedores para justificar suas motivações e engajamentos para a simulação de uma realidade, nesse caso, uma realidade de crime racial. Ou seja, a validação do discurso de ódio subentendido.

Dessa forma, analisaremos enunciados dos comentários e da interface do “jogo”, disponibilizados nas três reportagens com maior relevância na aba de notícias do Google, a saber: *Folha de S.Paulo* (“Ministério Público investiga usuários do jogo chamado Simulador de Escravidão, 2023), CNN Brasil (Iserim, 2023) e g1 (Casemiro; Nicoceli, 2023), já que o “jogo” está fora do ar. Entendemos o *discurso* como práticas revestidas de palavras outras (Bakhtin, 2010), inserido em um *dialogismo* de encontro discursivo entre sujeitos (Bakhtin, 2016) em seus *enunciados concretos* (Volóchinov, 2021). Esse é o nosso referencial teórico em diálogo com a *heterogeneidade enunciativa* de Authier-Revuz (2012), por também considerar a interseccionalidade dos discursos.

Inspirados pelo diálogo teórico utilizado por Silva e Silva (2023), o presente artigo busca observar o dialogismo do Círculo de Bakhtin (1997, 2010, 2015, 2016) na medida em que o “jogo” estabelece diálogos com o período colonial, sem mencioná-lo, e a heterogeneidade enunciativa de Authier-Revuz (2012), em discursos envolvendo pautas raciais no uso de terminologias de caráter racista, bem como, em específico, indicar estratégias argumentativas de persuasão, discurso alheio e heterogeneidade mostrada e marcada nos respectivos gêneros discursivos – os enunciados na interface do jogo e os comentários dos usuários.

O “Simulador de escravidão” é considerado um “jogo” de simulação e, por essa mesma razão, deixa de ser um veículo de entretenimento e passa a

ser uma gamificação (Alves, 2015) de uma realidade escravocrata, ou seja, utiliza elementos de jogos (avatar, animações, prêmios, desafios, recompensas) para simular crimes raciais (o que não caracteriza jogo, mas um infeliz evento da realidade). Entre as principais características da gamificação, estão as motivações intrínseca (pessoal) e extrínseca (externa) (Fardo, 2013; Alves, 2015; Kapp *et al.*, 2014; Mill, 2021) que argumentam em favor do discurso racista velado.

A motivação é “a condição do organismo que influencia a direção do comportamento, a orientação para um objetivo e, por isso, está relacionada a um impulso que leva a ação” (Alves, 2015, p. 56). Ainda conforme Alves (2015), a motivação pode ser intrínseca, ou seja, interna, o sujeito se sente engajado por uma motivação pessoal; já a extrínseca é a externa, da ordem do ambiente ou tudo aquilo exterior ao indivíduo. No caso do “Simulador de escravidão”, podemos considerar o termo *jogo* como uma linguagem que materializa motivações racistas de seus usuários.

Nesse sentido, acreditamos que os elementos de jogos passam a evidenciar as motivações pessoais preexistentes para crimes de ódio, simulando por meio de avatares, em um ambiente virtual, atitudes de racismo e tendências escravocratas. Para explicitar esse quadro, nosso artigo passará por uma mobilização teórica dos conceitos relevantes à análise, desenvolvida na terceira parte, intitulada “Racismo em jogo”, bem como relacionará as discussões com a gamificação na quarta seção, intitulada “Gamificação em jogo”, até as considerações finais sobre a discussão que o estudo proporciona.

MOBILIZAÇÃO TEÓRICA

Em consonância com a teoria do enunciado concreto (Volóchinov, 2021, p. 220), consideramos que a língua “vive e se forma no plano histórico justamente aqui, na comunicação discursiva concreta, e não no sistema abstrato das formas da língua nem no psiquismo individual dos falantes”. Partindo desse pressuposto, assume-se que os enunciados são construídos dialogicamente por seus enunciadore, materializando as mais variadas interseccionalidades dos discursos.

Sobre o dialogismo, destacamos:

A relação dialógica é uma relação (de sentido) que se estabelece entre enunciados na comunicação verbal. Dois enunciados quaisquer, se justapostos no plano do sentido (não como objeto ou exemplo linguístico), entabulam uma relação dialógica (Bakhtin, 1997, p. 345-346).

Por isso, olharemos para os recortes dos veículos de notícias mencionados (*Folha de S.Paulo*, CNN e g1).

Analisaremos o *corpus* destacando as relações dialógicas dos enunciados presentes na interface do “jogo” e nos comentários dos usuários no que tange às perspectivas enunciativas de *persuasão* do racismo, já que “o enunciado em sua totalidade, é traduzido por nós para outro contexto ativo e responsivo. Toda compreensão é dialógica” (Volóchinov, 2021, p. 232). Esse outro contexto seria traduzido para o caráter de entretenimento, de jogo, de diversão que, em um primeiro plano, não condiz com um ato criminoso, quando, na verdade, evidencia o período colonial escravocrata e, conseqüentemente, manifestações discursivas racistas.

Considerando que o enunciado é concebido de forma dialógica, ele é transpassado por discursos outros, então, temos o *discurso autoral* e o *discurso alheio* (Bakhtin, 2010), a partir do segundo, as palavras de um “eu” são reforçadas com as do “outro”, constituindo um terceiro espaço em que estão imbricadas e produzindo sentidos outros. Sobre o primeiro, trata-se do discurso do “eu” e de uma estratégia metodológica do Círculo de Bakhtin para discutir a relação eu-outro nos discursos, já que, segundo Silva e Silva (2023), consideramos que todo discurso é perpassado por outros, e este “eu” é passível de questionamentos.

Nossa análise dá destaque a como os enunciados caminham por um discurso escravocrata e do período colonial, mesmo que tentando assegurar, a partir de *fiadores* ou da *persuasão* (Silva; Silva, 2023), o caráter de “entretenimento” e não relação com a escravização. Destacamos, então, que:

[...] os discursos não são puramente originais, pois dialogam com antecessores e são modulados pelo enunciador perante o público (ensinamentos que tiramos do conceito de dialogismo); há um discurso autoral entrecortado por um discurso alheio; pode existir um embate entre discurso autoral e alheio travado como um confronto direto ou como uma polêmica velada (Silva; Silva, 2023, p. 117).

O dialogismo de Bakhtin (1997) e a heterogeneidade enunciativa de Authier-Revuz (2012) são conceitos teóricos de áreas distintas que dialogam sobre o atravessamento dos discursos. O *dialogismo*, com as devidas ressalvas,

já que discute elementos (não) visíveis nos enunciados, remete ao que Authier-Revuz (2012) chamou de *heterogeneidade enunciativa*, ou seja, os discursos são atravessados por outros. A heterogeneidade enunciativa, no entanto, pode ser constitutiva, ou seja, intrínseca ao discurso, ou mostrada, que significa a partir do discurso alheio, com marcadores explícitos (aspas ou glossários, por exemplo) ou não (sem aspas, sem glossário, mas com possíveis indexadores). Sobre a relação entre os conceitos, Silva e Silva (2023, p. 117) sugerem:

O conceito de heterogeneidade é bipartido, pois esse atravessamento [entre discursos] é determinado intrinsecamente, o que ela definiu como heterogeneidade constitutiva; ou é pontuado por dizeres alheios chamados pelo enunciatador nas formas de discurso alheio, que seriam, para Authier-Revuz, a heterogeneidade mostrada. Assim, mesmo coexistentes, os discursos ora se coadunam, ora se desarmonizam; mas de maneira que a relação entre o discurso autoral e o alheio não é simétrica.

No presente artigo, observaremos a heterogeneidade mostrada e marcada nos discursos da interface do “jogo” “Simulador de escravidão” e nos comentários dos usuários, ou seja, “uma relação de um ao outro, inscrita no comparável, no comensurável, na pluralidade” (Authier-Revuz, 2012, p. 31-32), uma vez que as pautas raciais estão postas em enunciados racistas que estabelecem uma perspectiva dialógica com a escravização do período colonial, mostrada e marcada em sua heterogeneidade a partir da linguagem de jogos, com elementos verbais e não verbais, capaz de velar a polêmica racista, naturalizando dizeres criminosos. Como sugere Authier-Revuz (2012), os sujeitos sabem o que dizem, que eles dizem e como dizem.

RACISMO EM JOGO

No “Simulador de escravidão”, o usuário seria o portador de um escravo negro e o seu objetivo seria evitar a fuga do escravizado, gerenciá-lo e gerar lucros, podendo também optar pelo modo de abolição do sujeito, representando, nos dois modos, elementos do período escravocrata. Recortamos três reportagens escritas sobre o assunto e analisaremos as imagens trazidas pelos veículos midiáticos, já que o “jogo” foi banido da loja de aplicativos da Google. Os textos foram publicados por: *Folha de S. Paulo* (“Ministério Público investiga

usuários do jogo chamado Simulador de Escravidão, 2023), g1 (Casemiro; Nicoceli, 2023) e CNN Brasil (Ismerim, 2023).

A primeira reportagem dá destaque ao caráter judicial do caso, tratando das investigações do Ministério Público sobre o “jogo”, e, por isso, as imagens destacadas nesse veículo estão relacionadas à sua interface, às suas diretrizes e aos comentários de alguns usuários, relevantes ao enfoque jurídico da matéria, pois caracterizam crime racial. A segunda destaca a retirada do “jogo” da loja de aplicativos da Google e como a sua divulgação reverbera na referida empresa. A terceira evidencia o processo instaurado pela Educafro (Ismerim, 2023), organização não governamental (ONG) que trabalha em defesa do movimento negro. Em consonância ao enfoque da reportagem, as imagens trazidas referem-se à interface do “jogo” e à sua relação com práticas racistas.

Na Figura 1, visualizamos um sujeito negro, quase totalmente despido e acorrentado, a exemplo dos sujeitos escravizados durante o período colonial. Contudo, na Figura 2, o enunciador tenta se eximir da responsabilidade, deixando a cargo da ficção e da interpretação alheia qualquer vínculo com a escravização, a partir do seguinte enunciado:

Este jogo foi criado exclusivamente para fins de entretenimento. Nosso estúdio condena a escravidão em qualquer forma. Todo conteúdo do jogo é fictício e não está vinculado a eventos históricos específicos. Todas as coincidências são acidentais (Ismerim, 2023).



Figura 1 – Interface do “jogo”

Fonte: Ismerim (2023).

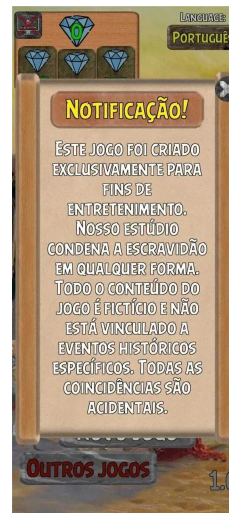


Figura 2 – Interface do “jogo”

Fonte: Ismerim (2023).

Segundo Volóchinov (2021), o enunciado nunca é neutro e o diálogo se dá tanto na relação entre os enunciadores quanto nos dizeres anteriores ao enunciado. Nesse sentido, ainda sobre a Figura 2, por mais que o enunciador tente se eximir da responsabilidade pela escravidão e pela representação fictícia do período colonial, ele materializa um enunciado anterior, a saber: “há semelhanças entre a escravidão e o período colonial neste jogo”, o que é materializado na Figura 1, na qual vemos um sujeito negro despido e acorrentado, assujeitado como no período colonial escravocrata. O Círculo de Bakhtin explica tais fenômenos a partir do dialogismo:

As relações dialógicas – fenômeno bem mais amplo do que as relações entre as réplicas do diálogo expresso composicionalmente – são um fenômeno quase universal, que penetra toda a linguagem humana e todas as relações e manifestações da vida humana, em suma, tudo o que tem sentido e importância (Bakhtin, 2010, p. 51).

As relações dialógicas são evidenciadas também na terceira reportagem, cujo foco é tratar dos encaminhamentos para que o “jogo” saísse do ar, e, por isso, a imagem traz também uma captura de tela de uma postagem do deputado Orlando Silva, adepto de pautas raciais e do movimento negro. Na Figura 3, visualizamos outras relações com o período escravocrata, já que existe a possibilidade de os escravos fugirem ou se rebelarem, caso o usuário não contrate guardas.



Figura 3 – Interface do “jogo” “Simulador de escravidão”

Fonte: Casemiro e Nicoceli (2023).

A relação dialógica aqui se estabelece pelo discurso alheio (Bakhtin, 2010), recuperando a voz do outro, o senhor de escravos, que gerenciava tais sujeitos durante o período colonial, manifestada na voz do “eu”, usuário, atual senhor de escravos na interface do “jogo”. Ademais, o próprio fato de ser atribuído como “simulador” sugere a representação de um contexto real. Sobre isso, destacamos:

O nosso discurso da vida prática está cheio de palavras de outros. Com algumas delas fundimos inteiramente a nossa voz, esquecendo-nos de quem são; com outras, reforçamos as nossas próprias palavras, aceitando aquelas como autorizadas para nós; por último, revestimos terceiras das nossas próprias intenções, que são estranhas e hostis a elas (Bakhtin, 2010, p. 233).

Recuperando as imagens da primeira reportagem, a da *Folha de S.Paulo*, temos outras evidências de discurso alheio. Apesar de negar a relação com o período colonial ou a tendência à escravização de pessoas, o “jogo” propõe:

1. Comércio de escravos no mercado. Compre e venda escravos. Os preços estão em constante mudança.
2. Gerencie seus escravos. Mude suas condições de vida, contrate seguranças e treine-os.
3. Proteja seus escravos para evitar que escapem e se levantem.
4. Faça negócios, atribua escravos e diferentes empresas para trabalhar e gerar renda.
5. Explorar tecnologias para aumentar a renda e outras características.

Todos são elementos ligados à escravização.

Ao final da listagem destacada em formato de captura de tela pela *Folha de S.Paulo*, existe uma mensagem que possibilita dois modos de jogos: um em que o jogador gerencia o escravo, como seu senhor, e outro em que o jogador tem a possibilidade de libertá-lo a partir da abolição. Todos os elementos recuperam discursos históricos do período colonial. Além disso, vale ressaltar que quase todas as capacidades atribuídas ao jogador, listadas anteriormente, são condizentes com a versão do “jogo” que exalta a escravização e não a abolição. Ademais, a própria abolição, nesse caso, destaca a supremacia de um sujeito branco que pode “salvar” um sujeito negro, outra relação colonial.

Nesse sentido, ao mesmo tempo que estabelecem uma relação dialógica com a colonização, também promovem a heterogeneidade mostrada e marcada de Authier-Revuz (1998), pois os enunciados marcam a naturalização da escravização de sujeitos negros a partir das habilidades do “jogo”, de sua interface e do próprio nome (“Simulador de escravidão”). Mostram e marcam discursos escravocratas, mesmo que a plataforma assegure o seu caráter fictício, como expresso na Figura 2. Tais elementos são naturalizados pelo uso de linguagem de jogos, em um ambiente inoportuno ao entretenimento, caracterizando-se, então, como a gamificação de um crime racial.

A plataforma, ao tentar se eximir da responsabilidade criminal, direciona-a ao seu interlocutor/usuário/jogador, pois propõe dois modos, ou seja, é responsabilidade do usuário escolher escravizar ou libertar o sujeito negro, já que tem opções disponíveis. Podemos destacar aqui o que Authier-Revuz (1998, p. 29) discute sobre a heterogeneidade mostrada e marcada: “o elemento mencionado é inscrito na continuidade sintática do discurso ao mesmo tempo que, pelas marcas, que neste caso não são redundantes, é remetido ao exterior do discurso”. Ou seja, não houve aspas ou qualquer tipo de glossário para explicar o que significa escravizar ou libertar um sujeito, mas ambas as terminologias, assim como as imagens de pessoas negras desnudas e acorrentadas, evidenciam o período colonial escravocrata.

Ainda sobre os modos de jogo, há a persuasão dos jogadores interessados no conteúdo racista a partir dos elementos de jogos (simular o domínio de um sujeito negro), mas também temos um enunciado fiador que resguarda a empresa de qualquer evidência racista, a Figura 2 e as opções de modos de jogo. Isso se dá, conforme o dialogismo (Bakhtin, 2010), porque a plataforma possui um público ideal, adepto de crimes raciais, mas precisa estar judicialmente segura, trazendo enunciados fiadores contrários ao referido crime.

O fiador também está presente em alguns comentários de usuários do “jogo”: um deles assegura ter tido uma experiência interessante ao jogar com um amigo negro. Assim, resguarda o seu direito ao “entretenimento” de cunho racista, pois uma pessoa negra validou a sua participação. Em um outro comentário, uma pessoa negra diz se sentir representada no “jogo” e passa a ser um fiador do próprio veículo de “entretenimento”, já que o próprio negro se sente confortável no referido ambiente virtual.

Outros elementos pertinentes à discussão, no que tange aos comentários dos usuários, são: “sofrer um pouco mais”; “um pouco mais de realidade tipo

alguns efeitos sonoros e animações de chicote” (comentários na reportagem da *Folha de S.Paulo*); “mais opções de tortura”, “opção de açoitar o escravo” (comentários na reportagem do g1). Nos comentários, visualizamos a persuasão dos usuários aos desenvolvedores do “jogo”, por meio de novos elementos de jogos que evidenciam o discurso racista e a própria violência física ao corpo negro.

Também visualizamos aqui a heterogeneidade mostrada e marcada (Authier-Revuz, 2012), pois trata-se de comentários avaliativos do “jogo” que, mesmo sem qualquer marcação de discurso alheio, em um primeiro plano, referem-se a pautas de crimes raciais e violência contra sujeitos negros explícitas nas sentenças, em palavras como: sofrer, chicotear, açoitar, torturar. Palavras concretizadas em enunciados/comentários referentes a um contexto de “jogo” de simulação de escravidão e naturalizadas como “entretenimento”.

Toda a prática discursiva racista dos enunciados é fidelizada pela linguagem de jogos, então, ao mesmo tempo que tentam garantir o afastamento do crime racial, materializam enunciados racistas e dialogam com o período colonial, assegurados pelo caráter de diversão, de jogo e de ficção. É a gamificação do racismo.

GAMIFICAÇÃO EM JOGO

Quando atribuímos elementos de jogos a um contexto que não é convencional a jogos, já que o “Simulador de escravidão” ficcionaliza crimes raciais ao retratar a escravidão e o racismo, temos uma gamificação (Alves, 2015) do ambiente, nesse caso, da escravização. A gamificação surge com o programador de computadores inglês Nick Peeling como estratégia de *marketing*, porém, ao longo dos anos, atinge outros âmbitos da vida humana, como a educação, eventos e veículos de entretenimento.

Mesmo que, em várias esferas da vida, o consenso entre suas teorias sugira como principais características a circulação e fidelização para o *marketing* das empresas, as motivações intrínseca (pessoal) e extrínseca (externa ao sujeito), o engajamento, o *feedback* rápido, a resolução de problemas, o protagonismo e a coletividade, tais características são levadas em conta a partir das publicações sobre o conceito (Fardo, 2013; Alves, 2015; Kapp *et al.*, 2014; Mill, 2021).

Destacamos: “uma consciência só passa a existir como tal na medida em que é preenchida pelo conteúdo ideológico, isto é, pelos signos, portanto apenas no processo de interação social” (Volóchinov, 2021, p. 95). Acreditamos que, motivados por perspectivas pessoais racistas veladas (motivação intrínseca), os usuários são engajados e se sentem confortáveis em manifestá-las, pois trata-se de elementos de jogos (motivação extrínseca), ou seja, não é um sujeito real negro sendo açoitado em um espaço físico, mas um avatar desse sujeito em um ambiente virtual; há também a persuasão do jogador sobre o sujeito ficcionalizado que manifesta suas discursividades racistas, já que os usuários pedem açoite, tortura e sofrimento, ao mesmo passo que há uma persuasão sobre o veículo produtor do “jogo” que mobiliza um público racista com seus elementos de jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em consonância com o conceito de dialogismo e discurso alheio do Círculo de Bakhtin, analisamos os recortes de comentários e da interface do “Simulador de escravidão”, disponibilizados pela *Folha de S.Paulo*, pela CNN Brasil e pelo g1. Buscamos analisar os enunciados presentes no “jogo”, tanto da perspectiva dos usuários quanto da interface do aplicativo em si, estabelecendo alguns paralelos entre as duas esferas, mas também as analisando em separado.

Foi possível observar a heterogeneidade enunciativa mostrada e marcada nos enunciados racistas, recuperando elementos textuais, visuais e recursos de jogos semelhantes ao período histórico colonial (senhor de escravos, sujeito negro acorrentado e assujeitado, guardas para evitar a fuga dos escravos, entre outros aspectos), no qual se intensificou a escravização. Estabeleceu-se, assim, um diálogo teórico entre o dialogismo e a heterogeneidade enunciativa, na medida em que recuperamos vozes outras em um eu-jogador que busca neutralizá-las na linguagem de jogos, na mesma medida em que, por essa naturalização, marcam, a partir de itens lexicais (sofrer, chicotear, açoitar, torturar), suas práticas racistas.

Observamos também a persuasão do “jogo” por parte dos desenvolvedores para atrair o público específico adepto de crimes raciais, utilizando os elementos de jogos mencionados anteriormente, mas também a opção de “jogo” voltada à abolição da escravatura, buscando atender públicos diversos, ainda que a maioria das habilidades esteja voltada para a escravização. Ademais, por mais que exista uma opção abolicionista, quando pensamos em usuários

brancos e negros, há uma tendência à dominação colonial do branco em detrimento do negro, outro fator problemático e de caráter racista.

Também visualizamos as relações de fiador nos comentários do jogo, quando temos pessoas negras que se sentem representadas ou jogam com sujeitos brancos, além dos enunciados na interface que buscam afastar o “jogo” de qualquer relação com o período colonial ou tendência à escravização. Acreditamos que ele não pode ser considerado um veículo de entretenimento, já que utiliza elementos que ilustram um período histórico capaz de recuperar diversos traumas, vozes enlutadas por gerações e consequentes crimes raciais.

Racism in game: dialogism in the “Slavery simulator” app

Abstract

Gamification deals with the language of games in (non-)gaming environments (Quast, 2020); “Slavery simulator”, a game banned from Play Store, is an example, since by simulating slavery, it is no longer a game, but a gamified crime, insofar as the language of games validates racism. The objectives are: to observe the dialogism of Bakhtin’s Circle (1997) and the enunciative heterogeneity shown and marked by Authier-Revuz (2012) in the game’s interface and user comments, made available by reports from *Folha de S.Paulo*, CNN Brasil and g1. We observed that dialogism occurs through the discourse of others from the colonial period and the enunciative heterogeneity shown and marked in the racist verbal and non-verbal elements in its interface.

Keywords

Dialogism. Game. Racism.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. São Paulo: DVS, 2015.
- AUTHIER-REVUZ, J. *Palavras incertas: as não coincidências do dizer*. Tradução Cláudia R Castellanos Pfeifser, Gileade Pereira de Godoi, Luiz Francisco Dias, Maria Onice Payer, Mónica Zoppi-Fontana, Pedro de Souza, Rosângela Morello, Suzi Lagazzi Rodrigues. Revisão Eni Puccinelli Orlandi. Campinas: Editora da Unicamp, 1998.

AUTHIER-REVUZ, J. Heterogeneidade(s) enunciativa(s). *Cadernos de Estudos Linguísticos*, Campinas, v. 19, p. 25-42, 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8636824>. Acesso em: 28 jun. 2023.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 2. ed. Tradução Maria Emsantina Galvão. São Paulo: Fontes, 1997.

BAKHTIN, M. *Problemas da poética de Dostoiévski*. 5. ed. rev. Tradução Paulo Bezerra. Barueri: Forense Universitária, 2010.

BAKHTIN, M. *Teoria do romance I: a estilística*. Tradução Paulo Bezerra. Organização da edição russa Serguei Botcharov e Vadim Kójinov. Prefácio, notas e glossário Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2015.

BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso*. 1. ed. 3. reimp. Tradução Paulo Bezerra. Notas da edição russa Serguei Botcharov. São Paulo: Editora 34, 2016.

CASEMIRO, P.; NICOCELI, A. Google tira do ar jogo “Simulador de Escravidão”, que permitia castigar e torturar pessoas negras. g1, 24 maio 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2023/05/24/google-tira-do-ar-jogo-simulador-de-escravidao.ghtml>. Acesso em: 8 maio 2024.

EVARISTO, C. *Poemas da recordação e outros movimentos*. 3. ed. Rio de Janeiro: Malê, 2017.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 1º set. 2019.

ISMERIM, F. ONG pede indenização de 100 milhões a Google por jogo “Simulador de escravização”. CNN Brasil, 27 maio 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/educafro-entra-na-justica-contr-google-por-jogo-simulador-de-escravidao-atitude-racista/>. Acesso em: 8 maio 2023.

KAPP, K. M. *et al. The gamification of learning and instruction: ideas into practice*. San Francisco: Willey, 2014.

MILL, D. *Reflexões sobre aprendizagem ativa e significativa na cultura digital*. São Carlos: SEAD-UFSCar, 2021.

MINISTÉRIO Público investiga usuários do jogo chamado Simulador de Escravidão. *Folha de S.Paulo*, 29 maio 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/05/ministerio-publica-investiga-usuarios-do-jogo-chamado-simulador-de-escravidao.shtml>. Acesso em: 8 maio 2024.

QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 20, n. 4, p. 787-820, 2020.

SILVA, M. E. da; SILVA, S. M. R. da. Dialogismo, discurso alheio e heterogeneidade como constituintes da polêmica sobre a pandemia de Covid-19 em meio ao discurso religioso. *Cadernos Discursivos*, Catalão, v. 1, n. 2, p. 112-133, 2023. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/595/o/6_SILVA_Marcelo_Eduardo_e_SILVA_Sueli.pdf. Acesso em: 28 jun. 2023.

VOLÓCHINOV, V. *Marxismo e filosofia da linguagem*: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. Ensaio introdutório Sheila Grillo. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2021.