



Majkowski, T Z 2022 Geralt da Polônia: *The Witcher 3* entre a Desobediência Epistêmica e a Nostalgia Imperial. *Open Library of Humanities*, 4(1): pp. 1–29.
DOI: <https://doi.org/10.16995/olh.4463>



Open Library of Humanities

Geralt da Polônia: *The Witcher 3* entre a Desobediência Epistêmica e a Nostalgia Imperial

Tomasz Z. Majkowski, Departamento de Antropologia da Literatura e Estudos Culturais, Faculdade de Estudos Poloneses, Universidade de Jagiellonian em Cracóvia, Polônia, tomasz.majkowski@uj.edu.pl

Lara Freire, Tradutor, lara.freireoliveira@ufpe.br

Este artigo é uma leitura de *The Witcher 3* interligada às abordagens pós-coloniais da cultura polonesa. Ele parte da análise de um debate *on-line* acerca da representação racial no jogo como um possível ato de desobediência epistêmica e avança para considerações de três aspectos da narrativa do próprio jogo: sua representação de conflitos políticos; o posicionamento ideológico do protagonista e as inspirações étnicas presentes na construção do universo do jogo de videogame. Remetendo essas três problemáticas às análises pós-coloniais da cultura polonesa, assim como a ideia de Walter D. Mignolo sobre a decolonização através da desobediência epistêmica, este artigo tem como objetivo demonstrar as qualidades paradoxais do jogo, que tenta, simultaneamente, distanciar-se dos já estabelecidos e ocidentalizados métodos de produção do conhecimento e obter reconhecimento como um artefato da cultura popular ocidental. Ademais, o jogo emprega a tradição do Romantismo Polonês para se estabelecer como ponte entre a região eslava e a cultura Ocidental, além de fortalecer a ideia colonial de que a Polônia é a governante legítima dos Eslavos.



Introdução

Pequenas nações têm pequenas mentes.

O círculo de grossas caveiras expande-se ao nosso redor.

Costumes repreensíveis. Leis atrasadas.

Deuses censuráveis, meu querido Titus Vilius.

– Wisława Szymborska, *Voices* (1997)

O objetivo deste artigo é examinar *The Witcher 3*, um jogo *blockbuster* que se tornou o produto mais bem-sucedido da cultura popular polonesa contemporânea, como uma criação regional que negocia seu lugar na cultura global (ou seja, anglófona) de jogos. Começando com um *insight* acerca do debate *on-line* sobre como o jogo lida com a diversidade racial, empregarei os conceitos de desobediência epistêmica e modernidade opressiva de Walter D. Mignolo, bem como algumas das abordagens pós-coloniais existentes sobre a cultura polonesa, no intento de explorar o fenômeno de um jogo internacionalmente reconhecido e estabelecido no contexto do Segundo Mundo. Com isso, pretendo abordar a questão do direito de um país da Europa Central contar suas próprias histórias, assim como a relação problemática entre os conceitos de “polonesidade” e “eslavicidade” que integram o discurso nacionalista Polonês, que é fonte ideológica de *The Witcher 3*.

Minha análise consiste em quatro partes. Primeiro, abordarei dois posicionamentos opostos dos participantes do debate *on-line* sobre a representatividade racial dentro do jogo, um grupo afirmando que *Witcher* tem uma carência em diversidade e que isso é um problema; e o outro lado, argumentando que pessoas eslavas têm o direito de criar um mundo digital exclusivamente branco. Depois, analisarei três aspectos do próprio jogo: 1) as conexões entre a tensão política dentro do mundo do jogo e a experiência histórica polonesa; 2) o uso que o jogo faz de uma ‘estética eslava’: um conglomerado de imagens e temas que os jogadores, especialmente aqueles engajados no debate *on-line*, associam à mitologia e ao folclore eslavos; e 3) as relações entre o protagonista, Geralt, o Bruxo, e as ferramentas epistêmicas da modernidade. Nesta análise, emprego conceitos relevantes já utilizados no âmbito da literatura polonesa e de estudos culturais. Consequentemente, almejo compreender tanto o caráter da importância de *The Witcher 3* para a cultura polonesa contemporânea quanto a sua relação com o discurso dominante ocidental.

Em vez de abordar as problemáticas de jogabilidade, as relações jogador-avator e a realidade produzida pelo jogo, foco em sua narrativa e estética visual. Além da limitação de comprimento deste artigo, há três razões para tal restrição: primeiro, ela é compatível com o aparato teórico de estudos pós-coloniais poloneses que,

predominantemente, lidam com a literatura e são, por isso, adequados para uma análise de narrativa. Em segundo lugar, a jogabilidade de *The Witcher 3* segue de perto as convenções introduzidas em seu gênero, mais notadamente pelos RPGs da BioWare e pela série *Gothic* (Piranha Bytes, 2001). Portanto, a jogabilidade se adapta a padrões projetados no Ocidente e não deixam espaço para expressões da “polonesidade”, que são os pontos focais deste artigo. Em terceiro lugar, o referencial teórico que emprego para analisar o jogo, em si, é impróprio para uma pesquisa orientada à produção de jogos de videogame. Sendo assim, qualquer tentativa minha de incluir tal perspectiva seria, na melhor das hipóteses, anedótica.

Outra questão pouco discutida são as relações entre o jogo e a sua fonte material imediata: os romances de Andrzej Sapkowski, assim como outros produtos poloneses do gênero de fantasia, em geral. Apesar do jogo ser baseado em uma série de romances às vezes referida como “fantasia eslava”, *The Witcher Saga* é, na verdade, uma clara crítica à ideia da “eslavicidade” como base para uma narrativa fantasiosa. Os livros de Sapkowski ocasionalmente empregam monstros baseados no folclore ou referências a superstições regionais, mas o enredo geral de seu trabalho é mais cosmopolita e não abraça inspirações eslavas de maneira tão consistente. Suas histórias são baseadas em contos de fadas bastante conhecidos, desde *A Bela e a Fera* até *A Pequena Sereia*. A saga de seis livros de *Witcher*, em contrapartida, cria um mundo tolkienesco de elfos e anões cujas línguas nativas são baseadas, respectivamente, em galês e no nórdico, enquanto a raça dominante dos humanos—camponeses ignorantes, cruéis e vis, além de mesquinhos e de compreensão reduzida—fala polonês. Outrossim, o próprio autor ridicularizou a ideia de “fantasia eslava” em diversas ocasiões, especialmente em seu manifesto intitulado *Piróg, or No Gold in Grey Mountains* (Sapkowski, 1995). Deste modo, a forte e complexa relação entre a série *Witcher* e a cultura polonesa-eslava, que constitui o contexto de minha análise, é criada primordialmente pelo próprio jogo, e será considerada como tal.

A contenda *on-line* sobre o lobo branco

O debate *on-line* sobre a representação racial em *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) foi incitado por um único parágrafo da longa e bastante generosa crítica de Arthur Gies publicada pelo site Polygon. Tendo argumentado acerca da ambiguidade com que o jogo trata a misoginia—alguns de seus aspectos a problematizam, outros a reforçam—, o autor faz observação que parece casual: durante mais de 50 horas de jogo, ele não encontrou nenhum personagem não-branco (Gies, 2015). Embora certamente seja verdade, esse breve comentário provocou uma série de reações, explicações e refutações de críticos e fãs ao redor do mundo. Desde o blog de um desenvolvedor polonês de jogos

(Chmielarz, 2015) a uma coluna de jogos de videogame da Forbes (Kain, 2015; Tassi, 2015), a ausência de diversidade racial foi debatida e comentada a partir de dois fortes posicionamentos. Alguns, como é o caso de Tauriq Moosa, da Polygon, perceberam a questão como um sintoma de uma tendência maior na indústria de jogos de videogame (Moosa, 2015). Outros, como Dave Beja, em uma postagem de seu blog privado—que foi repostada no Gamasutra—defenderam a exclusão de não brancos como uma expressão histórica e contemporânea da experiência polonesa, uma vez que se trata de um país predominantemente branco (Beja, 2015). O debate parecia compatível com o clima político que afeta a comunidade de jogos de videogame hoje em dia, dividida sobre a necessidade de diversidade racial e de gênero em jogos de grande circulação (Ong, 2016). Os argumentos empregados foram assaz genéricos, na maioria das vezes ligados a disputas maiores sobre o uso das chamadas “raças não humanas” no gênero de fantasia como uma metáfora para problemáticas raciais da vida real (Poor, 2012). Ainda assim, uma das questões exploradas pelos debatedores parece exclusiva dessa discussão, em particular, isto é, se a falta de diversidade racial está ligada às sensibilidades eslavas e à cultura nacional da Polônia. Como Patryk Kowalik coloca em sua “Carta de Amor para a Pessoa que Exige Cotas Raciais em *Witcher 3*” (*Love Letter to Person Who Demands Racial Quotas in Witcher 3*):

Para as pessoas de países multirraciais, exigir diversidade racial em jogos de videogame pode parecer algo bom, uma coisa progressista. Entretanto, não é qualquer jogo de videogame, é *Witcher*. Um jogo feito em um país que batalhou, no decorrer da história, para manter seu próprio patrimônio e linguagem, que se baseia na mitologia eslava e a promove internacionalmente. Está-se tentando forçar elementos estrangeiros para dentro dessa cultura e impor seus próprios padrões a ela. Caso eu não tenha feito meu ponto de vista claro o suficiente: há pessoas de uma cultura minoritária que foram perseguidas e discriminadas nos últimos 250 anos e fizeram essa incrível obra de arte que os representa, e você está dizendo que deveriam mudá-la porque ela não é americana o suficiente.

(Kowalik, 2015: sem pág.)

Por extensão, outra discussão surge: são os poloneses mais um grupo de brancos privilegiados, ou eles de alguma forma se separam do modelo dominante de um sujeito ocidental e têm, então, o direito de produzir sua própria narrativa de acordo com seus próprios termos?

Não é o meu objetivo julgar a validade da disputa recapitulada acima, nem tomar um posicionamento acerca do problema da representação racial, apesar de ele ser, sem dúvidas, significativo. O que acho ser muito mais importante para esta análise são as estratégias retóricas de ambos os lados. Os defensores da branquitude do jogo adotaram

três argumentos principais. Primeiramente, eles argumentaram que o jogo foi feito no ambiente predominantemente branco da Polônia, e, portanto, reflete a experiência polonesa cotidiana—essa afirmação foi apoiada por estatísticas. O segundo ponto foi de que o jogo se baseia em uma série de livros e deve respeitar as etnias do mundo criado por Andrzej Sapkowski, que, supostamente, baseou-se na mitologia eslava e na história da Europa Central. Em terceiro lugar, eles apontaram a acusação de racismo como proveniente da posição privilegiada da classe média americana, forçando todas as pessoas ao redor do mundo a compartilhar suas sensibilidades (Arean, 2015; Cosmo 811, 2015; Kowalik, 2015).

Os adversários desenvolveram uma linha de raciocínio que consiste em quatro pontos principais. Primeiramente, eles apontaram que um jogo feito para mercados internacionais deve aderir a padrões internacionais, especialmente já que a falta de representação racial presente em um jogo comercialmente bem-sucedido como *The Witcher 3* contribui para um problema maior na representação racial em jogos de CRPG. Em segundo lugar, eles argumentaram que há mais do que inspirações eslavas tanto na série de livros quanto no jogo de videogame, o que se confirma pelas localidades inspiradas na Escandinávia ou pela presença de harpias e sereias oriundas da tradição grega. Terceiro, eles desafiaram a suposta historicidade do jogo ao ressaltar os temas fantásticos do mundo criado ali, como magia e monstros que, de acordo com os debatedores, invalida qualquer pretensão de realismo. Por fim, eles acusaram os poloneses de embranquecerem sua própria história e seus antecedentes, visto que a Europa Central não foi somente influenciada por Bizâncio, a porta de entrada para a Ásia e África, como a própria palavra “eslavo” vem de um extensivo comércio de escravos na área (Boudreau, 2015; Fussell, 2015; Mueller, 2016; Murff, 2015).

Portanto, o lado defendendo a uniformidade étnica do jogo tentou empregar uma argumentação racional, científica, baseando-se na autoridade da pesquisa histórica e nos discursos matemáticos da porcentagem da sociedade. Assim, eles tentaram construir um quadro de conhecimento que permitisse que o jogo fosse aceito como neutro e suas escolhas estéticas fossem justificadas. Para esse fim, dados sociológicos acerca da composição racial da sociedade polonesa foram muitas vezes citados, em tentativas de fortalecer o argumento de que o jogo pode ser compreendido através da neutralidade científica. Esse foi também um esforço para despolitizar a problemática da representação racial e separá-la da luta que ocorre em outra parte do mundo. Os discursos científicos estavam ali para reforçar a premissa de uma diferença fundamental entre a região que produziu o jogo de videogame e aqueles que sofrem com as tensões raciais. Como consequência, todos os três argumentos sugeriam que a cultura polonesa não somente é única e capaz de produzir seus próprios problemas, mas também está

apta a apresentar tais problemas para a audiência global sem se submeter ao que os debatedores citados previamente encararam como ‘sensibilidade americana’.

Comodemonstrado acima, esses argumentos foram rejeitados pela oposição como uma noção fora da realidade. A estrutura científica foi desarmada como sendo simplesmente falsa ou erroneamente baseada na composição contemporânea da sociedade polonesa, porquanto *The Witcher 3* recria uma região histórica supostamente mais diversa. A ideia de veracidade histórica foi ridicularizada como incompatível com a própria ideia de ficção fantástica, ou corrigida por meio da lembrança das interações milenares entre a região eslava, Bizâncio e as culturas das estepes asiáticas, sem referências a dados numéricos que apoiassem tal alegação. A conclusão geral era evidente: o conhecimento produzido na área da Europa Central e empregado por debatedores locais e ocidentais para defender as controversas escolhas raciais do jogo é inválido, uma vez que é ideologicamente distorcido para servir a interesses particulares. Quando abordado por uma perspectiva neutra, estrangeira (ou seja, ocidental), ele pode ser corrigido: o quadro histórico utilizado pelos defensores do jogo está incompleto, e a chamada “estética eslava” acaba sendo um conglomerado de vários temas mitológicos, do grego ao nórdico.

Poloneses desobedientes?

Apesar de seu tom emotivo, o debate levou os defensores do jogo a formarem argumentos baseados em conhecimentos que poderiam contrariar as acusações preliminares dos críticos de *The Witcher 3*. Estes, em contrapartida, aproveitaram-se da habilidade de dispensar ou aceitar as reivindicações de seus oponentes, negando o mesmo privilégio para o outro lado. Destarte, o argumento de Kowalik sobre o apelo discriminatório dos acusadores do jogo em prol dos critérios impostos pela perspectiva americana, embora expressado em tom frenético, tem o seu mérito. Não somente os críticos do jogo se encontravam em uma posição de decidir se achavam os argumentos do outro grupo convincentes ou não, eles eram também privilegiados socialmente, empregando plataformas de distribuição de conhecimento já consolidadas (da Polygon à Forbes); os defensores usavam, porém, quase exclusivamente blogs e mídias sociais privadas, com apenas um punhado de artigos sendo publicados ou reproduzidos nas plataformas mencionadas. A mais significativa causa de iniquidade, contudo, foi a escolha da linguagem: o debate era realizado em inglês, o que forçava a maioria dos defensores do jogo, que falavam polônês, a usarem sua segunda língua. Como consequência, conceitos provisoriamente traduzidos, considerados conhecimento comum na cultura polonesa, enfrentaram julgamentos de pessoas que possuem o que Walter Mignolo chama de “privilégio epistêmico” (Mignolo, 2002): o conhecimento considerado imparcial e neutro. Ainda assim, o problema, manifestado espetacularmente no debate *on-line*

mencionado acima, expande-se para o jogo em si, pois adapta não só a literatura, mas também traduz para o inglês o que Frederic Jameson chama de “micropoder da linguagem” (Jameson, 2006:436).

Tal tradução não é sem consequências. Como extensivamente discutido nos estudos pós-coloniais e na filosofia pós-estruturalista, todo conhecimento é situado e ligado a condições ideológicas, linguísticas e econômicas. Todavia, fora das humanidades, a premissa afirmando a existência de um único conhecimento universal e imparcial que descreve propriamente o estado do mundo ainda persiste. Tal conhecimento, apresentado na linguagem neutra da ciência, está relacionado com a epistemologia europeia e tem sido, desde o Iluminismo, produzido em alemão, em francês e em inglês—este último sendo o mais importante, posto que o centro epistemológico do Ocidente foi realocado para os Estados Unidos depois da Segunda Guerra Mundial (Mignolo, 2007; 2009). Pensamentos formulados em tais linguagens são pesados com uma ‘arrogância do ponto zero’ (Castro Gómez, 2007)—presumidos como distantes e neutros, são percebidos como uma medida da verdade; a principal forma de compreender e julgar o mundo e seus povos. Qualquer afirmação feita fora do privilégio epistêmico é considerada anormal de um jeito ou de outro (exótica, bárbara, trivial, errada, e assim por diante). Portanto, como Mignolo afirma, há duas possíveis soluções para falantes não ocidentais: eles podem ou aceitar a autoridade anglófona de percepção de mundo, ou engajar em desobediência epistêmica e se recusar a reconhecer a superioridade do conhecimento produzido da perspectiva privilegiada. A última solução é uma pré-condição necessária para qualquer desobediência política e social que leva à decolonização (Mignolo, 2009).

Logo, é bastante tentador compreender tanto o debate sobre *The Witcher 3* quanto as escolhas estéticas do jogo como um ato de desobediência epistêmica, e com riscos muito altos, de fato. Sob o pretexto de dados históricos e estatísticos, existe uma resistência ao conceito de que uma sociedade sem diversidade é incompleta. A lógica de tal resistência pode ser verbalizada a seguir: ‘Sim, a Polônia é um país branco, mas há uma razão histórica para isso, assim como há uma razão para a diversidade mais visível em sociedades ocidentais. Incluir pessoas de outras etnias não seria um gesto para aqueles compatriotas que carecerem de representação adequada, mas sim a intrusão de uma visão de mundo estranha, produzida por circunstâncias culturais diferentes. Alinhado a essa linha de raciocínio, as ruas de Novigrad são tão brancas quanto as ruas de Cracóvia. Mas essas caras brancas não são iguais a de nova-iorquinos ou parisienses, já que os poloneses (referenciados como eslavos no debate *on-line*) são brancos de um tipo diferente: pessoas negligenciadas, esquecidas, retratadas constantemente como encanadores estúpidos e gângsteres na cultura popular anglófona, a exemplo de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008). Ao mesmo tempo, como são visualmente similares

aos representantes da cultura dominante imperialista, eles não experienciam a empatia reservada a comunidades identificadas como minoritárias no discurso americano'. Essa retórica, baseada na forte preconceção de ser injustamente oprimido, forma a base ideológica por trás do debate: a convicção de que as diferenças étnicas e nacionais são pelo menos tão importantes quanto as raciais, e deveriam ter o devido reconhecimento.

Contudo, a própria ideia de desobediência epistêmica é intimamente ligada a problemas raciais, pois descreve as relações entre o Primeiro Mundo e o Terceiro Mundo. O principal conceito rejeitado nas obras de Mignolo é o do pressuposto da inferioridade intelectual e moral de pessoas de cor, e o postulado de educá-los em uma maneira de pensar adequada e ocidental como pedra angular da modernização (Mignolo, 2002; 2007; 2009; ver também: Anderson, 2006; Bhabha, 2012). Como tal, a aplicação de desobediência epistêmica para pessoas eslavas pode ser um uso indevido. Mas o problema é ainda mais complicado, ao mesmo tempo em que o debate centrado na representação racial em *The Witcher 3* desenha um ciclo interessante. Algumas pessoas brancas, sentindo-se subjugadas, resistiram ao conceito da diversidade racial, e assim contribuíram para a cultura predominantemente branca em jogos de videogame. É um posicionamento indefensável, se percebido do ponto de vista da diversidade racial. Mas tal interpretação depende da essencialização excessiva que advém da crença de que não há diferenças dentro da cultura europeia, e que o continente é um caldeirão homogêneo de imperialismo. Então, é apenas prudente perguntar se é possível ler *The Witcher 3* como um produto de cultura do Segundo Mundo, com sua bagagem única, e, sendo assim, podendo ser analisado por uma perspectiva pós-colonial.

Difícilmente a abordagem pós-colonial para a cultura polonesa é uma ideia nova, já que foi introduzida por Clare Cavanagh quase quinze anos atrás (Cavanagh, 2004). Cavanagh não só aponta para os óbvios pontos cegos de estudos pós-coloniais — a análise do legado do império soviético — como também apresenta evidências convincentes sobre a presença de sensibilidade pós-colonial na literatura polonesa do século XX, desde as histórias de Auschwitz de Tadeusz Borowski, dos ensaios de Czesław Miłosz, à poesia de Wisława Szymborska, sem falar do legado muito debatido do expatriado polonês, Joseph Conrad. As observações de Cavanagh abriram a cultura polonesa para ambas as análises pós-coloniais e de pós-dependência. Dentro do discurso acadêmico, o projeto pós-colonial almeja reavaliar o legado literário e cultural polonês por uma nova perspectiva. Focando-se em particular nas divisões internas da Polônia, seu posicionamento na região, e suas relações com outras culturas europeias (Delaperrière, 2008; Nycz, 2010), o projeto apresenta similaridades ao emprego de estudos pós-coloniais em outros países da Europa Central (Deltcheva, 1998). No que diz respeito aos estudos literários, os estudos pós-coloniais forneceram uma ferramenta inovadora para engajar criticamente

com perspectivas ocidentais na região, e especialmente com suas relações com o antigo império soviético (Thompson, 1999; Todorova, 2009), assim como a desconstrução de narrativas históricas que haviam se tornado normativas no discurso polonês oficial (Sowa, 2011; Zajas, 2008). Simultaneamente, o discurso pós-colonial se tornou altamente politizado e visível dentro do debate público, servindo como uma explicação conveniente para todas as carências na economia e democracia polonesa. É usado deliberadamente por jornalistas associados com a extrema direita por essencializar a identidade polonesa e justificar o isolacionismo e o nacionalismo como projetos decolonizadores (Lisicki, 2013; Ziemkiewicz, 2011). Do outro lado, há também reclamações sobre aplicações de pesquisas pós-coloniais na Europa Central serem meramente um uso indevido de um conjunto de ferramentas criado para analisar as relações entre os impérios europeus e suas colônias não europeias (Borkowska, 2010; Bill, 2014).

Mesmo assim, a despeito do ceticismo acadêmico geral, e apesar das apropriações da análise pós-colonial da cultura polonesa e da Europa Central pela direita, os estudos pós-coloniais revelaram muitas problemáticas importantes dentro do cânone cultural local para serem facilmente descartados.

O sol nilfgaardiano e a águia redaniana

A base usual de leituras pós-coloniais da cultura polonesa é ou voltada para o período comunista, visto como um tempo de subjugação para a União Soviética (Cavanagh, 2004; Domańska, 2008; Thompson, 2005), ou para a tão chamada “Partições da Polônia”: o período de perda de independência no final do século XVIII (Janion, 2006; Sowa, 2011). Como Jan Sowa afirma, desde o Iluminismo, a região foi sujeita aos esforços de modernização por parte dos poderes imperiais: os reinos da Prússia, Rússia e Habsburgo (consolidado em 1804 como Áustria, mais tarde Áustria-Hungria). Esses três estados modernos expandiram seus territórios para a antes independente Comunidade Polaco-Lituana e para o Canato da Crimeia, ambos vistos como anacrônicos e ineficientes como entidades independentes. Para os enciclopedistas franceses, a Comunidade servia como um exemplo fácil de um país atrasado e pobre, inserido em caos perpétuo, e o próprio Voltaire elogiou os arquitetos de sua partição: os modernos e iluminados monarcas da Rússia e da Prússia (Tazbir, 2010). O modelo pré-moderno do governo da Polônia—a ‘democracia nobre’—foi substituída pela eficiente burocracia centralizada imperial, promovendo ao país feudal as conquistas da modernidade racional, em que Sowa chama do ‘triunfo da forma moderna’ (Sowa, 2011: 421–30). A justificativa da aniquilação da Comunidade é, portanto, muito similar à defesa dos projetos coloniais britânicos ou franceses como descritos por Mignolo: por serem mais maduras (no sentido kantiano), as sociedades do Ocidente tinham a obrigação moral de tomar as áreas para libertar,

educar e elevar os selvagens, transformando-os em pessoas civilizadas (Mignolo, 2009). Tendo dito isso, é importante lembrar que, no caso polonês, a tentativa não era sem fundamento: o modelo de governo Polonês-Lituano resultou em anarquia, o país era pobre, e a população geral era explorada e não tinha educação. Até Norman Davies, um histórico famoso por sua simpatia pela Polônia, foi forçado a admitir que “o rótulo da Polônia como ‘República da Anarquia’ não era infundado» (Davies, 1981:386).

O mundo do jogo de *The Witcher 3* está em uma posição política semelhante àquela mostrada acima. Dentro da narrativa do jogo, há um tema difundido de velhos e ineficientes governos locais colidindo com um sistema político estrangeiro e moderno, como descrito abaixo. Os Reinos do Norte—um beligerante conglomerado anarquista de países que brigam entre si e que não têm um líder forte único—são ameaçados pelas tentativas de modernização por parte de Nilfgaard: um estado eficiente e centralizado com exército regular, um império com várias províncias. O caráter ambíguo da invasão é destacado no capítulo de abertura do jogo, onde Geralt visita uma área recém-conquistada por Nilfgaard. Ele descobre que a sociedade local é dividida em duas opiniões sobre a presença nilfgaardiana: há aqueles leais ao antigo regime, exigindo que o brasão Temeriano seja exibido na parede da estalagem, e aqueles que tentam diminuir os esforços de guerra do inimigo com forragem de cavalo estragada. Simultaneamente, entretanto, alguns dos NPCs mudam seus nomes para que soem mais nilfgaardianos. Um ferreiro anão, perseguido por sua raça, finalmente pode contar com os soldados invasores para tomarem seu lado e punir os humanos que o fizeram mal. Antes da invasão, a justiça lhe era negada pelo senhor temeriano.

Nilfgaard é, portanto, retratado como uma força formidável e um exército perigoso, mas é dificilmente um império maligno, principalmente quando comparado com o regime local do cruel rei Radovid, um louco que cria, com uma crueldade incomparável, sua própria versão de um estado absolutista. Campeões da ordem do mundo tradicional são moralmente questionáveis. As figuras locais de autoridade—o Barão Sanguinário, ou Olgierd von Everec, a figura central da expansão de *Hearts of Stone*—são personagens egoístas, com intenções nobres e atos vis advindos da húbri. Ambos trazem sofrimento para suas famílias e seus súditos.

Para conhecer figuras de poder que sejam eficientes, nobres e admiráveis, Geralt tem que sair das áreas inspiradas pelo *topoi* eslavo e visitar lugares que o jogo apresenta como sendo estrangeiros e que se modelam na Escandinávia ou na Provença dos períodos medievais. A última localidade, em particular, que assume a forma da charmosa Toussaint, é um modelo de estado com uma rainha forte e empática, profundamente amada por seus súditos, onde a nobreza serve como protetora das pessoas comuns, com uma população em geral satisfeita. O contraste entre a terra perfeita introduzida na DLC

Blood and Wine e o reinado atroz do jogo principal não é um fato limitado apenas por esse último ser afetado por guerras. Toussaint permanece como um reino feliz porque foi capaz de se proteger completamente contra a intervenção da modernidade e preservar sua estrutura social feudal, assim conservando seu caráter nacional. Um tipo similar de identidade local é também a fonte de força para as Ilhas Skellige, a área inspirada pelo tema nórdico no jogo central. Sua população apoia ferozmente os antigos costumes e leis, e foi capaz de se distinguir do Império de Nilfgaard por permanecer com sua cultura local bem-desenvolvida—uma vantagem que Temeria e Redania, reinos fantásticos com moldes eslavos, parecem não ter.

Há aparentemente dois tipos de interações políticas dentro do mundo de *The Witcher 3*. Uma comunidade pode, ou desenvolver uma identidade nacional distinta que serve como uma forte base para se opor às tentativas de unificação de Nilfgaard ou de Redania, ou se subjugar a tais reinos. O próprio imperialismo é também dividido. Apesar de ambos os regimes serem brutais, nilfgaardianos são um bando pragmático, dispostos a deixarem comunidades locais intactas depois de terem estabelecido autoridade sob a região. Contudo, tal benevolência é insidiosa, já que a habilidade central do império é de dissolver particularidades locais e unificar todas as culturas subjugadas. Tal aspecto é evidenciado pelos NPCs de fundo se gabando sobre a sua adoção voluntária de nomes nilfgaardianos, pelos uniformes dos servos do Imperador, ou pela distorção nas divisões sociais e raciais quando plebeus e não humanos são emancipados sob o novo regime. Nilfgaard vem ao norte para civilizar e educar os bárbaros ignorantes, intercalando a realidade brutal da conquista militar com a retórica imperial de generosidade e prosperidade.

O império em formação de Redania é a paródia de Nilfgaard: o país hediondo governado por um senhor de guerra brutal reimaginado como governante moderno. Depois de eliminar toda a oposição em *The Witcher 2*, Radovid tenta estabelecer um estado centralizado, contando em maior parte com a opressão. Ele carece da magnanimidade do Imperador, encontrando alegria em vinganças mesquinhas e punições cruéis. Ele emprega religiosos fanáticos, redes de crime organizado e uma polícia secreta como fundações de seu poder. Em seu projeto de unificação, ele não evita dissolver as identidades locais e caça ativamente aqueles que são tidos como diferentes, oprimindo os pensadores livres. Ele fecha a única universidade do jogo, e suas tropas bloqueiam a passagem para os refugiados de guerra no território Redaniano. Como Nilfgaard, ele almeja a unificação, mas de uma maneira muito menos civilizada. Mesmo assim, ele se imagina como um jogador racional no cenário geopolítico, recebendo Geralt em um tabuleiro de xadrez enquanto reflete sobre *realpolitik*. Ironicamente, ele usa o brasão de armas nacional polonês, uma águia branca em um escudo vermelho como sua cresta. Embora o brasão em si seja uma piada tirada do romance original, Radovid e sua ambição

imperial não são. Nos livros, ele é apenas um herdeiro do trono, nutrindo pensamentos assassinos, mas sem ambições em larga escala.

Velen, a área visualmente similar à Europa Central, é assim encurralada entre dois regimes. Incapaz de expressar qualquer forma política por si própria, deve escolher entre a versão ocidental da modernidade iluminada, baseada na superioridade cultural dos conquistadores e suas tentativas “civilizadoras”, e sua respectiva paródia caseira. Na superfície, eles parecem ser similares—mas a versão local é apenas uma autocracia tirânica sem quaisquer qualidades redentoras dos conquistadores civilizados: não há lei ou respeito pela vida individual no Império Redaniano, somente a violência crua.

Deste modo, a situação de Velen traz à mente a complexidade histórica da Polônia e suas relações com poderes colonizadores. Durante as partições, a Polônia foi colonizada por três países representando duas culturas: a germânica, identificada como ocidental, e a russa, compreendida pelos poloneses como oriental e, conseqüentemente, bárbara—superior só em força. Ao mesmo tempo, os russos governaram a maior parte da antiga Comunidade, e seu poder sobre a Polônia foi reinstalado como o regime soviético após a Segunda Guerra Mundial. Foi a antiga Partição Russa que abrigou a capital da Polônia e conseguiu com sucesso instalar sua versão da história como a oficial (Nycz, 2010; Sowa, 2011). Como resultado, há uma tendência na cultura polonesa de ver os colonizadores ocidentais, especialmente os austríacos, como mais benevolentes, e aceitar com boa vontade os modelos ocidentais de modernidade como válidos e desejáveis; àquele no qual a Polônia deve se inspirar (Janion, 2006; Sowa, 2011). O Império Russo do século XVIII é, em contrapartida, considerado como um país fingindo sua própria modernização, um domínio cruel e opressivo de czares “mongóis” autocráticos, que criaram uma máscara do Estado europeu adequado pelo qual Voltaire era apaixonado. Em tal narrativa, os poloneses são os únicos capazes de ver através dos truques da Rússia (Thompson, 1999; Janion, 2006; Sowa, 2011)—assim como Geralt é capaz de perceber que o rei do outro lado do jogo de xadrez é um louco, não um estrategista. Uma outra convicção colonial, a saber, de que os eslavos são incapazes de produzir uma modernidade própria e só podem zombar das realizações ocidentais (Thompson, 2007) também pode ser rastreada na construção do protagonista do jogo.

Entre amores e guerras

O jogador adentra o cenário incrivelmente politizado descrito acima por uma perspectiva de um sujeito deveras particular. Geralt, o bruxo, carece de aspirações políticas, atribuídas aos seus interesses românticos femininos, duas feiticeiras envolvidas em política¹ e, quando se envolve na esfera pública, ele o faz para atender a certos fins particulares.

¹ Por mais tentador que seja, a análise de atribuir agência política às personagens femininas está além do escopo deste artigo.

Operando para fora do escopo político, ele lida com o aspecto privado da existência humana. Mesmo quando sendo um agente para os monarcas, ele interage com suas paixões, não com seus planos políticos: ele procura pela filha desaparecida do imperador a qual o governante parece amar; ele busca pela feiticeira a qual Radovid jurou vingança; e tenta reconciliar a Duquesa de Toussaint com sua irmã afastada. Não é diferente das tarefas que recebe de outros NPCs, sendo forçado pelo chamado Barão Sangrento a procurar pela sua família desaparecida, ou a descobrir histórias de corações partidos por trás de cada Aparição Diurna (*noonwraith*) e Lobisomem que é contratado para matar.

Mesmo assim, a perspectiva particular do protagonista não invalida o impacto político de suas missões: mesmo quando Geralt ajuda Triss Merigold por causa da amizade (ou amor) entre eles, ao fazer isso, ele ajuda um movimento de resistência clandestino. É impossível completar os desejos do imperador e trazer sua filha de volta sem que haja repercussões políticas, e o único jeito de mantê-la distante de políticas imperiais é escondê-la de seu pai biológico. Portanto, é meramente a perspectiva de Geralt que permanece privada, enquanto a natureza geral do enredo do jogo é intimamente ligada à esfera pública da vida.

O mesmo é verdade para os episódios envolvendo as Aparições Diurnas e os Lobisomens, usualmente sendo representadas como histórias comoventes de paixão. Por trás de amores condenados, há *mésalliances*, uniões forçadas e divisões de classes: a Aparição Noturna da cidade do Pomar Branco foi morta pelo lorde local que ficou impune e a Dama Branca de Novigrad cometeu suicídio depois de ser vendida para um pretendente rico devido às necessidades financeiras de sua família. Tal politização da esfera privada se transforma em espetáculo no pano de fundo difundido e criticamente aclamado (Gault, 2015; Ditum, 2016; Lane, 2017) na representação da guerra travada em Velen. Ainda que seja a melhor parte do jogo, Geralt lida com soldados profissionais, veteranos da guerra e pedintes lutando para sobreviver em uma terra dividida pela guerra ou louvando aos deuses por mantê-la longe de áreas próximas. Simultaneamente, não há descrição evidente de um conflito armado aberto e, normalmente, as missões relacionadas à guerra fazem com que o bruxo procure por entes queridos desaparecidos ou tente proteger civis inocentes da brutalidade dos soldados ou de efeitos colaterais de batalhas recentes, a exemplos dos ghouls se alimentando de combatentes caídos. Apesar da ação militar comumente associada com a representação da guerra em jogos de videogame estar quase que completamente ausente do jogo, *The Witcher 3* ainda faz uma declaração sobre a natureza da violência regulada pelo Estado ao enfatizar as consequências da violência da guerra (ver: Pötzsch, 2015) e ressaltar como a política influencia a vida privada.

Paixões de reis, ainda que particulares, tendem a ter consequências públicas lustrosas: enquanto Geralt ajuda os filhos de Crach e Craite em nome da amizade com seus pais, ele se transforma em um formador de reis no processo. Ele é também capaz de tornar

Ciri a imperatriz de Nilfgaard e acabar com o bruto Radovid ao utilizar-se do impulso de vingança do rei redaniano. Paralelamente, as vidas privadas dos súditos do respectivo rei nunca estão livres da pressão política, especialmente quando o amor está envolvido. *The Witcher 3* não traça uma linha entre o privado e o público, entre os subenredos românticos e a narrativa principal: a paixão é sempre emaranhada com as condições políticas e econômicas. Essa estratégia coloca o jogo em uma forte oposição, por exemplo, contra jogos da BioWare, de *Knights of the Old Republic* (2003) a *Dragon Age: Inquisition* (2015). Tais jogos, aclamados por permitirem ao jogador experiências românticas com diferentes membros de sua equipe, criam um ambiente de vida privada perfeitamente isolado para a busca por interesses amorosos e apagam completamente consequências políticas das paixões do jogador. Desta maneira, outro aspecto colonial do jogo é trazido à luz: como Frederic Jameson afirma, para culturas subalternas, não é possível encontrar refúgio da política em idílios perfeitamente isolados da vida privada (Jameson, 2006).

Entre eslavos e escravos

Não chega a ser um desafio reconhecer as inspirações estéticas por trás das três partes do mundo aberto de *The Witcher 3*. Skellige, um arquipélago de fiordes e florestas coníferas, habitado por guerreiros fortes e escudeiras velejando em navios vikings, é tão nórdico quanto *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Os vinhedos, ciprestes, olivais e colinas de Toussaint são claramente inspirados na cultura mediterrânea, especialmente Provença e Toscana. O terceiro mapa, apresentando os brejos de Velen, a grande cidade de Novigrad e seu interior, é inconfundivelmente familiar aos olhos poloneses. Há flores pintadas nas paredes dos chalés, semelhantes ao estilo Zalipie; castelos em ruínas e fortificações feitas de tijolos vermelhos; intermináveis planícies pantanosas da fronteira polaco-bielorrussa; e o icônico guindaste portuário de Gdansk, elevando-se acima da paisagem urbana de Novigrad. Mesmo as flores de malva e os campos de grãos, sempre presentes, lembram o que é considerado uma paisagem típica polonesa. Tal é o país que Geralt tem como sua terra natal: ele está familiarizado com os costumes e a geografia local. Skellige e Toussaint são, em contrapartida, apresentados como exóticos para o protagonista, ainda que suas estéticas sejam tidas como mais típicas para os jogos de videogame em geral—a inspiração do estilo visual viking em particular é um tropo em si mesmo, empregado por dúzias de jogos.

Afirmar que o jogo se refere ao *topoi* polonês como familiar porque é um produto da cultura polonesa seria simplificar e essencializar ao extremo: a produção da CD Projekt Red foi projetada dentro de uma cultura de desenvolvimento de jogos internacional que Mia Consalvo descreve como um conglomerado de práticas corporativas americanas e japonesas (Consalvo, 2006). Logo, a óbvia exposição da estética visual local parece

ser mais uma extensão intencional do que os críticos apontaram como o momento de maior sucesso da franquia (Buford, 2014; Hero, 2017): o Ato IV do primeiro jogo, que é vagamente baseado em uma peça romântica polonesa de Juliusz Słowacki. Para reforçar a atmosfera do Ato IV de *Witcher 1*, o jogo inclui uma enorme seleção de citações diretas e indiretas da literatura romancista polonesa em *The Witcher 3* (Schreiber, 2016), embora referências diretas à cultura polonesa estivessem em maior parte ausentes em *The Witcher 2*—um jogo dirigido ao público internacional. Então, o retorno à localidade na terceira instalação da série pode ser vista como um ousado ato de desobediência em que os desenvolvedores poloneses se recusaram a replicar os padrões familiares feitos no Ocidente, e criaram um mundo baseado, como destacado pela lead designer Marcin Blacha, em seu próprio plano de fundo cultural (Blacha e Kubiński, 2016). Tal escolha resultou no elogiado “caráter eslavo” do jogo (McCasker, 2014: n. pag.), embora seus principais constituintes derivem do que poderia ser descrito como o cânone da cultura nacional polonesa, em vez de amplamente eslavo.

De acordo com Blacha, a introdução de temas eslavos naturalizados como poloneses pela literatura romântica é um movimento deliberado, pois não há ligação direta entre o hipotético passado eslavo e a cultura polonesa contemporânea na qual o jogo se baseia (Blacha e Kubiński, 2016). Ainda assim, tal seleção de material cultural está longe de ser inocente. A fonte mais importante de temas usados no jogo é uma lista de leituras escolares obrigatórias: *Dziady* (Véspera dos Antepassados) de Adam Mickiewicz ou *Stara Baśń* (Um Conto Antigo) de Józef Kraszewski representam o cânone literário nacional, fortemente ligado à educação patriótica em escolas polonesas. Apesar de ambos os autores—associados, por nascimento ou por escolha, com a Lituânia—poderem ser examinados por uma perspectiva pós-colonial (Janion, 2006; Zajas, 2008), tais leituras são quase inexistentes no currículo polonês, o que favorece as interpretações focadas nas questões da independência polonesa. A cultura eslava inventada pelos romancistas mencionados acima, dentre outros, está, portanto, intimamente associada ao nacionalismo e serve como ferramenta para estabelecer uma comunidade imaginada de poloneses (Anderson, 2006)—não é à toa que é também empregada por um jogo que demonstra a cultura polonesa ao Ocidente.

A justaposição de “polonesidade” e “eslavicidade” não serve somente como um meio para a cultura nacional polonesa moderna, como também sinaliza duas outras problemáticas relacionadas à cultura e tradição polonesas que influenciam o jogo, como analisarei a seguir. Primeiramente, a reintrodução das raízes eslavas dentro da cultura romântica polonesa reforçou conflitos poloneses-russos a respeito da herança do eslavismo. Em segundo lugar, tal reintrodução foi necessária, já que a cultura pré-moderna polonesa se distanciou de sua herança eslava, inventando o mito político da

origem sármata da pequena nobreza. O referido mito, por sua vez, serviu de justificativa para a servidão das classes mais baixas na Comunidade Polaco-Lituana do século XVII. Como ambos os problemas são apresentados no jogo, e podem ser descompactados com ferramentas pós-coloniais, analiso-os na ordem apresentada abaixo.

Em *Niesamowita Słowiańszczyzna* (O Eslavismo Estranho), seu livro seminal sobre a reintrodução romântica da eslavidade na cultura nacional polonesa, Maria Janion afirma que a Polônia está marcada pela introdução violenta do cristianismo latino no século X e a destruição simultânea do cristianismo eslavo e da própria tradição pagã, ambas influências anteriores mais benignas. A chegada do catolicismo romano é, portanto, o primeiro ato de colonização que priva os poloneses de qualquer fundo mitológico genuíno, pois foi brutalmente destruído por razões políticas. Como resultado, a cultura polonesa pré-moderna se tornou fragmentada, a pequena nobreza inventando um mito de sua própria origem no Oriente Médio para se separar do campesinato eslavo. Grandes poetas românticos poloneses, em especial Adam Mickiewicz, almejavam preencher essa lacuna criando sua própria versão da tradição eslava, ao estilo de James Macpherson—mas seus esforços de decolonização coincidiram com a subsequente/segunda colonização da Polônia durante as Partições. Por este motivo, a cultura eslava se tornou um campo de guerra entre autores a favor da independência da Polônia e o movimento russo pan-eslavo, um esforço para criar uma cultura eslava universal unida através da chefia do Czar e da Igreja Ortodoxa Russa (Janion, 2006).

Ao interagir com o passado pagão imaginado, os românticos poloneses não apenas procuravam por raízes de sua cultura nacional, como buscavam também uma maneira de se distinguirem dos russos, os quais eram vistos como bárbaros asiáticos. Esses últimos, em contrapartida, acreditavam que os poloneses eram traidores da cultura eslava que estavam se vendendo para o Ocidente (Janion, 2006: 191–3). Entre as várias ferramentas empregadas pelos poloneses para reivindicar sua singularidade, estava um vínculo postulado entre a cultura eslava e uma cultura “oculta”, há muito perdida, que deveria ser reconstruída a partir de rituais folclóricos, cemitérios esquecidos e notas de rodapé em crônicas.

The Witcher 3 emprega uma estratégia bastante similar, estabelecendo um mundo oculto de crenças e relíquias étnicas em um forte contraste com as racionalidades modernizadoras por trás dos impérios nilfgaardiano e redaniano. Nas profundezas do pântano de Velen, há velhas comedoras de crianças que são reverenciadas como divindades, e o povo comum ainda celebra a Véspera dos Antepassados—um ritual tirado diretamente da peça romântica de Adam Mickiewicz, com citações diretas. Antigos santuários são profanados por estudantes de filosofia que citam Nietzsche; fantasmas esquecidos assombram árvores antigas; e crianças natimortas se transformam em

fetulhos (*botchlings*), monstros mortos-vivos que atormentam os vivos. Esse mundo não oficial e secreto é algo em que Geralt deve mergulhar, compreender—e, em muitos casos, conquistar. Mas o mero fato de tal mundo permanecer oculto torna-o impróprio para servir de base para uma identidade política local que permitiria ao povo de Velen resistir às tentativas de colonização da forma como Skellige e Toussaint o fazem. Enquanto isso, o país é cinicamente explorado pelo regime de Radovid, que apela para a identidade comum do povo local quando promove a guerra ou convoca *pogroms*, quando na verdade substitui as crenças locais por uma violenta religião estatal.

Ademais, não obstante toda sua energia e atrativos, a maior parte das referências eslavas descritas acima são ou patéticas ou aterrorizantes. As pessoas comuns do Pomar Branco, Velen e Novigrad são um bando curioso: ignorando os monstros que os predam, são na maioria das vezes cruéis, ignorantes, supersticiosos e alcoólatras. O único governante com raízes plebeias, o autoproclamado Barão Sanguinário, é um bêbado iludido e um espancador da esposa. O conjurador é, por sua vez, sábio, mas também peculiar e alheio aos resultados de um ritual que executa: Geralt tem que defender a população dos fantasmas que ele conjura. Os camponeses de Velen tendem a ser sorrateiros, xenófobos e não confiáveis, sempre prontos para enganar o bruxo e matar pessoas inconvenientes. Eles adoram secretamente as Moiras, as criaturas mais horríveis que se possa imaginar, e frequentemente se colocam em apuros por estupidez ou ganância. Tal retrato é nada lisonjeiro para a comunidade, e não é de se admirar que Geralt menospreze todos esses tipos de eslavos, preferindo a companhia de pessoas com nomes distintamente não eslavos.

Assim, a outra problemática mencionada acima é introduzida. Se a ligação entre a cultura popular e o paganismo eslavo se refere claramente a um tema romântico, a conexão entre a comunidade popular e a estupidez é um lembrete de um aspecto mais antigo e persistente na cultura polonesa. Até o século XVIII, quando foi colonizada, a Polônia tinha sido uma potência colonial na região, dominante sobre os estados bálticos e Rus (a Bielorrússia e a Ucrânia contemporâneas) desde o século XVI. Como reitera Jan Sowa, a base ideológica da expansão polonesa foi, previsivelmente, um senso de superioridade—a Polônia era considerada um Estado civilizado com uma classe nobre se espelhando em outro império da época, o Sultanato Otomano (Sowa, 2011). Com a destruição da classe média das cidades, a Comunidade Polaco-Lituana se tornou um império agrário, cada vez mais opressivo em relação aos seus servos. Nas partes orientais do país, a casta dos todo-poderosos proprietários de terras poloneses e católicos governavam a população ortodoxa russa, ao mesmo tempo que enfraqueciam a integridade política do reino. Após as Partições, a elite fundiária foi gradualmente privada de seus privilégios, mas suas sensibilidades produziram um mito nostálgico e

colonial de Kresy, terras fronteiriças perdidas do Leste, onde várias etnias coexistiam sob o governo sábio e benevolente da Polônia—uma imagem surpreendentemente diferente da realidade histórica, moldada pelo impacto opressivo dos proprietários de terras poloneses (Beauvois, 2005). A construção de Kresy é também um equivalente polonês ao mito da Fronteira Americana: um reino onde um nobre pode ser verdadeiramente livre e mostrar seu valor (Janion, 2006: 165–90).

A mistura de nostalgia e de desprezo pelo povo comum, alimentada por divisões baseadas em classes e etnias, é claramente vista no jogo. Como dito acima, os plebeus de Velen são um bando lamentável e de certa forma repulsivo. Mas para entender melhor a diferença entre a cultura popular e a nobre como apresentadas no jogo, é útil comparar duas figuras dramáticas: o Barão Sanguinário e Olgierd von Everec, este introduzido na expansão *Hearts of Stone*. O primeiro personagem é um plebeu que usurpou o título, e seus vícios agourentos listados alguns parágrafos acima são muito familiares. Ele é um homem feio, idoso, gordo, de barba desgrenhada, roupas manchadas e sem educação. Ao mesmo tempo em que é trágico e repulsivo, está condenado a se enforcar ou embarcar em uma missão impossível.

Von Everec, um nobre verdadeiro, encarna tudo que o Barão não é. Bonito, vestido de maneira impressionante, um excelente espadachim e feiticeiro astuto, constitui um amálgama de vários aristocratas trágicos criados por vários autores poloneses, como Mickiewicz e Sienkiewicz, incluindo o protagonista da lenda de Pan Twardowski, um nobre alquimista de berço astuto o suficiente para trapacear o próprio diabo (exatamente como Olgierd faz no jogo). Embora sem posses e perdido, Everec continua sendo um líder intelectual, carismático e provavelmente o oponente mais desafiante de todo o jogo. Ele pode ser salvo, e sua figura é importante o suficiente para ser retratada em uma carta de Gwent: uma honra que o Barão Sanguinário nunca recebe. Seus vícios muito mais sofisticados e trágicos incluem um orgulho consumista; um amor irrefreável e destrutivo—muito diferente da atitude do Barão em relação à sua respectiva esposa abusada—e um apetite por artes das trevas. Outrossim, os súditos do Barão se rebelam contra seu governo, enquanto os camponeses que vivem perto da mansão de von Everec são prósperos o suficiente para oferecer uma elaborada festa de casamento.

A ambivalência do retrato da cultura folclórica, discutida acima, revela mais outro paradoxo. De um lado, o jogo introduz um mundo de crenças folclóricas vibrantes, interessantes e misteriosas, contendo vários personagens plebeus para que Geralt interaja. No nível político, o mundo do jogo subscreve a visão dos românticos poloneses ao apontar as crenças eslavas como uma alternativa para a colonização e modernização, além de uma ferramenta para se opor à tirania da versão local de um império. De um outro lado, porém, os meios propostos pela narrativa são ineficientes, uma vez que o

povo não consegue produzir líderes adequados. Consequentemente, o jogo perpetua o aspecto elitista da cultura polonesa: a ideia de que os eslavos devem ser governados por uma elite ocidental elevada e educada, sem a qual eles estão perdidos.

Geralt, o modernizador

No que diz respeito à distinção entre campesinato e nobreza, Geralt em si não pertence a nenhum dos dois grupos, operando como um eterno forasteiro capaz de interagir com pessoas de qualquer posição social. De um lado, ele frequentemente adota o lado dos oprimidos, do outro, ele constantemente expõe superstições primitivas e se opõe à pura ignorância das pessoas comuns com seu modo de pensar científico. Armado com essas duas atitudes, Geralt pode ser descrito como um agente da modernidade, uma alternativa individual e privada para os regimes imperiais modernizantes. Ao mesmo tempo que conduz um projeto modernizador próprio e tenta remodelar a terra primitiva de Velen em um espaço mais seguro, racional e empático, ele se envolve com a estratégia colonial que Mary Louis Pratt apelida como “anticonquista”: Geralt é apresentado como um agente altruísta de uma ordem moral mais elevada, ajudando a população nativa às suas próprias custas (Pratt, 1992). Seu esforço modernizador é baseado em dois elementos cruciais do mito da modernização como analisado por Mignolo: o da emancipação e o da racionalidade. O primeiro elemento é entendido como um abandono da estrutura social tradicional em favor de uma que seja europeizada, baseada no conceito de individualidade; enquanto o segundo elemento se baseia na ideia de algo “neutro”, a exemplo de um sistema de mundo eurocêntrico, totalizante (Mignolo, 2007).

A qualidade emancipadora é baseada na habilidade paradoxal do bruxo de se conectar com as pessoas. Apesar de Geralt ser descrito como um forasteiro na narrativa do jogo (e nos livros de Sapkowski), perseguido e temido como um mutante e misantropo, a jogabilidade tem suas próprias exigências. Para atender aos padrões de diálogo do gênero, Geralt constantemente se envolve em longas conversas com criaturas sencientes de variadas posições sociais. Em tais experiências, o bruxo geralmente expressa grande empatia, tentando apreciar seus interlocutores. Ao descobrir suas histórias, ele é capaz de compreender seus modos de vida específicos e confirmar ou negar a legitimidade das escolhas de outrem. Às vezes, sua atitude atenciosa é apresentada como um dilema para o jogador, quando é preciso decidir se Geralt deve sentir pena de um monstro e deixá-lo ir, ou matá-lo: tais são os casos do Puéro (*godling*) em Novigrad, das duas Succubi, de um bando de Trolls, entre outros. Em outras ocasiões, o jogo decide pelo jogador: não há como matar Johnny, O Puéro, ou poupar o Grifo (*gryphon*) de Pomar Branco.

Apesar de hesitações ocasionais, Geralt passa a reconhecer várias criaturas sencientes, humanos e bestas, como seus iguais e com direito à existência a seu próprio modo. Tal descaso pelo status social, ou mesmo pela adesão à sociedade, combinado com uma estima por qualquer modo de vida desde que não colida com a vida dos outros, tem sido a postura ética central da modernidade ocidental desde John Locke e Jean Jacques Rousseau—uma oposição direta à ética comunitária das sociedades pré-modernas e não europeias (Mignolo, 2007; Taylor, 1989). Ao reconhecer projetos de vida não normativos (Johnny, Mislav) e rejeitar os normativos, porém cruéis e destrutivos (Radovid, Dijkstra), Geralt se torna a representação da sensibilidade moderna, empática por aqueles que são oprimidos e sinistra aos opressores, forçando os melhores aspectos da modernidade ocidental sobre as terras selvagens de Velen. Simultaneamente, a tolerância de Geralt é apenas possível porque a ordem social do mundo do jogo é retratada como opressiva e atrasada. Assim, o jogo reforça a divisão entre modernidade e tradição, crucial para a ideia de superioridade cultural do colonizador (Mignolo, 2002; 2007). A posição de Geralt como um forasteiro contribui para este próprio conceito, já que ele chega de um outro lugar para estabelecer uma ordem nova, mais justa e racional.

Mas com a habilidade de reconhecer a legitimidade de certas escolhas de vida vem um outro poder mais perverso: Geralt é, na verdade, um parâmetro para o próprio conceito de humanidade. Para cada monstro que ele decide salvar, há dezenas que ele mata sem pensar duas vezes; para cada pária mal compreendido e trazido de volta para a sociedade há um alqueire de bandidos e soldados inimigos com quem o bruxo nem tenta conversar. É um resultado das mecânicas adotadas, que distinguem entre NPCs importantes com possibilidades de diálogo e oponentes que atacam imediatamente. Paralelamente, entretanto, a capacidade de ter um diálogo se estabelece como o critério básico para que o bruxo reconheça uma determinada criatura como seu par. Tal capacidade não é necessariamente ligada à habilidade mais geral dos NPCs serem capazes de falar. Múltiplos inimigos encontrados no jogo gritam ofensas ao protagonista durante a luta, mas o jogo não permite um diálogo com eles. Aparentemente, eles não são educados o suficiente para trocar algumas palavras.

Claro, tal distinção é completamente fora de controle do jogador, e o jogo apresenta tais características como a ordem natural das coisas. No entanto, torna-se ainda mais semelhante ao raciocínio colonial por trás dos projetos imperiais ocidentais que, de acordo com Benedict Anderson e Homi Bhabha, usavam os bons modos—entendidos como uma capacidade de agir de acordo com a etiqueta imperial—como medição de humanidade (Anderson, 2006: 90–94; Bhabha, 2012: 85–92). Em seu processo civilizador, Geralt não somente dá voz às minorias oprimidas, como também elimina

grupos que se recusam a agir tal qual uma minoria oprimida deveria,² tentando viver uma vida fora do quadro ético que o jogo aprova. Assim sendo, vale a pena poupar os trolls se eles puderem conversar ao mesmo tempo em que suas mentes infantis são prontamente ridicularizadas. Mas quando os mesmos trolls tentam defender seu território de intrusos sem qualquer tentativa de negociação, eles são excluídos da humanidade e podem ser massacrados sem nenhum remorso. O melhor exemplo de um monstro que vale a pena poupar é, portanto, Regis—um vampiro bem-educado e benigno da DLC *Blood and Wine*.

Em vários casos, o ato de Geralt de eliminar alguém excluído da humanidade possibilita o surgimento de uma civilização. O “Lugar abandonado” é um local especial invadido por monstros que o bruxo deve eliminar. Uma vez feito, uma animação comovente é exibida: de longe, Geralt observa humanos reassentando o local. Portanto, o jogo ressalta que a única maneira que a civilização pode prosperar é através da remoção das pessoas que se opõem à marcha do progresso e de colonização de suas terras. Mesmo assim, vale salientar que o próprio Geralt não participa do esforço colonizador, observando a comunidade dos colonos à distância depois de possibilitar os esforços desse grupo.

Ser um forasteiro é justificado parcialmente pela narrativa, que apresenta Geralt como uma aberração desprezada e temida. Ainda assim, suas tendências solitárias parecem estar enraizadas na outra qualidade modernizadora do bruxo: sua mente racional. Durante suas aventuras, ele constantemente desmascara superstições locais com um conhecimento preciso de biologia e um senso de observação aguçado. Esta última característica também faz parte da mecânica do jogo: os chamados “sentidos de bruxo” expõem detalhes pequenos demais para serem vistos na tela e permitem que o jogador conduza investigações baseadas em evidências. Os dados coletados durante as inspeções, combinados com seus conhecimentos prévios, servem como contra-argumentos ao folclore. Durante as missões em que é contratado como bruxo, Geralt recebe informações falsas ou incompletas acerca da natureza das tarefas que deve realizar, e cabe ao jogador estabelecer qual monstro está aterrorizando a comunidade local. Por vezes, os resultados são hilários, a exemplo de quando o bruxo descobre um fauno astuto se passando como o deus local para ser alimentado por camponeses, ou é contratado para resolver o caso de uma vaca caindo do céu. Em outros momentos, os resultados podem ser sombrios, como quando a investigação expõe segredos obscuros da comunidade, por exemplo:

² Curiosamente, esse tema parece ser surpreendentemente semelhante à desobediência já discutida entre alguns jogadores do vídeo-game, em relação ao que eles interpretaram como a pressão proveniente das sensibilidades americanas dominantes. Uma análise detalhada do possível paralelismo entre essas duas situações exigiria, no entanto, um artigo separado.

sacrifícios humanos a antigas divindades ou assassinatos horríveis. Em ambos os casos, tais descobertas são associadas ao preconceito e à crueldade dos plebeus ignorantes, servindo como desculpa para palestras morais ou científicas.

Tal prática situa Geralt em um ponto zero de produção de conhecimento, um espaço neutro ocupado pela verdade. Ao desmascarar as superstições, ele estabelece um regime de verdade total, baseada nas evidências, que não admite qualquer competição—conceito do qual o jogo se mostra bem ciente, constantemente desconsiderando qualquer forma de raciocínio baseada em religião como retrógrada ou fanática. Geralt é, portanto, colocado em uma posição diretamente oposta à desobediência epistêmica, conforme discutida na primeira seção deste artigo. Ao minar ou ridicularizar o folclore e abordar plebeus sem instrução com certa superioridade, *The Witcher 3* rejeita a ideia de uma perspectiva alternativa na produção de conhecimento ou de modernidade, adotando assim uma postura inequivocamente colonial (Mignolo, 2009). O jogo associa Geralt e múltiplos outros personagens, principalmente feiticeiras, com ciência e razão—o resto do mundo é ou completamente estúpido, necessitando de educação; ou associado à espiritualidade e superstição, como o conjurador de Velen, que é capaz de convocar espíritos, mas não sabe nada sobre medicina.

Assim, um outro paradoxo é então revelado. No plano de representação política direta, *The Witcher 3* parece ser de alguma forma um jogo crítico dos ideais coloniais, embora tais críticas venham como uma visão fatalista da história e conclusões pessimistas acerca da possibilidade de decolonização. No entanto, o personagem central é dotado de uma combinação perigosa de ideias coloniais de conhecimento neutro e uma capacidade de distinguir o humano do não humano. Logo, o jogo força o jogador a participar do projeto de modernização da terra indomável de Velen e das bárbaras ilhas Skellige à moda ocidental—e, ironicamente, esse é o programa político de Nilfgaard. A principal diferença entre Geralt e o Império está no escopo e na avaliação moral das intenções por trás de suas ações. Falando francamente, o bruxo é um mocinho, mas paga o preço por sua posição única: como um solitário campeão da razão e da decência no mundo selvagem e caótico, ele precisa ser colocado fora da sociedade.

A singularidade da posição de Geralt é reforçada por suas capacidades como avatar do jogador, podendo também ser atribuída aos padrões da mecânica do jogo, uma vez que, no quesito de jogabilidade, ele é um protagonista de cRPG bastante convencional com parâmetros adequados. Pode-se argumentar, pois, que o emprego da mecânica de jogo produzida no Ocidente reforça uma posição do protagonista como agente da modernidade/ideologia colonial (Mignolo, 2002; 2007; 2009), embora qualquer investigação mais aprofundada da interseção entre jogabilidade e a ideologia colonial (Mukherjee, 2016) esteja além do escopo deste artigo. Ainda assim, mesmo sem tal

análise, duas conclusões podem ser tiradas. Em primeiro lugar, ao introduzir um protagonista modernizador, *The Witcher 3* coloca um jogador não familiarizado com a cultura polonesa em uma posição confortável de privilégio epistêmico, já que Geralt compartilha de sensibilidades pós-iluministas. Em segundo lugar, para os jogadores nativos, imita a posição de intelectuais poloneses contemporâneos, ao mesmo tempo que aprecia as qualidades estéticas da cultura local e se molda de acordo com suas contrapartes ocidentais para preservar seu senso de superioridade (Thompson, 2007; Nycz, 2010; Sowa, 2011). Em ambos os casos, tais posições permitem críticas à colonização de caráter político e militar dentro da narrativa do jogo, ao mesmo tempo em que permanecem alinhadas às premissas epistêmicas ocidentais.

Conclusão

Introduzir diferentes perspectivas ao discurso é um ato de justiça, e jogos de videogame almejam justamente a diversidade—não somente ao atender às demandas políticas dos EUA, como também ao tentar dar voz a culturas marginalizadas. No caso de *The Witcher 3*, entretanto, tais afirmações são mais complicadas do que podem parecer inicialmente. Apesar de suas conquistas, a cultura polonesa é, em verdade, minoritária, de um lado entendida como insignificante e desinteressante; e, por outro, muito particular e excêntrica (Jameson, 2006:436). O sucesso internacional da série pode, assim, ser categorizado como um lembrete da divisão interna na Europa e a existência da cultura “do outro homem branco”: aquela que não foi beneficiada com a ascensão da modernidade tal qual o Ocidente o foi. Foi certamente percebido dessa forma pelo grupo de pessoas que reivindicavam o passado cultural de *The Witcher 3* para justificar a falta de diversidade racial. Seu desacordo com os padrões de diversidade cultural pop, baseados na língua inglesa, foi um ato de desobediência epistêmica, criando-se uma alternativa a uma visão de mundo produzida por impérios ex-coloniais preocupados com distinções raciais.

Tal afirmação é apoiada pela estética visual do jogo, que emprega o *topoi* polonês para criar um reino em que o protagonista se sente em casa, ao mesmo tempo em que possui áreas inspiradas em temas nórdicos e mediterrâneos tratadas como estranhas, de modo a problematizar aquilo que é considerado familiar e exótico em cRPGs. A narrativa é profundamente influenciada pelo romantismo polonês, especialmente a ideia de um passado pagão e eslavo, perdido para os colonizadores ocidentais. A narrativa do jogo é vivida a partir da perspectiva de um sujeito bastante particular, mas permanece fortemente politizada, criticando explicitamente o imperialismo e a opressão da modernidade ocidental. Tal mundo e história são, porém, apresentados com ferramentas de jogabilidade de um cRPG ocidental, e o jogador se envolve em um esforço civilizador, introduzindo valores modernos para áreas atrasadas da então

chamada cultura eslava. Logo, o jogo reconhece a tensão entre os dois posicionamentos a respeito da Europa Ocidental na cultura polonesa contemporânea: de um lado há a desobediência e, de outro, há a imitação. Ao introduzir elementos inspirados na cultura polonesa a partir da posição de um sujeito que ocupa um ponto epistêmico zero, também negocia sua posição dentro da cultura global de jogos, aproximando-se assim de tais elementos com sensibilidades ocidentais na camada de jogabilidade.

Ao mesmo tempo, deve-se notar que, ainda assim, *The Witcher 3* é uma reminiscência dos antigos sonhos coloniais poloneses, recentemente revividos pela ascensão do nacionalismo na Polônia. Ao replicar a representação pouco lisonjeira da cultura popular associada à eslavidade e o mito da nobreza polonesa governando legitimamente as massas, faz ecoar a nostalgia do império perdido para a Rússia. A utilização dos *topoi* eslavos está ligada à forma como estes também são empregados no ensino secundário nacional, intensificando as divisões políticas e privilegiando a cultura nacional sobre a regional. O jogo também se divide internamente quanto à avaliação do legado colonial. Em alternativa, o imperialismo é condenado como uma ferramenta política e sofre resistência por parte de um país retratado como justo—Temeria—mesmo que esteja ao mesmo tempo sendo conquistado por Nilfgaard. O contraste entre dois países de inspiração eslava, Temeria e Redania, é enraizado na distinção entre o colonialismo opressor russo e o benevolente, embora condenado, domínio polonês, uma base para o mito nostálgico de Kresy. Em contrapartida, o próprio Geralt não é bem um sujeito pós-colonial, sendo um intelectual que se utiliza de ferramentas epistêmicas da cultura ocidental para civilizar o mundo ao seu redor.

Portanto, tanto o jogo quanto a sua defesa *on-line* parecem ser produtos de uma mentalidade descrita por Ryszard Nycz como “xenofóbica e voltada para seu interior em prol de reforçar seu próprio senso de grandeza e singularidade, mas com um olho constantemente voltado para as notícias no mundo inteiro” (Nycz, 2010:182). A partir dessa perspectiva, *The Witcher 3* é, em primeiro lugar, tido como um grande sucesso da cultura polonesa e como uma prova de seu valor—afinal, foi reconhecido internacionalmente. Ademais, é simultaneamente elogiado pelo mundo inteiro por seu caráter “eslavo” único que, em troca, serve como uma evidência de que os poloneses podem criar um artefato cultural que atende aos padrões ocidentais. Tal sentimento ressoa simultaneamente a duas necessidades geradas pelo posicionamento definido acima. De um lado, a noção de singularidade serve como prova de que os poloneses são considerados diferentes, tanto do Ocidente como da Rússia. Por outro lado, satisfaz a necessidade polonesa pela aprovação ocidental: já que *The Witcher 3* é um sucesso comercial global, os poloneses que compartilham tal mentalidade podem finalmente ter paz, reconhecidos como parte da cultura ocidental e não como parte de um país bárbaro, incivilizado e oriental.

A necessidade simultânea de aprovação e de reconhecimento da excepcionalidade está enraizada na tendência da cultura polonesa de se descrever como parte da Europa Ocidental (Janion, 2006), ainda que explore a ideia de cultura eslava enquanto se distancia da mesma (Sowa, 2011). Como resultado, “eslavicidade” é igualada à “polonesidade” no nível visual, mas, dentro do jogo, a divisão entre o campesinato eslavo primitivo e a educada nobreza é muito bem preservada. Então, o jogo não manifesta nenhum desejo por decolonização. É mais uma parte do sonho sobre o retorno polonês ao abraço caloroso dos antigos impérios coloniais, que finalmente reconhecem a Polônia, uma governante adequada das culturas eslavas, como seu par.

Agradecimentos

Este artigo é resultado de um esforço colaborativo, pois suas principais teses surgiram durante o debate sobre as relações entre jogos de videogame e culturas nacionais, que realizamos em Cracóvia, durante um seminário do Jagiellonian Game Studies Research Center. Há vários colaboradores para as ideias apresentadas, algumas que surgiram no calor no debate—Małgorzata Majkowska, Bartłomiej Schweiger e Maciej Nawrocki sendo os participantes mais ativos e perspicazes. Gostaria de agradecer a todos os participantes do seminário por suas contribuições. Como Bartłomiej Schweiger também é autor do estudo das relações de poder em *The Witcher 3* e *Dragon Age: Inquisition*, lidando principalmente com a desconfiança pós-colonial polonesa em relação às instituições (Schweiger, 2017), não abordei essa questão neste artigo. Agata Zarzycka forneceu informações valiosas sobre o raciocínio aqui utilizado e graciosamente editou e revisou o artigo.

Conflitos de interesses

O autor não possui conflitos de interesses a declarar.

Referências

- Anderson, B.** 2006. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Nova York: Verso Books.
- Arean.** 2015. *On The Witcher 3, Diversity and Amerocentrism*. Medium, 4 de junho. Disponível em: <https://medium.com/@Arean91/on-the-witcher-3-diversity-andamerocentrism-b03232707384> [Último acesso em maio de 2017].
- Beauvois, D.** 2005. *Trójkat ukraiński: Szlachta, carat i lud na Wołyniu, Podolu i Kijowszczyźnie, 1793–1914*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Beja, D.** 2015. *The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a Step Forward for Ethnic Diversity in Games*. Gamasutra, 5 de junho. Disponível em: http://www.gamasutra.com/blogs/DaveBleja/20150605/245285/The_Melting_Pot_and_the_Salad_Bowl_Why_the_Witcher_3_is_a_step_forward_for_ethnic_diversity_in_games.php [Último acesso em 5 de maio de 2017].
- Bethesda Game Studios.** 2011. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, programa de computador.
- Bhabha, H.** 2012. *The Location of Culture*. Nova York: Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203820551>
- Bill, S.** 2014. *Seeking the Authentic: Polish Culture and the Nature of Postcolonial Theory*. NONSITE.org, 12 de agosto. Disponível em: <http://nonsite.org/article/seeking-the-authentic-polish-culture-and-the-nature-of-postcolonial-theory> [Último acesso em 15 de agosto de 2017].
- BioWare.** 2003. *Knights of the Old Republic*, programa de computador.
- BioWare.** 2015. *Dragon Age: Inquisition*, programa de computador.
- Blacha, M & Kubiński, P.** 2016. *Creating The Witcher's World: An Interview with Marcin Blacha of CD Projekt Red*. Culture.pl. Disponível em: <http://culture.pl/en/article/creating-the-witchers-world-an-interview-with-marcin-blacha-of-cdprojekt-red> [Último acesso em 14 de agosto 2017].
- Borkowska, G.** 2010. Perspektywa postkolonialna na gruncie polskim—pytania sceptyka. *Teksty Drugie*, 5: 40–52.

- Boudreau, I.** 2015. *The Witcher 3 Is Totally White*. Bitter Empire, 11 de junho. Disponível em: <http://bitterempire.com/the-witcher-3-is-totally-white/> [Último acesso em 6 de maio de 2017].
- Buford, G.** 2014. The Witcher's Fourth Act Takes RPGs to the Next Level. *Kotaku*, 19 August. Disponível em: <http://kotaku.com/the-witchers-fourth-act-takes-rpgsto-the-next-level-1623958861> [Último acesso em 12 de maio de 2017].
- Castro-Gómez, S.** 2007. The Missing Chapter of the Empire: Postmodern Reorganization of Coloniality and Post-Fordist Capitalism. *Cultural Studies*, 21(2-3): 428-48. DOI: <https://doi.org/10.1080/09502380601162639>
- Cavanagh, C.** 2004. Postcolonial Poland. *Common Knowledge*, 10(1): 82-92. DOI: <https://doi.org/10.1215/0961754X-10-1-82>
- CD Projekt Red.** 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt*, programa de computador.
- Chmielarz, A.** 2015. The Boy Who Cried White Wolf: On Polygon's *The Witcher 3* Review. *Medium*, 14 de maio. Disponível em: <https://medium.com/@adrianchm/the-boy-who-cried-white-wolf-on-polygon-s-the-witcher-3-review-f7ac8d7f0a5> [Último acesso em 5 de maio de 2017].
- Consalvo, M.** 2006. Console Video Games and Global Corporations. *New Media & Society*, 8(1): 117-37. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444806059921>
- Cosmo811.** 2015. *The Witcher 3*, Diversity, and Americentrism. *Ign.com*, 7 de junho. Disponível em: <http://www.ign.com/blogs/cosmo811/2015/06/07/the-witcher-3-diversityand-americism> (Último acesso em 6 de maio de 2017).
- Davies, N.** 1981. *God's Playground: A History of Poland*, Vol. 1. Oxford: Oxford University Press.
- Delaperrière, M.** 2008. Gdzie są moje granice? O postkolonializmie w literaturze. *Teksty Drugie*, 6: 9-19.
- Deltcheva, R.** 1998. The Difficult Topos In-Between The East Central European Cultural Context as a Post-Coloniality. *The Sarmatian Review*, 18(3): 557-62.
- Ditum, N.** 2016. *The Witcher 3* Is One Of The Best War Games There's Ever Been. *Eurogamer.net*, 28 de agosto. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/2016-08-28-the-witcher-3-is-one-of-the-best-war-games-theres-everbeen> [Último acesso em 5 de outubro de 2017].
- Domańska, E.** 2008. *Obrazy PRL w perspektywie postkolonialnej. Studium przypadku. Obrazy PRL. Konceptualizacja realnego socjalizmu w Polsce*, pp. 167-86. Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.
- Fussell, S.** 2015. Video Games Without People of Color Are Not 'Neutral'. *Offworld*, s. dat. Disponível em: <http://boingboing.net/2015/06/26/race-video-games-witcher-3.html> [Último acesso em 6 de maio de 2017].
- Gault, M.** 2015. War Is Hell, and 'The Witcher 3' Gets It. *Motherboard*, 30 de dezembro. Disponível em: https://motherboard.vice.com/en_us/article/wnx83y/the-witcher3-gets-war [Último acesso em 5 de outubro de 2017].
- Gies, A.** 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt* Review: Off The Path. *Polygon*, 13 de maio. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one> [Último acesso em 5 de maio de 2017].
- Hero, H.** 2017. *The Witcher Series' Best Quest-Line* Might Not Be The One You Think It Is. *Talk Among Yourselves*, 2 de maio. Disponível em: <http://tay.kinja.com/the-witcherseries-best-quest-line-might-not-be-the-one-1792859323> [Último acesso em 14 de agosto de 2017].

- Jameson, F.** 2006. Businessman in Love. In: MORETTI, F (Ed.), *The Novel: Forms and Themes*, pp. 436–48. Princeton, NJ: Princeton University Press. DOI: <https://doi.org/10.1515/9780691243740-023>
- Janion, M.** 2006. *Niesamowita Słowiańszczyzna: Fantazmaty Literatury*. Cracóvia: Wydawnictwo Literackie.
- Kain, E.** 2015. Should 'The Witcher 3' Feature More People of Color? *Forbes*, 4 de junho. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/06/04/should-thewitcher-3-feature-people-of-color/> [Último acesso em 5 de maio de 2017].
- Kowalik, P.** 2015. Love Letter to Person Who Demands Racial Quotas in Witcher 3. *Elysianshadows.com*, 5 de junho. Disponível em: <http://elysianshadows.com/updates/love-letter-to-person-who-demands-racial-quotas-in-witcher-3/> [Último acesso em 6 de maio de 2017].
- Lane, R.** 2017. How CD Projekt Envisioned *The Witcher 3*'s Striking Depiction of War. *PC Games News*, 25 de janeiro. Disponível em: <https://www.pcgamesn.com/thewitcher-3-wild-hunt/the-witcher-3-story-war> [Último acesso em 5 de outubro de 2017].
- Lisicki, P.** 2013. Mentalność postkolonialna. *Do Rzeczy*, 9 de junho. Disponível em: <https://dorzeczy.pl/911/Mentalnosc-postkolonialna.html> [Último acesso em 7 de maio de 2017].
- McCasker, T.** 2014. *The Witcher 3* and the Eastern European Difference. *ING*, 9 de março. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2014/03/10/the-witcher-3-and-the-eastern-european-difference> [Último acesso em 12 de maio de 2017].
- Mignolo, W.** 2002. The Enduring Enchantment (or the Epistemic Privilege of Modernity and Where to go From Here). *The South Atlantic Quarterly*, 101(4): 927–54. DOI: <https://doi.org/10.1215/00382876-101-4-927>
- Mignolo, W.** 2007. Delinking: The Rhetoric of Modernity, the Logic of Coloniality and the Grammar of De-Coloniality. *Cultural Studies*, 21(2–3): 449–514. DOI: <https://doi.org/10.1080/09502380601162647>
- Mignolo, W.** 2009. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. *Theory, Culture & Society*, 26(7–8): 159–81. DOI: <https://doi.org/10.1177/0263276409349275>
- Moosa, T.** 2015. Colorblind: On *The Witcher 3*, Rust, and Gaming's Race Problem. *Polygon*, 3 de junho. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem> [Último acesso em 5 de maio de 2017].
- Mueller, J.** 2016. On The Portrayal of People of Color and Potatoes in Fantasy Games. *New Normative*, 20 de dezembro. Disponível em: <http://newnormative.com/2016/12/20/on-the-portrayal-of-people-of-color-and-potatoes-in-fantasy-games/> [Último acesso em 6 de maio de 2017].
- Mukherjee, S.** 2016. Playing Subaltern. *Games and Culture*, n. vol. (primeira publicação on-line): 1–17.
- Murff, J.** 2015. Misunderstanding Narrative: Another Response to Adrian Chmielarz. *Simplikation*, s. dat. Disponível em: <http://simplikation.com/misunderstandingnarrative-another-response-to-adrien-chmielarz/> [Último acesso em 14 de agosto de 2017].
- Nycz, R.** 2010. Możliwa Historia Literatury. *Teksty Drugie*, 5: 167–84.
- Ong, S.** 2016. The Video Game Industry's Problem With Racial Diversity. *Newsweek*, 13 de outubro. Disponível em: <http://www.newsweek.com/2016/10/21/video-games-race-black-protagonists-509328.html> [Último acesso em 21 de setembro de 2017].

- Piranha Bytes.** 2001. *Gothic*, programa de computador.
- Poor, N.** 2012. 'Digital Elves as a Racial Other in Video Games. *Games and Culture*, 7(5): 375–96. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412012454224>
- Pötzsch, H.** 2015 Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in Firststand Third-Person Shooters. *Games and Culture*, 12(2): 156–78. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412015587802>
- Pratt, M.** 1992. *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*. Nova York: Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203163672>
- Rockstar North.** 2008. *Grand Theft Auto IV*, programa de computador.
- Sapkowski, A.** 1995. Piróg, albo nie ma złota w Szarych Górach. *Nowa Fantastyka*, 5: 65–72.
- Schreiber, P.** 2016. How The Witcher Plays with Polish Romanticism. *Culture.pl*, 23 de fevereiro. Disponível em: <http://culture.pl/en/article/how-the-witcher-plays-with-polish-romanticism> [Último acesso em 14 de agosto de 2017].
- Schweiger, B.** 2017. Reprezentacje Władzy w Grach Komputerowych. Porównanie Wiedźmina III oraz Dragon Age: Inquisition. *Teksty Drugie*, 3: 276–93. DOI: <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.17>
- Sowa, J.** 2011. *Fantomowe ciało króla: Peryferyjne zmagania z nowoczesną formą*. Cracóvia: Universitas.
- Szymborska, W.** 1997. Voices. In: Barańczak, S e Cavanagh, C (Eds.), *Nothing Twice: Selected Poems*, pp. 122–5. Cracóvia: Wydawnictwo Literackie.
- Tassi, P.** 2015. Yes, I'm Colorblind About 'The Witcher 3', And Yes, That's A Problem. *Forbes*, 4 de junho. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/06/04/yes-im-colorblind-about-the-witcher-3-and-yes-thats-a-problem/> [Último acesso em 5 de maio de 2017].
- Taylor, C.** 1989. *Sources of the Self: The Making of the Modern Identity*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tazbir, J.** 2010. French Opinions on Poland and Poles. *NAUKA*, 1: 25–36.
- Thompson, E.** 2005. Said a sprawa polska. Przeciwno kulturowej bezsilności peryferii. *Europa. Tygodnik Idei*, 65: 11–13.
- Thompson, E.** 2007. Sarmatyzm i postkolonializm. O naturze polskich resentymentów. *Dziennik*, 11 de maio. Disponível em: <http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/193060,sarmatyzm-i-postkolonializm.html> [Último acesso em 10 de maio de 2017].
- Thompson, E M.** 1999. Nacjonalizm, kolonializm, tożsamość. *Teksty Drugie*, 5: 25–39.
- Todorova, M.** 2009. *Imagining the Balkans*. Oxford: Oxford University Press.
- Zajas, K.** 2008. *Nieobecna Kultura: Przypadek Inflanckich*. Cracóvia: Universitas.
- Ziemkiewicz, R.** 2011. W Polsce, jak w krajach postkolonialnych, funkcjonuje podział na 'kreoli' i 'tubylców'. *Polska The Times*, 7 de outubro. Disponível em: <http://www.polskatimes.pl/artykul/459043,ziemkiewicz-w-polsce-jak-w-krajachpostkolonialnych-funkcjonuje-podzial-na-kreoli-i-tubylcow,id,t.html> [Último acesso em 7 de maio de 2017].

