



DESCOLONIZANDO OS JOGOS¹

DECOLONIZING GAMES

Aaron Trammell²
Suiane Costa Ferreira³

Resumo

Introdução: A Práticas e Cuidado: Revista de Saúde Coletiva tem a satisfação de publicar uma palestra da nossa seção especial Conferências/Palestra que se propõe a ampliar a divulgação de debates e pesquisas que trazem questões inerentes à contemporaneidade e sua interface com a educação e a saúde. **Objetivo:** Essa seção teve como objetivo promover o diálogo com pesquisadoras e pesquisadores que se dedicam aos estudos sobre o mundo dos jogos e sua interface com a educação, principalmente sobre a premente necessidade da descolonização dos jogos. **Método:** Nosso palestrante é o Dr. Aaron Trammel, que é professor associado de Informática, da Universidade da Califórnia Irvine. Esta palestra foi mediada pela Dra. Suiane Costa, pesquisadora da área de jogos na interface com saúde e educação. **Resultados:** Trammell abordou debates contemporâneos sobre como os jogos promovem os valores da supremacia e privilégio branco, consituindo-se em mídias colonizadoras e reprodutoras de estereótipos, racismo e violências contra grupos minorizados.

Palavras-chaves: Jogo; Descolonização; Racismo; Educação.

Abstract

Introduction: "Práticas e Cuidado: Revista de Saúde Coletiva" is pleased to publish a lecture from our special section Conferences/Lectures, which aims to broaden the dissemination of debates and research on issues pertaining to contemporaneity and their interaction with education and health. **Aim:** The aim of this section was to promote a dialogue with researchers who study the world of games and their relationship with education, particularly with regard to the urgent need to decolonize games. **Method:** Our interviewee is Dr. Aaron Trammel, Associate Professor of Computer Science at the University of California, Irvine. This lecture was mediated by Dr. Suiane Costa, a researcher in the field of games at the interface with health and education. **Results:** Trammell addressed contemporary debates about how games promote the values of white supremacy and privilege, becoming a colonizing media and reproducing stereotypes, racism and violence against minority groups.

Keywords: Game; Decolonization; Racism; Education.

¹ Palestra apresentada no I Simpósio Internacional de Jogos, Educação, Saúde e Debate Étnico-racial, traduzida por Bruno Cesar da Silva Almeida (E-mail: bruno.bcesar@gmail.com)

² Doutor em Comunicação e Informática pela Universidade de Rutgers. Professor na Universidade da Califórnia.

E-mail: trammell@uci.edu

³ Doutora em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Docente no Mestrado Profissional em Saúde Coletiva da Universidade do Estado da Bahia. Coordenadora do Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9884-5540> E-mail: scferreira@uneb.br



INTRODUÇÃO

A Práticas e Cuidado: Revista de Saúde Coletiva tem a satisfação de publicar uma palestra da nossa seção especial Conferências/Palestra que tem como objetivo ampliar a divulgação de debates e pesquisas que trazem questões inerentes à contemporaneidade e sua interface com a educação e a saúde.

Nessa palestra apresentada, o debate se foca na premente necessidade da descolonização dos jogos.

Os jogos, mais do que um passatempo, representam uma mídia que, em si, reúne elementos verbais, visuais, sonoros, gestuais, além de regras e mecânicas que carregam sentidos e emoções. São, portanto, uma forma poderosa de conexão e comunicação. Contudo, na modernidade, tanto o processo quanto o imaginário empregado na criação e fruição de jogos parte quase que exclusivamente de uma perspectiva eurocêntrica, branca e colonial (Bettocchi, 2021; Ferreira, Garcia, Dias, 2023), reproduzindo informações e visões universalizantes, estereótipos e violências que confirmam as perspectivas dominantes em uma sociedade hierarquizada a partir do fenótipo.

As narrativas e os personagens dos jogos podem atuar como instrumento importante de fortalecimento e propagação de estereótipos e, dada sua centralidade na construção do ambiente social, também colaboram para sua naturalização, confirmando determinadas visões de mundo em detrimento de outras.

Entre os personagens apresentados no universo dos jogos, a população negra está entre as que mais encontram problemas, pois vivemos em um mundo racializado que hierarquiza vidas. Os jogos podem apresentar a branquidão como algo bom ou heróico, enquanto apresentam a negritude como algo perigoso ou animalesco. Em muitos jogos, vemos histórias "coloniais" em que os jogadores assumem os papéis de reis europeus, conquistadores e colonos europeus (exemplo em Puerto Rico, African Star, Catan e a série Civilisation, para citar apenas alguns). Em muitos tomamos o partido de soldados americanos brancos ou combatentes da liberdade (America's Army, Resident Evil). Há também jogos em que podemos lutar com magia branca "boa" e magia negra "má" (exemplo, Magic: The Gathering). Estas fantasias têm origem nas ideias coloniais de que os europeus brancos são civilizados e moralmente



avançados, enquanto os povos nativos do Sul são criaturas desumanas, bestas e selvagens (Harrer; Custódio, 2022). Por isso é importante reconhecer que os jogos não são tecnologias neutras e que carregam estereótipos e racismo.

Jogadores negros interagindo com esses jogos impregnados de valores coloniais, repletos de personagens brancos heróicos, passam a imitar e se identificar com eles, introjetar comportamentos, valores, atitudes e uma cultura branco-referenciada, o que não se encaixa dentro de sua própria realidade psicossocial além de conter elementos que degradam seu próprio eu físico, cultural, étnico. O brincar imaginativo pode lançar as bases para sentimentos de inferioridade, auto-ódio, rejeição de seu povo e sofrimentos psíquicos (Wilson, 2022). Ver-se representado todo o tempo por discursos e imagens racistas e desumanizadoras produz uma distorção da autoimagem, prejuízo à autoestima e afeta aspectos cognitivos, emocionais e sociais desse jogador (Grossi et al, 2020).

Para aprofundar esse debate, nosso palestrante, o Prof. Dr. Aaron Trammell, que é professor associado de Informática na Universidade da Califórnia Irvine, apresenta reflexões de como os jogos promovem os valores da supremacia e privilégio branco, consistindo-se em mídias colonizadoras e reprodutoras de estereótipos, racismo e violências contra grupos minorizados e a urgente necessidade de descolonizar essa mídia.

A palestra ministrada pelo professor Dr. Aaron Trammell sobre a descolonização dos games foi mediada pela Dra. Suiane Costa, pesquisadora da área de games na interface com saúde e educação.

PALESTRA DA PROF^a. AARON TRAMMELL

Nesta palestra, pretendo falar sobre o que quero dizer quando falo sobre a descolonização do jogo. Acho importante definir algumas palavras-chave para que todos possamos entender o que está sendo discutido.

Para começar, acho que devemos esclarecer o que quero dizer quando falo sobre privilégio branco. Para mim, o privilégio branco é um termo que vem das comunidades ativistas antes de entrar no discurso acadêmico. É uma observação vivida de que as pessoas brancas tendem a ter vantagens socioeconômicas sobre as pessoas negras. É importante ressaltar que, seguindo o trabalho de Sara Ahmed, ele



também é um afeto. É a ideia de que um estilo de vida suburbano de classe média é merecido e que isso o fará feliz. As pessoas que desfrutam do privilégio branco não são necessariamente supremacistas brancos. Portanto, é isso que quero dizer quando falo de privilégio branco. E digo isso para contrastar com a supremacia branca, sobre a qual falarei com frequência de duas formas, mas geralmente, quando falo sobre supremacia branca, estou falando sobre a última. A Supremacia branca sintetizada aqui na América do Norte por um grupo como a Ku Klux Klan. E a supremacia branca é a ideologia de que o tom de pele claro ou a ascendência europeia são superiores.

Além disso, é a crença de que essa superioridade justifica uma relação de poder violenta e dominadora sobre os outros. Por isso, eu a chamo de Supremacia branca com S maiúsculo, porque ela é uma ideologia. Ela foi produzida por grupos estatais por meio de coisas como conceder direitos de propriedade a algumas pessoas e não a outras, historicamente, ao conceder direitos de voto a algumas pessoas e não a outras, historicamente. Portanto, embora tenham sido feitas emendas e reparações, pelo menos na América do Norte, nesse sentido, ainda há um grupo de pessoas que acredita que essa foi uma decisão errada. E assim, a Supremacia branca surge como uma faceta ideológica e uma implicação material histórica desse conjunto de decisões político-estatais.

A outra maneira como ela atua é mais infraestrutural e é a supremacia branca com S minúsculo, que seria a ideia de que a própria sociedade está voltada para dar vantagens materiais concretas para os brancos. E quando eu falar vou tentar especificar de qual supremacia estou falando.

Uma delas é uma ideologia clara e concreta que é compartilhada por pessoas como parte de um grupo de ódio ou adjacente a um grupo de ódio. E a outra como sendo uma espécie de atitude que permeia todas as facetas da vida social e leva à desigualdade social entre pessoas brancas, negras e indígenas. Portanto, essas eram as palavras-chave sobre as quais eu realmente queria falar.

Mas para esta palestra, agora eu quero falar um pouco mais sobre como essas palavras-chave estão implicadas e dentro do tipo de conceito de jogo que, acredito, muitos de vocês nesta sala e eu mesmo trabalhamos. Por isso, eu queria falar sobre um histórico de alguns dos principais nomes e da teoria do jogo e falar com vocês sobre como essas ideias aparecem em seus trabalhos e como, na verdade, eles ainda estão muito ligados a esse conceito de jogo que talvez todos nós ainda estejamos usando hoje. E meu objetivo com isso é mostrar a você que quando falamos de jogo,



não se trata realmente de um termo neutro ou apolítico, mas sim de um termo repleto de política, e em um sentido importante e racializado de política. Portanto, ele está muito ligado a essa ideia de colonialismo e a todos esses outros termos que realmente vem dele.

Em relação ao jogo, há duas tradições principais sobre as quais falarei hoje. Uma pode ser descrita brevemente como jogo como cultura e a outra como jogo e aprendizado. Pelo que sei, muitos de vocês trabalham na área de jogos e aprendizagem, mas ambos esses discursos trabalham juntos. Quando falamos sobre jogos, estamos frequentemente falando sobre como as ideias derivadas dessas duas tradições impactaram e influenciaram uns aos outros.

Temos alguns textos importantes no debate de jogo e cultura. Você tem o livro de Johann Huizinga, *Homo Ludens*, escrito em 1938. Essa é uma abordagem histórica da arte do jogo, muito famosa pelo conceito do círculo mágico e a ideia de que o jogo em si é uma atividade voluntária. Também temos o livro de Roger Caillois, *Os Jogos e os Homens*, escrito em 1958. É um livro com uma abordagem sociológica do jogo. Nele, ele postula que o jogo tem várias formas diferentes, incluindo a competição, acaso, imitação e vertigem. E, por fim, temos Bernard Suits, que também se baseia nesses aspectos em seu livro, *The Grasshopper*. E ele fala sobre como o jogo pode representar um sonho utópico, um imaginário em que as pessoas são capazes de jogar o jogo da vida de forma a vencer, e eles se movem para uma espécie de espaço utópico. É claro que toda utopia, todos os holofotes, projetam sombras e mesmo essa utopia pode ser corrompida por alguns dos aspectos coloniais do próprio jogo.

Passando para o jogo e o aprendizado, há outro conjunto de conversas acontecendo aqui neste espaço. E, de certa forma, conversas que aconteceram anteriormente. Agora, é importante observar que essas linhas do tempo estão um pouco fora de ordem, com John Piaget publicando seu livro antes de Lev Vygotsky. E isso se deve ao fato de que o livro de Piaget, *Play, Dreams and Imagination* foi traduzido para o inglês antes do livro de Vygotsky. Assim, a popularização dos textos de Vygotsky vem depois da popularização de Piaget. Então, eu queria apenas mostrar como eles foram cronologicamente apreciados pelo mundo de língua inglesa, porque acho que isso também é importante para essa narrativa colonial que estou traçando para o jogo.



Mas o trabalho de Karl Groos, *The Play of Man*, é uma abordagem evolutiva do jogo. E ele argumenta que o jogo é um processo que surgiu devido à seleção natural, que nós desenvolvemos a capacidade de jogar. Isso é desenvolvido com base em todo o trabalho que mostrei anteriormente em meu slide sobre jogo e cultura, mas também é muito desenvolvido por John Piaget, que argumenta que há uma abordagem psicológica para o jogo e aprendizado, e que fazemos isso por meio de processos de assimilação, fingir fazer algo até que sejamos capazes de fazê-lo repetidamente, e associação, que é perceber como coisas diferentes refletem ou não refletem umas às outras. E isso é muito o que Caillois falaria quando discute o mimetismo ou a imitação. Esses aspectos são fundamentais para o processo psicológico de aprendizado, de acordo com Piaget e também com Vygotsky, que também fala sobre o jogo como afeto e essa coisa que ele chama de zona de desenvolvimento proximal, que são basicamente esses passos em diferentes idades, onde aprendemos a jogar de diferentes maneiras, e eles nos ajudam basicamente a aprender pouco a pouco, como abordamos o mundo. E eu quero mostrar tudo isso em detalhes, porque acho que é importante questionar alguns desses conceitos fundamentais que são a base da abordagem científica do jogo e do aprendizado. Então, voltando a alguns desses textos, podemos realmente ver algumas ideias problemáticas, não apenas problemáticas, eu diria mesmo que é meio horrível, nauseante, especialmente como um homem negro falando sobre essa história.

Portanto, o principal aspecto que realmente aparece aqui nos textos gerais é uma dicotomia entre o que é chamada de “civilização”, e coloco aspas porque não acredito nisso como um termo, e também cito barbárie, um termo no qual também não acredito. Mas essa é a maneira através da qual o jogo tende a ser discutido, como coisas que pessoas civilizadas ou bárbaras fazem. Portanto, nesta ilustração, datada de 1902, é de um homem chamado Udo J Kepler, que era ilustrador da revista *Puck*. E aqui está uma ilustração satírica mostrando as forças da civilização, representadas pelas ideologias britânicas e americanas que lutam contra as forças da barbárie, representada aqui por pessoas negras, aborígenes e indígenas. E eu queria colocar isso aqui porque é contemporâneo a muitos dos discursos sobre jogo que discutiremos, como Karl Groos. E uma das defesas que os supremacistas brancos tendem a fazer dessa obra, é que ela é de data historicamente imprecisa, para dizer que houve uma narrativa racista. E você pode ver claramente aqui que havia algumas



peças que estavam preocupadas com essa narrativa sobre a civilização, embora nos escritos científicos e acadêmicos da época, as pessoas usavam muito o termo civilização e contrapondo-o a um entendimento racista de outros povos que foram chamados de bárbaros ou primitivos. E isso aparece de fato na literatura sobre jogo da época. Por exemplo, Karl Groos escreveu isso. Ele disse que, entre as raças primitivas, onde o trabalho da vida é em sua maior parte guiado pelo impulso natural, pelo menos no caso dos homens, os meninos podem obter uma preparação suficiente para sua vida futura através dos jogos, embora geralmente recebam alguma instrução formal. Mas com o uso civilizado, o esforço sério e persistente, que não depende de capricho ou impulso, é uma condição indiscutível de sucesso na luta pela vida. E por esse motivo, a vida escolar deve promover um elevado senso de dever, em oposição à mera inclinação a isso.

Portanto, você vê ali, imediatamente, essa ideia de que o progenitor da teoria do jogo, Karl Groos, argumentou que o jogo era algo que as pessoas evoluíam, também tinha uma visão Supremacista branca S maiúsculo, em que ele achava que algumas raças fossem de fato primitivas e outras raças fossem de fato civilizadas. E, à medida que ele prosseguia para discutir as implicações do jogo e da estética, esse tipo de ideia de que o jogo era algo que civilizaria e teria uma função civilizadora seria algo que seria imitado e repetido várias vezes na teoria do jogo, assim como um país colonizador chegaria e colonizaria por meio de violência, guerra e força bruta. Além disso, nessa ideia de jogo, temos esse tipo de colonização intelectual, onde há uma ideia de que algo como a civilização pode ser compreendido, e que defende um ideal europeu de cultura, um ideal europeu branco de cultura.

Continuando temos Johan Huizinga, que escreveu sobre jogo e cultura e teve a ideia do círculo mágico, escrevendo “para o selvagem com seus poderes extremamente limitados de coordenação lógica e organização, praticamente tudo é possível”. Aqui Huizinga está se referindo à ideia de que no jogo, às vezes, quando fazemos de conta, imaginamos que podemos fazer qualquer coisa no mundo e tudo é possível. Mas aqui, ele também traz o tipo de discurso racializado e compara o tipo de energia infantil do jogo, que ele também observa e discute, com o comportamento do que ele chama aqui de selvagens. E ele com certeza está se referindo a pessoas que viviam no sul global, pessoas que viviam no mundo não europeu, e, é claro, pessoas que sofreram o impacto do comércio de escravos. E ele também cria um tropo muito



negativo sobre o que é racionalidade e lógica e quem detem essas coisas, porque esses conceitos também eram conceitos científicos construídos na Europa. Portanto, quando ele fala sobre coordenação lógica, ele também está falando sobre o pensamento e a cultura europeus.

Portanto, essa é realmente uma parte desafiadora e difícil da revisão de sua teoria. Agora, também em sua defesa, ele está escrevendo como alguém que viveu na Suíça durante a ocupação da Alemanha nazista. E assim, a barbárie, que ele via no nazismo, também pesava muito em sua mente. No entanto, ao mesmo tempo, ele está reproduzindo em seus textos, os mesmos tropos supremacistas brancos sobre a superioridade das raças que os nazistas utilizavam para doutrinar as pessoas na Europa durante a Segunda Guerra Mundial. Portanto, essas ideias continuam a informar os outros aspectos da teoria do jogo.

Jean Piaget, escrevendo contemporaneamente com o Vygotsky, também basearia seu trabalho em um conjunto de normas e sensibilidades culturais europeias. O interessante do trabalho de Piaget é que ele realmente não supõe, ou ele meio que ignora, todas as diferentes maneiras pelas quais seu trabalho está realmente conectado a um diálogo muito eurocêntrico. Para pesquisar o desenvolvimento psicossocial da linguagem e do jogo nas crianças, Piaget simplesmente observou seus próprios filhos e seus comportamentos à medida que cresciam, e Piaget era suíço. Portanto, os modelos de jogo e aprendizado que Piaget postulam, centralizam e reverenciam, por meio de suas propensões metodológicas, a cultura branca europeia. Sendo assim, embora o tipo de racismo no trabalho de Piaget não seja tão explícito quanto no trabalho de Huizinga ou no trabalho de Karl Groos, ele citou e compartilhou seu apreço pelo trabalho deles. Ele não se perguntou de verdade se haveria alguma diferença cultural entre as observações que ele fez com seus filhos e os filhos de outra cultura. Assim, você pode ver novamente que um tipo de normatividade branca do jogo está sendo reinscrita no trabalho de Piaget. E isso também se estende ao trabalho de Vygotsky no âmbito do jogo e do aprendizado também, pois seu trabalho era muito semelhante ao de Piaget e o construiu dentro do mesmo tipo de linha, apenas falou mais sobre como o aprendizado funciona de forma detalhada.

Voltando ao jogo e cultura, o trabalho de Roger Caillois, na verdade, Caillois estava realmente preocupado com o que eu explicaria como a ideia de miscigenação, miscigenação racial e jogo. E isso está codificado em seu trabalho, portanto, você realmente precisa ler o livro para ver como isso funciona. Mas quando ele fala sobre



esses diferentes ideias como competição e acaso, por exemplo, ele as codifica em diferentes tropos culturais. Portanto, ele fala sobre a competição e o acaso como formas de jogo que ocorrem em países civilizados. E com isso ele quer dizer como a Europa ou a América do Norte. Mas quando ele passa a falar sobre mimetismo e vertigem, ele fala sobre isso como sendo formas menos civilizadas de jogo. E ele também tem coisas chamadas de "combinações proibidas de jogo", que são coisas como quando você tem competição e imitação trabalhando juntas, ele acredita que esse é um tipo muito perigoso de jogo. Por isso, defendo que, na verdade, ele está dizendo que não deveria haver um tipo de mistura entre esses tipos de jogos, porque o tipo de jogo que as pessoas fazem na África não é o mesmo tipo de jogo que as pessoas fazem na Europa e é perigoso misturar essas coisas. Ele escreveu diretamente, e eu cito: "Assim como o princípio de *agôn* (da competição) é um princípio destruído pela vertigem, *alea* (o acaso) é destruído pela imitação. E não há mais jogo, propriamente dito". Ele estava muito, muito preocupado, com o fato de trazer essas diferentes formas de jogo, que ele via como produtivas em seus diferentes contextos sociológicos, seria perigoso. Portanto, acho que esse é, na verdade, apenas um argumento contra a mistura racial, que é muito sombrio e muito perturbador por si só.

Continuando, acho que hoje temos muitos acadêmicos que estão fazendo um ótimo trabalho em questionar isso. E eu gostaria de mencionar alguns deles antes de começar a ler um pouco mais sobre jogo e reparação, porque acho importante mostrar que não sou só eu que estou trabalhando nesse projeto. Na verdade, muitas outras pessoas também estão fazendo um ótimo trabalho.

Meu amigo Shuvik Mukherjee tem texto incrível. Ele tem um artigo chamado "Playing subaltern", que eu adoro. E ele escreve aqui, o jogador, seja dos antigos países colonizados ou de outros lugares, interage em jogos que envolvem questões relacionadas ao colonialismo, quer ele opte por isso ou não. O mundo dos videogames oferece as seguintes possibilidades simultâneas de subalternidade, protesto, elitismo e hegemonia. A atualização pelo jogador é que resulta em um entendimento e uma experiência mais profundos do pós-colonial. E o que Shuvik está explicando aqui é que, quando você joga um jogo com tropos claramente coloniais, por exemplo, *Far Cry 3*, você não apenas joga e lê o jogo como jogador, mas também o jogo lê você de volta. Você tem sua sua própria interpretação e sua própria leitura. Você pode obter prazeres ou dor com esse jogo. E essa sensação de ambivalência que ele está descrevendo



aqui, acho que, na verdade, é muito importante para entender e reconhecer como a experiência pós-colonial que muitos de nós estamos vivenciando hoje em dia pode ser navegada ou negociada enquanto pensamos no jogo. Reconhecer e aceitar essa ambivalência é muito importante para pensar criticamente sobre a natureza pós-colonial dos jogos neste momento.

Há também Meghna Jayanth, que fez uma palestra na Digra, Índia, em 2021. E ela fala sobre como os protagonistas brancos são frequentemente retratados como heróis nos jogos. Eles são excepcionais. Seu poder aumenta com o tempo. Eles tomam decisões vitais para outras pessoas no mundo e são perdoados. Eles são individualista. Eles andam armados. Eles refazem o mundo como um modo de autoexpressão. E nós o fazemos também quando jogamos esses jogos. E eles não veem raça, nem são lidos pelas lentes da raça. E acho que isso é muito concreto, se você tiver a chance de assistir à palestra de Meghna, é muito brilhante. E acho que é uma ótima explicação de como a branquitude nos jogos que jogamos permeia o discurso e cria uma situação que nos faz normalizar muitas coisas desses discursos.

E tem a maravilhosa Tara Fickle que escreveu um livro chamado The Race Card. E em The Race Card, ela escreve que o lúdico fornece a própria definição de justiça que o neoliberalismo se apega. E por isso, você sabe, ela está dizendo que, sempre que falamos de jogos, sempre que falamos de jogar, sempre que falamos de jogos como um tipo diferente de expressão da literatura ou outras. Quando situação de indivíduos ou grupos pode ser vista como merecida da mesma forma que o vencedor ou perdedor de uma corrida merecem seus respectivos prêmios, desde que ambos tenham começado no mesmo lugar.

E penso que ela está basicamente dizendo que os jogos assumem uma definição problemática de justiça em sua própria construção, porque presumem que há algo como um equilíbrio que pode permear os jogos que jogamos. Esse é um conceito. E que os jogos sempre serão equilibrados. Quando sabemos de fato que os jogos podem ser muito manipulados de várias maneiras pelas forças da sociedade em que vivemos. E essas maneiras em geral estão diretamente ligadas ao colonialismo. Portanto, neste momento, vou entrar na segunda parte da palestra, que será mais performativa. Sou eu lendo e reunindo alguns destaques sobre reparação e jogo.



É um texto muito lírico, então eu queria ler um pouco dele para que vocês possam entender qual é o meu argumento e a minha contribuição para esse discurso sobre jogos e o jogar. Por isso, vou começar a ler, e também vou pedir que vocês ouçam algumas coisas. Talvez eu não tenha tempo para passar tudo, mas espero poder passar algumas. E à medida que vocês as experimentam, eu apenas agradeço se usarem seus ouvidos e meditarem comigo sobre o significado dessas coisas, porque também acredito que o jogo é multissensorial e que, quando jogamos, devemos estar pensando também sobre música e escuta como uma forma de jogo, e poesia como uma forma de jogo. E isso em si é parte da prova que apresento a vocês com este projeto e meu livro sobre jogo e reparação.

Então, para começar...Ah, sim, e eu também queria fazer isso. Fiquei muito orgulhoso da capa porque, é uma espécie de continuação da conversa iniciada por Roger Caillois. E essa é uma citação muito deliberada de como eu gostaria que esse conceito fosse no presente.

(Música Sam Cooke - Chain Gang)

Vamos começar com o problema: Nossa definição de jogo está ruim. Nós, estudiosos de jogos, sabemos disso intimamente, já que observamos que os termos com maior potencial emancipatório foram apropriados e cooptados pela retórica de ódio da extrema-direita e pelo fanatismo ao longo da última década. Não é preciso ir além de um bate-papo por voz em um jogo on-line, uma transmissão do Twitch ou um fórum do Reddit para observar como o discurso de ódio dos adolescentes se encaixa na jogabilidade.

O GamerGate foi o momento em que o jogo foi apropriado pelo ódio? Ou, em vez disso, foi o momento em que um século de podridão que corroeu o conceito foi rompido? Pessoal, nosso navio está afundando e estamos prestes a ser levados pelo mar. Talvez estejamos no navio há tanto tempo que nos esquecemos do que é liberdade. O jogo é nosso salvador ou nosso opressor? A tradição radical negra está repleta de histórias de navios negreiros. Também está repleto de histórias de arte, música e outras formas de diversão que têm muito pouco a ver com jogos. “Esse é o som dos homens que trabalham acorrentados”. É o refrão da música de Sam Cooke.

Os homens da música estão cantando, mas também estão sofrendo. Eles estão jogando. Eles estão cantando sobre como seu trabalho é agonizante, como são infelizes e como o cantar lhes traz esperança. O jogo, lido através das lentes da



tradição radical negra, tem a ver com mergulhar na bagunça da vida e com adotar uma práxis filosófica que é sempre fora do alcance. O navio negreiro define a tradição radical negra e seu espectro assombra a todos nós que pensamos dentro dele isso.

É uma história que não é história alguma. Desclocamento, realocação, trauma, dor, sofrimento, um legado horrível, com certeza, mas que inadvertidamente produziu um parentesco entre séculos de negros e outros grupos minorizados que, aos poucos, foram se juntando reconstruir o que séculos de colonialismo quebraram. Mas o que isso tem a ver com o jogo?

Em resumo, quero reparar uma definição de jogo que foi amplamente propagada por estudiosos e filósofos que trabalham dentro de uma tradição branca europeia. Essa tradição de jogo foi teorizada de forma mais famosa pelo historiador holandês Johann Huizinga, o sociólogo francês Roger Caillois, o psicólogo suíço Jean Piaget e o neozelandês Brian Sutton Smith que lê o jogo em um sentido mais positivo e afirma que certas práticas, a saber tortura, são tabus e, portanto, não podem ser um jogo. Argumento que essa abordagem do jogo é limitada e está ligada a um discurso preocupante que invisibiliza as experiências de negros e indígenas. Em outras palavras, ao definir o jogo apenas por meio de suas conotações prazerosas, o termo mantém um viés fenomenológico em relação às pessoas com acesso às condições de lazer. De fato, a tortura ajuda a pintar um quadro mais completo em que os potenciais mais hediondos de jogo são abordados juntamente com os mais agradáveis, mas, ao fazê-lo, o trauma da escravidão é lembrado. Ao repensar essa fenomenologia, meu objetivo é detalhar as formas mais insidiosas em que o jogo funciona como uma ferramenta de subjugação, que machuca tanto quanto cura, e que tem sido cúmplice do apagamento sistêmico de pessoas negras e indígenas do domínio do lazer.

Fred Moten e Stefano Harney não hesitam em definir a negritude. Citando, “a negritude é o local onde o nada absoluto e o mundo das coisas convergem. A negritude é uma fantasia em um porão. Somos a mudança se escolhermos ser, se optarmos por pagar um custo insuportável que é inseparável de um benefício incalculável”.

Para reafirmar, somos “a mudança” porque fomos enviados nos navios. Nos porões de carga dos navios negreiros, tratados como objetos, a subjetividade negra nessa tradição está habitando a objetificação e, ao mesmo tempo, lutando contra o vazio de um futuro acorrentado e um passado colonizado. O desconforto de viver



nesse lugar, nessa história, é o próprio potencial da tradição negra radical. Abraçar e compreender esse lugar dissonante é reparador. Ele localiza em si mesmo uma ética comum de resistência, luta e até mesmo sobrevivência. Para o jogo reparador, precisamos eliminar as dicotomias racistas de civilização e barbárie que, por sua vez, foram usados para justificar horrores como o tráfico de escravos. Devemos abandonar o conceito de que algumas formas de jogo são mais intelectuais ou nobres do que as outras. E, até que o façamos, ainda estaremos todos juntos em um navio que está afundando e precisa urgentemente de reparo. Mas aqui, dentro desse porão, há uma brasa de esperança.

Como escreveu o teórico crítico da raça Frank Wilderson, eu faria meu buraco no navio e queimá-lo-ia de dentro para fora. Na verdade, que a chama do navio negreiro lance nossas sombras sobre o inferno do jogo que coloniza tudo o que toca. Esse jogo está enraizado em uma mentira fundamental e tóxica de equidade, moralidade e educação e lazer e há muito tempo tem excluído pessoas negras e indígenas. Nós sabemos como consertá-lo, faremos isso dançando, cantando, entoando cânticos e comemorando.

Agora vou mostrar um vídeo rápido do filme Dumbo... Essa é uma música do filme Dumbo. E ela se chama Canção dos Trabalhadores. E dá pra ver o que está acontecendo na imagem. Aqui você tem os Trabalhadores, que são basicamente trabalhadores como os negros acorrentados que Sam Cooke descreveu na sua música. E eles cantam uma música e fazem caras de felicidade enquanto trabalham, porque isso é a Disney. E é claro que, os negros não podem ser retratados como trabalhando em sofrimento ou agonia. Esta é a Canção dos Trabalhadores. E se você tiver a oportunidade de pesquisar no Google após a palestra, recomendo que o faça, pois acredito que ela tem uma relação com a próxima parte da palestra. Essa é a música que eles cantam. Ela inclui frases como: "Trabalhamos o dia todo. Trabalhamos a noite toda. Nunca aprendemos a ler ou escrever. Somos os Trabalhadores felizes e de bom coração." E, é claro, isso está condizente com uma série de estereótipos negros que circulavam na época, década de 1950, sobre o fato de os negros serem menos inteligentes do que os brancos. Mas é claro que, ao mesmo tempo, eles estão fazendo esse tipo de trabalho braçal e eles estão felizes com isso. Portanto, voltando a Reparação e Jogo, o problema com o jogo civilizado é que ele coloca pessoas negras e indígenas em confronto. O filme Dumbo, da Disney, fala muito sobre isso.



Em *Dumbo*, o protagonista, um elefante chamado *Dumbo*, é antagonizado e depois se torna amigo por um assassinato de corvos. Os corvos do filme são todos ilustrados como estilosos, falando e cantando com um suingue. E, é claro, eles são negros. No lançamento original de *Dumbo*, o corvo principal se chamava *Jim Crow*, uma alusão às leis segregacionistas dos EUA no século XIX. O racismo no filme foi tão explícito que a Disney posteriormente mudou o nome do personagem para *Dandy Crow* em um esforço para tornar o filme menos obviamente ofensivo. Os corvos do filme são brincalhões, cantam, cacarejam e se pavoneiam cantando. E menciono essa cena não apenas porque ela mostra como o jogo dos negros foi apropriado, distorcido e mercantilizado por um estúdio de cinema branco, mas também porque essa inclusão foi defendida por *Floyd Norman*, o primeiro homem a ser contratado como animador negro pela Disney. Em defesa dos corvos, *Norman* envolve a alegria ingênua da diversão como justificativa para sua inclusão. Ele escreveu um artigo em seu blog intitulado *Black Crows and Other Politically Correct Nonsense (Corvos e Outras Bobagens Politicamente Corretas)*, onde ele explica, e eu cito: “Se você se lembrar da história, um grupo de corvos descolados que faziam seus ninhos em um campo decidiu se divertir às custas do elefante. Depois que *Timothy Mouse* repreende o grupo de penas, eles tem uma mudança de atitude e decidem incentivar o pequeno elefante”. A música é pura diversão e entretenimento, e a animação é inspiradora. A opinião de *Norman* aqui é claramente influenciada pelas pressões únicas que ele enfrentou como o primeiro animador negro contratado pela Disney.

Muitos exemplos de minorias, pessoas minorizadas que são as primeiras em sua área, sentem uma pressão para desempenhar não apenas a competência em seu ofício, mas também a competência com as normas sociais da comunidade em que estão entrando. Assim, *Norman* defende a inclusão de personagens negros em *Dumbo*, apesar dos estereótipos que eles incorporam, em detrimento da crítica à cultura da supremacia branca da qual eles foram criado. Se *Norman* chamasse os corvos de racistas, ele estaria criticando a empresa e, portanto seus colegas como racistas. Ele estaria violando uma norma social e correria o risco de ser visto como incivilizado. Em outras palavras, ele estaria fazendo o papel de estraga-prazeres. E é a mesma coisa, é claro, com os Trabalhadores.

Mas o vídeo que eu iria mostrar é de *Max Roach* e se chama *Triptych - prayer, protest and peace*, e quando você chega ao final nessa música, *Max Roach* é o baterista de jazz. E *Abby Lincoln*, a cantora, está gritando e berrando, e a gritaria é tão



forte que fez com que os vizinhos verificassem se ela estava bem. E, novamente, há um senso de ambivalência. Não sabemos se ela estava bem. Sabemos que eram pessoas negras trabalhando em uma área branca e em um estúdio branco, e a natureza codificada disso significava que os vizinhos presumiam que havia abusos acontecendo na apresentação da música, abuso de fato. Mas não se sabe se isso estava acontecendo ou se eram apenas estereótipos que eram trazidos para o estúdio pelos brancos ao seu redor. E Fred Moten gosta muito de problematizar isso. Ele chama esse grito dela aqui de ruptura. E compreender e valorizar a estética que nasce da violência, do perigo e da dor, para Moten, faz parte da tradição radical negra. E, embora essa tradição de pesquisa tenda a se concentrar em formas de jogo que não são propriamente brincadeiras, a estética que designers, compositores, escritores e instrumentistas negros escolhem entre todas as coisas fala do que é comum lá.

Talvez Franz Fanon tenha dito isso melhor quando escreveu que o negro não deve ser apenas negro, ele deve também ser negro em relação ao branco. Fanon está se referindo à importância da colonização na construção da negritude. A negritude como uma identidade ou como uma experiência vivida que existe como resultado de anos, décadas, e séculos de subjugação e luta. Na verdade, é a brutalidade e a violência da colonização que traz as desigualdades da negritude para o foco e que há muito tempo têm sido um ponto comum de solidariedade entre as pessoas negras e indígenas em todo o mundo. O objetivo é destacar os desenvolvedores de um histórico específico de pequenas empresas, e, assim, falar sobre as condições únicas da negritude em nível global. Portanto, nós, designers de jogos minorizados, temos sofrido abusos, assédio, dificuldades e desumanização enquanto trabalhamos para criar nossos excelentes jogos. Para Ten Spillers, esse rompimento é uma ruptura na cultura africana.

Ela escreve que as enormes transferências demográficas, a formação violenta de uma consciência africana moderna que ocorre no continente subsaariano durante as investidas iniciais, que abriram o comércio atlântico de escravos no século XV, causaram a ruptura da cultura negra africana.

E lidar com o impacto estético, social e narrativo da fissura, descrito por Silvers, significa representar os conquistadores de uma cena artística que resistiu, apesar de suas dificuldades, no espaço e no tempo. Uma cena conhecida pela virtude dessa história, mais do que nela, do que até mesmo as pessoas se conhecem. E Moten



chama isso de ruptura, que para ele é a essência da tradição radical negra. É um reconhecimento de que o radicalismo negro exige que se mantenha as contradições, abraçando o horror e a esperança de expressão. Mo ten descreve a música quando Abby Lincoln grita no jazz improvisado de Max Roach, Lincoln parece incomodado com a performance do que ela conta, e o desempenho daquilo que a performance contou, para Moten. Lincoln está sofrendo ou está em êxtase? As duas coisas e nenhuma delas ao mesmo tempo. Ela é o grito. Ela não é a dona do grito. Ela está apenas executando o grito. Ela é mais do que o grito. A teorização de Moten sobre uma estética radical negra bebe da dupla consciência de W.B. Du Bois, na qual a pessoa está sempre se avaliando pelos olhos da sociedade branca. Os artistas negros constantemente colocam essa dualidade em seu trabalho. Seu trabalho é radical porque eles são radicais. Sobrevivência, perseverança e sucesso de pessoas e culturas negras que foram colonizadas e definidas pelos europeus brancos são, em si, uma forma de expressão radical.

Para entender como o jogo aprisiona, devemos justapor o conceito de aprisionamento, a capacidade de interromper o movimento livre de outro corpo, ao conceito de voluntarismo. O aprisionamento ajuda a revelar, por meio da linguagem da disciplina e do policiamento, que o voluntarismo de jogo é um caso unilateral. A teorização original de Hudsonian sobre o termo argumentava fortemente que o voluntarismo era um fator-chave do jogo. Acredito que isso seja verdade apenas para uma das muitas partes envolvidas no jogo. Como em uma prisão policial, que é voluntária para a polícia, defendo que as relações de poder interpretadas pelo jogo são semelhantes. O jogo cativa. Ele captura. E quando jogamos, capitulamos. Portanto, algumas das implicações de derrubar esse conceito de que o jogo é completamente voluntário é pensar no jogo como algo que não é uma atividade mútua e consensual entre dois sujeitos, mas uma atividade que às vezes é muito violenta, em que uma pessoa é o sujeito e a outra é feita para ser um objeto. O jogo também é algo que policia. E a tortura, portanto, é algo que, para algumas pessoas, infelizmente é um jogo. Assim, indo na contramão, quero pensar em coisas como o jogo como afeto, tentando pensar em como, quando entramos no sentimento das pessoas negras, de compreensão como o sentimento das pessoas minorizadas em todos os lugares, não é o mesmo que o sentimento dos brancos, os sentimentos de alegria e os sentimentos normativos de prazer que geralmente são forjados pelo jogo. Acho que chegamos a uma definição muito diferente. Uma em que possamos ver o jogo, como



prazer e dor, uma em que possamos entender que mesmo quando estamos em uma narrativa triste, como uma canção de escravos, isso também é um jogo. A evocação, de acordo com Frederick Douglas, nas canções de escravos, deveria ser catártica. Então, para provocar lágrimas como uma forma educativa de explicar ao público branco que consideram importante seu trabalho sobre o abolicionismo na América do Norte. Assim, quando projetamos jogos, podemos pensar que a dor permite um conjunto de narrativas mais inclusivas nos jogos. E, por fim, eu diria que o mais importante é avançar em direção à reparação e às indenizações. Portanto, para mim, isso pode assumir muitas formas.

É importante, e quero argumentar que, para obter reparações, podemos apoiar e devemos apoiar os artistas, jogadores e designers negros e indígenas. Acho que esse reparação também é um trocadilho. É importante lermos sobre os legados do colonialismo quando discutirmos e refletirmos sobre jogo. E é assim que as pessoas se informam sobre como essa é, de fato, uma situação horrível. E, infelizmente, acho que a maior parte do mundo não tem conhecimento sobre o assunto. Também não acho que isso seja um tipo de substituição medíocre ou um apelo medíocre à ação. Neste momento, nos Estados Unidos, estão sendo solicitados banimentos de livros em todos os lugares com base no fato de que a literatura é frequentemente radical. E a ideia, a ideia muito pequena de que fazer com que as pessoas leiam sobre o legado do colonialismo é, por si só, um ato radical e importante. Os supremacistas brancos do mundo não querem que as crianças do mundo façam isso, leitura. E acho que deveríamos nos educar e educar outras pessoas sobre o horror e violência do colonialismo. E, por fim, em nosso trabalho, acho que devemos entender e lidar com o fato de que o jogo é sempre político. Ele não é neutro, nem é sempre necessariamente positivo na prática. Portanto, quando começamos a projetar, especialmente jogos para as populações negras jogarem ou para populações minorizadas, esse é um ato que muitas vezes é abertamente político. E supor que os prazeres do jogo serão compartilhados por esses públicos e serão saudáveis para esses públicos, é uma atitude problemática em relação ao tópico.

Por isso, quero abraçar a ideia de que o jogo é político e que, quando jogamos, estamos fazendo uma escolha política e estamos projetando coisas políticas. Portanto, isso é o que penso sobre esse tópico de descolonização do jogo. Agradeço a todos vocês por participarem dessa conversa, ouvirem e me deixarem



mostrar parte do texto de meu livro, *Repairing Play* (2023). Espero que este material tenha sido útil e interessante. E também estou animado para falar sobre qualquer coisa aqui. Se for algo que você achou interessante, que te tocou ou se achou empolgante. Estou realmente aberto à conversa.

- Voluntarismo no jogo

Eu adoraria discutir um pouco mais sobre o voluntarismo no jogo. Mas, antes disso, gostaria de fazer uma observação, pois você também falou sobre a ideia de jogos que promoviam a saúde na comunidade. E temos uma narrativa, pelo menos no ensino superior, nos Estados Unidos e nas ciências sociais sobre a escola de Chicago, que era o tipo de base das ciências sociais em muitos Estados Unidos no início do século XX. E eles desenvolveram métodos qualitativos especificamente para se infiltrarem nas comunidades negras de Chicago e civilizar as pessoas que vivem lá. Portanto, esse tipo de aparato científico social de ajudar as pessoas por meio do processo de civilização é algo que também é herdado pelos cientistas sociais que hoje trabalham com jogos e aprendizado. E isso está ligado às mesmas práticas preocupantes que foram criticadas na Escola de Chicago por não criar ou incluir adequadamente pessoas de dentro das comunidades na concepção dos projetos e dos projetos que, por sua vez, informariam as políticas dessas comunidades. E esse é um momento muito sombrio na história das ciências sociais também. Mas sim, ao conceito de voluntarismo.

É engraçado que você tenha dito isso, pois antes de fazer essa palestra, passei novamente por toda a literatura que eu iria compartilhar com vocês. E foi realmente uma espécie de viagem ver que, na verdade, em jogos e educação, olhando para até mesmo os textos realmente problemáticos e difíceis de ler de pessoas como Karl Groos e Jean Piaget e Lev Vygotsky, ninguém acreditou nisso. Ninguém acreditava que os jogos fossem de fato algo voluntário dentro desse discurso secundário. Groos quando estava escrevendo suas notas realmente horríveis sobre como as raças civilizadas jogam entre si e as outras raças jogam de outra forma, tiveram que reconhecer que o jogo nem sempre era uma coisa prazerosa. E, de fato, muitas vezes era um tipo de ato perturbador e não consensual que está em toda a literatura sobre jogos e aprendizado.



O que de fato acontece é que há um segundo discurso que se baseia na filosofia de John Locke, o filósofo pragmatista americano, sobre jogos e aprendizado. E Locke acreditava que as crianças eram difíceis de gerenciar e, portanto, precisavam ser convencidas a aprender. Assim, para ele, os jogos eram como aquela situação da cenoura na vara de pescar. Se você conseguisse fazer com que as crianças jogassem/brincassem elas aprenderiam, se fossem jogos educativos, porque eles seriam convencidas a aprender. Portanto, há uma história bastante subversiva que diz: "Não pense no lado violento do jogo. Observe o lado prazeroso dos jogos, pois é assim que podemos incentivar as crianças a aprender" que, historicamente, percorre os discursos sobre jogos e aprendizado quando você começa a examiná-lo com mais atenção. E, com o tempo, a conversa sobre o jogo se extingue e se torna apenas uma conversa em torno de jogos e aprendizado. E então não temos nem mesmo esse discurso de que essas coisas não são prazerosas porque todos nós presumimos que os jogos são prazerosos. Mas, na verdade, não são, porque se você observar os cassinos, os jogos de azar e todos esses outros espaços, eles são espaços onde, às vezes, é muito prazeroso jogar e, às vezes, é muito, muito doloroso. E, de fato, o jogo pode ser um risco para a vida.

E é por isso que pelo menos no discurso inicial, Huizinga não usa o termo o jogo, o jogo de azar. O Caillois acompanha isso porque Huizinga quer recuperar essa ideia de jogo e recuperar uma ideia de jogo. Isso significa que não pode ser o que as pessoas puritanas que leem sua literatura pensariam como incivilizado, coisas como jogos de azar. Então, ele faz outro truque de magia. Ele disse: "Bem, jogos são uma coisa e "jogos de azar" são outra coisa". Não é um jogo de azar. São todas as coisas que não são jogos de azar. Portanto, há todos esses tipos de truques sendo feitos por acadêmicos que querem recuperar esse conceito de jogo ao longo do século XX, o que os levou a ter uma definição de que o jogo deve ser voluntário. Porque, se não fosse assim, haveria guerra, haveria todas essas outras coisas horríveis. Portanto, ótima pergunta e fico muito feliz em responder a outras.

- Dano colateral



Obrigado por essa pergunta maravilhosa. Acho que essa é uma reflexão muito interessante. Especialmente para os designers que estão na sala, eu ensino design para muitos alunos aqui na UC Irvine. E essa é uma pergunta que muitos de meus alunos também me fazem: qual é a moralidade do design? Ou se algo está correto? Por isso, acho que a primeira coisa que quero dizer é que, pelo menos nos Estados Unidos, a violência nos jogos tem sido vilanizada há muito tempo. E isso também se estende à violência em jogos no discurso de países como a China. Agora, por exemplo, se você é um desenvolvedor de jogos chinês, há muita censura e preocupação por parte do governo chinês, que o jogo que você está criando e jogando pode não ser saudável. Portanto, há uma espécie de resistência do setor contra o governo para tornar os jogos boas coisas. Há alguns anos, fui procurado pela empresa Tencent para escrever um artigo sobre porque jogos eram bons para você. E eu recusei porque achei que era um pouco suspeito. Mas posso dizer com certeza que isso é uma coisa importante que está acontecendo no discurso na China. E há cerca de 20 anos, na América do Norte, isso era uma coisa importante que se estava discutindo sobre jogos, até que a Suprema Corte realmente determinou que jogos podem ser arte. Portanto, os designers de jogos são artistas que têm um senso ou direito a um senso de liberdade de expressão artística nos jogos.

E digo isso porque não acho que seja tão fácil os jogos tornarem as pessoas violentas. Eu quero descartar essa noção para começar esta conversa porque, na verdade, acho que há uma conversa muito sofisticada a ser feita sobre danos colaterais e violência em jogos e sua natureza psicossocial. Mas quero me afastar, creio eu ser, uma perspectiva teleológica ou uma perspectiva patológica, que na verdade é uma perspectiva que quer relegar os jogos ao status de coisas que produzem violência nos jogadores. Não acho que isso seja verdade. Dito isso, há problemas. O primeiro problema é quem é morto quando você está jogando um jogo. Assim, são famosos jogos como Resident Evil 5, que retratam todos os negros em África como zumbis ou obstáculos a serem eliminados à medida que você avança no jogo. Isso com certeza é um problema. E em jogos como Dungeons and Dragons, jogos de RPG de mesa que eu jogo e jogos nesse espaço que eu projetei, muitos dos monstros do jogo, como escrevi em meu artigo O Bestiário Lúdico, do qual sou coautor com Sarah Stang, todos os monstros desses jogos são geralmente baseados em entendimentos estereotipados de mulheres e pessoas negras. E, muitas vezes, as pessoas que você



está matando nesses jogos são caricaturas de pessoas que já são oprimidos nas sociedades em que vivemos. Portanto, quero fazer uma crítica a isso, pois acho que esse é o tipo de crítica que Meghna Jayanth, que citei anteriormente, está se tornando o protagonista branco nos jogos.

Ao jogar esses jogos como um protagonista branco, você está criando esse dano colateral que muitas vezes significam que você está se posicionando como inatamente superior a esses outros pessoas. E acho que é problemático quando os jogos realmente se inclinam para esse tropo. E acho que há muito tempo o setor de jogos se sente muito confortável com esse tropo. E isso tem sido um grande problema. Outra coisa que gostaria de dizer, e não quero dizer que essa série faz tudo corretamente, mas é um bom exemplo de um jogo que realmente quer ser crítico. E acho que o diálogo crítico é sempre uma coisa boa, quando você tem jogos como *The Last of Us*, que é um jogo em que você interpreta uma pessoa que está tentando fazer uma jornada para salvar o mundo do outro lado do país, você mata muitas pessoas nessa história. E a narrativa real do jogo e a forma como o jogo representa graficamente a violência foram deliberadamente selecionados pelo estúdio para ser uma história que faz o jogador se perguntar se a violência no final do jogo realmente valeu a pena. E acho que essa é, de fato, uma das coisas incríveis que os jogos podem fazer. Em algumas narrativas, você pode apresentar jogos e narrativas de forma a levar o jogador a fazer perguntas críticas sobre o que eles próprios fizeram de uma forma que a literatura, os filmes e a televisão, e outras mídias não foram capazes de fazer isso de forma tão interessante. Portanto, acho que há uma história realmente interessante e um tanto ambivalente em relação a danos colaterais em jogos, e é necessário um pouco de nuance e conhecimento para executar bem.

É muito fácil executá-lo de forma inadequada, o que significa, especialmente, inclinar-se para estereótipos de mulheres e pessoas negras como vilões nos jogos que jogamos. Uma pergunta maravilhosa.

- Prazer nos jogos

Acho que a suposição que todos nós temos com os jogos que jogamos é que os jogos devem ser prazeroso e que o prazer dos jogos é algo que devemos



projetar para quando lançarmos jogos. Com certeza, 100% em um nível comercial, isso é quase uma ideologia de design.

As pessoas não querem criar jogos que sejam muito difíceis, porque quando os jogos são muito difíceis, os jogadores reclamam e, quando reclamam, não compram os jogos que estão jogando. Portanto, o prazer tem sido envolvido em um nível comercial há anos e anos e anos e essa ideia de que os jogos devem ser divertidos. O Gamer Gate, por exemplo, que era uma espécie de movimento misógeno contra as mulheres que faziam jornalismo de jogos na América do Norte se baseava no fato de que eles estavam dando críticas positivas a jogos que não eram tradicionalmente divertidos, que contavam histórias diferentes. Portanto, esse é outro lugar em que você vê jogos de prazer sendo misturados e, é claro, como descrevi anteriormente que, com a educação, os jogos são muito ligados ao prazer porque muitas vezes, os jogos são realizados em sala de aula. Eles são usados como uma forma de dizer que o aprendizado pode ser divertido. “Vamos jogar!” e, você sabe, quando criança, a gente queria se divertir aprendendo. Sim, me dê alguns jogos divertidos. Eu quero jogar isso. Para mim, o mais complicado em relação à diversão nos jogos não é dizer que não devemos nos divertir. Eu realmente acredito que sempre há um espaço no mundo para jogos divertidos. Mas o que eu quero fazer é criar um espaço para realmente abraçar jogos dolorosos, jogos que também contem outras histórias.

Por exemplo, há um jogo abolicionista que é um RPG, na América do Norte, chamado por Julia Bonn-Ellingbo, chamado Steel Away Jordan, e nesse jogo você é um escravo. E é uma simulação do que significava ser um escravo em uma plantação no século XIX. Você sabe, como procurar comida, tentar escapar, talvez, consertar suas roupas, trabalhar nos campos, todas essas coisas diferentes que você pode fazer. E, para a maioria das pessoas brancas que jogam o jogo, essa experiência de interpretar um escravo é realmente dissonante, difícil e preocupante. E já li muitas entrevistas com a autora em que ela diz que esse é o comentário que mais fazem sobre o jogo, é que os brancos não querem jogá-lo. Eles não querem essa experiência. É muito visceral. E esse é o objetivo do jogo: proporcionar uma experiência que permita a alguém entender como é difícil ser outra pessoa. E posso dar um exemplo que não é sobre raça. Anna Antropy, uma designer de jogos transgênero cujo trabalho eu admiro muito, criou um jogo para o iPhone e há uma guilhotina em cada um dos quatro lados do telefone. E em sua guilhotina, há uma pequena pessoa cuja cabeça



está embaixo dela. Eles ainda estão vivos. Eles estão meio que gritando e berrando. E, enquanto você mantiver o seu lado do telefone, a guilhotina não cairá na cabeça de sua pessoa. Mas no momento em que você o soltar, ele cairá. Portanto, é um jogo para quatro jogadores. E quando você toca, todos colocam o dedo no telefone. E o objetivo é manter a pessoa viva, o que significa que você está puxando e tentando realmente manter o telefone sob controle. Portanto, o que esse jogo realmente fez foi quebrar iPhones. E, na verdade, o objetivo desse jogo era fazer um questionamento sobre o que é permitido e o que não é permitido na loja virtual. E, de fato, o jogo foi banido da Apple Store porque estava quebrando iPhones. E as pessoas queriam seu dinheiro de volta porque compraram esse jogo que terminou quebrando os telefones. E quem quer isso? É realmente interessante. É um protesto. É uma questão sobre o que é permitido nesses espaços de jogo e o que não é permitido nesses espaços de jogo. Na verdade, é um jogo muito divertido de se jogar porque você está puxando o telefone. Isso é muito bobo. É divertido. Todos riem. Mas é muito doloroso para alguém. Isso diz algo realmente importante sobre o controle e a propriedade corporativa. Portanto, quando temos essa narrativa de que os jogos precisam ser prazerosos, perdemos o que eu acho é, na verdade, um espaço muito rico de discussão sobre jogos que são dolorosos, que nos pedem para analisar outros tipos de sentimentos que podemos ter e outras experiências que podem ser invocadas por esse conceito de jogo. E, na verdade, acho que há muito espaço de design rico lá, especialmente um espaço de design transformativo lá, por meio do qual podemos educar e ensinar as pessoas também.

- Sobre jogos que simulam a escravidão

Tenho duas respostas para essa pergunta. Acho que um é baseado na prática e o outro é baseado na filosofia. Portanto, começarei com a filosofia e depois passarei à prática para mostrar e ilustrar como estou pensando sobre isso. Portanto, todo o meu trabalho sobre jogos, ele é filosófico. Portanto, estou pensando no jogo como um grande conceito e isso significa que estou me perguntando o que é jogo e o que não é jogo? Agora, é claro que, por um lado, a filosofia é um discurso colonial em si mesmo. Portanto, estou me envenenando um pouco quando faço isso, mas desde que tenhamos um conceito da filosofia ocidental, que muitos professores brancos e pessoas brancas usam, eu quero ser capaz de falar esse idioma e fazer o



trabalho de tradução para que aqueles que também falam esse idioma podem ver os problemas e as falhas de algumas das teorias existentes. Portanto, com essa ressalva, não estou tentando dizer que o jogo é bom ou ruim. Não acho que o jogo seja ruim e não acho que o jogo seja bom. Acho que o jogo é assim mesmo.

Um dos meus músicos favoritos, um cara chamado Jonathan Richmond, tem uma música sobre pizza fria e ele diz que não é bom, não é ruim, apenas é. E é assim que me sinto em relação ao jogo. É assim mesmo. Portanto, no sentido de que alguém pode jogar um simulador de escravidão e sentir um profundo prazer ao ato grotesco de abusar de alguém que é negro, infelizmente, isso se deve ao fato de o jogo simplesmente é assim. Não temos controle sobre o que ele faz.

E, do ponto de vista filosófico, acho que muitas vezes é violento. E acho que, quando entendemos como isso é muitas vezes violento, entendemos de fato como muitos dos trapaceiros da direita se safam com trapaças, como se fossem piscando para mim mesmo, “Estou apenas jogando”, devemos ser capazes de criticar isso. Você pode estar apenas jogando e, sim, talvez esteja, mas está jogando contra alguém e às custas de outros. Toda criança em um parquinho sabe disso. Toda criança que já esteve em um parquinho sabe disso, porque todos nós já sofremos bullying e todos já foram os agressores. Outra coisa que eu gostaria de dizer é que há outro estudioso negro de jogos cujo trabalho eu admiro muito. Ele é um designer e seu nome é Lindsey Grace. Ele escreveu o livro "Black Game Studies". É muito legal. É uma coleção editada. Tenho um capítulo nele. E ele criou um jogo há uns 10 ou 15 anos chamado Big Hugging, the affection game. E, no Big Hugging, é basicamente um jogo de plataforma em que você tem um personagem e é um jogo onde você corre e precisa pular vários obstáculos para progredir. E a maneira como você pula é abraçando um ursinho de pelúcia que ele criou. Assim, sempre que você abraça o urso, você pula um obstáculo. A ideia era criar um jogo que mostrasse como as jogas e a afetividade trabalham juntos em harmonia. Falei com Lindsey sobre esse jogo em uma conferência quando ele estava fazendo uma demonstração e pude abraçar o urso. E ele disse que a coisa mais interessante aconteceu quando as pessoas jogaram o jogo. É o fato que, na maioria das vezes, o urso não foi abraçado. Eles começaram a abusar dele. Eles o colocavam no colo e batiam nele. Eles começaram a esmagá-lo. Eles começaram a dar socos. Eles faziam tudo o que estivesse ao seu alcance para bater no urso e pular os obstáculos. E acho que, de um ponto de vista prático, isso é uma espécie de prova.



Não é necessariamente um projeto de supremacia branca que está fazendo com que as pessoas cometam abusos nos simuladores de escravidão. Mas as jogos costumam ser violentas. É incontrolável. E isso está de acordo com as perspectivas da supremacia branca que algumas pessoas trazem para o mundo. E não podemos controlar isso, nem podemos controlar os jogos. Não acho que seja uma ideia inteligente pensar que podemos controlar as pessoas em um discurso com os jogos que jogamos. Mas acho que podemos ser inteligentes em relação a isso. Portanto, se for um simulador de escravidão e você tiver uma mecânica que permita abusar das pessoas e você pode imaginar que alguns grupos de jogadores vão abusar dessa mecânica, eu acho esse é o tipo de coisa que você pode questionar como designer no futuro e pode ver como problemático. Então, acho que a questão é: você está dando às pessoas as ferramentas para jogar dessa forma realmente violenta? Isso faz parte da mensagem que você deseja que as pessoas tenham potencial para fazer? Caso contrário, não faça o design. Dê a eles outras ferramentas. Mas se, por exemplo, na Steelway Jordan, essas ferramentas fizerem parte da catarse que você está procurando como experiência para os jogadores. Acho que os artistas devem ter esse direito e a capacidade de usar essas ferramentas para criar coisas, mesmo que os jogadores desses jogos sejam um bando de idiotas.

- Jogos com abordagem decolonial e o nicho de mercado

Essa é uma ótima pergunta. Portanto, acho que ainda não chegamos lá no campo do design. Acho que, pouco a pouco, estamos vendo alguns jogos anticoloniais e acho que, especialmente em um nível independente. Tem artistas maravilhosos fazendo um ótimo trabalho. Tem Elizabeth LePensei, por exemplo, que escreve jogos a partir de uma perspectiva indígena e geralmente são muito brilhantes. Acho que existe um desejo nesse sentido. Ann Dark, é um designer de jogos negro, adoro seu trabalho. Eles têm um jogo onde todo mundo é Kanye West, as diferentes facetas de Kanye West. Na verdade, trata-se de um jogo muito inteligente que faz os jogadores enfrentarem os estereótipos que eles estão trazendo para o próprio jogo. Portanto, acho a gente vê acontecer que nas comunidades independentes e nas comunidades artísticas, e eu mencionei Steelway Jordan, muitas vezes. Outro designer de jogos de quem gosto muito é Mike Pondsmith. Ele fez Cyberpunk 2020. Ele cria jogos negros desde a década de 1980 em um cenário predominantemente branco. E,



embora seus jogos façam algumas concessões, acho que ele se inclina para a sua visão do que seriam futuros negros e acho que isso é realmente interessante e empolgante. Portanto, acho que há muitos jogos por aí que são decoloniais, que questionam e fazem uma boa crítica. Mas não acho que exista algo que tenha furado essa bolha e que todos os jogadores vão sair com uma experiência que seja uma espécie de mudança de vida. E, de certa forma, acho que tudo bem.

Não queremos um mundo em que a ideologia seja embalada na mídia que consumimos. O que eu acho mais importante é que temos um ecossistema de mídia onde há muitos tipos diferentes de jogos que permitem que as pessoas tenham muitas perspectivas diferentes sobre vida, raça, colonialidade e muito mais. E acho que, como jogadores e educadores, é nossa responsabilidade ir até lá e tentar ter acesso ao maior número possível desses jogos e compartilhar os jogos que achamos que são realmente empolgantes com as pessoas de quem gostamos. Acho que essa é uma espécie de abordagem coletivista e reparadora. Não se trata de uma única pessoa dizendo que esse é o jogo certo para se jogar, mas de muitos de nós aprendendo as ferramentas críticas para analisar o que é a colonialidade nos jogos que jogamos e, em seguida, fazer melhores recomendações e compartilhamento de melhores ferramentas com outras pessoas para a compreensão da alfabetização midiática sobre como esse tipo de material é inserido em todos os tipos de produtos e consumíveis.

- Jogo e violência

Há algumas coisas diferentes acontecendo aqui. Portanto, com a Steelway Jordan, a primeira coisa é que o designer é negro. Portanto, há um designer negro que pretendia que esse jogo fosse um jogo para o público negro e aliados. Portanto, há uma escolha deliberada de design sobre o que era esse jogo e o que esse jogo não era. E eu não sei muito sobre o simulador de escravidão, mas presumo que o designer não era negro. Portanto, essa é a primeira coisa, e é uma coisa pequena. Eu acredito que pessoas brancas podem criar jogos incríveis, mas também acho que, nesse caso, isso não é verdade, especialmente para falar sobre o tema da escravidão, é melhor ter alguém que tenha o tipo de conhecimento histórico sobre isso em sua experiência de vida e em sua comunidade e família para falar sobre essa questão com outra pessoa. A outra parte da minha resposta é que Steelway Jordan é um jogo de RPG. É um jogo



de RPG de tabuleiro. Não é um jogo de computador. E isso significa que você tem um mestre do jogo. Você tem alguém moderando o jogo e depois tem um grupo de pessoas às, que são jogadores. Portanto, há muitos jogos de RPG de tabuleiro realmente incríveis que fazem críticas à raça. Um que mencionei foi o Cyberpunk 2020. Outro que você deve conferir chama-se Harlem Unbound, que trata do renascimento negro no Harlem nas décadas de 1930 e 1940, mas também contada por meio de uma espécie de zona de terror tipo Lovecraft que está se esforçando para minar os tropos de HP Lovecraft. Portanto, é um jogo muito inteligente e um manual maravilhoso. É muito legal. Se tiver a oportunidade de comprá-lo, recomendo que o faça. Mas como há um moderador humano nesses jogos, alguém sentado ali falando para todos, você realmente tem uma mecânica melhor em relação à segurança do jogador.

Portanto, se alguém estiver fazendo algo realmente problemático, se estiver jogando o jogo apenas para abusar e se comprazem com o abuso de pessoas negras no jogo, e se vê que isso não é na verdade, uma tentativa sincera de entender as características emocionais e o trauma de escravidão, o mestre do jogo pode realmente interromper o jogo, ele pode expulsar a pessoa da mesa ou os jogadores podem ter uma ferramenta consensual, como uma carta no meio da mesa que você pode tocar e dizer. “Ei, isso está ficando sério demais para mim. Esse é um espaço emocionalmente difícil de jogar. Não quero mais ficar aqui.” Então você toca o carta e todos param e meio que relaxam. Na verdade, essas são ferramentas que foram adaptadas, ironicamente, da cena BDSM, e trazidos para jogos de RPG de tabuleiro que envolvem esse tipo de consentimento negociado de vários jogadores ao mesmo tempo. Isso não acontece em um jogo de computador e, portanto, há uma conversa sobre o jogo que, em muitos casos, realmente não tem moderação.

E acho que esse é, na verdade, um grande ponto fraco dos jogos digitais, pois você não tem esse espaço para discutir o que aconteceu no jogo. Eu costumava dizer isso o tempo todo, mas depois de jogar uma partida de Mário ou Street fighter, você não para e aperta a mão do outro jogador para conversa sobre como foi um bom jogo e como você aprendeu algo com ele. Você não tem esse tempo de reunião. E isso é algo que, na verdade, pode ser incorporado a todos os jogos de tabuleiro que você joga.

Portanto, acho que há um novo tópico aqui, que é o seguinte: se você for jogar simulador de escravidão com um grupo de pessoas ou uma classe, certifique-se de criar alguma discussão no início do processo, sobre como ele pode ser



potencialmente um gatilho e o que você está ensinando, o que você pode aprender com isso. E, por outro lado, fale sobre o jogo em si, como ele foi sentido, o que significou historicamente, e as experiências emocionais que as pessoas têm durante esse período. Acho que esses momentos podem ser realmente poderosos, mas você precisa incorporá-los à jogabilidade, e nenhum computador fará isso adequadamente.

- Desafios

Acho que posso começar falando um pouco sobre mim, e acho que isso pode ajudar a responder uma série de outras perguntas aqui. Portanto, quando eu estava no ensino médio e fundamental, eu era uma das crianças superdotadas. Eu era o tipo de garoto que frequentava as aulas mais avançadas e as melhores aulas. E então, em algum momento do ensino médio, isso simplesmente parou. Eu realmente comecei a ter dificuldades com meus professores, muitas vezes tive uma relação difícil com eles. Às vezes, eles me chamavam de criança má. Eu meio que me desisti. O que estava acontecendo com meu desenvolvimento, sei disso agora, é que sou disléxico. Assim, quando a leitura de literatura se tornou mais complicada para mim, ela se tornou realmente difícil acompanhar a leitura que estávamos fazendo na escola em alguns níveis. E outra coisa que aconteceu foi que eu cresci em uma área muito branca de Nova Jersey. Assim, à medida que fui ficando mais velho, os professores não me reconheciam mais como o garoto bonitinho que estava no ensino fundamental com eles e com um cabelo black enorme, que eu não tenho mais. E eles começaram a me descrever mais como uma espécie de garoto descontrolado. Eles me viam de uma maneira muito diferente. Assim, alguns dos professores, todos brancos, não tinham interesse em me educar e eles começaram a se importar menos. E, na verdade, acabei aprendendo muito com os jogos que jogava fora da sala de aula.

E esse é um dos motivos pelos quais eu queria ir para o ensino superior e aprender esse tipo de coisa de coisas. Quando cheguei à faculdade, apesar de ter sido reprovado, porque, novamente, era meio que problemático quando jovem. E quando voltei, eu realmente queria fazer a diferença, descobrindo maneiras através das quais os jogos podem ajudar as crianças a aprenderem, porque me ajudou. Essa tem sido minha experiência com jogos e educação. E eu queria começar por aí, porque acho que isso demonstra por que acho que é importante fazer esse trabalho, por que eu



acho que ter um professor que sabe como implementar jogos na sala de aula pode ser estimulante e realmente mudar uma vida.

Dito isso, porém, acho que em minha história, quando fui para a pós-graduação e comecei a aprender mais, eu realmente me afastei da educação como uma escola de pensamento. Fiz o aprendizado que era "jogos e aprendizado", para entender como os jogos funcionavam em conjunto com aprendizado em meus estágios iniciais. Mas eu realmente fiz uma mudança, uma mudança difícil em direção aos estudos culturais críticos e estudos de mídia como minha disciplina principal, porque essas eram as disciplinas em que as pessoas estavam fazendo o tipo de crítica que me interessava, em que eles analisavam a mídia e diziam, isso é racista, sexista e homofóbico. E essas eram realmente as críticas com as quais eu me importava. Eram coisas que se encaixavam em minha vida e em minha experiência. Por isso, eu queria realmente aprender sobre sistemas de representação e sistemas de mídia. Então, eu realmente mergulhei lá e aprendi a história por meio de um estudo americano da perspectiva da mídia realmente priorizam coisas como colonização, coisas como representação, coisas que não estão tão explicitamente, eu acho, no domínio da educação, jogos e aprendizado e outras coisas. Por isso, nunca vi meu trabalho como uma atividade de jogos na educação. Sempre estive em segundo plano, os jogos e o aprendizado sempre foram algo que eu queria participar e criticar.

Mas, em termos disciplinares, tem sido muito distante do que eu faço de várias maneiras diferentes. E, portanto, estava meio que fervilhando ali como o zeitgeist de algo que eu queria para analisar um pouco mais profundamente porque, assim como com Suiane, que me convidou, isso foi algo que nunca me agradou quando li a literatura. Esse é o meu histórico de como as coisas estão acontecendo. Portanto, a primeira pergunta é: isso é uma tendência? Não, acho que não. Acho que há conversas sobre descolonização e pós-colonialismo acontecendo em muitas disciplinas no momento. E que os acadêmicos que estão trabalhando nisso que estou vendo agora, quando olho para o mercado de trabalho americano, pelo menos, tende a ser o dos acadêmicos que as universidades estão investindo pesadamente.

Portanto, há muito trabalho, muito trabalho interessante acontecendo sobre esse tópico. E eu definitivamente acho que é esse tipo de geração atual de estudos críticos está realmente sintonizado com questões relacionadas a coisas como pós-colonialismo e interseccionalidade como tópicos de interesse.



Acho que isso é uma mudança em relação ao discurso sobre o pós-estruturalismo que o precedeu, que dialogava com aspectos como a representação, mas tinha uma atitude muito mais flexível em relação a ela e o vi talvez como algo que poderia ser subversivo e, na medida em que brincava com os tropos de representação e coisas do gênero. E o estruturalismo que veio antes, que também estava interessado em representação, mas subordinou as questões de raça, gênero e sexualidade às questões de classe, pois era historicamente estudado pelos estudos culturais da escola de Birmingham. Portanto, acho que estamos em um momento distinto agora, em que estamos realmente vendo o combate à negritude como um problema global.

E a falta de representação das perspectivas do sul global também é um problema global de representação e discurso no momento. E não acho que isso seja uma tendência. Acho que esse é realmente o cerne da conversa que está acontecendo nos estudos culturais. Acho que a educação está definitivamente se conscientizando disso. Sei por meus colegas da área de educação que essa é uma conversa que eles estão tendo. Mas também sei que, em muitos departamentos de educação, isso ocorre principalmente porque eles são parte das ciências sociais clássicas, isso é um problema para os professores de educação que estão lutando para conseguirem ser professores permanentes. E assim, essa conversa, como sempre acontece, se torna uma conversa sobre policiamento por professores brancos, o tipo de publicações que criticam essas coisas.

Por isso, vejo parte do movimento atual em termos de ensino superior e estabilidade como um tipo de terreno político envolve o reconhecimento das perspectivas das margens e isso significa publicar em locais onde essas perspectivas não foram historicamente valorizadas para a estabilidade, são blogs, sites da Internet, podcasts, todos esses sites diferentes em que você vê conhecimento informal circulando, certo? Porque todas as nossas comunidades sabem disso desde o início. Não precisamos de um professor para explicar o que é racismo. Mas esses são geralmente os locais que oferecem as bolsas de estudos. Por isso, acho que quanto mais as instituições de ensino superior puderem credenciar mais bolsas de estudo para a escrita em oposição ao local onde foi publicada, quanto mais nos afastamos do tipo de paradigma colonial e uma espécie de paradigma carcerário do ensino superior. E, finalmente, desafios teóricos. Mais uma vez, acho que essa é uma área em que todos nós podemos trabalhar duro.



Para mim, trata-se de pensar em jogos de forma mais ampla do que apenas jogos, mas pensar sobre jogos como algo interdisciplinar que podemos mover para diferentes espaços e registros.

Mas essa é apenas uma das muitas perspectivas que acredito serem necessárias para um movimento maior sobre a descolonização desse tópico para ter sucesso. Portanto, acho que isso significa que todos nós que publicamos material sobre o assunto e que nos preocupamos com esse movimento maior devemos chegar lá, botar a mão na massa, escrever e ser criativo sobre isso.

Acho que quanto mais trouxermos as perspectivas que vêm das comunidades em que vivemos e de nossas vidas cotidianas, mais poderemos começar a desafiar esse tipo de esforço colonial do ensino superior e poderemos fazer com que nossas vozes sejam ouvidas enquanto trabalhamos nessa descolonização. Espero que isso tenha respondido ao que eu concordo ser uma pergunta muito, muito grande e muito rica de forma satisfatória, e eu agradeço pela sua pergunta.

- Encerramento

Muito obrigado pelas palavras gentis, por me receber e por me dar a oportunidade de ter conversa incrível, fantástica e significativa. Vou ser muito sincero com vocês, pois quando escrevi esse material, não pensei que tantas pessoas se importariam com isso e tem sido uma força incrível em minha vida, falar com as pessoas sobre isso e ser levado a sério por algo que, na verdade, foi muito criticado em vários processos de revisão por pares. É um prazer estar aqui com todos vocês e ter essa oportunidade.

REFERÊNCIAS

Bettocchi, E. Pode o subalterno jogar e criar? (novembro, 2019). In: Coletânea de textos e artigos do II Simpósio Fluminense de Jogos e Educação - Representação, papéis e jogos, Rio de Janeiro, RJ.

Ferreira, S.C; Garcia, C.P.C; Dias, C.M. (2023). Desenvolvendo Board Games como tecnologia educacional para o Sistema Único de Saúde. In: Maurense, V.S; Maraschin, C. Oficinando em rede [livro eletrônico]: co-habitar tempos impossíveis. Florianópolis, SC: ABRAPSO Editora.



Grossi, P. K.; Machado, G. M.; Mocelin, C. E.; Bacelo, A. P. T. (2020) O uso de um game como instrumento de promoção de relações étnico-raciais e de gênero. In: Anais do VII Seminário de Políticas Sociais no Mercosul, Pelotas, RS.

Harrer, S; Custódio, L. (2022). Fair Play: Confronting Racism and Coloniality in Games: a Media Education Handbook. Helsinki: Kansallinen Audiovisuaalinen Instituutti.

Trammel, A. (2023). Repairing Play - A Black Phenomenology. Massachusetts: The MIT Press.

Wilson, A. N. (2022). Despertano o gênio natural da criança preta. São Paulo: Editora Poder Afrikano.