

Representações Visuais da Negritude no jogo “Meu Primeiro Black Power”¹

Jadilson da Silva Santos²
Universidade Federal de Alagoas - UFAL

Amaro Xavier Braga Junior³
Universidade Federal de Alagoas - UFAL

RESUMO

O nosso objetivo no presente trabalho é apresentar os resultados parciais das análises semióticas das representações visuais das identidades culturais afro-brasileira nas imagens do Afrogames (jogos de cartas afrocentrados com temáticas raciais) “Meu primeiro Black Power”. Partimos da metodologia de Joly (1996) a partir da análise dos signos linguísticos e icônicos presente nas imagens do jogo. As análises evidenciaram que as imagens dos afrogames apresentam aspectos simbólicos das identidades culturais afro-brasileiras de forma positiva e valorativa, com isto, acreditamos que essas imagens tornam-se importantes meios comunicativos antirracistas.

PALAVRAS-CHAVE: Análise de Imagens, Afrogames, Semiótica, Anti-racismo. Jogo de cartas.

INTRODUÇÃO

Os Afrogames são um novo modelo de jogos de tabuleiro/cartas que surgem com a proposta de representar as identidades culturais afro-brasileiras no universo lúdico, baseiam-se em três pilares: “protagonismo, representatividade e afrocentricidade (Souza *et al.*, 2025, p.02)”. No cenário brasileiro, a Maloca Games surge como a principal empresa que reivindica a produção de afrogames. Esse trabalho faz parte de uma pesquisa de iniciação científica que investiga a produção de Afrogames da Maloca Games (Braga Jr., 2025b) e ainda toma como referência o projeto de monitoria “Ensino de Ciências Sociais em Ação: Produção de Material Didático Inovador” (Braga Jr., 2025a). A nossa pesquisa iniciou-se como um estudo exploratório dos Afrogames com o objetivo de mapeamos e organizamos em uma tabela todos os jogos que assim

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação Antirracista e Pensamento Afrodiaspórico, evento integrante da programação do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de julho de 2026.

² Licenciando em Ciências Sociais (ICS - UFAL). Contato: jadilson.santos@ics.ufal.br

³ 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.

denominava-se, ao pesquisamos na plataforma Ludopedia⁴ chegamos até a empresa Maloca Games⁵, que se descreve da seguinte forma: “Maloca Games é a casa dos afrogames” (Maloca Games, 2026, [s. p.]). Consequentemente, fomos levados a pesquisar como e porque a empresa apresenta-se ao mercado de jogos no Brasil como a casa dos Afrogames. Com isto, criamos uma tabela com 7 (sete) títulos da Maloca Games com o objetivo de analisarmos como a empresa materializa a sua proposta de afrogames em seus jogos (Braga Jr., 2025b) e entre esses, selecionamos apenas um (1) para nossa análise: Meu primeiro Black Power (apresentado mais adiante).⁶

Os jogos de cartas/tabuleiros possuem três dimensões: 1) imagética; 2) narrativa e 3) mecânica. A depender do modelo do jogo uma dessas três dimensões terá um predomínio maior na jogabilidade, como é demonstrado por Pabellano (2024). Os Eurogames e os Amerigames são dois estilos distintos de filosofias de game design e mecânica. O primeiro estilo é composto por jogos que requerem dos jogadores habilidade estratégica, gerenciamento de recursos e promovem competição indireta cujo foco é a mecânica, o segundo estilo (que também é conhecido como “Ameristrash”) focam em desenvolver jogos com temáticas mais imersivas, onde os jogadores contam com a sorte e que há um alto grau de conflito entre eles, além de assumirem papéis através de personagens com maior foco na narrativa. Neste cenário, os Afrogames aparecem como um modelo de jogos comprometido com a representatividade cultural onde as imagens assumem um papel relevante na construção do jogo, pois são por meio delas que se faz a representação, ainda que seja possível inserir representatividade, isto é, elementos das culturas negras, na narrativa e mecânica.

METODOLOGIA DE ANÁLISE SEMIÓTICA DE IMAGENS

Para analisar as imagens dos Afrogames foi utilizado uma abordagem qualitativa a partir das ferramentas metodológicas da semiótica. Joly (1996) aponta que a imagem pode ser analisada por diversos aspectos: o prazer estético ou a emoção que desperta no espectador. Semioticamente, a imagem é analisada a partir do ângulo da significação,

⁴ Veja em: <https://ludopedia.com.br/>

⁵ Veja em: <https://malocagames.com/>

⁶ Importante ressaltar que a empresa somente disponibiliza em seu site 4 (quatro) jogos, os demais foram encontrados avulsos em sites de venda como Sauda Afro. Veja mais informações em: <https://www.saudaafro.com.br/jogos/?srsltid=AfmBOoq15zRfdXlbR9Sdqhou2PlbGHF3EhCsFV26Q3aLQUE4xm6kCFBK>

das formas que ela desperta no receptor uma atitude interpretativa que o faz realizar associações mentais capazes de atribuir à imagem sentidos. Esse processo interpretativo faz-se mediante as mensagens visuais que são veiculadas em uma imagem através dos signos presentes nelas. Segundo Joly (1996) uma imagem pode utilizar-se de diversos signos para produzir essa atitude interpretativa: signos plásticos (cor, textura, composição), signos icônicos (representações visuais que mantêm uma relação de analogia com o referente) e signos linguísticos (textos que acompanham as imagens. A semiótica visa analisar as mensagens visuais destes signos e como a articulação destes formam a mensagem global de uma imagem. Em nossa pesquisa a semiótica foi mobilizada para analisar como os signos icônicos e plásticos nas imagens em afrogames operam como traços simbólicos da negritude. Em termos metodológicos, as nossas análises tiveram como foco as cartas que contêm os personagens dos jogos, analisando, também, a presença ou a ausência de signos linguísticos (em suas funções de ancoragem ou revezamento⁷) e as capas.

OS TRAÇOS SIMBÓLICOS DA NEGRITUDE: MEU PRIMEIRO BLACK POWER

Negritude é um termo extremamente importante para o movimento negro no contexto mundial, e a sua definição passa por um longo debate teórico e histórico, pois pode representar um pensamento que implica uma ação (o ato de assumir-se negro), mas também é utilizando para nomear um determinado período histórico, principalmente o período após as lutas por descolonizações em África. Neste momento, usaremos negritude a partir da interpretação de Munanga (1986, p. 44) do uso em Césaire:

Para Césaire, a negritude é o simples reconhecimento do fato de ser negro, a aceitação de seu destino, de sua história, de sua cultura. Mais tarde, Césaire irá redefini-la em três palavras: identidade, fidelidade, solidariedade. A identidade consiste em assumir plenamente, com orgulho, a condição de negro, em dizer, cabeça erguida: sou negro. A palavra foi despojada de tudo o que carregou no passado, como desprezo, transformando este último numa fonte de orgulho para o negro.

⁷ Importante mencionar que as funções de ancoragem e revezamento dos signos linguísticos são apresentados por Joly (1996). Pelo fato da imagem ser uma linguagem polissêmica, a função de ancoragem dos signos servem, principalmente, para “apontar” para qual aspecto o receptor deve olhar na imagem, enquanto a função de revezamento serve para utilizar-se dos signos para expressar algum elemento que a imagem não consegue.

Desta forma, utilizamos o conceito de negritude para nos referir a aspectos simbólicos das identidades culturais afro-brasileiras que reafirmam a condição de negro dos personagens das imagens dos Afrogames, condição esta que é assumida como um aspecto identitário valorativo e afirmativo.

Ao analisarmos semioticamente as imagens que contêm os personagens em Afrogames foi possível encontrar elementos símbolos que fazem referência a negritude. Para a presente discussão foi selecionado um jogo da Maloca Games: “Meu Primeiro Black Power”:

Figura 1: Capa e Componentes do jogo



Fonte:

https://images.tcdn.com.br/img/img_prod/558884/meu_primeiro_black_power_jogo_abstrato_lu_dens_spirit_888901058_2_591fe9c6d4360da0352d82a5c2961d50.jpg

O principal signo icônico das imagens do jogo (fig. 1) é um importante aspecto simbólico da negritude: o uso do cabelo no estilo Black Power das personagens da capa do jogo e nas duas cartas acima. A negritude é expressa no jogo a partir das representações visuais de crianças negras femininas que estão satisfeitas com a textura de seus cabelos Black Power, estilo capilar que rompe com a estética de cabelo ocidental/europeu loiro e liso. O Black Power é um modelo de cabelo africano que conecta esses personagens a uma identificação racial, configura-se como uma importante visualidade da estética negra como um elemento valorativo e positivo. Além disso, o sorriso das personagens das imagens do jogo é um importante dado semiótico

para inferirmos que estão satisfeitas com os seus cabelos, neste caso, o sorriso funcionaria como um signo indicial de felicidade e satisfação.

Stuart Hall (2006) reconstrói o conceito de raça a partir de uma perspectiva que desloca o seu sentido tradicional do plano biológico para o plano discursivo. A partir desta nova perspectiva, a noção de raça é vinculada a uma discursividade que organiza as diferenças culturais/raciais de grupos a partir de mercadores semióticos (signos) corporais como cor da pele, textura do cabelo etc. Além disso, a ideia de raça passa a operar como um sistema de representação que nos permite utilizar as ferramentas teórico-metodológicas da semiótica para compreender como essas representações funcionam como signos indiciais, icônicos e simbólicos. Principalmente, em momentos onde são construídas imagens (materiais e psíquicas) de grupos racializados. No jogo em discussão, o cabelo Black Power dos personagens é uma dimensão estética que associam a um pertencimento étnico-racial, é um marcador semiótico de diferença racial destes personagens.

Ao fazer essa representação visual, as imagens do jogo “Meu Primeiro Black Power” (fig. 1) tornam-se importantes ferramentas anti-racistas, pois trazem um marcador semiótico racial de forma valorativa e afirmativa. Desta forma, o lúdico não é somente uma ferramenta de lazer e divertimento, mas, torna-se também, uma importante ferramenta política de representatividade negra. Embora o racismo seja compreendido a partir de uma dimensão estrutural (como formas sistemáticas de discriminações que estrutural a sociedade, o estado etc.), também atinge esses marcadores semióticos de diferenças como a textura do cabelo da população afro-brasileira. Muniz Sodré (2023) salienta que o racismo atinge, principalmente, os aspectos culturais da população afro-brasileira.

CONCLUSÃO

O nosso objetivo no presente trabalho foi evidenciar as potencialidades dos Afrogames enquanto ferramentas lúdicas de combate ao racismo estrutural, que marca fortemente a sociedade brasileira e que atinge os aspectos simbólicos da negritude manifestados em marcadores semióticos da diferença.

É fundamental salientar que a Maloca Games, empresa que reivindica a produção de Afrogames, não é uma iniciativa que visa somente produzir objetos de

entretenimento, pois, ao afirmar que os jogos têm poder de transformar o mundo e que a ludificação é uma ferramenta “para combater o epistemicídio, a invisibilidade e a exclusão de culturas marginalizadas” (Maloca Games, 2025, [s. p.]), transforma o jogo de tabuleiro de um mero objeto de entretenimento em um meio de luta política contra as formas de discriminação e marginalização de determinados grupos sociais, como os grupos negros, indígenas e LGBTQIAPN+. Desta forma, os Afrogames são importantes plataformas políticas de promoção de representatividade das identidades afro-brasileiras.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Editora Jandaíra, 2021.

BRAGA JR., A. X. **Ensino de Ciências Sociais em Ação**: produção de material didático inovador. Projeto de Monitoria - 2025a. Maceió: UFAL, 2025a. 9 p. [Visualização do projeto de monitoria no SIGAA.]

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.

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

JOLY, Martine. **Introdução à Análise de Imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1996.

KABENGELE, Munanga. **Negritude: usos e sentidos**. São Paulo: Editora Ática, 1986.

MALOCA Games. **Site da empresa**. 2026. Disponível em: <https://malocagames.com/jogos/>. Acessado em: 25 abr. 2026.

PABELLANO, Ella. Ameritrash vs Eurogames: What’s the Difference?. **Gaming Library**, setembro, 2024, <https://www.gaminglib.com/blogs/news/eurogames-vs-amerigames> . Acesso em 02 fev. 2026

SODRÉ, Muniz. **O Facismo da Cor: uma radiografia do racismo nacional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023.