

Análise Semiótica das Representações de Raça e Gênero no Jogo de Carta “Axé - A Energia dos Orixás”¹

Jadilson da Silva Santos²
Amaro Xavier Braga Junior³
Universidade Federal de Alagoas- UFAL

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar os resultados da análise semiótica das imagens das duas versões do jogo “Axé”. Foi utilizada a abordagem de Joly (1996) para análise semiótica de imagens, através da análise das mensagens dos signos icônicos, linguísticos e plásticos da imagem da capa das duas versões do jogo e nas cartas que contêm os personagens. A análise das imagens demonstrou que a Maloca Games alterou o gênero dos personagens: na primeira versão os personagens são homens negros, e na segunda versão, a azul, as personagens são mulheres negras, ocasionado assim uma mudança de referente. Desta forma, o nosso objetivo é discutir essa alteração que produz novos sentidos ao jogo “Axé”, modificando a sua mensagem visual, que passa a incorporar a representação de mulheres negras no contexto da religiosidade afro-brasileira.

Palavras-chave: Afrogames, Semiótica, Raça, Gênero, Representação.

1. INTRODUÇÃO

A Maloca Games é uma empresa que se apresenta ao mercado de jogos de tabuleiro no Brasil como uma desenvolvedora de jogos comprometida com a inovação, a responsabilidade social e a promoção da diversidade. Trata-se de um estúdio de jogos “afrocentrado”, denominando-se como “A Casa dos Afrogames”. Os “Afrogames” são jogos de tabuleiro modernos com perspectiva afrocentrada que busca promover em suas dimensões imagética, narrativa e mecânica protagonismo, representatividade e afrocentricidade (Souza et al. 2025). É uma nova proposta de jogos que pauta-se em questões sociais e culturais relacionadas à diversidade racial, de gênero, sexualidades e religiosas, bem como na valorização dos saberes tradicionais. Desta forma, a Maloca Games, ao produzir os jogos afrocentrados, inseriu-se no mercado com o objetivo de

¹ Trabalho apresentado na IJ06 - Comunicação e Interfaces, da Intercom Júnior – 22ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 49º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação, 6º Semestre, do Curso de licenciatura plena em Ciências Sociais no Instituto de Ciências Sociais - UFAL. e-mail: Jadilson.santos@ics.ufal.br

³ Orientador do trabalho e professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação – PPGCOM/UFAL e do Programa de Pós-graduação em Sociologia – PPGS/UFAL. Professor Associado do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas- ICS/UFAL. E-mail: amaro@ics.ufal.br.

criar produtos de entretenimento que representam identidades culturais que são historicamente marginalizadas e subalternizadas pela sociedade brasileira, fortemente marcada pelas consequências de sua formação sócio-histórica baseada da escravização da população africana, promovendo, através de seus jogos, o protagonismo e representatividades desses grupos minoritários. Neste sentido, a Maloca Games enxerga os jogos de tabuleiro não somente como mero objeto de entretenimento, diversão e lazer, mas, e sobretudo, como uma ferramenta política que “têm o poder de transformar o mundo” (Maloca Games 2026). Utilizando-se a ludificação como uma ferramenta de conscientização política para os seus consumidores.

O presente trabalho tem como objetivo discutir os resultados da análise semiótica das imagens de duas versões do Afrogames “Axé - Energia dos Orixás”, desenvolvido e publicado pela Maloca Games, que visou compreender as suas representações visuais das identidades culturais afro-brasileiras. As análises semióticas do Afrogames fazem parte de um subprojeto de pesquisa vinculado a um projeto maior (Braga Jr., 2025b), que investiga a produção lúdica de Afrogames da Maloca Games. Destacou-se para nós as mudanças visuais da segunda versão do jogo, principalmente os personagens das imagens que passaram a ser mulheres negras, com isto, o nosso desejo é discutir como essa alteração modificou mensagem visual do jogo “Axé” e fazer uma análise social desta interseção de mulheres negras a partir de Kimberlé Crenshaw (2018) e Lélia Gonzalez (1984).

2. METODOLOGIA

A Semiótica é compreendida como a ciência que estuda a produção de sentido (Isabeck, 2005). A semiótica trabalha a partir da ideia de signo, entendido como todo sinal da realidade, como toda marca que representa algo que está fora dele, mas que ele também pode ser parte, é tudo aquilo que nos diz algo, que tem um significado (Isabeck 2005), consequentemente, somos levados a compreender o signo a partir da sua materialidade: “Um signo tem uma materialidade que percebemos com um ou vários de nossos sentidos. É possível vê-lo (um objeto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (linguagem articulada, grito, música, ruído), senti-lo (vários odores, perfume, fumaça), tocá-lo ou ainda saboreá-lo” (Joly 1996, p. 32). Percebemos, portanto, que tudo pode ser um signo (seja como um meio comunicacional, informativo ou representacional) a partir do

momento que existe uma relação de significação, que sempre depende do arcabouço cultural do receptor, e de seu contexto.

A semiótica norte-americana tem como referência principal a obra de Charles Sanders Peirce (1839-1914). A sua abordagem caracteriza-se de tipo “lógico e cognitiva” que busca compreender “o modo de produção do signo, os esquemas inferenciais do raciocínio (dedução, indução, abdução) e seu vínculo com a realidade referencial, dada pela mediação do “interpretante”; daí provém a tipologia dos signos: ícone, índice, simbólico” (Cadoto & Lopes 2005, p. 206). Em Peirce (Joly 1996) existe um esquema básico, uma triangulação que representa a dinâmica do signo como processo semiótico: significado (interpretante), representamen (significante) e objeto (referente). Esse esquema pode ser compreendido melhor através do exemplo da imagem: “o exemplo da imagem é ainda mais eloquente e pode ajudar a compreender sua natureza de signo: uma fotografia (significante), que apresenta um grupo alegre de pessoas (referente), pode significar, de acordo com o contexto, “foto de família” ou, em uma publicidade, “alegria” ou “convívio” (significados)” (Joly 1996, p. 34).” Embora haja a existência de múltiplos signos, todos eles resultam nessa estrutura dinâmica que vincula significante ao referente e ao significado.

Nossa proposta foi utilizar a abordagem de Joly (1996) da semiótica para a análise de imagens paradas. A sua abordagem enquadra a imagem sob o ângulo da significação, isto é, as imagens como meios que provocam significações, interpretações e que fazem circular mensagens visuais. A abordagem de Joly parte da concepção de imagem, a partir de Peirce, como signo icônico. Dessa forma, a imagem é uma linguagem específica e heterogênea que utiliza-se de signos particulares para fazer uma representação que sempre é escolhida e orientada para transmitir, por exemplo, mensagens visuais. As mensagens visuais são compostas, na maioria das vezes, de três mensagens: plástica (cores, composições, texturas), icônica (representação visual que se assemelha com a realidade) e linguística (textos que acompanham as imagens). A análise e a observação da interação destes três signos é o que nos permite identificar a mensagem global de uma imagem.

Metodologicamente, seguimos realizando uma descrição detalhada das imagens das capas e das cartas que contêm os personagens das duas versões do jogo “Axé”, identificando nelas a presença ou a ausência dos signos linguísticos, plásticos e

icônicos, analisando quais são os elementos simbólicos das identidades culturais Afro-brasileira que essas imagens possuem, identificando, por fim, as suas mensagens visuais. Torna-se fundamental salientar que, ainda que sejam utilizados os recursos técnicos da semiótica, a compreensão dessas mensagens visuais sempre “joga com o saber cultural e sociocultural do espectador, de cuja mente é solicitado um trabalho de associações” (Joly 1996, p.113). Portanto, nosso objetivo aqui não foi estabelecer as nossas compreensões como as únicas válidas e legítimas, mas convidar os leitores a compreenderem estas imagens conosco.

3. ANÁLISES E DISCUSSÕES

A dimensão visual presente nas imagens do jogo “Axé”, em suas duas edições, faz representações de corpos humanos racializados e generificados. Na primeira versão (fig.1), os signos icônicos operam como representação de corpos racializados masculinos, mas que abre uma margem significativa para atribuição papel de sexo/gênero para a representação corporal da carta de cor vermelha, pois essas distinções de, nesta carta em específico, não são rigidamente estabelecidas:

Figura 1. Imagens da primeira edição do jogo “Axé”.



(Fonte: <https://www.saudaafro.com.br/jogo-axe-a-energia-dos-orixas/?srsltid=AfmBOop2K8axjHNxujms9KMgtAoNqSGqGu7oWiOVHJVHJl4kxRc7n1X5>)

Simbolicamente, os personagens são vestidos de trajes que fazem referência ao candomblé, principalmente esse pano por volta da cabeça que é conhecido como turbante ou rodilha que tem uma atribuição religiosa. O que torna-se importante para a análise visual é que este turbante, que opera como signo icônico também, é um fio que conecta esses personagens ao candomblé. Além disso, é importante observar os signos plásticos das imagens, principalmente as cores das cartas e das roupas dos personagens: o personagem 1 está vestido com traje amarelo/dourado, personagem 2 com traje vermelho, personagem 3 com traje verde. No candomblé as cores⁴ estão associadas aos próprios orixás, principalmente a vela que é acesa para o orixá. O personagem 1 pode ser uma referência a três orixás (a cor pode ser compreendida como amarelo ou dourado): Oxumaré, Ewá e Oxalá. O personagem 2 pode fazer referência a cinco orixás: Exu, Ogum, Iansã, Obá e Ewá. Enquanto o personagem 3 pode fazer referência a dois orixás: Oxumaré e Ossâim. Essa mesma composição visual de personagens e cores é reproduzida na capa do jogo.

As imagens acima (significante) da primeira versão do jogo, que apresenta um grupo de pessoas (referente), que de acordo com o contexto, significa um grupo religioso vinculados ao candomblé (significado). Desta forma, a principal mensagem visual do jogo é representar a religiosidade afro-brasileira inseridos os personagens masculinos no universo candomblecista, onde para cada personagem é atribuída uma cor que o associa a um Orixá. Desta forma, o jogo ganha densidade cultural por representar visualmente uma religião afro-brasileira, mas que não insere personagens femininas na primeira versão, o que muda na segunda versão. Passamos para as imagens da segunda versão do jogo, a começar pelas cartas (fig. 2):

Figura 2. Segunda edição do jogo “Axé”

⁴ para as comparações de cores no candomblé nas duas versões do jogo foi utilizada uma tabela de cores disponível em: <https://pt.scribd.com/document/242999388/Tabela-dos-Orixas-xlsx>



(Fonte: <https://www.saudaafro.com.br/jogo-axe-a-energia-dos-orixas-versao-azul/>)

Observamos que existe uma mudança em muitos elementos visuais, em primeiro lugar é importante apontar que essas representações de corpos humanos são mais realistas em comparação com a primeira versão do jogo, nestas cartas a generificação também é mais evidente: são corpos de mulheres negras. Em segundo, os trajés⁵ destes personagens também são mais realistas. A personagem 1 (que repete-se em duas posições) está inserida em uma imagem cujo fundo é todo azul, assim como o turbante e o colar de búzios é marrom, onde também é possível identificar um tecido azul por cima do tecido branco de seu ombro. A personagem 2 está inserida em uma imagem de fundo lilás, assim como o seu turbante, já a cor do tecido de seu traje é branco e os colares de búzios variam de cores. A personagem 3 está inserida em uma imagem que predomina o marrom, embora haja um contorno branco em torno da personagem (contorno que há nas três personagens). Identificando as cores e os trajés, passamos agora para a decodificação destas cores de acordo com associações de cores de velas aos orixás. Com isto podemos inferir que: A personagem 1, onde predomina a cor azul, pode fazer referência a Oxossi e Logun Edé; a personagem 2 pode fazer referência a Nanã, orixá que veste lilás, e a personagem 3 faz referência a Xangô (cor marrom). Desta forma, observamos também que na segunda edição o signo plástico (cor) também pode ser associado aos Orixás sendo de suma importância para a construção da mensagem visual das imagens. Na capa as representações icônicas repetem-se com as mesmas figurações.

⁵ Para a identificação dos trajés dos personagens do jogo foi utilizado uma imagem que contém as explicações de cada aspecto desses trajés religiosos no candomblé. Disponível em: <https://br.pinterest.com/fabianaafiandeiraferreira/roupas-de-orixas/>

O jogo “Axé” nesta segunda edição ganha um elemento visual e representativo a mais em relação a sua primeira edição, a sua a mensagem visual continua sendo a de representar a religiosidade afro-brasileira, mas o signo icônico foi alterado, produzindo uma mudança no referente, e consequentemente da mensagem visual: as representações visuais de corpos masculinos (signos icônicos) passa a ser femininos, o referente agora é um grupo de mulheres negras, e a principal mensagem visual é representar visualmente mulheres negras participantes como protagonistas da religiosidade afro-brasileira.

Observa-se que nesta edição os corpos femininos estão sendo representados como corpos sorridentes que significa, neste contexto, um signo indicial de satisfação e felicidade com a sua identidade cultural negra. Essa mudança visual tem implicações importantes: 1) demonstra um reposicionamento da própria empresa que desenvolveu o jogo, a Maloca Games (seja consciente ou inconsciente), que corrigiu a ausência de representatividade de mulheres negras na primeira edição e relançou o jogo cujos personagens são todas femininas, ou seja, sem personagens masculinos; 2) essa mudança entre as suas edições insere o jogo em uma discussão mais ampla e profunda que tenciona o lugar da mulher negra nas estruturas sociais desiguais das sociedades ocidentais, que o condiciona um lugar de subalternidade.

Crenshaw (2018) narra um episódio que ocorreu nos Estados Unidos, quando um grupo de mulheres negras ingressou na Justiça com uma ação contra a empresa General Motors por não haver contratações de mulheres negras por parte dessa empresa. A Justiça, ao investigar a General Motors, considerou que a empresa não poderia ser acusada de racismo, pois havia nela trabalhadores negros ocupando postos de trabalho na linha de montagem, tampouco poderia ser acusada de sexismo, pois também havia mulheres brancas trabalhando na empresa em cargos de secretaria.

Esse caso foi fundamental para Crenshaw (2018) cunhar o conceito de discriminação interseccional, lançando uma nova perspectiva sobre discriminação de raça e gênero, a partir da ideia de que existe uma sobreposição e o cruzamento de dois tipos de discriminação contra esse grupo de mulheres negras, ao contrário do entendimento da Justiça norte-americana, que julgou o caso separando raça de gênero e vice-versa. A empresa contratou homens (gênero) negros (raça) para a linha de montagem, e não mulheres (gênero) negras (raça), isto é, aqui somente foi levada em

consideração a raça, e, na contratação de mulheres brancas, somente foi considerado o gênero.

A ideia de interseccionalidade da discriminação justifica-se pelo fato de que, com o surgimento do sujeito pós-moderno (Hall 2006), há uma sobreposição dos grupos sociais alvos de discriminação, isto é, não é mais possível pensar que grupos que lutam por igualdade de gênero e grupos que lutam por igualdade racial sejam diferentes, pois esses dois grupos podem se sobrepor, já que os indivíduos podem se identificar como pertencentes a ambos e reivindicar as duas identidades.

Para Crenshaw (2018) a discriminação de gênero é o ponto modal das discriminações, o que fez ela cunhar o termo “apropriação indébita”, ou seja, quando há uma relativização no grau de atingimento das discriminações contra as mulheres pertencentes à comunidade, isto é, quando se imagina que a discriminação afeta mais o grupo do que as mulheres. Consequentemente, somos levados ao entendimento de que, quando determinados grupos são alvos de discriminação, as mais afetadas e atingidas são as mulheres pertencentes a esses grupos. Com isso, Crenshaw (2018) defende uma perspectiva que incorpore gênero e raça nos debates sobre discriminação, evidenciando, desta forma, que pode existir motivações raciais na discriminação de gênero, e motivações de gênero nas discriminações de cunho racial.

Assim como Crenshaw (2018), a antropóloga e filósofa brasileira Lélia Gonzalez (1984) também pensou as relações entre racismo e sexismo na sociedade brasileira. Para Gonzalez (1984), a mulher negra escravizada ocupou funções fundamentais na estrutura produtiva da sociedade escravagista: a prestação de bens e serviços, como o trabalho doméstico na “casa-grande”, e a prestação de serviços sexuais, o que gerou, na sua acepção, uma competição entre os brancos escravagistas e os negros escravizados, pois a mulher negra suprimiria as necessidades sexuais de ambos.

Gonzalez (1984) também colocou como uma das questões fundamentais para a compreensão do lugar da mulher negra na cultura brasileira aquilo que chamou de “neurose cultural brasileira”, ou seja, o ocultamento das violências presentes nas relações sexuais entre a mulheres negras escravizadas e os senhores brancos escravagistas, tratado a mulher negra como “objetos” e não como indivíduos, é uma espécie de “esquecimento” proposital para não tocar em questões vistas como

“sensíveis” ou que podem resultar “desconfortos”. Essas funções da mulher negra na estrutura da sociedade escravagista moldaram historicamente o seu lugar subalternizado e marginalizado na sociedade brasileira no pós-abolição, isto é, mesmo após a abolição da escravização, houve a perpetuação do lugar da mulher negra no trabalho doméstico. Portanto, ainda que o racismo seja uma prática que atinge homens e mulheres negras, as mulheres negras passam por processos de racialização e subalternização mais fortes, ou seja, as mulheres negras são as mais atingidas.

Neste sentido, tanto Crenshaw (2018) quanto Gonzalez (1984) nos alertam para os perigos de qualquer tipo de discurso sobre questões raciais que não tenha em seu horizonte uma perspectiva de gênero, assim como também nos fazem pensar que existe uma relação de interseccionalidade entre raça e gênero e que, quando existe uma sobreposição das discriminações, as mulheres negras são as mais atingidas, pois são alvo de racismo e sexismo. Ao corrigir a ausência de representação de mulheres negras na primeira versão do jogo “Axé”, a Maloca Games fez um reposicionamento importante, que oferece maior densidade para a sua proposta de jogos com temáticas raciais, interseccionado raça e gênero em suas representações visuais.

5. CONCLUSÕES

A Maloca Games, em seu site oficial, oferece um diagnóstico preciso e conducente do mercado de jogos de tabuleiro no Brasil: “Hoje, não existem jogos de tabuleiro que busquem essa representatividade” (Maloca Games 2026). Acreditamos que esse diagnóstico da falta de representatividade negra nos jogos de tabuleiro desencadeou o interesse da empresa de produzir os Afrogames. Desta forma, os Afrogames surgem como um modelo de jogos que trazem para as imagens, narrativas e mecânicas aspectos valorativos e positivos das identidades culturais afro-brasileiras, tornando-se importantes ferramentas lúdicas na luta contra o racismo e de outras formas de discriminações sistemáticas, inserindo os jogos de tabuleiro em uma dimensão de luta política, representando grupos marginalizados e subalternizados.

Foi a partir do nosso interesse de investigar e compreender o surgimento dos Afrogames que conhecemos a Maloca Games e o seu jogo “Axé - A Energia dos Orixás”. Nossa pesquisa iniciou as análises de uma série de jogos da Maloca Games, e

nos chamou atenção a proposta narrativa e as representações visuais deste jogo que durante o aprofundamento das investigações descobrimos a existência de uma segunda edição. Isto despertou o nosso interesse em compreender as mudanças que ocorrem no jogo com o lançamento da segunda versão.

A ausência de representatividade de mulheres negras na primeira edição foi um aspecto “corrigido” com o lançamento da segunda versão, que passou a ter somente personagens femininas. Nosso objetivo neste trabalho foi apresentar como essa mudança visual ocorreu e discutir como isto pode ser entendido a partir de um reposicionamento estratégico da Maloca Games e dos Afrogames, os inseridos em uma discussão que alinha raça e gênero a partir do reconhecimento de que é preciso tornar os jogos de tabuleiro mais representativos, diversos e inclusivos. Além disso, nos fez refletir sobre o lugar social de subalternidade da mulher negra em uma sociedade fortemente marcada pelo racismo e sexismo.

6. REFERÊNCIAS

BRAGA JR., A. X. **Objetos de Entretenimento como Reflexo e Ferramenta de Combate à Desigualdade Social (Jogos e HQs)**. Orientador: Amaro Xavier Braga Junior. 2025b. Projeto de Pesquisa (Iniciação Científica) – Universidade Federal de Alagoas, PIBIC, Maceió, 2025-2026. Código: PVSO3863-2025.

Codato, H. and Lopes, F. M. E. (2009) “**Semiologia e semiótica como ferramentas metodológicas**”, In: Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação, Editado por Jorge Duarte e Antônio Barros, São Paulo: Atlas, p. 206-213.

Crenshaw, Kimberlé (2018) “**A Interseccionalidade na Discriminação de Raça e Gênero**”, ONU Mulheres, www.unifem.org.br/sites/1000/1070/00000011.pdf, 26 mar. 2025.

González, Lélia (1984) “**Racismo e Sexismo na Cultura Brasileira**”, Revista Ciências Sociais Hoje, Anpocs, p. 223-244,
https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/bitstream/192/10316/1/06_GONZALES__

L%C3%A9lia_Racismo_e_Sexismo_na_Cultura_Brasileira_1.pdf, 07 nov. 2025.

Hall, Stuart (2006) **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**, 11.ed., Rio de Janeiro: DPA&A.

Iasbeck, L. C. A. (2009) “**Método semiótico**”, In: Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação, Editado por Jorge Duarte e Antônio Barros, São Paulo: Atlas, p. 193-204.

Joly, Martine (1996) **Introdução à Análise de Imagem**, Campinas, SP: Papirus.

Maloca Games (2026) “**Jogos, Sobre, Serviços**”, Maloca games.com, <https://malocagames.com/jogos/>, 25 abr. 2026.