



Resenhas

A descolonização do jogo a partir da fenomenologia:
Resenha de *Repairing Play: A Black Phenomenology*,
de Aaron Trammell

DOI: 10.12957/ek.2024.89799

Gabriel Orença Sandoval¹

Universidade Estadual de Campinas
g216386@dac.unicamp.br

Eduardo José Marandola Jr.²

Universidade Estadual de Campinas
eduardo.marandola@fca.unicamp.br

RESENHA DO LIVRO:

TRAMMELL, Aaron. *Repairing play: a Black phenomenology*. Cambridge: The MIT Press, 2023.

Aaron Trammell é professor de informática na University of California Irvine (Estados Unidos). É filiado à African American Studies e à Media Studies, além de ser editor-chefe da revista “Analog Game Studies”. Estuda a teoria do jogo dentro de jogos analógicos, analisando as incongruências que há com as perspectivas de vida de mulheres, negros e diferentes classes, buscando na tecnologia a possibilidade de alterar essa experiência. De tal forma, publicou “Repairing Play: A Black Phenomenology” pelo The MIT Press em 2023, vislumbrando discutir a perspectiva que o Ocidente criou do jogo (a partir majoritariamente de homens brancos) com as questões que os negros (incluindo-se como um deles) sofreram nos Estados Unidos da América.

¹ Doutorando em Educação Física e Sociedade pela Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (FEF/UNICAMP), integrante do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE) e do Nomear (Fenomenologia e Geografia).

² Professor Titular da Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA) da Unicamp (campus de Limeira), onde coordena o Laboratório de Geografia dos Riscos e Resiliência (LAGERR). Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Assim, para o autor, o conceito de jogo (*game* ou *play*) está “quebrado”. Brincadeira (*play*³) é compreendida pelo senso comum como divertida, prazerosa, universal, interespecífica e voluntária. Entretanto, o argumento do livro é que essa definição é insuficiente: ela é definida a partir de um olhar branco-ocidental, concebida por autores como Johan Huizinga, Roger Caillois, Jean Piaget, Lev Vigotsky e Brian Sutton-Smith que, segundo o Trammel, por serem construídas por autores brancos e europeus, promovem um olhar estritamente positivo do jogo como produtor de moralidade e aprendizado, não contemplando as visões de mundo e a experiência de pessoas negras, indígenas e de cor (não brancas), referindo-se a este conjunto de sujeitos e grupos como *Black, Indigenous, and People of Color* (BIPOC). Assim, a brincadeira, se é vista como prazerosa, universal e voluntária, tem, também, uma questão dolorosa, individual e obrigatória para esses grupos sociais. Isso porque, para Trammel, a tortura recebida pelos escravizados deve ser pensada como jogo, mostrando-a como ferramenta de subjugação. De tal maneira, o livro se divide em cinco capítulos e um conclusão, buscando repensar a ideia de civilidade, de racionalidade, de disposição, de liberdade e de voluntariedade que são colocadas sob os auspícios do jogo.

O primeiro capítulo, “Decolonizing play”, tem como argumento central a noção de que Huizinga pensou o jogo como civilizador na medida em que a civilização que utilizou como referência seria a própria Europa; os bárbaros eram os BIPOC. “It is less an argument about what happens when people play and instead a phenomenological argument about what happens when White people play”⁴ (Trammell, 2023, p. 27). Isso porque Huizinga afirma que o jogo é anterior à cultura, fomentando a ideia de que é a partir do jogo que a sociedade se desenvolve. De tal forma, as civilizações fora da Europa seriam precárias, ao passo que ainda não venceram o jogo em sua totalidade, uma vez que não exprimem a racionalidade desenvolvida na Europa.

O erro de Huizinga, para Trammel, é não ter consultado nenhum BIPOC para a escrita do texto. Entende a fenomenologia, inclusive, como via para essa reparação: é a possibilidade de que o conhecimento forjado na experiência seja realçado, possibilitando a conceituação do termo jogo por outras pessoas – nesse caso, aquelas que foram

³ O termo *play*, dependendo da ocasião, ora pode ser traduzido como jogo, ora como brincadeira. Buscamos, em cada contexto, compreender as intenções do autor.

⁴ Tradução livre: “É menos um argumento sobre o que acontece quando as pessoas jogam e sim um argumento fenomenológico sobre o que acontece quando pessoas brancas jogam”.

subjugadas durante a história. Tal olhar, entretanto, poderia se adensar na discussão com outros autores que não somente comungam da mesma perspectiva filosófica, como também discutiram, em suas obras, uma certa ideia de jogo – caso de, por exemplo, Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre e de maneira especialmente aprofundada, Eugen Fink.

Huizinga, entretanto, não é o único criticado. A racionalidade na discussão do jogo faz com que Jean Piaget, com seu olhar organicista, não seja poupado. Ao afirmar que pelo jogo se aprende, deixa claro que a brincadeira é impulso biológico para a racionalidade. Roger Caillois, ao preferir os jogos de competição e acaso aos de vertigem e representação também demonstra um anseio por um jogo que não exprima pretensos primitivismo e irracionalidade em sua formação. Nessa linha, Trammel discute também a captação do jogo para fins outros que não a pura sensação de jogar, afirmando que a racionalidade atinge seu ápice quando a gameficação se consolida como meio de promover a moralidade e a educação, servindo, por exemplo, à meritocracia.

Isso permite sua chegada ao segundo capítulo, “Play as Affect”, no qual afirma que o jogo como disposição (ideia pensada por Huizinga) não faz sentido para os BIPOC. Para Trammel, refugiado de uma dualização entre corpo e mente, o jogo gera afetos. Não há uma civilização formada a partir do jogo: há afetos que são, individualmente, sentidos como reverberação do jogo. Esses afetos não são expressões maniqueístas, como positivo e negativo, apresentando ambivalências e ambiguidades. Enquanto o olhar privilegiado do homem branco só percebeu a positividade da brincadeira, Trammel busca denunciar as durezas e injustiças que o jogo pode promover. Retoma, assim, exemplificando sua situacionalidade, bell hooks e outros autores e autoras para mostrar como as questões raciais estão diretamente relacionadas aos afetos. É fundamental afirmar, todavia, que o conceito de afeto poderia ser mais bem trabalhado. Quando Heidegger (2009) trabalha, em “Introdução à filosofia”, com o jogo como um estado, ou uma tonalidade afetiva fundamental, parece haver aproximação direta com que Trammel propõe. A própria elaboração de Fink (2016), que entende o mundo em uma perspectiva ontológica, parece desdobrar os argumentos de Trammel em uma direção que, seguindo a orientação do autor, poderia ajudar a promover uma perspectiva não dicotômica ou ingênua do jogo.

Esses exemplos apontam que, do ponto de vista fenomenológico, a construção de Trammel se limita à dimensão da experiência, sem adentrar com maior empenho nos já numerosos debates, clássicos ou contemporâneos, da fenomenologia do jogo, o que pode

se constituir como uma profícua agenda de investigação para aprofundar seus argumentos e *insights*.

Isso, todavia, não depõe contra o ritmo e bom fôlego do livro que, ao chegar ao terceiro capítulo, “Play as Capture”, denuncia a noção de voluntariedade (*voluntary*) como condição *sine qua non* para se jogar. Trammell discorda categoricamente de Huizinga no que concerne à ideia de liberdade ao se jogar. Para ele, o jogo não exprime reciprocidade e, como consequência, pode se ter “jogador(a)” e “jogado(a)”, ou seja, uma demonstração de poder. De tal forma, invertendo o imaginário branco-europeu, pode haver uma relação de sujeito e objeto no jogo, ao passo que um(a) jogador(a) objetifica o(a) outro(a)⁵. Um exemplo dessa relação se pauta, para o autor, na tortura:

Did you think play was fun? It can be torture! Did you think play was freedom? It's captivity, arrest. I reiterate these points because they allow designers the creative freedom to design against the muscular power fantasies that characterize so many games today. As the cultural crises we contend with here in America remind us, a White person's freedom is a Black person's death sentence. This is America, after all (Trammell, 2023, p. 70).⁶

A passagem nos remete à vasta obra de Machado de Assis e sua capacidade de apresentar o Brasil em que viveu. Em “Memórias póstumas de Brás Cubas”, o autor relata algo semelhante ao escrito por Trammell, quando o protagonista (menino nascido em uma família de grande poderio financeiro) inventa um jogo que, definitivamente, não é prazeroso para todos que estão imersos nele: o outro personagem, escravizado, tem de aturar, sofrendo agressões físicas e verbais, as fantasias do menino-fidalgo, sendo objetificado pelo personagem de pele clara. Tal demonstração fica evidente na fala de Brás Cubas:

Prudêncio, um moleque de casa, era o meu cavalo de todos os dias; punha as mãos no chão, recebia um cordel nos queixos, à guisa de freio, eu trepava-lhe ao dorso, com uma varinha na mão, fustigava-o, dava mil voltas a um e outro lado, e ele obedecia algumas vezes gemendo, mas obedecia sem dizer palavra, ou, quando muito, um "ai, nhonho!", ao que eu retorquia: “Cala a boca, besta!” (Assis, 2004, p. 32).

⁵ Nisso, é importante realçar, poder-se-ia ter apoiado na teoria sartreana que trabalha, ao mesmo tempo, com o jogo e com a condição ontológica de objetificação do outro para compreendê-lo (Sandoval; Scaglia, 2024).

⁶ Tradução livre: “Você achava que brincar era divertido? Pode ser uma tortura! Você achava que brincar era liberdade? É cativo, prisão. Reitero esses pontos porque eles permitem aos designers a liberdade criativa para projetar contra as fantasias de poder muscular que caracterizam tantos jogos hoje. Como as crises culturais com as quais lidamos aqui na América nos lembram, a liberdade de uma pessoa branca é a sentença de morte de uma pessoa negra. Afinal, esta é a América”.

Depois de uma argumentação mais concisa na direção da perspectiva negro-estadunidense, Trammell finalmente assume sua situacionalidade no capítulo “Torture and the Black American Experience”. Sabendo que se assenta na perspectiva fenomenológica, esclarecer sua situação no texto se mostra importante na medida em que se coloca em relação aos temas, ou seja, caracteriza-se pela experiência fundante do que pretende (Marandola Jr., 2021). Assim, apresenta-se como filho de mãe branca e de pai negro, crescendo em Nova Jersey. Mostra como a relação com seu pai permitiu pensar a tortura como elemento flagrante de sua ancestralidade. Por isso, vai retomar autores como Du Bois e Foucault para aproximar a dor que a tortura causa pelo/como jogo. Tal direcionamento o faz chegar nas canções que os escravizados cantavam, movimento que os fazia sentir alívio diante da vida agonizante que levavam. Assim, afirma que “The play of torture and the play of slave songs overlap. Both evoke tears for the same affective and visceral reasons”⁷ (Trammell, 2023, p. 82).

Com isso, chegamos ao quinto e último capítulo, “Recentering Blackness in Games and Play”, onde temos a promessa do autor de recentralizar a negritude nos jogos e brincadeiras. Utiliza-se do autoritarismo machista do pai de bell hooks para reforçar as péssimas reverberações que do jogo podem emergir; relembra os jogos negros escanteados na sociedade (utilizando como exemplo o trabalho de Geertz com a rinha de galo na Índia) e reflete a respeito da construção de jogos analógicos por designers negros – responsáveis, alguns deles, por, na sociedade preconceituosa em que estão, encontrarem brechas para contarem histórias diferentes das branco-ocidentais. Apesar da importância da última parte e de sua intimidade com o tema, depois de trazer as canções dos escravizados, o livro desvia-se de trazer uma aproximação com os jogos tradicionais e as transgressões realizadas na diáspora, o que poderia trazer uma perspectiva teórica capaz de, ainda mais, desencadeiar o olhar hegemônico branco para o jogo. Essa é outra brecha aberta para investigação, em especial no nosso caso brasileiro, com a presença da ginga e de tantos jogos de origem afro-brasileira e indígena.

Um dos maiores méritos do livro, no entanto, não é ter esgotado o tema, mas ter proposto uma perspectiva radical de olhar para o jogo como afeto, escancarando-o como espaço de prazer tanto quanto de dor. Sua crítica parece essencial para realçar como o

⁷ Tradução livre: “O jogo da tortura e o jogo das canções escravas se sobrepõem. Ambos evocam lágrimas pelas mesmas razões afetivas e viscerais”.

jogo não gerou civilização, mas, por outro lado, inferiorizou corporeidades em detrimento de outras. Por isso, o nunca contra-argumentado voluntarismo ao jogo é um privilégio branco, afinal muitos BIPOC não puderam/não podem escolher não participar de uma peleja em que vencedor e vencido já estavam/estão decididos antes de se iniciar.

Assim, compreendendo a reparação que a noção de jogo é submetida nessa obra, vislumbramos a possibilidade, por meio da fenomenologia, de repensar o conceito de jogo, como fenômeno, desviando-se de concepções ônticas que o aprioizam como manifestação de um olhar colonial (branco-europeu), buscando a variação de sua manifestação, como modos-de-ser. Evidenciar que a racionalidade que tanto a obra de Huizinga, quanto a de Piaget, bases para os estudos de jogo, evocam como consequência do jogo, devem ser olhadas por uma inovadora perspectiva: aquela que se consagra nos afetos que este ambiente (estado, tonalidade afetiva, corporeidade) pode provocar, lidando, de tal maneira, não só com a realidade privilegiada desse fenômeno.

Como seria pensar uma reparação do conceito de jogo a partir das realidades e experiências brasileiras, de mulheres, homens e sujeitos não binários, atravessados pelas tradições afro-brasileiras e indígenas?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Moderna, 2004.

HEIDEGGER, Martin. *Introdução à filosofia*. Trad. Marco Casanova. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FINK, Eugen. *Play as symbol of the world*. Trad. Alexander Moore e Christopher Turner. Bloomington: Indiana University Press, 2016.

MARANDOLA Jr, Eduardo. *Fenomenologia do ser-situado: crônicas de um verão urbano*. São Paulo: Editora da Unesp, 2021.

SANDOVAL, Gabriel Orenga; Scaglia, Alcides José. O nada e o nada: o embate entre jogador/a e jogo a partir de Jean-Paul Sartre. *Revista de Estudos Interdisciplinares, [S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 01–23, 2024. DOI: 10.56579/rei.v6i2.975.

TRAMMELL, Aaron. *Repairing play: a Black phenomenology*. Cambridge: The MIT Press, 2023.

Recebido em: 18/02/2025 | Aprovado em: 26/05/2025