

A set of five horizontal white lines on the left side of the page.

Tortura, Jogo e a Experiência Negra¹

AARON TRAMMELL

*University of California, Irvine, Califórnia,
Estados Unidos*

ID 2618

Recebido em
26/01/2022

Aceito em
07/03/2022

Este ensaio considera como a experiência do povo negro descendente de escravos na América do Norte nos ajuda a repensar uma definição de jogo que tem sido amplamente determinada por pensadores e filósofos trabalhando dentro de uma tradição branca europeia.² Essa tradição do jogo, teorizada mais famosamente pelo historiador holandês Johan Huizinga, pelo sociólogo francês Roger Caillois, pelo psicólogo suíço Jean Piaget e o neozelandês Brian Sutton-Smith, lê o jogo em um sentido majoritariamente positivo e garante que certas práticas, nomeadamente a tortura, são tabu, e, portanto, não podem ser jogo. Eu argumento que essa abordagem sobre o jogo é míope e se relaciona com um discurso global preocupante que torna invisíveis as experiências de povos negros, indígenas e pessoas de cor. Em outras palavras, ao definir o jogo apenas através de suas conotações prazerosas, o termo mantém um viés epistêmico em relação às pessoas com acesso às condições de lazer. De fato, a tortura nos ajuda a desenhar um quadro mais completo onde os potenciais mais hediondos do jogo podem ser abordados juntamente com os mais prazerosos, mesmo que, ao fazer isso, o trauma da escravidão seja lembrado. Ao repensar esta fenomenologia, eu foco em detalhar os modos mais insidiosos em que o jogo funciona como uma ferramenta de subjugação. Uma que machuca tanto quanto cura e uma que tem sido complacente com o apagamento sistemático de pessoas negras, indígenas e de cor do domínio do lazer.

Palavras-chave: Play studies. Tortura. Raça.

Torture, Play and the Black Experience

This essay considers how the experience of Black folk descended from slaves in North America helps us to rethink a definition of play that has been largely informed by scholars and philosophers working within a White European tradition. This tradition of play, theorized most famously by Dutch Art Historian Johan Huizinga, French Sociologist Roger Caillois, Swiss Psychologist Jean Piaget, and New Zealander Brian Sutton-Smith reads play in a mostly positive sense and asserts that certain practices, namely torture, are taboo and thus cannot be play. I argue that this approach to play is short-sighted and linked to a troubling global discourse that renders the experiences of Black, Indigenous, and People of Color (BIPOC) invisible. In other words, by defining play only through its pleasurable connotations, the term holds an epistemic bias towards people with access to the conditions of leisure. Indeed, torture helps to paint a more complete picture where the most heinous potentials of play are addressed alongside the most pleasant, yet in so doing the trauma of slavery is remembered. In rethinking this phenomenology, I aim to detail the more insidious ways that play functions as a tool of subjugation. One that hurts as much as it heals and one that has been complicit in the systemic erasure of BIPOC people from the domain of leisure.

Keywords: Play studies. Torture. Race.

¹ Versão traduzida por Alexander Carneiro e Lucianna Furtado do artigo “Torture, Play and the Black Experience”, publicado originalmente em *GAME – Games as Art, Media, Entertainment*, v. 1, n. 9, 2020 [N.T.].

² Eu invoco a frase “descendentes de escravos” porque este ensaio argumenta especificamente que a tortura – como um trauma passado de geração a geração – é uma parte singular desse subgrupo específico da experiência negra na América do Norte. Meu objetivo é que este seja um ponto de entrada para uma discussão mais ampla sobre trauma dentro de comunidades de pessoas negras, indígenas e de cor ao redor do mundo que enfrentam discriminação racial. Apesar de essa experiência em particular ser um ponto chave da análise que este ensaio emprega, eu quero deixar explícito que eu não acredito que ser descendente de escravos seja uma parte essencial das pessoas negras, indígenas e de cor, seja na América do Norte ou globalmente. Ainda assim, essa foi a tradição na qual eu cresci, e, portanto, eu me sinto impelido a falar sobre ela como uma forma de reconsiderar a definição de jogo.

La Tortura, el Juego y la Experiencia Negra

Éste ensayo considera cómo la experiencia de los negros descendientes de esclavos en América del Norte nos ayuda a repensar una definición de juego que ha sido informada en gran medida por académicos y filósofos que trabajan dentro de una tradición europea blanca. Esta tradición del juego, teorizada de manera más famosa por el historiador del arte holandés Johan Huizinga, el sociólogo francés Roger Caillois, el psicólogo suizo Jean Piaget y el neozelandés Brian Sutton-Smith interpreta el juego en un sentido mayormente positivo y afirma que ciertas prácticas, a saber, la tortura, son tabú, y por lo tanto no se puede ser juego. Argumento que este enfoque del juego es miope y está vinculado a un discurso global preocupante que vuelve invisibles las experiencias de las personas negras, indígenas y de color. En otras palabras, al definir el juego solo a través de sus connotaciones placenteras, el término tiene un sesgo epistémico hacia las personas con acceso a las condiciones del ocio. De hecho, la tortura ayuda a pintar un cuadro más completo donde los potenciales más atroces del juego se abordan junto con los más agradables, pero al hacerlo se recuerda el trauma de la esclavitud. Al repensar esta fenomenología, pretendo detallar las formas más insidiosas en que el juego funciona como una herramienta de subyugación. Uno que duele tanto como cura y que ha sido cómplice en el borrado sistémico de las personas BIPOC del dominio del ocio.

Palabras clave: Play studies. Tortura. Raza.

Aaron **TRAMMELL**

Professor assistente de Informática na University of California, Irvine. É graduado pela Rutgers University School of Communication and Information desde 2015, e passou um ano estudando na Annenberg School of Communication na University of Southern California como pesquisador de pós-doutorado. Aaron foca sua pesquisa em revelar as conexões histórias entre jogos, *play* e o complexo militar-industrial dos Estados Unidos. Possui interesse em como ideologias políticas e sociais são integradas na prática de design de jogos e como essas perspectivas são negociadas dentro dos imaginários dos jogadores. Além de seu trabalho na revista *Analog Game Studies*, também é Editor Multimídia na revista *Sounding Out!*

University of California, Irvine, Califórnia, Estados Unidos.

E-mail: trammell@uci.edu

ORCID



Alexander **CARNEIRO**

Bacharel em Design pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e mestrando em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Estuda jogos e seus fenômenos relacionados, com foco em jogos de tabuleiro analógicos e RPGs através das lentes da comunicação, da política e do trabalho. É integrante do Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS) e cria jogos em suas horas vagas.

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, Brasil.

E-mail: alexander.carneiro@academico.ufpb.br

ORCID



Lucianna **FURTADO**

Doutoranda e mestre em Comunicação e Sociabilidade Contemporânea pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM-UFMG), na linha de pesquisa em Processos Comunicativos e Práticas Sociais. Integrante do Coragem – Grupo de Pesquisa em Comunicação, Raça e Gênero e bolsista de doutorado da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes).

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil.

E-mail: lucianna.furtado@gmail.com

ORCID



Introdução

Este ensaio considera como a experiência do povo negro descendente de escravos na América do Norte nos ajuda a repensar uma definição de jogo que tem sido amplamente determinada por pensadores e filósofos trabalhando dentro de uma tradição branca europeia. Essa tradição do jogo, teorizada mais famosamente pelo historiador dinamarquês Johan Huizinga, pelo sociólogo francês Roger Caillois, pelo psicólogo suíço Jean Piaget e pelo neo-zelandês Brian Sutton-Smith, lê o jogo em um sentido majoritariamente positivo e garante que certas práticas, nomeadamente a tortura, são tabu, e, portanto, não podem ser jogo. Eu argumento que essa abordagem sobre o jogo é míope e se relaciona com um discurso global preocupante que torna invisíveis as experiências de povos negros, indígenas e pessoas de cor. Em outras palavras, ao definir o jogo apenas através de suas conotações prazerosas, o termo mantém um viés epistêmico em relação às pessoas com acesso às condições de lazer. De fato, a tortura nos ajuda a desenhar um quadro mais completo no qual os potenciais mais hediondos do jogo podem ser abordados juntamente com os mais prazerosos, mesmo que, ao fazer isso, o trauma da escravidão seja lembrado. Ao repensar esta fenomenologia, eu foco em detalhar os modos mais insidiosos em que o jogo funciona como uma ferramenta de subjugação. Uma que machuca tanto quanto cura e uma que tem sido complacente com o apagamento sistemático de pessoas negras, indígenas e de cor do domínio do lazer.

Há, atualmente, um imperativo social urgente por este trabalho. Os protestos do Black Lives Matter que foram performados globalmente no verão de 2020 falam explicitamente sobre como o apagamento de pessoas negras e de cor dos espaços sociais brancos na América do Norte continuam a subjugar comunidades inteiras através da ameaça de tortura, violência ou coisas piores. Práticas que dividem e excluem apenas enfatizam essa questão. Por essa razão, eu argumento que é crucial repensar as políticas do jogo em nosso momento atual. Abordagens sobre o jogo que o interpretam erroneamente como uma atividade inerentemente boa ou positiva contribuem com essa problemática ao entoar, em última instância, que aqueles com acesso a tempo de lazer se dedicam a atividades que são, em geral, positivas, construtivas e salutares. Nós devemos urgentemente repensar a própria definição do jogo para possibilitar a criação de um espaço tanto para aqueles que foram oprimidos quanto para aqueles que foram privilegiados por ela. Ao fazer isso, nós reconhecemos como as políticas do jogo também criaram as condições para que comunidades tóxicas prosperassem dentro do espaço pretensamente inocente que a definição oferece. Afinal, o *gamergate*, a *alt-right*, o uso de esteroides em esportes e os rituais de trote de todos os tipos também devem algo ao conceito de jogo. A tradição de pessoas negras descendentes de escravos mostra especificamente como nós podemos usar esses momentos trágicos do jogo para considerar uma definição do termo que seja mais inclusiva e, também, reparatória.

O caminho para um estudo mais inclusivo sobre o jogo tem sido como uma estrada acidentada. Para esta finalidade, eu acho útil desambiguar os *game studies* do estudo do *play*. Os *game studies*, uma área mais recente que se baseia em muitos estudos canônicos sobre jogo, tem sido mais proativa em abordar a inclusividade. Eu concordo com Kishonna Gray (2020, [s. p.]) em sua avaliação do problema: “[...] uma atenção deveria ser direcionada a entender como a tecnologia é mobilizada para cumprir o projeto da supremacia masculina branca”. A tecnologia, aqui, é implicitamente teorizada na forma de jogos. Jogos permitem que jogadores flertem com os aspectos prazerosos da supremacia branca ao garantir a eles a agência para se engajar naquilo que Lisa Nakamura (1995) chama de *identity tourism* [turismo de identidade], e o que David Leonard (2006) considera como *digital minstrelsy* [espetáculo de menestréis digital]. Para estes teóricos, e outras como Jennifer Malkowski e Treandrea M. Russworm, que veem uma relação direta e imediata entre o conteúdo textual de jogos e a política cotidiana dos *gamers*, a representação é algo importante (MALKOWSKI; RUSSWORM, 2017). Mas, e se essas teorizações que endereçam a inclusividade como

um problema dos *gamers* e dos jogos forem muito específicas? Este ensaio foca em considerar como essas ideias das análises interseccionais dos jogos e dos *gamers* podem ser consideradas caso sejam aplicadas, primeiramente, à prática do jogar, o *play*.

O problema da inclusividade nos jogos em que os estudiosos e estudiosas acima se engajam é sintomático de um problema ainda maior dos estudos do jogo nos quais eles se baseiam. Para abordar o problema da inclusividade nos estudos do jogo, este ensaio irá se engajar em mais um tabu – irá tentar desafiar e decolonizar um pensamento branco europeu através da teoria e linguagem usada pela teoria crítica branca europeia. Apesar de eu admirar o trabalho de teóricas como Samantha Blackmon e Treaandrea M. Russworm, que mostram como a linguagem da “*mixtape*” pode ser usada para recentrar mulheres negras na narrativa de jogos que buscam descentralizar sua importância (RUSSWORM, 2019), eu faço a escolha de desafiar a teoria branca europeia de dentro dela mesma, abordando como a teoria sobre a tortura pode nos impelir a repensar uma definição popular do jogo, ainda que tautológica. A infeliz consequência dessa decisão é que eu dedico menos tempo neste ensaio discutindo jogos contemporâneos e trabalhos contemporâneos sobre inclusividade nos *game studies* do que o normal, por que eu estarei focando especificamente em reparar o trabalho amparado por uma linhagem de teoria branca europeia que tem historicamente excluído pessoas negras e de cor em seus próprios termos. Considere um conceito pessoal meu que eu, um filósofo e historiador negro estadunidense, posso achar importante seguir por este caminho de argumentação específico.

No centro de meu argumento, existe a premissa de que teorias do jogo que o veem como uma forma de lazer construtiva e positiva devem trabalhar para reconciliar esse argumento com o fato de que o jogo é frequentemente nocivo, tóxico e perigoso. Historicamente, essa teorização aconteceu em diversos domínios. Johan Huizinga (2016) negligencia os jogos de azar no livro *Homo Ludens* por causa das conotações imorais que eram associadas à atividade na época. Roger Caillois (2001) usa o termo “corrupção” para discutir formas de jogo que ele considera como preocupantes ou desagradáveis.³ Toda a teoria do jogo de Jean Piaget (1962) e Lev Vygotsky (1966) – bem como toda a teoria educacional construtivista que se seguiu – é baseada na ideia de que o jogo é precisamente o mecanismo que estrutura o aprendizado. Estas ideias têm sido extremamente importantes nos *game studies* também. A influente leitura por parte de Katie Salen e Eric Zimmerman do círculo mágico de Huizinga (2004) tem sido frequentemente citada, de forma acrítica, como um modo de explicar os jogos como uma atividade positiva, a ponto de levar Zimmerman (2012) a esclarecer sua posição em um editorial para o *Gamasutra* intitulado “Jerked Around by the Magic Circle” [algo como “Tapeado pelo círculo mágico”]. Uma série de teorias sobre jogos e aprendizado, *serious games*, e jogos e literatura se constroem a partir da teoria do jogo e cognição de Piaget e Vygotsky. Mas o jogo nem sempre é construtivo, ele também pode ser opressor e traumático.

Alguns teóricos trabalharam para reconciliar esses aspectos radicalmente diferentes do jogo. Brian Sutton-Smith argumenta (1997) que o jogo é um termo que possui uma variedade de valores e, portanto, é usado para alcançar uma variedade de finalidades retóricas. Ele argumenta que o jogo é frequentemente usado para avançar a perspectiva que assume que o lúdico se relaciona ao progresso (aprendizado através do jogo), ao destino (jogos de azar), ao poder (o jogo dos esportes e competições), à identidade (rituais de identidade de grupo), ao imaginário (jogo e criatividade), ao *self* (hobbies lúdicos que resultam em individuação), ou à frivolidade (o jogo como uma atividade de lazer e ócio) (SUTTON-SMITH, 1997, p. 8-11).

3 É importante notar aqui que o trabalho histórico de Rosa Eidelpes que revela uma crítica de Roger Caillois feita por Theodor Adorno, acusando-o de possuir “tendências criptofascistas”. A discordância de Adorno se deve à postura acrítica de Caillois em aceder automaticamente a uma noção sublime da “ordem natural” (EIDELPES, 2014, p. 9). Apesar de eu concordar com essa crítica, me posiciono de forma ambivalente em relação às crenças políticas de Caillois e dos outros estudiosos do jogo descritos neste ensaio. Eu acredito que a teorização do jogo feita por essas figuras é problemática apenas no que diz respeito ao posicionamento moral que adotam em relação ao conceito. Ao recentralizar as maneiras como o jogo pode ser torturante, pode ser “corrupto” ou mesmo doloroso em nosso conhecimento coletivo, nós inibimos tendências fascistas, racistas e sexistas que colocam a cultura branca ou a “civilização” contra uma ordem natural “bárbara”.

Porém, ao abordar o jogo através de uma lente retórica, Smith trata todas as retóricas acima como igualmente determinantes. Porém, eu discordo de Smith, pois neste ensaio eu argumento que o próprio jogo é uma relação de poder. No momento em que uma pessoa engaja naquilo que Judith Butler (1990) chama de ato performático e começa a jogar, ou chama uma atividade de jogo, essa pessoa está conjurando o poder do jogo. Como este ensaio irá explicar detalhadamente a seguir, esse ato é uma gramática desconfortável e violenta que atribui ao jogador o papel de sujeito, e ao jogo e aos demais jogadores, o papel de objetos. Uma fenomenologia radical do jogo se centra em como ele pode ser produtor de dor (como algo oposto ao prazer) para poder recentralizar as narrativas de pessoas negras e de cor focadas em aspectos violentos e traumáticos de jogos e do jogo.

O trauma da escravidão na América do Norte não é lembrado apenas através de histórias, ele também é rememorado em algumas formas de jogo. Dentre os jogos mais míticos e controversos que jovens crianças negras jogavam após a Guerra Civil Americana estava o Hide the Switch [algo como “Esconde a chibata”]. Nesse jogo, jogadores procuram por uma chibata escondida e, uma vez encontrada, era garantido ao jogador que a encontrou o direito de açoitar livremente os outros jogadores, enquanto estes tentavam desviar e se defender. Historiadores que abordam a continuidade desse jogo na cultura dos escravizados têm sido, de certa forma, desafiados pelo próprio jogo, já que o ato de jogá-lo aparentemente reforça as condições violentas do cativeiro. Muitas explicações têm sido oferecidas. Algumas dizem que o jogo permite que as crianças pratiquem o ato de evitar punições, enquanto outras sugerem que o jogo permite a crianças negras um breve momento de libertação – permitindo que elas interpretem o papel do “senhor” (KING, 2011, p.117-118). Ambas as explicações são, em última instância, desconfortáveis, pois trabalham para reconciliar a violência da experiência de povos negros descendentes de escravos com as inevitáveis conotações alegres do jogo. A violência, especificamente a tortura, ou é reduzida a uma inversão de dinâmica de poder carnavalesca na qual a vítima se torna o opressor ou então é reduzida à disciplina – uma tática para a convivência com sua inevitabilidade.

Eu defino tortura a partir da tradição foucaultiana. Como uma prática, é uma forma de disciplina de longo prazo que usa técnicas coercivas para subjugar pessoas. Esta definição é uma parte essencial da argumentação deste ensaio. Eu argumento, aqui, que é equivocado tomar algumas conotações mais “inocentes” da tortura – como tortura de cêcegas, práticas de BDSM [que significa “bondage, dominação e submissão, sadismo e masoquismo”, em português] – como qualquer outra coisa além do escrito acima, pois, mesmo nos mais inocentes e prazerosos atos de jogar, nós sutilmente disciplinamos aqueles ao nosso redor para se engajarem em regras não explícitas. Paralelamente, eu defino o prazer como um sentido afetivo. Portanto, o prazer é aquilo que move o desejo. O prazer é geralmente contraposto à dor, outro afeto, ou àquilo que é torturante. Tanto a tortura como o jogo são práticas. Elas produzem prazer e/ou dor, que, por sua vez, são afetos.

Neste ensaio, eu me dirijo às torturas brutal, disciplinar e militar, por considerar que elas não são teorizadas o suficiente e são um tabu no estudo dos jogos e do jogo. A relação entre a tortura e o prazer, em compensação, tem sido teorizada em trabalhos que analisam práticas sociais dentro de comunidades BDSM ao redor do mundo. O trabalho de J. Tuomas Harviainen (2011) mostra como o BDSM pode ser considerado um jogo, mas, ainda assim – neste trabalho e em outras análises similares –, não chega a incluir a tortura disciplinar e militar dentro de suas definições (WEISS, 2011). Isto ocorre porque o BDSM é teorizado aqui como uma forma consensual de jogo. Eu considero que essa definição põe o carro na frente dos bois. Uma abordagem da tortura que a entende como algo que é sempre disciplinar interpretaria o próprio consentimento como uma técnica de mitigação contra as tendências bárbaras da tortura.

Este ensaio argumenta que devemos teorizar como a tortura militar e disciplinar, com suas conotações de dor e não de prazer (e nem de dor prazerosa), deve ser entendida como jogo em uma gramática argumentativa que permite que a tortura na cena BDSM seja entendida como jogo. Além do mais, eu advogo por uma abordagem da definição do jogo que supere aquilo que eu vejo como um tabu basilar: é permitido

ao jogo que ele seja prazeroso, mas nunca torturante. Ainda assim, muito do jogo é torturante, desde o BDSM, passando pela memorização de longas listas de regras, pela exaustão dos limites físicos de uma pessoa, até a jogar Monopoly. Esse aparente paradoxo – de que a tortura simultaneamente é e não é jogo – pode ser resolvido. Tortura é jogo, e isso revela bastante sobre como o jogo age para subjugar e disciplinar pessoas.

Uma abordagem sobre o jogo que reconhece como ele pode ser, muitas vezes, experienciado como tortura também pode nos ajudar a entender como a aplicação do termo tem sido historicamente usada para excluir pessoas negras e de cor, mulheres, pessoas trans e não binárias de espaços de jogo historicamente brancos e masculinos.⁴ Quando o jogo é teorizado apenas como prazer, grupos minoritários são transformados em estraga-prazeres quando descrevem que suas experiências de jogo são, na verdade, torturantes.⁵ Uma fenomenologia inclusiva do jogo deve compreender tanto a maneira como o jogo inclui (através do prazer) quanto a como ele exclui (através da tortura).

Apesar do exemplo acima poder ser interpretado por meio de qualquer uma das retóricas do jogo de Smith, o desconforto que notei dentro do exemplo se conecta com a relação entre o jogo conforme tratado aqui e a identidade cultural. O jogo “Esconde a chibata” existe predominantemente dentro de uma história oral de escravidão passada através de gerações de pessoas negras, e é mantido separado dos espaços atuais de jogo, do *playground*. Ele é interpretado como um artefato de uma era passada e que deveria permanecer no passado. A repressão do “Esconde a chibata” é um processo por meio do qual as dinâmicas do jogo são simultaneamente controladas e reguladas. Assim como o policiamento de hipervigilância das pessoas negras no século XXI, os jogos das crianças negras também são reprimidos e policiados. Pequeno e invisível, esse policiamento do jogar contribui para o apagamento cultural das pessoas negras e de cor hoje em dia. Portanto, no jogo, já que a brutalidade da escravidão não pode ser compartilhada, nos resta um conceito que se relaciona com a tortura apenas na medida em que ela pode ser tomada como prazerosa.

As provocações acima só podem se sustentar se admitirmos que a tortura é uma forma de jogo. Esse problema é filosófico, e não categórico. Já que existem muitas razões pelas quais a tortura disciplinar pode ser categorizada ou não como uma forma de jogo, a primeira metade deste ensaio é dedicada a discutir essas razões e desenvolver uma estrutura lógica para sua inclusão como uma forma de jogo. A segunda metade deste ensaio considera a relação entre tortura e a experiência de pessoas negras descendentes de escravos, e como essa relação pode contribuir para nosso entendimento do jogo e dos jogos hoje em dia.

Tortura é jogo

Dez crianças andam casualmente em um *playground* conversando. Uma das crianças estende a mão para a outra e grita: “Tá com você!”. A criança tocada tenta alcançar outra desesperadamente para tentar se livrar do estigma de “coisa”. Rapidamente, o grupo se separa e a brincadeira se instaura. O jogo é o pega-pega, e sua própria gramática sugere que mesmo uma brincadeira inocente pode ser uma atividade violenta. O próprio jogo divide jogadores entre sujeitos e objetos. Uma vez que um jogador é marcado, ele é estimulado a retificar a situação marcando outra pessoa. A própria base dessa ocupação é a de que um jogador foi reduzido ao status de um outro, até mesmo um objeto, dentro do vernáculo do jogo⁶ – quer

⁴ Mahi-Ann Rakkomkaew Butt e Thomas Apperley argumentam que abordagens à inclusividade nos jogos geralmente envolvem a assimilação a um *status quo* masculino heteronormativo problemático. Eu acrescentaria, ainda, que as normas assimilativas de inclusividade sugerem frequentemente que pessoas negras assimilem também um *status quo* supremacista branco.

⁵ Russworm argumenta isso muito bem em seu ensaio sobre a história dos jogos, que explica como a história dos jogos é, em si, um empreendimento supremacista branco (ou, em suas palavras, “Branco. Branco. Branco”). As histórias de pessoas negras, indígenas e de cor que são desenvolvidoras e designers são geralmente encobertas em projetos históricos que centralizam designers e desenvolvedores brancos.

⁶ Em inglês, o “pegador” da brincadeira é chamado de “it”, usado para se referir a uma coisa, um objeto [N.T.].

queira, quer não, o jogador é “aquilo”. “Aquilo” implica algo que é menos que humano. “Aquilo” tem sido fundamental no léxico do preconceito e da supremacia branca na América [do Norte] desde antes da Guerra Revolucionária Americana, em 1776. A própria base do “aquilo” confunde os limites entre o caráter humano e o caráter de objeto, na medida em que retira “daquilo” seus direitos fundamentais garantidos a outros sujeitos – nomeadamente, o consentimento. Consentimento não é necessário para que alguém brinque de pega-pega, também não é necessário para que alguém se torne o “pegador” da brincadeira. Dessa forma, nessa mais simples das brincadeiras, revela-se que o jogo não é uma relação entre sujeitos. Na verdade, é uma relação entre sujeito e objeto.

O principal ponto de articulação no qual se dá essa relação entre tortura e jogo é a questão do consentimento. O jogo, como muitos teóricos contemporâneos de *game design* têm argumentado, é fundamentalmente uma relação consensual (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 474; STENROS; BOWMAN, 2018, p. 417). Sendo o consentimento central para muitas definições de jogo, nos deparamos com o paradoxo explicado na introdução, no qual a tortura consensual é compreendida em uma definição de jogo, enquanto a tortura não consensual não o é. Os exemplos usados para justificar essa distinção são quase sempre formais. Eles revelam mais sobre o desejo daquilo que o jogo *deveria ser* do que sobre aquilo que o jogo de fato é. O consentimento é negociado quando jogamos com um computador ou quando jogamos com nós mesmos? O jogo faz mediações de formas menos diretas do que elas podem parecer à primeira vista. Na verdade, ele nos força a reconciliar a violência que existe no centro de inúmeras relações sociais.

A relação consensual estruturada pelo jogo geralmente funciona através de outro termo – o de que o jogo é negociado. Como Miguel Sicart (2014, p. 16) explica, “Nós jogamos ao negociar os propósitos do jogo, o quão longe queremos estender as influências da atividade de jogo, e o quanto nós jogamos pelo propósito de jogar ou pelo propósito de expressão pessoal”. Aqui, Sicart posiciona a ideia de negociação dentro do conceito de jogo, construindo a partir do trabalho anterior de Jesper Juul, que buscava, ao invés disso, localizar a ideia de negociação dentro do conceito de jogos [*games*]. Para Juul, todos os jogos possuem consequências negociáveis, sendo a negociação uma diferenciação-chave entre o que é um jogo e o que é guerra. Em ambos os casos, quer seja a negociação considerada fundamental no jogo ou nos jogos, isso reflete um entendimento mais amplo de que ambos os fenômenos são consensuais. O ato de negociar presume que jogadores respeitam as ideias, posições e autoridade dos outros. Quando jogadores negociam, eles tratam uns aos outros como companheiros humanos, e não como objetos. Ainda assim, frequentemente o jogo não é negociado. David Leonard argumenta que, em *videogames* de esportes nos quais o presumido jogador branco é convidado a encarnar na pele de atletas negros, sem serem forçados a viver o trauma da experiência negra, o jogo não é negociado (LEONARD, 2004). A comunidade negra não deu consentimento para esta forma de turismo de identidade, mas, ainda assim, esse tipo de espetáculo é uma forma infelizmente comum de jogo. E, para contribuir com o argumento principal desta seção, a negociação está mais próxima de um ideal do que de uma realidade observada dos jogos e do jogo hoje em dia.

Outros concordam que nem todo jogo é consensual. Eu gostaria de manifestar minha apreciação em relação aos trabalhos que reconhecem como as supostas formas de consenso trazidas pelo “círculo mágico do jogo” são geralmente transgredidas por homens brancos. Em sua escrita autoetnográfica sobre esse tópico, Emma Vossen (2018, p. 206) explica que, “Infelizmente, por causa de práticas contemporâneas ao redor do jogar de jogos, a maioria dos jogos de videogame dos quais eu participei contiveram práticas que não foram consensuais ou agradáveis, como assédio, insultos baseados em gênero ou xingamentos”. Para melhor entender como o jogo é usado como um instrumento de poder, nós devemos começar reconhecendo esses relatos sobre o jogo, que de outra forma seriam perdidos em uma definição que pressupõe sua natureza voluntária.

Meu argumento se baseia em três premissas. Primeiro, partindo do trabalho de Johan Huizinga (2016, p. 7), eu argumento que o jogo é voluntário se você é o jogador. Segundo, construindo a partir do

trabalho feito por Miguel Sicart recentemente e por Clifford Geertz historicamente, eu concordo que jogo é uma maneira de ser (SICART, 2014; GEERTZ, 1972). E terceiro, me movo a partir de uma estranha proposição estabelecida no trabalho de Roger Caillois (2001, p. 52) em que, ao observar insetos, o autor escreve que “os mestres impõem seus hábitos sobre os escravos”, implicando, portanto, que o jogo de vertigem nem sempre é uma prática voluntária. Portanto, baseado nessas premissas, se o jogo é voluntário para o jogador, mas não necessariamente voluntário para o jogado, então ele é uma relação sujeito-objeto e não uma relação sujeito-sujeito. A partir disso, se o jogo é uma relação de sujeito-objeto, então a tortura, mesmo em suas formas mais brutais e repugnantes, é uma forma de jogo.

O jogo é voluntário (para quem joga)

O primeiro ponto que deve ser abordado é a natureza voluntária do jogo. A ideia de que o jogo é voluntário tem sido parte da teoria do jogo desde que Johan Huizinga escreveu *Homo Ludens*. Huizinga (2016, p. 7-8) escreve:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta essa característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural. É um elemento a esta acrescentado, que a recobre como um ornamento ou uma roupagem. É evidente que, aqui, se entende liberdade em seu sentido mais lato, sem referência ao problema filosófico do determinismo. Poder-se-ia objetar que esta liberdade não existe para o animal e a criança, por serem estes levados ao jogo pela força de seu instinto e pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas. [...] As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.

Aqui, quando Huizinga argumenta que o jogo é sempre e essencialmente uma atividade voluntária, ele está considerando as brincadeiras das crianças e dos animais. Ele considera essas duas categorias especificamente pois, como ele as articula, as crianças ainda irão desenvolver as faculdades racionais que nós atribuímos a adultos. Ele desconfia que as subjetividades de crianças e animais podem ser diferentes daquelas dos adultos, e, portanto, elas poderiam ser impelidas ao jogo por instinto. Vale a pena notar aqui que as comparações com animais têm sido, há bastante tempo, uma tática usada por supremacistas brancos para desumanizar pessoas negras e de cor. Eu faço essa comparação pois, como irei argumentar mais detalhadamente a seguir, a experiência da negritude traz notáveis similaridades com a experiência de jogo. Nós podemos encontrar essas similaridades aqui – mesmo que em um formato diferente –, na comparação que Huizinga faz entre crianças e animais.

Apesar dessas comparações, é importante destacar aqui que Huizinga está situando o voluntarismo dentro da suposição de que todo participante em um jogo é um jogador. Mas e se alguém decide que não quer jogar? Tomemos como exemplo a situação do pega-pega colocada anteriormente. Nessa situação, se alguém age como um estraga-prazeres e decide que não irá jogar, mesmo depois de ter sido pego, aquele jogador ainda se torna o “pegador”. A sugestão de que o jogo é voluntário invalida todas essas instâncias em que o jogo não é voluntário para certos indivíduos. Ela traz uma visão radicalmente subjetiva do jogo ao invés de uma que é necessariamente limitada por um conjunto inconstante de relações sociais e experiências. O estraga-prazeres ainda se engaja com a experiência do jogar, mesmo que ele não se engaje com o jogo em si – neste exemplo, o pega-pega.⁷ Ao reconhecer que o jogo é voluntário apenas para o indivíduo

⁷ Em sua leitura de Huizinga, o estudioso de jogo Peter McDonald descreve a figura do estraga-prazeres como sendo chave para entender as dimensões livres e voluntárias que Huizinga queria teorizar no contexto do jogo. Para que o jogo seja verdadeiramente libertador, na filosofia de Huizinga, deve-se possuir a liberdade para transgredir as regras e estragar um jogo (MCDONALD, 2019, p. 257).

que o inicia, nós podemos desmistificar a figura do estraga-prazeres, mostrando como sua violência em relação ao jogo pode ser resultado da violência de outro jogador em direção a ele e a seus sentimentos.

O jogo não é voluntário para aqueles que estão sujeitos a ele. Ainda assim, em todos os casos aqui – o da criança, o do outro, o dos animais –, o prazer é oferecido como a explicação primária daquilo que motiva indivíduos a jogar. No prazer, nós encontramos uma ligação entre as ações de sujeitos e as ações de objetos. Se quisermos entender como os objetos jogam, devemos considerar, como faz Miguel Sicart, a relação entre o jogo e o prazer.

O jogo é uma maneira de ser

Distanciando-se de um entendimento instrumental do jogo, que o define como uma atividade, Miguel Sicart (2014, p. 6) propõe como alternativa que o jogo é uma maneira de ser que existe (em certos níveis) em todas as atividades. O trabalho de Sicart é uma virada brusca na direção contrária da abordagem de Huizinga sobre o jogo, que, como instaurado por Katie Salen e Eric Zimmerman (2004, p. 95), sugere que o jogo prospera em espaços de ritual marcados e distintos da vida cotidiana. Apesar da opacidade do círculo mágico já ter sido questionada por muitos, essas questões oferecem aquilo que talvez seja a melhor prova da filosofia de Sicart. O jogo existe dentro de todas as coisas, mas geralmente concentra-se durante eventos, dentro de objetos de jogo [*play-objects*] (como os jogos) e em espaços específicos.

A filosofia radical do jogo de Sicart estimula um repensar das questões que sempre incitaram a curiosidade sobre o campo. Não faz sentido opor o trabalho e o lazer se nós podemos localizar o jogo dentro de ambos os conceitos. Similarmente, ela nos ajuda a repensar definições de jogo como aquelas propostas por Jesper Juul (2005), que, apesar de abrangentes, também mostram como existem muitas exceções e áreas cinzentas nos usos comuns da palavra. Sicart sugere que jogos são “objetos de jogo” e, portanto, são objetos que se relacionam com outros apenas enquanto estão sendo jogados.

Então, ao definir o jogo, Sicart sugere diversas características apresentadas por esse modo de ser. O jogo é contextual, ele argumenta, variando em nível pelas circunstâncias. Também é carnavalesco, uma maneira de desafiar entendimentos tradicionais de status e poder. Sicart argumenta, também, que o jogo tem uma capacidade de apropriação, sugerindo que pode se associar a quase qualquer circunstância e transformá-la. Finalmente, e mais importante para os argumentos neste ensaio sobre tortura, Sicart (2014, p. 3) argumenta que o jogo é prazeroso:

É prazeroso, mas os prazeres que o jogo cria nem sempre são submissos ao agradável, à felicidade ou a características positivas. O jogo pode ser prazeroso quando machuca, quando ofende, nos desafia e nos provoca, mesmo quando não estamos jogando. Não vamos falar de jogo como divertido, mas sim como possivelmente prazeroso, nos abrindo às imensas variações do prazer neste mundo.

A substituição, aqui, de diversão por prazer é uma maneira útil para entender como o jogo existe no mundo. Se nós tomarmos o prazer como oposto à diversão, nós nos distanciamos da retórica do jogo como progresso que tende a ver o jogo como uma atividade positiva. Esse pensamento nos ajuda a explicar como algumas formas de jogo, como o BDSM, que nem sempre é divertido, não deixam de ser uma forma de jogar. Seguindo essa linha de pensamento, uma tortura brutal e disciplinadora também deveria ser considerada jogo? Alguns poderiam impor um limite aqui. Ainda assim, eu acredito que essas abordagens de jogo são ingênuas. Apesar de haver um forte sentimento entre muitos de que a fenomenologia do jogo é completamente positiva, nós sabemos, a partir dos relatos feministas como os de Vossen, que isso está longe da verdade. Portanto, eu argumento que a tortura brutal e disciplinar é sempre, infelizmente, uma forma de jogo – e eu sustento que isso é totalmente consistente com a definição do termo por Sicart. Para poder ar-

gumentar isso, eu traço uma distinção entre jogador e jogado. Essa distinção é significativa na medida em que nos implora a repensar como nós classificamos os outros em jogos *multiplayer*.

O jogo não é necessariamente voluntário para quem é jogado

A distinção entre jogador e jogado tem sido invisível e substancialmente policiada dentro da teoria sobre o jogo. Ela é trazida da melhor forma por Roger Caillois em sua introdução de *Man, Play and Games* [traduzido no Brasil como *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*], na qual ele considera as circunstâncias históricas do trabalho de Huizinga. Caillois atribui a curiosa omissão da presença dos jogos no trabalho de Huizinga às conotações um tanto quanto sórdidas que eles possuíam na sociedade do início do século XX. Huizinga, ao tentar construir uma teoria do jogo que permitisse que toda a sociedade civilizada pudesse se relacionar ao conceito, foi forçado a omitir os jogos devido às suas relações próximas com os jogos de azar e a vida nas ruas. Caillois (2001, p. 5) argumenta que, se Huizinga tivesse incluído jogos moralmente questionáveis em sua teoria sobre o jogo, ele iria prejudicar sua afirmação de que toda civilização nasce a partir do jogo, já que o próprio ato moralmente questionável de apostar enfraquece a ideia de civilidade na qual a ideia de jogo de Huizinga se baseia. Em outras palavras, jogos – ou, como este ensaio os considera: os jogados – são vistos como uma parte invisível e, portanto, sem importância do fenômeno do jogo.

O trabalho de Caillois dá continuidade a esse modo de policiamento. Ao argumentar que a guerra funciona como os jogos, Caillois reconhece as características mais brutais e amorais da guerra, mas com uma condição. A guerra é um jogo, diz Caillois (2001, p. 55), mas, quando se torna brutal, é o elemento do jogar que fora corrompido:

Várias restrições à violência caem em desuso. As operações não são mais limitadas às províncias fronteiriças, fortes e objetivos militares. Elas não são mais conduzidas de acordo com uma estratégia que antes fazia com que a guerra se assemelhasse a um jogo. A guerra já está muito removida do torneio ou do duelo, do combate regulado em um ambiente fechado. A guerra agora se realiza em sua destruição massiva e massacre de populações inteiras.

O jogo não é necessariamente voluntário para o jogado, e Caillois é ciente disso. Na citação acima, ele argumenta que os momentos brutais de uma guerra são uma forma “corrompida” de competição. Onde Huizinga (2016, p. 9) separa do jogo os momentos de guerra extremamente grotescos, Caillois retoma uma conversa sobre jogo e jogos livre daquilo que ele consideraria como limitações um tanto quanto arbitrárias sobre o que seria e o que não seria jogo no trabalho de Huizinga – por exemplo, os jogos de azar.

O objeto da destruição massiva nos jogos da guerra não se voluntaria para o jogo. Nem o objeto de abuso no jogo “Esconde a chibata”. Em ambos os exemplos, o jogo torna-se difuso e corrupto. Apesar de terem existido tentativas de invisibilizar a violência do jogo, eu argumento que é importante reconhecer que o jogo nem sempre é uma atividade voluntária. Quando nós negamos aquilo a que Caillois se refere como os aspectos corruptos do jogar, nós nos tornamos parte de um ato de policiamento que busca silenciar o discurso das pessoas negras e de cor sobre o jogo e os jogos.

Jogo como uma relação sujeito-objeto

As seções acima foram uma tentativa de justificar as três premissas que levam à conclusão de que o jogo é uma relação entre sujeito e objeto. Eu argumento que o jogo é voluntário para o jogador (mas não para o jogado), que o jogo é uma maneira de existir no mundo (e não uma atividade) e que o jogo não é necessariamente voluntário para o jogado. Por essas razões, acredito que há um argumento sólido a ser feito sobre como o jogo constitui uma relação entre sujeito e objeto.

Uma preocupação possível sobre essa argumentação é a de que o jogado não necessariamente ocupa uma posição de objeto, e, portanto, o jogo não é, necessariamente, uma relação sujeito-objeto. Por exemplo, caso ambos os participantes em uma partida de pega-pega voluntariamente se engajem na brincadeira e um com o outro, o jogo então não é uma relação sujeito-objeto e, portanto, existe uma relação consensual.

Este contraexemplo é importante por destacar um jeito simples no qual o argumento pode ser entendido de maneira equivocada. Eu não estou dizendo que um ou outro jogador, nesse exemplo, perde o senso de subjetividade ou a habilidade de conceder consentimento quando joga. Na verdade, eu estou dizendo que nenhuma dessas características é necessária para uma definição do jogo. Em compensação, para uma definição que localiza o jogo como uma parte fundamental do ser, é necessário o reconhecimento de que jogo não é necessariamente uma relação que invoca o conceito de consenso. Quando nós jogamos, nós transformamos os outros e o mundo ao nosso redor em objetos de jogo [*play-objects*]. Os aspectos destrutivos e violentos do jogo devem ser considerados se nós quisermos entender o termo.

A definição do jogo como uma relação sujeito-objeto nos confronta com um novo paradoxo. Se o jogo é uma relação sujeito-objeto, então como alguém pode reconciliar suas próprias experiências subjetivas com o fato de que, através do jogo, essa pessoa será tratada como um objeto? Para poder responder a essa questão, nós precisamos nos voltar para uma filosofia que se preocupa com o fenômeno da dupla consciência da experiência negra.

Tortura e a experiência negra americana

W. E. B. Du Bois (1994) escreveu *The Souls of Black Folk* [traduzido no Brasil como *As almas do povo negro*] em uma tentativa de explicar a experiência única dos americanos negros. Ele explica a negritude por meio da metáfora do véu como uma maneira de entender a experiência negra, na qual um indivíduo deve reconciliar sua identidade a partir de duas lentes – uma projeção de como eles se apresentam dentro da sociedade (como o véu se apresenta para os outros) junto com um entendimento histórico e comunal do *self* (a vida por trás do véu). Ele se refere a esse fenômeno como dupla consciência: “É uma sensação peculiar, essa dupla consciência, essa sensação de estar sempre olhando para si mesmo a partir dos olhos de outros, de medir sua alma com a régua de um mundo que olha para ela com desdém e piedade” (DU BOIS, 1994, p. 5). A profundidade da experiência à qual Du Bois se refere é resultado da desumanização moldada pela escravidão e suas consequências. Na América [do Norte], mesmo atualmente, pessoas negras estão constantemente negociando com estereótipos que conspiram para reduzi-las a objetos. A experiência negra americana, aquela da dupla consciência, é uma em que se deve ocupar e negociar simultaneamente posições de sujeito e de objeto.

Para poder mostrar como a experiência da tortura se relaciona com a experiência dos americanos negros, nós devemos, primeiro, considerar a tortura tanto em um nível social quanto em um nível individual. Ao explorar a tortura dentro dessas duas modalidades, este ensaio instiga uma discussão sobre o jogo que recentraliza as pessoas negras dentro de nossas conversas sobre jogo e jogos e avança na direção de uma reconstituição radical da tortura dentro de nossa compreensão dos jogos e do jogar.

Tortura apoiada pelo estado

A tortura, como parte da instituição da escravidão, é um mecanismo disciplinar dentro do projeto de desumanização. Assim como os pensamentos de Huizinga e Caillois sobre a guerra categorizam algumas formas particularmente destrutivas e bárbaras do jogo como corrompidas (ou não “civilizadas”), a filosofia da tortura trabalha com esses mesmos limites. William Schulz (2007, p. 8) assinala estas formas ao definir

a tortura em sua coleção *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary* [“O fenômeno da tortura: leituras e comentário”, em tradução livre]:

De alguma forma, infligir dor em uma criatura é menos aceitável, menos “civilizado” do que pôr um fim nela de uma vez por todas. É por isso que investimos muito esforço em garantir que o processo da execução sumária é o mais estéril e indolor possível. Se nós de fato parecermos estar gostando do sofrimento alheio, se nós nos entregarmos muito abertamente àquela parte de nós que se diverte com a vingança sobre aqueles que nos fizeram mal, nós veríamos algo em nós mesmos que seria importante manter escondido. O Estado deve ser uma projeção de nossos valores, um espelho de nossas melhores versões e, por isso, apesar de o Estado poder se livrar dos criminosos, ele não pode regozijar-se com seu fim.

É claro que essa crítica se relaciona principalmente à tortura cometida pelo Estado, como aquela realizada pelos funcionários militares dos Estados Unidos no campo de detenção de Abu Ghraib, no Iraque. Apesar de essas fronteiras serem frequentemente transgredidas, na guerra, até mesmo a tortura é policiada. Assim como Huizinga e Caillois buscaram excluir os jogos que poderiam se tornar violentos ou exploradores de populações vulneráveis, Schultz e Méndez ilustram como a tortura é similarmente policiada em definições de guerra. Todas as pretensões de civilidade em questões tanto do jogo quanto da guerra devem ser abandonadas quando a tortura é invocada. Apesar dessa infeliz conclusão, a prática da tortura existe no núcleo de ambas as atividades.

O livro *Discipline and Punish* [traduzido no Brasil como *Vigiar e punir*] de Michel Foucault (1977) inicia com uma discussão sobre a tortura. Geralmente lembrado por sua discussão sobre o panóptico, o livro principia recontando a situação de um homem sendo esquartejado em praça pública na França do século XVIII. O ato é descrito em detalhes:

Depois, um executor, de mangas arregaçadas acima dos cotovelos, tomou umas tenazes de aço preparadas *ad hoc*, medindo cerca de um pé e meio de comprimento, atezou-lhe primeiro a barriga da perna direita, depois a coxa, daí passando às duas partes da barriga do braço direito; em seguida os mamilos (FOUCAULT, 1977, p. 3-4).

E isto precisamente para invocar um contraste entre o que é visto e o que não é visto. A tortura, que costumava ser um espetáculo público, costumava exercer uma pressão social e comportamental sobre os corpos sociais. Na época em que Foucault escreveu essas palavras, no fim do século XX, essas práticas haviam sido invisibilizadas na maioria das sociedades ocidentais.

A principal lição a aprender com *Vigiar e punir* é que, apesar de ter sido tornada invisível, a ameaça da tortura permanece dentro de uma variedade de instituições sociais como um modo de controle social. Assim como o farol da torre de Bentham que ofusca seus prisioneiros para ocultar a silhueta dos guardas monitorando seu comportamento (FOUCAULT, 1977, p. 201) – e, por extensão, a ameaça sempre presente da tortura –, nós devemos considerar se jogos também podem atuar como aparatos disciplinares de maneira similar, escondendo a possibilidade da tortura no interior do seu jogo. É possível que, quando iniciamos um jogo, exista uma sutil insinuação de perigo contida em suas supostas conotações de diversão? Afinal de contas, se o objeto do jogo se recusasse, ele poderia ser chamado de teimoso, ou de estraga-prazeres. Alguns jogos, como os relacionados à experiência de pessoas negras descendentes de escravos na América do Norte, como o “Esconde a chibata”, podem conter essa insinuação.

Tortura íntima

É claro que o trabalho de Foucault não se limita apenas aos seus pensamentos sobre a tortura praticada pelo Estado. Ele retorna à ideia no livro *The History of Sexuality* [traduzido como *História da sexu-*

alidade], em que destaca que a tortura é usada em conjunto e paralelamente à confissão como uma forma de entender a sexualidade do corpo de outra pessoa. Tortura e confissão são mecanismos para extrair a verdade das pessoas, e “A partir da Idade Média, a tortura a acompanha [a confissão] como uma sombra e a sustenta quando ela se esquivava: gêmeas sinistras” (FOUCAULT, 1978, p. 59). Para Foucault, a verdade nesse sentido se relaciona especificamente à verdade sobre a sexualidade de uma pessoa. Page Du Bois também toca no tópico da tortura a partir desse sentido mais íntimo e pessoal. Ela explica como a tortura era usada como um método de extração da verdade dos escravos. Uma tortura íntima se relaciona especificamente com as maneiras pelas quais a verdade é retirada das pessoas que são vistas como objetos, como menos que humanas.

O corpo do escravo é visto como uma extensão do corpo do senhor, explica Page DuBois ao relacionar o fenômeno da tortura à experiência negra norte-americana. Em seu ensaio, “Torture and Truth” [em tradução livre, “Tortura e verdade”], ela parte da construção aristotélica de tortura para mostrar como escravos negros eram reduzidos ao status de objeto através do aparato da tortura: “O escravo é parte do senhor – ele é, por assim dizer, uma parte do corpo, vivo, ainda que separado dele” (DUBOIS, 2007, p. 14). Portanto, de acordo com a lógica de Aristóteles, representativa ou não, a verdade do escravo é a verdade de seu senhor; é no corpo do escravo em que se dá a verdade do senhor, e é através da tortura que essa verdade é revelada. O torturador passa pelo mestre até chegar ao corpo do escravo e, então, extrai de lá a verdade (DUBOIS, 2007, p. 14).

Através da obra de Aristóteles, Page DuBois destaca a associação do escravo (e, conseqüentemente, das pessoas negras) com o corpo – o corpo que é tornado um objeto a partir do entendimento do tradicional dualismo Cartesiano – e sua relação íntima com o senhor. O escravo é o objeto (corpo) em uma relação em que o senhor é o sujeito (mente). Esse entendimento da tortura e da verdade se espelha na relação jogador-jogado, na qual o jogador toma o papel do sujeito e o jogado toma o papel do objeto.

Em relação a qual verdade é extraída através da relação íntima da tortura (e jogo), o BDSM se coloca como uma prática interessante para discutirmos, na medida em que a verdade extraída de sua prática é a sexualidade de alguém. A prática do BDSM, como teorizada por muitos dentro da comunidade dos game studies,⁸ está muito distante da experiência de pessoas negras descendentes de escravos. Dentro da tradição de Page DuBois, é difícil localizar um exemplo de tortura que tenha sido recuperado de maneira similar. A tortura, de acordo com Page DuBois, sempre possui uma expressão violenta. Práticas de *safe words* dentro da comunidade de BDSM permitem aos jogadores um espaço para praticar a tortura – mesmo que de forma mais leve e mais socialmente aceitável do que a tortura praticada pelos militares – sem acidentalmente machucarem uns aos outros. Este ensaio entende tais intervenções, como as *safe words*, como tentativas de atenuar os potenciais perigosos, tóxicos e dolorosos do jogo. É importante destacar que, em espaços de jogo tóxicos destacados por teóricas como Vossen (2018) e Gray (2011), não existem *safe words* que possam evitar que pessoas em grupos minorizados sejam vítimas de conversas abusivas com homens brancos. Ainda assim, infelizmente, eu considero que isto apenas reitera o argumento acima de que jogo não é uma atividade voluntária, e que somente por meio de seus aspectos traumáticos é que nós podemos nos engajar em um trabalho de reparação que deve reconhecer essas histórias compartilhadas de dor.

⁸ Como observado na introdução, “dark play” e o frequentemente a ele relacionado BDSM têm sido uma fascinação tanto dos *game studies* quanto de alguns estudiosos contemporâneos do jogo. Esses relatos de jogo geralmente compartilham da premissa comum de que o jogo é voluntário e consensual. Como Jaakko Stenros (2019, p. 13) observa, a própria categoria de “dark play” é baseada na premissa de que a maior parte do jogo é “positiva”. Meu entendimento do jogo busca aprofundar esse trabalho ao sugerir que o jogo é raramente voluntário. Para mais sobre isso, veja *The Dark Side of Gameplay* (MORTENSEN; LINDEROTH; BROWN, 2018) e *Transgression in Games and Play* (JORGENSEN; KARLSEN, 2018).

Recentralizando a negritude nos jogos e no jogo

bell hooks, uma das vozes seminais do feminismo negro, inicia seu ensaio “Understanding Patriarchy” [em tradução livre, “Entendendo o patriarcado”] com uma história sobre um jogo de bolas de gude. Na história, a autora, aos 4 anos de idade, pede repetidamente para participar da partida em que jogam seu pai e seu irmão. Seu pai repetidamente a repreende, negando, até que a pressão se acumula ao ponto em que seu pai quebra uma tábua de madeira da porta e a usa para surrá-la. Sua mãe, mais tarde, tentou acalmá-la, repetindo a frase “garotas não podem fazer o que os meninos fazem” (HOOKS, 2010, p. 2). Esta história, é claro, é uma ilustração da natureza interseccional da opressão e de como aquilo que hooks chama de “patriarcado imperialista capitalista da supremacia branca” é internalizado mesmo pelo povo negro. Para os propósitos deste ensaio, a história de hooks nos lembra exatamente dos tipos de histórias que se perdem na definição branca europeia do jogar que o vê como produtor de prazer e não de dor. A experiência de hooks é um relato sincero sobre como o jogo pode produzir afetos de trauma, dor e abuso. De certa forma, é um lembrete de como o trauma compartilhado da escravidão continua a assombrar a comunidade negra até os dias de hoje.

Deixe-me oferecer outro exemplo de como uma definição do jogo que engloba suas tendências dolorosas e prejudiciais pode nos ajudar a recentralizar a experiência de pessoas minorizadas. A peça de Jeremy O. Harris, *Slave Play*, é uma história sobre três casais inter-raciais que decidem frequentar sessões de terapia sexual porque as pessoas negras em cada casal não estão mais atraídas por seus/suas parceiros/parceiras. A peça traz a raça ao primeiro plano da discussão ao evidenciar o desconforto dos personagens brancos ao se referirem à raça de seus/suas parceiros/parceiras e, talvez mais ousado que isso, ao fazer com que os personagens brancos encarnem o papel de senhores e senhoras em cenas literais de servidão em BDSM (HARRIS, 2019). Na performance *Black Out*, Harris pediu que apenas pessoas que se identificam como negras assistissem à peça, com o objetivo de subverter a afluente norma branca da Broadway. Ele explica ao *American Theater* que, para ele, “o objetivo era o de que trabalho negro gerasse trabalho negro e audiências negras” (TRAN, 2019, parágrafo 15). Essa decisão atraiu imediatamente a controvérsia da comunidade conservadora de frequentadores de teatro – o crítico Kyle Smith, da revista *National Review*, presumivelmente identificado como branco, falou que “Seria ilegal recusar a venda de ingressos de teatro baseado nessa ou naquela raça”, evidenciando o grande desconforto com a discriminação a que todas as pessoas negras e de cor estão acostumadas (SMITH, 2019). As temáticas de inversão de papéis e compartilhamento de trauma impostas às audiências de teatro brancas ajudam a reforçar o argumento de que, ao recentralizar como o jogo se entrecruza com a experiência de pessoas negras e de cor, raramente serão produzidos os mesmos afetos prazerosos que jogos como Mario Kart e Dungeons & Dragons constroem em seus *core loops* de jogabilidade.

Quando Clifford Geertz (2008) escreve *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight* [traduzido no Brasil como *Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa*], ele argumenta que as brigas de galos, independentemente do quão violentas e brutais possam parecer para pessoas de fora, são uma maneira que o povo balinês usa para entender a si mesmo como uma cultura. Ele menciona a ocupação dinamarquesa de 1908 para mostrar como a violência do colonialismo trouxe com ela costumes europeus que forçaram a briga de galos – que, anteriormente, estava situada como central à toda a vida em aldeias – às margens da sociedade. Similarmente, jogos de escravos têm sido forçados à marginalidade. Eles existem hoje em dia apenas em um punhado de livros de história e através das histórias orais compartilhadas por descendentes da escravidão.

A supremacia branca conspira para tornar a branquitude invisível e, da mesma forma, fazer com que a negritude se torne vergonhosa. Kishonna Gray compartilha como a experiência de *gamers* negros hoje em dia envolve a dor de revelar sua raça on-line. Ela explica como a pergunta “Você é negro?” em uma partida de Gears of War impulsionou um jogador a amenizar sua negritude, respondendo com um “Por que? Você é branco?”. A partir daí, as coisas se transformam em racismo e humilhação, com gritos de insultos raciais acentuando o trauma, a negritude do jogador era motivo de vergonha aos olhos dos outros jogadores (GRAY, 2011, p. 267-268). Abordagens sobre o jogo que interpretam sessões de jogo como essa como uma forma construtiva de aprendizado e socialização, ao mesmo tempo em que sugerem que o racismo que ocorre nos chats dentro do jogo está, de alguma forma, desvinculado do próprio jogo, são cúmplices da supremacia branca. A abordagem de jogo sugerida neste ensaio é antirracista porque põe em primeiro plano os modos como as dinâmicas mais dolorosas do jogo frequentemente coexistem com seus aspectos mais prazerosos.

O jogo reduz humanos a objetos porque o jogar é violento. Aceitar esse fato nos permite recentralizar e apreciar melhor jogos que existem primariamente às margens da sociedade ocidental. Nós nos rendemos ao colonialismo e à supremacia branca quando assumimos que o jogo deve ser sempre produtor de afetos de prazer. Apesar da violência do jogo, questões importantes podem vir à tona por meio de uma análise mais detalhada de suas tendências mais perigosas.

O jogo “Esconde a chibata” força estudiosos de jogos a reconsiderar o que e quem tem sido deixado de fora de espaços de curadoria dos jogos e do jogo. Ele mostra como a memória traumática das pessoas negras descendentes de escravos não pode ser entendida como jogo da maneira como que o termo é comumente teorizado, e, portanto, não se encaixa em instituições brancas de memória, como museus cujo propósito é celebrar o jogo. Nós temos a expectativa de que nossos jogos sejam seguros e consensuais, mas nesse processo nós esquecemos de que jogos nem sempre são seguros e consensuais. Na verdade, somente uma posição privilegiada pode presumir que jogos são seguros e consensuais. Frequentemente, o jogo é violento. O jogo nos força a disputar com a verdade de que nós devemos sempre negociar nossa própria experiência com a experiência dos outros. É isso o que a brutalidade do “Esconde a chibata” revela. Ela nos mostra como a tortura é um fenômeno tão mundano quanto o jogo, e que todos são capazes de praticar seus prazeres cruéis. Esquecer disso é esteticizar a experiência do jogo e se resignar às normas culturais da supremacia branca.

Referências

- BUTT, M.; APPERLEY, T. "Shut up and *Play*": Vivian James and the Presence of Women in Gaming Cultures. In: BUTT, M.; APPERLEY, T. **Decolonising the Digital: Technology As Cultural Practice**. Sydney: Tactical Space Lab. 2018.
- BUTLER, J. **Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity**. Nova York: Routledge, 1990.
- CAILLOIS, R. **Man, Play and Games**. Chicago: Simon and Schuster, 2001.
- DU BOIS, W. **The Souls of Black Folk**. Mineola: Dover Publications, 1994.
- DUBOIS, P. Torture and Truth. In: SCHULZ, W. (Org.). **The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary**. Filadélfia: The University of Pennsylvania Press, 2007. p. 13-15.
- EIDELPES, R. Roger Caillois' Biology of Myth and the Myth of Biology. **Anthropology & Materialism**, v. 2, p. 1-18, 2014.
- FOUCAULT, M. **Discipline and Punish: the Birth of the Prison**. Nova York: Random House, 1977.
- _____. **The History of Sexuality**. Nova York: Random House, 1978.
- GEERTZ, C. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. **Daedalus**, v. 101, n. 1, p. 1-37, 1972.
- GRAY, K. **Intersectional Tech: Black Users and Digital Gaming**. Baton Rouge: LSU Press, 2020.
- _____. Deviant Bodies, Stigmatized Identities, and Racist Acts: Examining the Experiences of African-American Gamers in Xbox Live. **New Review of Hypermedia and Multimedia**, v. 18, n. 4, p. 261-276, 2012.
- HARRIS, J. **Slave Play**. Nova York: Theater Communications Group, 2019.
- HARVAINEN, T. Sadoomasochist Role-Playing as Live-Action Role-Playing: a Trait-Descriptive Analysis. **International Journal of Role-Playing**, n. 2, p. 59-70, 2011.
- HOOKS, b. **Understanding Patriarchy**. Louisville: Louisville Anarchist Federation, 2010.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: a Study of the Play-Element in Culture**. Nova York: Routledge, 2016.
- JORGENSEN, K.; KARLSEN, F. (Eds.). **Transgression in Games and Play**. Nova York: MIT Press, 2019.
- JUUL, J. **Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- KING, W. **Stolen Childhood: Slave Youth in Nineteenth-Century America**. Bloomington: Indiana University Press, 2011.
- LEONARD, D. **High Tech Blackface: Race, Sports, Videogames and becoming the Other**. *Intelligent Agent*, v. 4, n. 2, p. 1-5, 2004.

_____. **Not a Hater, Just Keepin' It Real:** The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture*, v. 1, n. 1, p. 83-88, 2006.

MALKOWSKI, J.; RUSSWORM, T. Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies. In: MALKOWSKI, J.; RUSSWORM, T. **Gaming Representation:** Race, Gender, and Sexuality in Videogames. Indianapolis: Indiana University Press, 2017.

MCDONALD, P. Homo Ludens: A Renewed Reading. **American Journal of Play**, v. 11, n. 2, p. 247-267, 2019.

MORTENSEN, T. E.; LINDEROTH, J.; BROWN, A. M. L. (Eds.). **The Dark Side of Game Play:** Controversial Issues in *Playful Environments*. Nova York: Routledge, 2015.

NAKAMURA, L. **Race In/For Cyberspace:** Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. *Works and Days*, v. 13, p. 181-193, 1995.

PIAGET, J. **Play Dreams & Imagination in Childhood**. Nova York: W. W. Norton and Company, 1962.

RUSSWORM, T. Video Game History and the Fact of Blackness. **ROMchip**, v. 1, n. 1, [s. p.], 2019.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play:** Game Design Fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SCHULZ, W. F. **The Phenomenon of Torture:** Readings and Commentary. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 2007.

SICART, M. **Play Matters**. Cambridge: The MIT Press, 2014.

SMITH, K. Broadway Blackout. **The National Review**, [s. p.], 18 set. 2019. Disponível em: <<https://www.nationalreview.com/corner/broadway-blackout/>>. Acesso em: 23 maio 2022.

STENROS, J. Guided by Transgressions: Defying Norms as an Integral Part of *Play*. In: JORGENSEN, K.; KARLSEN F. (Orgs.). **Transgression in Games and Play**. Cambridge: The MIT Press, 2019. p. 13-25.

_____; BOWMAN, S. L. Transgressive Role-Play. In: ZAGAL, J; DETERDINGS, S (Orgs.). **Role-Playing Game Studies:** Transmedia Foundations. Nova York: Routledge, 2018. p. 411-424.

SUTTON-SMITH, B. **The Ambiguity of Play**. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

TRAN, D. How 'Slave Play' Got 800 Black People to the Theater. **American Theater**, [s. p.], 23 set. 2019. Disponível em: <<https://www.americantheatre.org/2019/09/23/how-slave-play-got-800-black-people-to-the-theatre/>>. Acesso em: 23 maio 2022.

VOSSSEN, E. The Magic Circle and Consent in Gaming practices. In: GRAY, K; VORHEES, G; VOSSSEN E. (Orgs.). **Feminism in Play**. Cham: Palgrave Macmillan, 2018. p. 205-220.

WEISS, M. **Circuits of Pleasure:** BDSM and the Circuits of Sexuality. Durham: Duke University, 2011.

VYGOTSKY, L. Igra i ee rol v umstvennom razvitii rebenka, **Voprosy Psihologii** [Problems of Psychology], v. 12, n. 6, p. 62-76, 1966/2015.

ZIMMERMAN, E. Jerked around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later. **Gamasutra**, [s. p.], 7 fev. 2012. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php> Acesso em: 25 jan. 2022.