



## REFLEXÕES SOBRE JOGO ENQUANTO TECNOLOGIA INTERSECCIONAL<sup>1</sup>

### REFLECTIONS ON GAME AS AN INTERSECTIONAL TECHNOLOGY

Kishonna L. Gray<sup>2</sup>  
Suiane Costa Ferreira<sup>3</sup>

#### 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 o conceito de interseccionalidade. **Método:** Nossa palestrante é a Dr<sup>a</sup>. Kishonna Gray, que é professora associada de redação, retórica e estudos digitais e estudos africanos na Universidade de Kentucky. Ela é uma acadêmica interdisciplinar e interseccional de mídia digital cujas áreas de pesquisa incluem identidade, performance e ambientes online, desvio corporificado, produção cultural, videogames e ciberfeminismo negro. A mediação dessa palestra foi realizada pela Dr<sup>a</sup> Suiane Costa, pesquisadora da área de jogos na interface com saúde e educação. **Resultados:** Gray abordou sobre as cadeias inevitáveis que ligam as populações marginalizadas a quadros estereotipados e narrativas limitadas nos videogames. Discutiu ainda como as múltiplas identidades dos jogadores negros afetam suas experiências de jogo.

**Palavras-chaves:** Jogo; Interseccionalidade; Raça; Racismo.

#### 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 dialog with researchers who study the world of games and the concept of intersectionality. **Method:** Our speaker is Dr. Kishonna Gray, who is an associate professor of writing, rhetoric and digital studies and African studies at the University of Kentucky. She is an interdisciplinary and intersectional digital media scholar whose research areas include identity, performance and online environments, embodied deviance, cultural production, video games and black cyberfeminism. This lecture was mediated by Dr. Suiane Costa, a researcher in the field of games at the interface with health and education. **Results:** Gray addressed the inevitable chains that link marginalized populations to stereotypical frames and limited narratives in video games. She also discussed how the multiple identities of black players affect their gaming experiences.

<sup>1</sup> 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)

<sup>2</sup> Doutora em Estudos Judiciais pela Universidade Estadual do Arizona. Professora na Universidade de Michigan.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4984-1471> E-mail: kishonnagray@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Professora no Programa de Pós-Graduação 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



**Keywords:** Game; Intersectionality; race; Racism.

## 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 do diálogo sobre jogo, raça, racismo e interseccionalidade.

Os jogos representam uma mídia que 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. A normalização da branquitude na cultura dos jogos leva inevitavelmente ao isolamento, à exclusão e à punição das pessoas marginalizadas.

Aaron Trammell (2022) destaca o quão profundamente a subjetividade do pensamento colonial europeu branco está ligada aos jogos: protagonistas brancos são heróis, são excepcionais, crescem em poder com o tempo, tomam decisões com consequências para os outros no mundo, eles são perdoados, são individualistas, carregam armas, refazem o mundo como auto-expressão, não vêem raça nem são lidos pelas lentes da raça. Simplificando, as histórias profundamente conectadas dos jogos e do colonialismo produziram um contexto em que os prazeres de muitos jogos são prazeres coloniais.



Lindsay Grace (2021) aponta que esta situação que envolve a representação é muito complicada. Quando os jogadores assumem a identidade da sua personagem masculina negra em um jogo de luta, estão ansiosos por aproveitar as melhores partes do estereótipo e deixar para trás a sua história racista. Uma fantasia potencial na criação de jogos pode ser a ilusão de que os estereótipos (não os arquétipos) podem ser invocados da história e desvinculados das suas histórias literais alarmantes. O estereótipo do negro nos jogos é a fantasia no seu melhor e talvez também a mais incômoda. É um momento de utilização da negritude, sem ser dono da negritude. Ou seja, é desfrutar dos benefícios sem qualquer responsabilidade. A nossa sociedade contemporânea está bem ciente do poder das imagens, retratos, representações e a sua história. É provável que os estudiosos das mídias também reconheçam a relação entre realidade, simulacros e simulações. Por isso é importante reconhecer que os jogos não são tecnologias neutras nem simplórias.

Importante pensar ainda que esse sujeito jogador não carrega apenas o seu marcador social de raça/cor/etnia. Assim, nossa palestrante, a prof<sup>a</sup> a Dr<sup>a</sup>. Kishonna Gray, vem nos ajudar a compreender e desvendar a negritude nos jogos junto com outras interseções de identidade, gênero, sexualidade e deficiência. Grey cunha o termo “tecnologia interseccional” como uma estrutura para explorar estas intersecções. O suposto jogador branco, cisgênero, heterossexual, fisicamente apto, está longe de ser representativo do quadro interseccional completo dos jogos e é sobre isso que vamos aprofundar.

A palestra proferida pela professora Dr<sup>a</sup> Kishonna Gray sobre jogo e interseccionalidade foi mediada pela Dr<sup>a</sup> Suiane Costa, pesquisadora da área de jogos na interface com saúde e educação.

## PALESTRA DA PROF<sup>a</sup>. KISHONNA GRAY

Sou Kishonna Gray, professora nos Estados Unidos em um programa chamado Writing, Rhetoric and Digital Studies (Escrita, Retórica e Estudos Digitais) e acho muito interessante pensar nos jogos como um texto, como eles são escritos e o que eles dizem. Além disso, passo muito tempo pensando sobre jogos e os roteiros culturais que estão dentro dos jogos. Muito do meu trabalho, já estou nesse espaço há algum tempo, terminei o meu doutorado em 2011 e lembro que naquela época não tínhamos



muito dessa raça crítica, engajamento, não pensávamos muito sobre raça e, quando pensávamos em gênero, pensávamos apenas no gênero das mulheres brancas. Tem sido muito interessante ver o crescimento desse trabalho e uma das coisas que sempre tento fazer em meu trabalho é, porque a essência do meu trabalho é interseccional, mas também sempre foi caro incluir a diáspora negra. E, embora muitas pessoas, muitas interações do meu trabalho tenham se concentrado no contexto dos Estados Unidos, sempre houve muitas pessoas diferentes dentro da diáspora em meu trabalho. Vou compartilhar apenas um exemplo. Essa é apenas uma tela sobre mim e meu trabalho. Se você não conhece a tecnologia interseccional, acho que é um livro muito bom.

Sei que muitas vezes, especialmente na bolsa de estudos em que trabalhamos, muitas pessoas dizem que não podemos fazer pesquisas que sejam muito próximas de casa, e muito próximas de casa significa espaços negros. E simplesmente não havia pessoas suficientes olhando para os espaços negros, para mim e para a história que eu tinha começado, e eu quero continuar essa história. Um dos primeiros espaços on-line no Xbox Live em que me lembro de ter participado, ele apresentava pessoas negras de todo o mundo. Tínhamos alguns irmãos dos Estados Unidos, alguns negros britânicos, alguns caras da Nigéria e alguns caras do Brasil. Lembro-me de que, naquela época, muitas das conversas se concentravam na negritude nos Estados Unidos.

Acho que Trayvon Martin tinha acabado de morrer, tinha acabado de ser assassinado, e esse foi o surgimento do movimento pela vida dos negros, mas nesse momento de contenção, houve o compartilhamento de: "Ouça, todos nós estamos passando por isso". E acredito que, naquela época, havia apagões contínuos na Nigéria, portanto, a eletricidade era precária e muitos vilarejos foram afetados para economizar eletricidade. No contexto brasileiro, foi a preparação para as Olimpíadas e houve toda essa morte de pessoas negras que estava acontecendo no Rio de Janeiro, e eles estavam falando sobre como continuam a nos apagar, dizimar, destruir e matar. E acho que houve um momento em que um dos caras disse: "Acho que o gueto é igual em todo lugar".

E esse momento os afetou muito, porque eles pensaram: "Humm, achávamos que vocês viviam algo diferente do que nós vivemos e achávamos que vocês viviam isso porque estavam em um certo país". E acho que houve esse momento de reunir a



diáspora negra e, por mais que a situação fosse terrível, houve um momento lindo em que todos esses caras negros se viram e pensaram: "Nossa, estamos realmente conectados". Portanto, acho que muitas pessoas pensam na tecnologia interseccional mais como a tecnologia. E isso é verdade. É onde nossas identidades interseccionais se encontram com a tecnologia, mas também é o espaço de muitos outros encontros. É o espaço onde o físico encontra o digital e também é o espaço onde o pessoal encontra o comunitário. Então, nesses momentos, há tantas coisas bonitas acontecendo no que chamo de plano ancestral, o espaço onde todos nós estamos nos encontrando, nos reunindo e nos juntando. E a parte mais bonita de tudo isso é como a tecnologia possibilita, permite e oferece as possibilidades e a oportunidade de se conectar.

As conexões em toda a diáspora negra são algumas das coisas mais bonitas e mais incríveis que eu acho que aconteceram no espaço e no mundo dos jogos. Uma das coisas também, ao refletir sobre o trabalho que estou fazendo, é que estou vendo todas as mudanças ao longo do tempo. Estou vendo todas essas mudanças nas tecnologias, as mudanças nos espaços, a inovação de todas essas tecnologias, mas ainda há muitas coisas que permanecem iguais.

Sou inspirada pelo trabalho de W.E.B. Du Bois. Espero que haja algum envolvimento com W.E.B. Du Bois nesse espaço. Ele é considerado o pai da sociologia, mas algumas das coisas que eu acho que ele faz de melhor são suas visualizações de dados. Ele percebeu que a humanidade não seria suficiente para fazer com que os brancos soubessem que somos humanos, importantes, significativos, especialmente depois, e isso é global, exatamente quando a abolição do comércio de escravos aconteceu em todos os países, no Brasil, nos Estados Unidos e em diferentes lugares. Havia todas essas perguntas sobre o que faríamos com essa propriedade, com os negros. E sei que nossos diferentes países têm abordagens diferentes, certo? Em alguns países, pensamos: "Vamos misturá-los e deixar que se tornem um de nós"; em outros países, pensamos: "Vamos mantê-los separados, vamos distinguir as linhas raciais, teremos uma raça negra distinta e uma população indígena distinta". É realmente interessante ver como nossos diferentes países abordam o que fazer com a negritude, mas também havia algumas coisas reais a serem enfrentadas em termos de assistência médica, população e moradia, todas essas coisas, e W.E.B. Du Bois simplesmente deixou claro quais são as



necessidades dos negros por meio dessas visualizações de dados. Adoro isso porque parece algo de outro mundo, mas acho que faz parte da conversa de W.E.B. Du Bois e do que ele falou dentro das lentes do afrofuturismo.

Não costumamos colocá-lo em conversas sobre o Afrofuturismo. Ele tem uma série de três ensaios que o colocam em diálogo com outras histórias de ficção especulativa negra, futuros negros, possibilidades negras; elas são The Negro Church, Princess Steel e The Comet. Concentro grande parte de meu tempo em The Negro Church, na parte sobre a sociologia da Religião.

O interessante disso é que W.E.B. Du Bois percebeu que havia diferenças raciais distintas no tempo de lazer e na forma como as pessoas se dedicavam ao lazer e à recreação, e que os negros eram deixados de fora dessas conversas. Muitas pessoas concentraram suas energias no fato de que os negros precisavam trabalhar, precisavam de moradia, precisavam ser integrados à sociedade de alguma forma, mas ele reconheceu que um momento importante da integração era: Quem tinha tempo suficiente para brincar? Quem tinha tempo suficiente para o lazer? Quem tinha tempo suficiente para a recreação? E nesse ensaio, W.E.B. Du Bois observou que os negros estavam extremamente conectados e ligados à religião de uma forma que não estava nos fazendo progredir coletiva e progressivamente como povo. Ele reconheceu que não tínhamos tempo suficiente para simplesmente sentar e pensar em nossas experiências coletivas e em como seria essa vida e como seríamos nesses momentos. Nesta citação, ele disse: "Qual é, neste momento, o principal ponto de atrito nas relações raciais? É o tempo de lazer". E não acho nem um pouco irônico que ainda passemos tanto tempo brigando sobre o jogo e sobre quem pode jogar, e é por isso que até mesmo as narrativas sobre quem pode jogar ainda são tão controversas, ou até mesmo pensando em quando estamos jogando e as pessoas dizem: "Ah, você é preguiçoso!", "Você está perdendo seu tempo!".

Não está definido em todas as culturas e em todas as populações, porque a suposição é que certos corpos, nossos corpos, os corpos negros estão trabalhando e nós estamos trabalhando a serviço da supremacia branca, e estamos trabalhando a serviço da instituição. Portanto, espera-se que estejamos trabalhando para continuar a manter as estruturas e os sistemas, e que não tenhamos a chance de brincar, ter lazer ou recreação. E é por isso que eu quis destacar a importância do jogo em todas as minhas pesquisas e em todo o meu trabalho.



Há uma citação aqui que fala sobre a importância do espaço e eu atualizei um pouco para inserir a palavra jogo, e a citação diz que "o jogo não é apenas um pano de fundo passivo para o comportamento humano e a ação social, mas é constantemente produzido e refeito dentro de relações complexas de cultura, poder e diferença". Por que essa citação é tão importante?

Acho que isso amplia a conversa que W.E.B. Du Bois teve e destaca por que o espaço é tão importante e as coisas que fazemos dentro desse espaço ainda estão a serviço de muitas das estruturas de poder no mundo. Aqui tem outra pequena citação desse trabalho em que falo sobre videogames e esta é uma citação do trabalho de estudos de jogos negros que estou fazendo no momento. Ele diz que "os videogames, embora sejam um local de lazer e recreação, às vezes oferecem uma visão da condição humana para dar sentido às realidades atuais e aos desejos futuristas". E acrescentei que "é como corrigir esses erros do passado ou corrigir a propriedade problemática". E é por isso que muitas pessoas não nos dão espaço para nos envolvermos de forma recreativa, porque ainda estão controlando nossos corpos, ainda estão tentando controlar nossos corpos e nossos movimentos, e é por isso que brincar é tão importante, porque é nesse espaço que recuperamos o tempo, recuperamos os momentos, recuperamos nossa humanidade. Porque se tivermos esses espaços de engajamentos livres ou não estruturados, poderemos pensar em quem somos, o que queremos ser, o que queremos engajar no mundo e o jogo nos dá a oportunidade de fazer isso.

Vou dar alguns exemplos de alguns jogos aqui. A branquitude nos conta certas histórias sobre nós por meio de seus jogos, certo? Eu me concentro muito no gênero apocalíptico, no gênero zumbi, no gênero do fim do mundo. E eu tenho essa frase que diz "se nós, brancos, não podemos existir, então você também não pode". E temos todos esses exemplos que ilustram essa tendência. Em *The Last Of Us 2*, temos uma mulher branca, Ellie, e uma mulher negra, Nora, e há uma cena bastante violenta em que Ellie está basicamente se vingando de todos. Ela quer matar todos que estiverem em seu caminho. Mas há algo a mais na morte do corpo negro que acontece aqui. Nessa cena, o jogo nos força a sermos cúmplices da morte dessa mulher negra. E eu sempre me perguntei: por quê? Sempre me pergunto porquê. Por que não foi apenas uma cena, uma cena de transição da ação? Por que vocês nos obrigaram a fazer isso? E há outro exemplo aqui. Vou dar dois exemplos.



No Battlefield One, há uma tendência a hipervisibilizar as mortes negras. E o que eu quero dizer com isso? Neste exemplo, estamos no campo de batalha, é a Primeira Guerra Mundial e somos soldados negros que vieram da região de Nova York, nos Estados Unidos. E esse jogo foi lançado em 2016. O ano de 2016 foi um momento da eleição de Trump, acho que a eleição de Bolsonaro veio logo em seguida. Houve a eleição de todos esses líderes de direita. É um momento muito significativo no movimento global pelas vidas dos negros. Neste exemplo, estamos jogando, atirando, lutando, matando e morrendo. Mas havia algo que estava acontecendo com relação às morte nesse jogo. Nós percebemos que o jogo estava tentando nos matar. É claro que todos os jogos tentam nos matar, mas aqui era mais difícil regenerar nossa saúde, eles tinham uma mira muito boa, então você espiava e eles atiravam e a precisão deles era muito alta. Reconheci que o jogo foi projetado para que fôssemos mortos, pois, ao final de cada morte, havia um memorial. Um memorial aparecia na tela e indicava o ano de nascimento e o ano da morte da pessoa, aparecia na tela: "Willie Jefferson 1897 - 1918", indicava o ano em que a pessoa nasceu e o ano em que ela morreu. No início foi bonito. Homenageamos os soldados mortos, reconhecemos seu sacrifício, mas o problema é que isso continuou a acontecer. Cada morte era um memorial e isso se tornou muito pesado porque os negros, em particular, estavam sofrendo de fadiga racial, porque todos os dias havia "# morte negra" em todos os lugares. Continuamos a ver todos esses nomes e tivemos que nos perguntar: Quem é o público? Quem é o público para isso? Para quem vocês criaram isso?

Eles não criaram isso para nós, para as pessoas negras, porque víamos constantemente a morte de pessoas negras em todos os lugares. Víamos a morte de pessoas negras nas redes sociais; víamos a morte de negros em nossos bairros e, depois, tínhamos de ver a morte de negros em nossos videogames, o espaço onde frequentemente encontrávamos paz, tranquilidade, calma, um descanso longe da supremacia branca, da supremacia colonial. Os jogos eram o espaço para o qual podíamos ir, onde não precisávamos pensar sobre as pressões e as dificuldades do que significava ser negro no mundo. E, então, esses jogos trouxeram isso diretamente para a nossa casa: "Ei, vamos matar esses negros!". E então, por volta do quinto nome, imediatamente fizemos as ligações e a conexão entre #WillieJefferson no jogo e #TamirRice, #MikeBrown, # tantos outros nomes. Havia toda essa morte de pessoas



negras ao nosso redor e não conseguíamos entender isso, pois o tratamento da morte negra era realmente feito a serviço da supremacia branca em muitos desses jogos. Agora, eu quero mudar um pouco de assunto e falar sobre outro exemplo.

Ainda está na linha da morte e do apagamento, talvez apagamento seja a melhor palavra a ser usada neste exemplo. Há alguns meses, fui marcada nas redes sociais para ver uma publicação, um evento estava acontecendo, algo sobre o metaverso. E havia uma foto de uma mulher negra, não há muitas mulheres negras no setor de jogos e tecnologia, e eu não sabia quem ela era, então pensei: "Ah, isso parece legal. Quem é ela?!". E alguém associado a esse grupo disse: "É você, Kishonna", e eu disse: "Não, não é!". Minha reação inicial foi de lisonja. Achei que foi um belo engajamento com meu trabalho, foi uma bela maneira de reconhecer meu trabalho acadêmico nesse campo. Essa foi minha reação inicial. A minha segunda reação foi: "Eles usaram meu rosto, meu rosto está por aí disponível.". Mas não fiquei chateada porque muitas das imagens geradas por IA generativa naquela época eram muito eurocêntricas, e ver um rosto negro, rosto inteiro, lábios, nariz, o cabelo afro me fez sentir um pouco bem, pois a IA generativa estava melhorando na captura da negritude. Mas meu terceiro sentimento foi: se as pessoas não soubessem quem eu era e não conhecessem meu trabalho acadêmico, quem elas pensariam que era a verdadeira Kishonna Gray? Será que me reconheceriam? Ou pensariam que essa imagem de IA generativa poderia ser a Kishonna Gray? E esse é um dos perigos dessa IA generativa. Porque há esse apagamento, há esse aprimoramento, há alteração e há apagamento. Muitas mulheres brancas desse espaço, por exemplo, estavam criticando e reclamando da IA, elas costumam dizer que a IA está alterando a aparência delas. "Não sou eu de fato, mas é uma espécie de caricatura de mim." Mas o problema é que, especialmente quando se trata de mulheres negras, eles estão nos apagando completamente. Estão nos destruindo, estão, em essência. Não quero ser dramática e dizer que estão nos matando, mas estão fazendo algo. Há esse envolvimento com a negritude sem envolver os negros. E foi isso que vimos com esses exemplos. Estamos envolvendo a negritude sem envolver os negros.

No outro exemplo, estamos engajando a negritude, mas não estamos engajando os negros porque não estamos pensando na experiência holística do que significa ser negro no mundo, quais são os perigos, quais são as experiências reais e holísticas de ser negro.



O outro problema é que temos representação sem corpo. Essa linda mulher negra aqui se chama Shudu. Ela não é real. Muitas dessas entidades e organizações disseram: "Bem, temos um problema com a diversidade, não conseguimos encontrar pessoas negras, não sabemos onde estão os negros". O sistema disse: "Ah, nós vamos criá-las. Podemos usar essa IA generativa e criaremos pessoas negras". A empresa Levi Strauss, a empresa de jeans, disse: "Não conseguimos encontrar modelos negras, então vamos criar algumas!". Algumas pessoas podem achar que isso não é uma grande preocupação, mas acredito que isso vai além da alteração, isso vai além do aprimoramento. Isso é apagamento e está dando continuidade à prática supremacista colonial de continuar destruindo e matando o corpo negro, a propriedade problemática, a propriedade com a qual eles nunca souberam o que fazer, mas que continuam a dizimar e depois nos criando à sua própria maneira, criando esses sujeitos subordinados, os sujeitos que podem ser controlados, porque estão cansados dos rebeldes, estão cansados da mulher negra furiosa, querem nos ter dóceis e subordinados. Esse espaço de IA generativa permite que eles criem e façam esse tipo de coisa, para finalmente se livrarem da propriedade problemática.

Uma das coisas que considero muito importante fazer nesses espaços é desenvolver uma alfabetização sintética para diferenciar a IA da realidade. Portanto, a alfabetização sintética é muito semelhante à alfabetização digital e a outras formas de alfabetização, porque se eu não lhes dissesse que ela não era real (acho que até estamos ficando um pouco mais experientes em identificar o que é real e o que não é), vocês não saberiam, por isso é importante desenvolvermos essa alfabetização sintética. Mas também digo isso porque a IA também está presente nos jogos. Não quero entrar em pânico, não quero que nos envolvamos nesses pânicos morais em torno da IA, porque a IA sempre esteve dentro do espaço dos jogos. A IA gerou mundos, criou NPCs "Personagens Não Jogáveis", criou todos os tipos de experiências nesse espaço. A IA também nos proporcionou muitas tecnologias inovadoras interessantes, mas o problema é que quando pensamos em aprendizado de máquina e pensamos em IA dentro do espaço tecnológico, isso sempre foi problemático. Penso nos exemplos das tecnologias de reconhecimento dentro dos jogos e penso no Kinect, a câmera que estava no Xbox, em que seu corpo se torna o controle. E nas primeiras versões do Kinect, ele não conseguia ver pessoas de pele mais escura. E muitas



peessoas diziam: "Nossa, temos um problema.", "Ei, isso é racismo, ele não pode nos ver, não pode nos reconhecer." Mesmo no espaço de reconhecimento de voz, ela não conseguia nos ouvir. É muito ocidental, é muito dominado pelo inglês, mas se você falar inglês com sotaque, a IA não vai captar, não vai ouvir você. Se você tiver um sotaque ou um traço específico, se falar inglês fora do inglês americano padrão, a IA não o reconhecerá, não o ouvirá.

Muitas pessoas acham que não há problemas associados a isso, mas se você está criando uma infraestrutura inteira e um mundo inteiro que depende dessas tecnologias e você excluiu segmentos inteiros da população, isso leva a um apagamento ainda maior. Nós não fazemos parte disso e, portanto, não podemos participar. Há perigos associados a isso. Se prestássemos atenção às conversas sobre a tecnologia de reconhecimento facial, naquela época, em 2009, se tivéssemos prestado mais atenção a esse espaço, poderíamos estar mais bem preparados para a conversa que surgiu com essas tecnologias racistas de reconhecimento. Todas as câmeras de vigilância que estão olhando e observando não conseguem diferenciar os negros uns dos outros. Um dos perigos neste momento é a lógica carcerária que está embutida nessas tecnologias. E o que quero dizer com lógica carcerária? Essa lógica carcerária inclui confinamento, detenção, punições e também inclui a morte. Estou tentando conectar todas essas conversas para que reconheçamos como muitas dessas coisas são prejudiciais para as pessoas negras.

Falo muito sobre lógicas carcerárias nesse artigo, no qual falo sobre essas plataformas de redessociais e como elas basicamente punem as mulheres negras por se expressarem sobre o uso excessivo da violência policial, especialmente no contexto dos Estados Unidos. E essas foram algumas das conversas associadas à campanha *Say Her Name*. Portanto, no âmbito da campanha *Say Her Name*, as mulheres negras estavam falando sobre como elas também estão sofrendo violência e esses tipos de violência em suas comunidades, a misoginia negra em que elas também sofrem. Assim, nas redes sociais, suas publicações eram sinalizadas, removidas, eram denunciadas, e aqui temos a continuação dessas lógicas carcerárias dentro de todos esses espaços, desde o espaço físico até o espaço das redes sociais e também dos jogos. Acho que isso é muito importante. Essa é uma das conversas contínuas sobre porquê é importante pensar sobre essa tecnologia de reconhecimento facial dentro de



todas as nossas ferramentas, dentro de todas as tecnologias, porque há um slide que fala sobre o preconceito em Detroit e como ela não consegue diferenciar as pessoas e como o sistema de câmeras em Detroit que está sendo usado está diretamente conectado ao departamento de polícia e, portanto, você está enviando dados em tempo real das pessoas diretamente para a polícia e, como essas ferramentas não são experientes, elas não conseguem distinguir, por exemplo, Jamal de Jerome. Digamos que Jamal tenha um mandado de prisão, mas ela está enviando os dados sobre Jerome. Estão enviando esses dados direto para a polícia. É um sistema muito prejudicial e perigoso.

E muitas dessas tecnologias estavam embutidas nos jogos e estávamos tentando denunciá-las para que eles reconhecessem que há um problema aqui. Há um problema racializado aqui. Também acho importante falar sobre a vida real, os espaços físicos onde também vemos as manifestações dessas coisas e onde vemos esse apagamento contínuo e a morte negra. No exemplo do Pokemon Go, eu me lembro de tentar jogar Pokemon Go em Chicago, Illinois, nos Estados Unidos. Tentamos jogar Pokemon Go e, nas áreas brancas, havia muitos *Poke Stops* para o Pokemon Go. Agora, no lado sul de Chicago, em um bairro negro chamado Englewood, não havia muitos lugares para interagir com o Pokemon Go. Então, entrei em contato com a empresa, pois estava trabalhando com um grupo de jovens e queríamos saber como poderíamos participar do Pokemon Go. Eles disseram que havia três condições que precisavam ser atendidas. Três condições deveriam existir: Primeiro, o *Poke Stop* deve ser uma área de importância, um marco, e é por isso que os locais turísticos são os que têm muitos *Poke Stops*. A segunda é que deve ser uma área com calçadas, para que as pessoas tenham acessibilidade para se movimentar, ir e vir. Elas precisam ser acessíveis. A terceira era que a área tinha que ser segura. Nós já sabemos o que eles querem dizer quando falam em segurança. Eles não se referem a bairros negros, não se referem às nossas comunidades, não se referem aos espaços em que estamos. Portanto, já existem muitos problemas que estão trabalhando contra nós para conseguirmos um *Poke Stop*, para jogarmos Pokemon Go. Mas havia um *Poke Stop* na vizinhança e, fomos até essa lá, onde havia uma estátua em homenagem aos confederados mortos. Caso as pessoas não saibam o que é a Confederação, a Confederação era basicamente o povo que estava defendendo a instituição da escravidão nos Estados Unidos. E esses eram os estados



que se separaram e tentaram criar seu próprio país porque queriam manter a escravidão intacta.

Não sei se vocês conhecem muito sobre os Estados Confederados da América, mas nós conhecemos bem essas instituições que tentaram manter a escravidão, porque essas são algumas das coisas que ligam a diáspora, que ligam os Estados Unidos e ligam o Brasil. Infelizmente, é aí que temos muitas de nossas conexões mais próximas. Essa é uma estátua dedicada às pessoas que queriam manter a escravidão. Eu estava com um grupo de alunos e tive que me tornar uma historiadora muito rapidamente. Não sou historiadora, mas tive que fazer com que eles entendessem os legados do comércio transatlântico de escravos. Tive de contar a eles os legados da escravidão. Tive de contar a eles os legados de Jim Crow. Tive de ajudá-los a entender o Redlining. Tive de ajudá-los a entender o desinvestimento, ou seja, a falta de investimento nas comunidades negras. Tive de contar a eles sobre a Fuga Branca. Há todas essas coisas presentes nesse espaço de jogos que fizeram com que não pudéssemos jogar e interagir. E muitas pessoas nem percebem o fato de poderem simplesmente abrir o celular e ir jogar Pokemon Go. Esse não é o caso dos negros. Há muitas coisas sobre as quais temos que pensar e nos envolver: Estarei seguro quando estiver lá fora? Seguro até mesmo contra os tipos de violência intercultural que possam existir, mas também seguro contra a brutalidade policial e a vigilância e da polícia? E depois temos que pensar em como será essa experiência.

Estou estruturando grande parte desse trabalho por meio de uma lente de acessibilidade racial. Esse jogo não é racialmente acessível porque coloca pessoas negras em espaços brancos que podem lhes causar danos. E esse foi um exemplo que levou a uma série de danos sobre os quais muitas pessoas não falam e não precisam pensar.

Também quero mostrar um exemplo de como é a tecnologia interseccional. Nem sempre se trata de falar sobre a opressão, o racismo e a supremacia colonial. Eu quero ter certeza de que as pessoas saibam que esse também é um espaço de alegria, de união, de conexão, de fazer, de criar e de fazer tudo isso juntos. E esse é um desses exemplos que eu absolutamente adoro.

Não sei se vocês já jogaram o jogo *Hair Nah*, mas o *Hair Nah* foi criado pela Momo Pixel. No jogo a personagem basicamente afasta as mãos de todos que tentam tocar no seu cabelo. E o motivo de eu gostar tanto desse exemplo é que ele



desmantelou muitas suposições sobre as mulheres negras, nossa agência, autonomia corporal, política de cabelo negro. Há tantos tipos de conversas que eu acho que foram realizadas aqui que esse é realmente o epítome do que a tecnologia interseccional é e poderia ser.

Espero não ter tomado muito tempo. Quero parar de compartilhar aqui mesmo, porque quero conversar com as pessoas e interagir com elas, e espero que as pessoas tenham aprendido alguma coisa com isso.

- IA e o apagamento de corpos negros

Estou assustada com a direção que muitas dessas empresas estão tomando. Há esse momento, especialmente esse momento de diversidade, à equidade e à inclusão (DEI), e odeio dizer isso, tenho certeza de que todos vocês têm conversas semelhantes associadas à diversidade, à equidade e à inclusão. Mas muitos desses espaços vêem a DEI apenas como a presença de corpos negros e isso é tudo. E como deixamos essa definição muito ampla, a presença de corpos negros pode significar muitas coisas. Significa integração real? Significa a contratação de pessoas? Significa uma redistribuição de riqueza, dinheiro e recursos? E se não se trata de nenhuma dessas coisas. Na verdade, é apenas a presença de corpos negros. E é por isso que muitas dessas empresas dizem: "Bem, podemos criar nossos próprios corpos negros!", exatamente como o exemplo que a professora Costa disse, "podemos simplesmente criar corpos negros usando essa IA e, assim, resolveremos todos os problemas". E esse é um precedente muito perigoso, pois permite que as instituições se isentem de responsabilidade e não precisem se envolver mais profundamente conosco e com as nossas necessidades e o que queremos neste mundo. E também tenho dificuldade entre abolir completamente todas as coisas, simplesmente me livrar de tudo. Sei que isso não vai acontecer e, por isso, só quero que haja redução de danos.

Essas coisas são prejudiciais para nós. Sempre que a negritude é criada em um vácuo, ela é criada pelas mãos da branquitude e da supremacia branca. Isso se torna realmente perigoso porque as coisas que eles criam não são o que nós somos e isso será o que eles continuarão a fazer, portanto, precisamos estar presentes nesses espaços e nessas conversas.



#### - Tecnologia interseccional

Precisamos de mais disso. Precisamos de mais alegria, porque acho que o que eu queria fazer com a tecnologia interseccional era mostrar ao mundo que somos mais do que nossa opressão, somos mais do que apenas sujeitos coloniais em terras estrangeiras e queria mostrar que essas ferramentas nos deram a capacidade de, primeiramente, nos conectarmos em toda a diáspora. O fato de eu poder falar com todos vocês neste espaço só é possível graças às tecnologias. E acho que isso é uma coisa linda. E também acho que essas ferramentas oferecem a possibilidade de fazer e criar algo que nunca vimos antes. Elas nos permitem contar histórias. Adoro a capacidade de contar histórias dessas coisas. Também adoro o fato de que as ferramentas e as tecnologias nos dão a possibilidade de imaginar algo diferente e de criar algo diferente. Adoro o espaço criativo negro, e digo isso de forma ampla: o espaço criativo negro em streaming, a tecnologia de streaming é muito legal, adoro ver as pessoas fazendo e criando todo esse conteúdo. Os designers e desenvolvedores negros, as pessoas negras que estão criando esses jogos e criando esses diferentes tipos de mundos. E eu só quero ter certeza de que toda a nossa comunidade tenha acesso a essas ferramentas. Uma das coisas em que estou trabalhando no momento é um projeto de envolvimento da comunidade em que estou ensinando pessoas mais velhas a criar jogos, não jogos de grande orçamento, um Grand Theft Auto, não um jogo de estúdio AAA. Mas quero que eles possam usar suas ferramentas cotidianas para fazer e criar.

Nesse espaço, eu tinha um grupo de avós que estavam repensando, criando regras diferentes e fazendo as coisas de forma diferente dentro desse espaço. É muito analógico e de baixa tecnologia, mas eu só quero que elas entrem na mentalidade de fazer e criar e fazer e empoderá-las para que saibam que podem fazer alguma coisa, mas também quero engajamentos intergeracionais. Portanto, há todas essas avós e tias ensinando essas crianças a jogar paciência, a jogar dominó, todos esses tipos de coisas culturais às quais eles não têm acesso e, em seguida, as crianças estão ensinando-lhes Fortnite e Roblox e todos esses tipos de jogos.

#### - Desenvolvimento de Afrojogos



Concordo totalmente que é importante que façamos, criemos e tenhamos nossos próprios espaços. Como essas instituições nunca reconhecerão ou verão valor em quem somos, elas não verão valor em nossas culturas e elas nos lembram disso o tempo todo, porque podemos ver isso nas coisas que elas fazem e criam sobre nós. As histórias estereotipadas, sempre nos mostram o nosso pior, a negritude no seu pior, não há espaço para possibilidades ou esperança. E muitas vezes fico frustrada porque penso nos jogos como o espaço onde tudo é possível. Eles criaram e podem criar esses mundos de fantasia, essas possibilidades especulativas, mas quando se trata de criar a negritude, eles querem nos dar a “experiência autêntica”. E então eles nos mantêm dentro dos guetos e nos mantêm nos bairros violentos e continuam a nos mostrar como perigosos, e continuam a nos mostrar como não inteligentes, inferiores e problemáticos, e temos visto isso já há algumas décadas e, se eles não melhoraram, isso significa que eles não podem ou não querem fazer isso. Mas, de qualquer forma, é importante, como disse a professora Suiane Costa, que criemos, façamos e tenhamos nossos próprios espaços onde possamos contar e compartilhar nossas próprias histórias. E acho que é aí que está o espaço da alegria negra, onde podemos imaginar as possibilidades e ter esperança em um futuro melhor.

#### - Personagens negros nos grandes jogos

Acho que é uma daquelas coisas em que, por não estarmos lá, não estarmos no espaço, não há muitos designers e desenvolvedores negros, simplesmente não estamos presentes, então sempre que se trata de criar histórias sobre a negritude, eles o fazem de maneiras muito estereotipadas porque não conhecem outra maneira de contar nossas histórias, porque isso se baseia em suas suposições e preconceitos que já têm sobre a negritude e, portanto, não expandiram essas histórias. Também acho que é importante reconhecer que, mesmo que estejamos presentes nesses espaços, o problema é a cultura. A presença de pessoas negras nesses espaços também não vai mudar a cultura. As pessoas negras estão lutando nesses espaços, as mulheres lutam nesses espaços, os homossexuais lutando nesses espaços, porque estão sendo forçados a aderir a uma cultura dominante de contar histórias de brancos, de aderir a normas e ideais masculinos brancos. E são esses espaços corporativos são um problema, porque eles acabaram adotando essa mentalidade supremacista



capitalista colonial branca e, quando estamos lá, temos que aderir a ela também. É por isso que concordo com o que a professora Suiane Costa diz, que temos que romper esse sistema ou simplesmente criar nossos próprios espaços e sistemas alternativos. Isso é difícil de fazer, mas não é impossível, porque também acho que temos essas ferramentas alternativas e outras coisas que podemos fazer nesses espaços que podem parecer diferentes, mas também precisamos reconhecer e valorizar nossas próprias coisas, o que fazemos e criamos, e isso também é outra questão, temos que apreciar uns aos outros e apreciar as coisas que podemos criar também, e isso pode representar outro desafio.

#### - Estudos interseccionais de jogos nos EUA

Acho que sempre que pensamos sobre as histórias de negritude que são contadas, a concepção de negritude é muito singular, muito pequena e, é claro, essa negritude é geralmente a negritude dos Estados Unidos. Nem sequer pensamos globalmente sobre a negritude, mas também acho que é importante reconhecermos, de forma interseccional, todas as diferentes variações do que é a negritude e quais são as possibilidades da negritude. Mas isso também é algo que devemos valorizar coletivamente, como povo. Acho que o primeiro exemplo que compartilhei com todos vocês destacou apenas as contendas, mesmo entre os negros. Nesse grupo de que falei, os negros dos Estados Unidos achavam que sua negritude era mais importante e que suas questões eram mais importantes, e eles estavam desvalorizando, por exemplo, a negritude na Europa, havia muitas disparidades e esse tipo de coisa. E até mesmo pensando nas pessoas negras fora da África. Há também algumas contendas e nem sempre é um relacionamento agradável, mesmo entre nós. Não vou ficar falando sobre os problemas que temos até mesmo em nossas próprias culturas ou comunidades, mas acho que é importante reconhecermos que essas tensões que estão ocorrendo em nossas próprias comunidades têm origem na supremacia branca. São legados coloniais que estão diretamente ligados ao comércio transatlântico de escravos. Isso foi feito conosco, mas temos de reconhecer que estamos no controle de nossa cura e estamos nos certificando de que nos reunamos para ter mais conexões, ver uns aos outros e valorizar uns aos outros, porque quero ter certeza de que não precisamos esperar que as instituições façam algo por nós. Não precisamos



ficar esperando que as instituições contem nossas histórias e nos ajudem a nos curar. Temos poder e podemos fazer essas coisas por conta própria, e é por isso que adoramos ter essa conversa em toda a diáspora. Isso é realmente lindo.

#### - Jogos de RPG

Oh, meu Deus. Esse é um daqueles exemplos em que eles poderiam fazer qualquer coisa, tantas coisas são possíveis, mas eles continuam fazendo a mesma coisa repetidamente. São os tropos. Torna-se um tropo, as mulheres são as que curam e certos personagens são os defensores e os lutadores. E eu pergunto: isso é tudo o que vocês conseguem inventar? Não sei se todos vocês se lembram de quando Pantera Negra foi lançado e, de repente, as pessoas diziam: "Uau, nós podemos fazer isso? Podemos ter um elenco totalmente negro e ele se sair bem? Oh, eu não sabia que poderíamos fazer isso com o gênero de super-heróis". A branquitude é tão limitadora, não é criativa, e então eles nos expulsam por causa das coisas que podemos trazer para esses espaços. Nossa criatividade, nossas inovações, estive em tantos espaços e, quando penso em como as pessoas negras são incríveis, é isso que intimida essas estruturas, as instituições, é isso que intimida nossos colegas brancos, os brancos simplesmente não conseguem imaginar que pessoas negras têm algo a oferecer, algo a dar e algo a trazer para a mesa. É por isso que continuamos a ter isso no espaço do RPG, porque eles estão apenas criando a mesma coisa repetidamente. Agora, vou ser justa, vou oferecer uma alternativa.

O principal objetivo de muitas dessas empresas é ganhar dinheiro. Portanto, se a tarefa delas é ganhar dinheiro, elas continuarão a fazer as coisas que as fazem ganhar dinheiro. Elas não vão se desviar; não vão tentar algo novo. Elas dizem: "Ei, isso funcionou. Vamos continuar fazendo isso repetidamente". E as massas adoram os negros como o bruto, o criminoso, o ajudante, o coadjuvante, o engraçado, adoram a negritude nesses papéis. Portanto, é difícil para elas pensarem na negritude como o herói. Eu gostaria que o sistema entendesse que eles podem fazer mais, que podem ser mais criativos e inovadores se o imperativo do mercado, se a margem de lucro não fosse o que os impulsionasse, poderíamos ter muito mais. Mas o capitalismo, todas as coisas remetem ao capitalismo.



## 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.

Grace, L. (2021). Black Game Studies An Introduction to the Games, Game Makers and Scholarship of the African Diaspora. Pittsburgh, ETC Press.

Gray, K. (2020). Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming. Louisiana: LSU Press.

Trammell, A. (2022). Tortura, Jogo e a Experiência Negra. E-Compós, 25, 1–21.