

# De todas as cores: *Overwatch* e a representação racial nos jogos digitais

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo<sup>1</sup>, Gleislla Soares Monteiro<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Universidade Virtual - Universidade Federal do Ceará(UFC) – Fortaleza, CE - Brasil

guilhermepca@gmail.com, gleisllasoares@gmail.com

***Abstract.** This paper analyzes racial portrayal in Overwatch. Released in 2016, this game depicts a significant amount of non-white characters, differently from the on-going pattern of other contemporary games. In this paper, four Overwatch characters are analyzed to discuss in which way they contribute to the current representation of non-Caucasian characters.*

***Resumo.** Este artigo tem por objetivo analisar como se dá a representação racial em Overwatch. Lançado em 2016, o jogo traz uma nova proposta ao retratar personagens não-caucasianos, seguindo uma vertente diferente da estereotipação e da representação excludente que é possível observar em outros jogos, contemporâneos ou não, tais como League of Legends e Paladins. Neste artigo, portanto, serão apresentados alguns personagens de Overwatch e será mostrado de que forma estes personagens contribuem para proporcionar um olhar e um tratamento novo a este recorte social que por vezes é marginalizado ou invisibilizado nos jogos digitais.*

## 1. Introdução

*Overwatch*, jogo estreado em 2016, lançado pela empresa americana Blizzard, é um jogo de tiro em primeira pessoa (*first-person shooter*, ou FPS) multijogador online que foca no embate entre times para atingir um objetivo em comum. Atualmente, o jogo conta com 30 personagens, sendo 25 destes humanos, apresentando uma grande variedade de nacionalidades e etnias diferentes entre estes personagens.

A representatividade nos jogos digitais se faz importante uma vez que os jogos, antes considerados apenas ferramentas de entretenimento sem profundidade ou impacto, são plataformas de ampla penetração social [Goulart 2012] e sistemas simbólicos capazes de sensibilizar o jogador ou espectador sobre os assuntos abordados em sua narrativa [Cerdera e Lima 2016]. Ao tornar invisível ou estereotipar um determinado grupo em uma plataforma como os jogos digitais, acaba-se por criar padrões de representação excludentes [Araújo e Cruz 2017], uma vez que os personagens inseridos nos jogos atuam como representações sociais, ou seja, mediadores entre a relação do espectador/jogador com a realidade traduzida através destes personagens [Jodelet 2001], fortalecendo uma visão negativa e/ou errônea sobre alguns recortes populacionais.

No que diz respeito à representação racial, diversos estudos, tais como os de Dill et al (2005) e Brand et al. (2003), apontam para uma presença de personagens caucasianos/brancos como a grande maioria dos personagens que aparecem nos jogos.

Contrário a essa tendência, *Overwatch* apresenta em seu quadro 48% de personagens humanos não brancos (12 dos 25 personagens humanos), e se analisados os personagens adicionados após o lançamento do jogo, essa porcentagem sobe para 57% (4 dos 7 personagens humanos adicionados após o lançamento).

De forma a analisar de que forma *Overwatch* representa a diversidade racial em seu universo, será introduzido o universo do jogo e será feito um comparativo com a presença de personagens não-brancos em outros jogos contemporâneos. Posteriormente, será traçado um panorama de representação dos personagens de *Overwatch*, analisando não somente a sua presença, como também a maneira como são apresentados, os seus visuais, histórias, entre outros aspectos, comparando com o que é considerado lugar comum/estereótipo em relação a esses grupos em outras mídias ou plataformas.

## 2. O Universo de *Overwatch*

*Overwatch* se passa em um futuro em que a tecnologia avançou ao ponto de as máquinas terem tomado consciência e se rebelado contra os humanos – em um evento conhecido como Crise Ômnica. A narrativa é centrada em uma força-tarefa internacional, a *Overwatch*, que trabalha juntamente com a ONU (Organização das Nações Unidas) na promoção da paz mundial. Essa força foi desarticulada depois de alguns fracassos de operações e na descrença da população quanto à capacidade da *Overwatch* de resolver os conflitos.

A força-tarefa se envolveu em diversas polêmicas, e com a morte e desaparecimento dos seus líderes, foi perdendo a sua credibilidade, o que resultou em sua dissolução. Entretanto, a ameaça Ômnica dá indícios de nova aparição, surgindo assim uma tentativa independente de reunir esses heróis da *Overwatch* novamente para impedir que haja novos conflitos envolvendo humanidade e máquinas. É nesse contexto que surgem os heróis do jogo, que podem ser controlados.

Os heróis do jogo são divididos em tanque, dano e suporte. Os heróis do tipo tanque são aqueles que lutam na frente de batalha. Normalmente possuem habilidades voltadas para a sua defesa, ou defesa do time e possuem a maior quantidade de pontos de vida. Já os heróis do tipo dano, são heróis cujas habilidades tem foco em causar dano nos outros jogadores. Por conta desse foco, são os heróis de características mais diversas, uma vez que alguns possuem habilidades de se locomover rapidamente pelo campo, enquanto outros lançam armadilhas, atacam de uma posição específica que necessita, entre outros. A última categoria, heróis de suporte, são os heróis cujas habilidades são focadas em recuperar os pontos de vida perdido pelos heróis. Por conta dessa especialização, a sua capacidade de causar dano por vezes é reduzida, mas a sua presença é importante para a manutenção do time.

O jogo é focado em partidas de um time contra o outro, disputando um objetivo ou a dominação de uma área específica. As partidas se passam em diversas localidades do mundo, como China, Coreia do Sul, Estados Unidos, Alemanha, e até um país fictício chamado Numbani, localizado entre a Etiópia e o Quênia, sendo um dos países mais desenvolvidos tecnologicamente.

Os personagens jogáveis possuem os mais diversos *backgrounds*. É possível encontrar uma médica que atua em guerras, uma hacker latina, um robô-monge nepalês

e até mesmo um *hamster* que controla uma máquina de guerra. Para este artigo, serão analisados apenas os personagens humanos da narrativa, para que possa ser discutida a representatividade étnica no universo de *Overwatch*.

### 3. *Overwatch* e a Representação Racial

Como afirmado anteriormente, *Overwatch* apresenta 48% dos seus personagens humanos (12 entre 25) de outras etnias, que não-branca/não-caucasiana. Considerando os personagens adicionados após o lançamento do jogo, em 2016, essa porcentagem sobe para 57% (4 de 7 personagens humanos). Dentre os não-brancos, encontramos personagens oriundos do México, Egito, Japão, Brasil e até Numbani, o país africano fictício de *Overwatch*. Esses personagens são: Ana, Pharah, Lúcio, Sombra, Mei, Hanzo, Genji, Reaper, Baptiste, D.VA, Doomfist e Symmetra.

Comparado com outros jogos contemporâneos, *Overwatch* tem, percentualmente, uma maior presença de personagens humanos não brancos entre aqueles jogáveis. *Paladins*, jogo de mesmo gênero e mecânicas semelhantes lançado também em 2016, possui um percentual um pouco menor de personagens humanos não-brancos, com 43% personagens (12 de 28) de outras etnias, que não a caucasiana. Já *League of Legends* (LoL), lançado em 2009, apresenta uma diferença bem maior entre a proporção de brancos e não-brancos, totalizando 20,68% de personagens humanos não brancos (18 de 87), revelando uma tendência bem maior a apresentar personagens caucasianos, em detrimento a representar outras etnias. Dessa forma, nota-se que *Overwatch* apresenta a maior diversidade racial entre os jogos analisados.

Esses dados mostram que *Overwatch* segue na direção oposta dos estudos apontados por Brand et al. (2003), que revelam que, analisando 130 jogos, a maioria dos protagonistas é branca ou de aparência muito vaga para definir a etnia. Esse dado é fortalecido por uma pesquisa posterior, que afirma que 8 dos 10 jogos mais vendidos do ano anterior possuem personagens caucasianos nas posições principais, enquanto as outras etnias são representadas comumente de forma estereotipada [Dill et al 2005].

Inviabilizar ou reduzir a participação ou presença de determinados grupos, dentre esses os grupos de outras etnias que não os caucasianos, consiste em um ato de violência simbólica. Bourdieu (2002) define violência simbólica como a violência em que não há a coação física, mas perpetua um discurso dominante de opressão responsável pela manutenção de estereótipos danosos e redutivos.

*Overwatch* foi escolhido para a análise por conta do seu maior alcance. Enquanto, em maio 2017, *Paladins* atingia a marca de 11 milhões<sup>1</sup> de jogadores, *Overwatch* já possuía, em abril de 2017 quase o triplo de jogadores, com um total de 30 milhões, ultrapassando a marca de 40 milhões de jogadores em maio do ano seguinte<sup>2</sup>.

Os personagens de *Overwatch* funcionam como mediadores entre os jogadores e as representações de outras etnias, podendo assim, através da exposição dos jogadores a representações étnicas, mudar a maneira com que os jogadores enxergam os negros, os

<sup>1</sup> Disponível em < <https://www.pcgamesn.com/paladins/paladins-player-count>> acesso em 19 abr. 2019

<sup>2</sup> Disponível em < <https://www.statista.com/statistics/618035/number-gamers-Overwatch-worldwide/>> acesso em 19 abr. 2019

latinos, os asiáticos, entre outros. Segundo Schiappa et al (2006), as interações parassociais, ou seja, aquelas que acontecem através das mídias, são processadas pelo cérebro da mesma forma que interações dadas pessoalmente. Logo, colocar as pessoas em contato com representações não estereotipadas de outros grupos sociais ajuda a desconstruir esse padrão redutivo de representação e entendimento do outro, expandindo assim os horizontes e mudando o pensamento e o posicionamento do público acerca de outros grupos sociais, não só raciais, como também de gênero e orientação sexual [Gillig e Murphy 2016].

Por mais que seja comprovada a presença considerável de personagens não-caucasianos em *Overwatch*, já que quase metade dos seus personagens humanos são não-brancos, se faz necessário o entendimento da forma como se dá essa representação. Para tal, serão escolhidos 4 personagens dentre os 12 não brancos para serem analisados, que são: Baptiste, Lúcio, Sombra e Symmetra.

#### 4. Análise dos Personagens

Os 4 personagens selecionados apresentam histórias bem diversificadas, sendo Baptiste um médico de combate Haitiano, Lúcio um DJ brasileiro, Sombra uma hacker mexicana cuja origem é pouco conhecida e Symmetra uma arquiteta e cientista indiana.

A análise da representação étnica se faz importante a partir do momento em que temos uma fetichização do outro. Bhabha (2001) define essa fetichização, juntamente com a estereotipação, como uma forma de afirmação totalitária em relação ao outro, ao desconhecido, o não-caucasiano no caso deste trabalho. Esse fetiche se dá nas dimensões do prazer e da dominação e ao mesmo tempo da recusa e do medo, o que explica a existência de estereótipos sexualizados, reducionistas ou invisibilizações das outras etnias.

Foram escolhidos dois homens, Baptiste e Lúcio, e duas mulheres, Sombra e Symmetra, para que possa ser vista se há diferença no que diz respeito ao gênero, ao abordar personagens de outras etnias que não a caucasiana. Dois destes personagens já estavam inclusos no jogo no ato do seu lançamento, Symmetra e Lúcio, e dois foram adicionados posteriormente ao lançamento do jogo, Baptiste e Sombra, sendo escolhidos como amostra para analisar também se houve mudança no tratamento dos personagens ao longo do desenvolvimento do jogo e da narrativa.

De acordo com Schell (2008), o jogo possui 4 pilares em sua composição: a arte/visual, a narrativa, as mecânicas e a tecnologia empregada. Para a análise da representação racial em *Overwatch*, serão analisados três destes pilares, de forma a entender como os personagens não-caucasianos são apresentados no universo do jogo no que diz respeito à sua aparência, sua história e sua utilidade (que envolve as mecânicas do personagem, ou seja, suas habilidades) para a narrativa e para a jogabilidade.

Tendo em vista que *Overwatch* é um jogo ainda corrente e em constante atualização, essa análise será realizada com as informações contidas no jogo até a data de realização deste trabalho (19 de abril de 2019).

#### 4.1. Baptiste

Jean-Baptiste Augustin é um médico de combate haitiano de 36 anos que dedica a sua vida a ajudar as vítimas da guerra civil. É o herói mais recente do jogo, tendo sido lançado em 19 de março de 2019. Ex-agente da Talon, agência criminosa que prega que a humanidade se fortalece através do conflito, Baptiste se juntou à organização pela alta remuneração e estabilidade que a Talon oferecia.

Conforme o tempo ia passando, as missões ficavam cada vez mais brutais e destrutivas, o que ia contra o que Baptiste acreditava e o fazia lembrar do seu passado, pois o médico haitiano foi uma das 30 milhões de crianças deixadas órfãs por conta dos conflitos. Abandonando a companhia, Baptiste vaga pelas cidades fugindo da organização e tentando ajudar quem pode ao longo do caminho e eliminando os enviados da Talon para caçá-lo.

Baptiste é um homem negro, alto com o cabelo raspado e com desenhos nas laterais. Ele usa uma armadura de combate preto e azul, um visor sobre o olho esquerdo e uma espécie de cachecol laranja e branco (Figura 1). Suas botas possuem mecanismos que o possibilitam pular mais alto e sua mochila é capaz de criar uma barreira que fortalece os ataques dos seus aliados.



**Figura 1. Jean-Baptiste Augustin**

A arma principal de Baptiste é um rifle que possui dois tipos de munição: balas que causam danos aos inimigos e granadas que curam as feridas dos aliados. Por ser um herói do tipo suporte, as habilidades de Jean-Baptiste são focadas na sobrevivência do seu time. Através de sua armadura, o médico de combate pode irradiar uma aura de restauração e lançar um drone que protege os seus aliados e impede que sejam abatidos na área de proteção durante um curto período de tempo.

Em questão de personalidade, Baptiste é um combatente honrado e que desiste de suas atribuições em uma organização criminosa por não querer ser responsável de reproduzir os horrores das guerras civis que deixaram tantos órfãos, como ele, pelo mundo. Agindo sempre buscando proteger os outros, ele atua como um bravo guerreiro de bom coração.

Jean-Baptiste vai contra a tendência de representação de negros, que tende a mostrá-los comumente como ou um selvagem indomável, de características bestiais, ou como um bom escravo, feliz em sua condição de subserviência [Green 1998], uma vez que o médico Haitiano não somente não apresenta características agressivas e animais, por ser um médico de combate, e não se contenta em servir organizações que não agem de acordo com as suas crenças e motivações. Além de ser negro, Baptiste poderia encontrar as suas características representadas de maneira redutiva através da sua origem latina, uma vez que o personagem é originário do Haiti. Os estereótipos mais comuns para os latinos, dentre muitos, são os de amante, ladrão ou pouco inteligente [Grell 2017], e Baptiste não se encaixa em nenhum destes.

#### 4.2. Lúcio

Lúcio Correia dos Santos teve a sua presença em *Overwatch* anunciada em agosto de 2015 e foi um dos heróis lançados juntamente com o jogo, em maio de 2016. Ele é um músico criado dentro de uma comunidade no estado do Rio de Janeiro, no Brasil. Após seu país sofrer um grave colapso financeiro ocasionado pela Crise Ômnica, Lúcio percebe que as pessoas ao seu redor estão abatidas com a situação de calamidade e resolve ajudar a todos com sua música. Por meio dessa arte ele tenta unir a sua comunidade e trazer um pouco de diversão no meio da tragédia, tornando-se assim um músico de sucesso internacional.

Contudo as coisas começam a desabar quando a multinacional Corporação Vishkar é contratada para reconstruir partes da cidade de Lúcio que foram destruídas durante a Crise Ômnica. Com a promessa de melhoria de vida dos cidadãos, a empresa começa a impor limites aos residentes como toque de recolher e exploração humana para obter mão-de-obra barata.

Em cólera mediante a situação, Lúcio resolve roubar a tecnologia da Vishkar que era usada para reprimir a população. Se apropriando da tecnologia Vishkar, Lúcio agora utiliza as ondas sônicas para motivar aos cidadãos e expulsar a empresa da cidade, tornando-se, assim, um herói da causa social em prol dos menos favorecidos com um grande desejo de libertar a sua comunidade.

Lúcio é um homem negro, magro e alto, com *dreadlocks* no cabelo presos em forma de rabo de cavalo (Figura 2). Da cintura até os seus pés, o seu corpo é completamente coberto por uma armadura mecânica majoritariamente na cor azul, enquanto o restante do seu visual tem como cores marcantes o verde e o amarelo, remetendo às cores da bandeira do Brasil.



**Figura 2. Lúcio Correia dos Santos**

Na mão, Lúcio carrega o amplificador sônico, uma espécie de pistola que emite ondas sonoras utilizadas para atacar ou empurrar os seus inimigos para longe. Por também ser um herói de suporte, Lúcio possui habilidades com o foco em restaurar o dano sofrido pelos seus aliados. Através das ondas sonoras emitidas pela mochila em suas costas, Lúcio pode optar por aumentar a velocidade ou curar os seus aliados através da manipulação do som emitido pelos alto-falantes. Sua última habilidade consiste em conceder, temporariamente, mais vida aos seus aliados próximos, irradiando ondas de proteção com o seu amplificador. Em vez de ser representado, enquanto homem negro, como um personagem agressivo [Green 1998], Lúcio é um personagem que busca a melhora na qualidade de vida do seu povo, e faz isso não através da violência, mas da música e de suas habilidades de restauração.

Assim como Baptiste, dois tipos de estereótipos de representação poderiam cair sobre Lúcio: os referentes a latinos e referentes a negros. Um dos estereótipos que comumente associam aos negros é o Jim Crow, personagem interpretado por pessoas brancas para satirizar os negros dançarinos e o seu estilo de dança que consistia em não tirar os pés do chão.

Jim Crow é representado por brancos que pintavam as suas caras de preto, desenhavam grandes bocas brancas e usaram perucas volumosas de lã para entreter o público [Green 1998]. Lúcio faz um resgate desse estilo de dança, mas não de forma a servir de entretenimento para brancos, e sim como forma de resistência e de fortalecimento da comunidade, através de sua música.

Apesar de se enquadrar em dois estereótipos de latinos, o de origem humilde e o ladrão [Mastro et al 2008], Lúcio representa também a luta contra o imperialismo e a verticalização do poder, que cria uma cadeia de opressão a partir da abissalização e da exclusão do outro.

A abissalização consiste em uma separação, criando uma distinta linha entre o lado de cá e o outro lado, sendo considerado o lado de cá como o lado em que se deve ser levado em consideração, e o outro lado sendo completamente desconsiderado e excluído [De Sousa Santos e Paula 2014]. No caso de *Overwatch*, temos o pensamento



da corporação Vishkar como abissal, uma vez que eles dominam a população do Rio de Janeiro, excluindo as suas variáveis, importâncias e características, como forma de expandir o seu território e pregar seus ideais.

### 4.3. Sombra

Uma hacker conhecida no mundo todo e de origem mexicana, Sombra não tem seu verdadeiro nome revelado. Ela foi a segunda personagem a ser adicionada após o lançamento do jogo, sendo anunciada no dia 4 de novembro de 2016 e se tornando jogável 11 dias depois. Assim como Baptiste, ela foi uma das muitas crianças deixadas órfãs depois do conflitos gerados com a Crise Ômnica, contudo ela conseguiu sobreviver usando sua habilidade como hacker.

Com sua experiência e as informações que ela obtinha, a hacker acabou se juntando a Los Muertos, uma gangue mexicana que tinha o objetivo de inflamar uma revolução contra o governo do país. Contudo, mesmo com anos de experiência, ela acabou tendo sua identidade comprometida quando descobria uma rede de conspiração que atuava no mundo todo. Então, para se proteger, ela se isolou, escondeu qualquer vestígio sobre sua identidade e mais tarde voltou usando o nome Sombra.

Agora, mais habilidosa, Sombra se junta a agência Talon para conseguir atingir o seu objetivo de expor ao mundo a grande conspiração que descobriu enquanto hackeava os sistemas de grandes corporações. Apesar de não acreditar nos ideais da Talon, assim como Baptiste, a hacker se afilia à organização como forma de obter os recursos necessários para executar o seu plano.

Visualmente, Sombra é uma mulher latina e magra que possui o cabelo preto, com as pontas roxas e uma das laterais da cabeça raspada. Nessa parte que não possui cabelo, Sombra tem implantados receptores neurais, que a auxiliam em suas habilidades. Ela traja uma roupa colada ao corpo com um casaco largo por cima, nas cores preto e tons de roxo (Figura 3). Uma de suas luvas possui circuitos implantados, que melhoram as habilidades de hacker de Sombra.

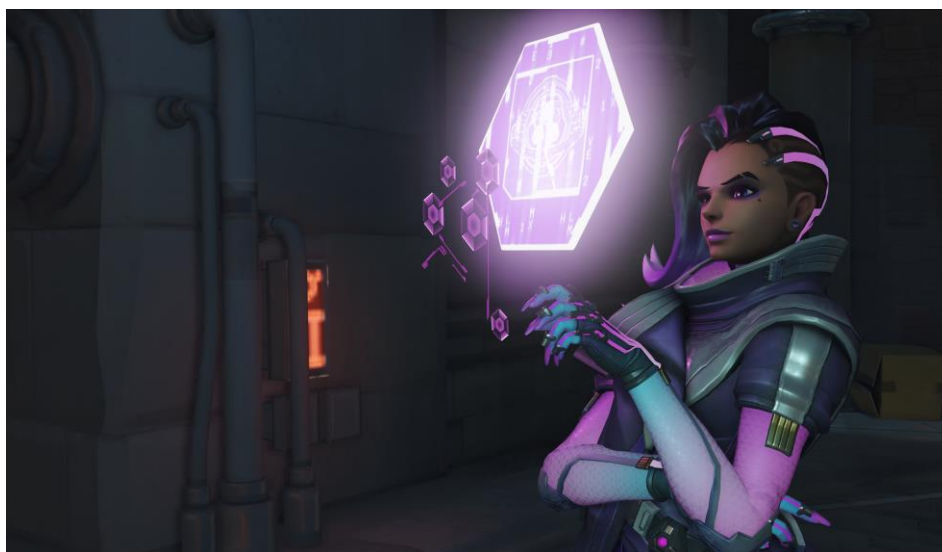


Figura 3. Sombra



Sombra é uma heroína do tipo dano, com o foco em estratégia ofensiva por conta da sua ampla capacidade de movimentação. Ela utiliza uma pistola automática e conta com habilidades que a ajudam em sua furtividade e a de danificar os programas automatizados. Ela pode ativar e desativar quando quiser o seu modo de invisibilidade. Sombra também é munida de translocadores, pequenos objetos que a hacker carrega e que deixa ou arremessa em cantos específicos e que servem como teletransportes, levando-a da sua posição atual para a posição em que o translocador foi deixado.

Sua luva, equipada com circuitos, é capaz de acessar individualmente quaisquer sistemas eletrônicos e também de impedir os outros personagens, mesmo que sejam completamente humanos, de utilizarem sua habilidade. Em sua habilidade suprema, o Pulso Eletromagnético (P.E.M), atua como uma função expandida de sua luva, impedindo o funcionamento de sistemas ou os personagens de usar habilidade dentro de um raio de médio alcance a partir da Sombra.

Em questão de personalidade, Sombra é uma pessoa sutil e de voz mansa, combinando com as suas habilidades. É uma pessoa que prefere trabalhar sozinha, por conta de sua furtividade. Apesar de, assim como Lúcio, cair no estereótipo de latino envolvido com a criminalidade, Sombra foge do estereótipo da mulher latina sexualizada [Mastro et al 2008], que é possível observar em outras franquias como Tekken e Street Fighter [Araújo 2018].

A roupa da personagem não é utilizada para destacar seus seios ou quadris, estereotipando a mulher a partir do estereótipo de feminilidade que traz como características, entre muitas, os seios fartos e os quadris largos [Teixeira 2015], e a personalidade da personagem também foge do padrão sedutor das personagens latinas, que tendem a provocar, amorosa ou sexualmente, os outros personagens.

#### **4.4. Symmetra**

Satya Vaswani, mais conhecida como Symmetra, é uma arquitécnica indiana de 28 anos. Assim como Lúcio, Symmetra já estava presente no jogo quando este foi lançado, sendo anunciada juntamente com o jogo em 7 de novembro de 2014. Ela manipula a luz, solidificando-a, para realizar as suas obras arquitetônicas. Trabalhando para a corporação Vishkar, no sul da Índia, Symmetra viaja ao mundo com uma equipe de arquitécnicos para restaurar e construir cidades sustentáveis para prover moradia aos desabrigados da Crise Ômnica.

Satya era uma garota extremamente pobre, mas foi recrutada pela Vishkar por conta do seu grande potencial e habilidade para manipular a luz sólida, sendo mandada para Utopaea, uma das primeiras cidades autossuficientes construídas pela Vishkar, construída com uma das mais avançadas tecnologias de luz sólida e que permite que os arquitetos da cidade possam criar moradias, ruas e demais reformas na cidade em um piscar de olhos. Nessa cidade encontra-se uma das maiores escolas de arquitetura do mundo, para qual Vaswani foi enviada, se tornando uma das melhores alunas, por apresentar uma nova abordagem, mais metódica e mais técnica, da manipulação de luz sólida, criando novas máquinas com uma precisão impressionante, associando a sua técnica de construção com os movimentos de danças tradicionais da Índia.

Enxergando o grande potencial de Satya, a corporação Vishkar decide mandá-la, sob a alcunha de Symmetra, em missões clandestinas e fora dos propósitos iniciais de

recuperação e construção de cidades, com o intuito de iniciar a dominação da empresa e expandir o seu controle. A arquiteta embarca nessas missões, acreditando que a intuição da corporação é para o bem maior, entretanto, durante a execução de suas tarefas nos outros países, Symmetra começa a se questionar sobre as reais intenções da Vishkar.

A arma e as habilidades de Symmetra são relacionadas à manipulação de luz sólida. Ela é uma heroína do tipo dano, com o foco em defesa, uma vez que, através de suas habilidades, ela tem uma maior capacidade de proteger uma determinada área. A sua arma, o projetor de fótons, é uma arma em forma de pistola que lança dois tipos de projéteis, um raio luminoso e um projétil esférico, que explode ao colidir com um inimigo ou superfície sólida.

Um dos braços de Symmetra é mecânico. Não é deixado claro se é uma prótese ou um exoesqueleto, mas a mão robótica da arquiteta é equipada com um gerador de luz sólida, que permite Satya de fazer os seus construtos. Através desse gerador, Symmetra pode materializar e lançar sentinelas robóticas. Esses construtos detectam a passagem de inimigos, revelando a sua posição e atacando-os com um feixe de fótons da mesma forma que a arma da arquiteta.

A outra materialização que Symmetra executa é um par de portais teletransportadores. A partir do gerador, ela cria um portal imediatamente à sua frente e outro a uma média distância, podendo criar novos caminhos e facilitar a locomoção dela ou de seus aliados. Através dos portais, ela pode lançar as suas torretas, além de servir de passagem para habilidades de outros aliados. Os portais ficam ativos por um curto intervalo de tempo, antes de se auto destruírem.

A habilidade suprema de Symmetra, barreira de fótons, gera uma muralha de luz sólida que protege os aliados da arquiteta dos ataques inimigos. Essa barreira impede os projéteis inimigos, mas permite a passagem dos ataques dos seus aliados, não impedindo a ofensiva do seu time ao ser ativada.

Visualmente, Symmetra é uma mulher indiana, magra e de cabelos negros. Ela possui um braço mecânico, conforme afirmado anteriormente, composto de peças brancas e pretas com um gerador de luz sólida na palma de sua mão, através do qual ela manipula a realidade ao seu redor e dá materialidade aos seus construtos.

Ela também usa um capacete adornado que faz referência a um maangtika, uma joia usada por mulheres indianas normalmente em seus casamentos, posicionada na testa e partindo o cabelo ao meio (Figura 4). Ela traja um vestido azul de fendas laterais com detalhes em preto e dourado, meias pretas que vão até o meio da coxa e botas metálicas que vão até os joelhos.



**Figura 4. Satya “Symmetra” Vaswani**

Em questão de personalidade, Symmetra possui a voz calma, sem muitas alterações de tom. Ela também é distante emocionalmente e extremamente pragmática e muito ligada aos seus métodos, que envolvem enorme precisão. Posteriormente, foi revelado pelo diretor do jogo, Jeff Kaplan, que Satya se encontra dentro do espectro autista, e que a intenção era mostrar o quão grandiosas as pessoas dentro deste espectro poderiam ser<sup>3</sup>.

Diferente do que é observado na representação estereotipada de indianos, como preguiçosos, exagerados e inferiores, Symmetra é mostrada como uma das mais brilhantes arquitetas da Vishkar, justamente por equilibrar o seu conhecimento técnico com os seus movimentos de dança indianos [Jajia 2013].

Nesse mesmo segmento de representação reducionista, os indianos são mostrados como escravos ou serviçais dos brancos, ao passo que Satya é uma das líderes das iniciativas da corporação, quebrando também com outra visão da mulher indiana, de que esta só encontra o sentido de sua vida a partir do casamento [Jajia 2013]. Ao contrário desse atrelamento da imagem da mulher indiana à esposa e ao casamento, em momento nenhum da história de Symmetra é mencionado qualquer relacionamento ou inclinação romântica da personagem, que é extremamente séria e tranquila.

#### **4.5. Aparições Importantes**

Apesar de não se apresentarem como jogáveis, duas personagens negras se fazem importantes para a narrativa de *Overwatch*: Sojourn e Efi Oladele. A primeira é ex-capitã da força tarefa que atuou na prisão de um dos maiores vilões do jogo, Doomfist, e a segunda é uma jovem inventora de Numbani que ajudou a construir um robô-sentinela chamado Orisa, que é um personagem jogável de *Overwatch*.

Sojourn, que teve apenas o rosto revelado, é uma mulher negra, de cabelos brancos, raspados nas laterais e implantes metálicos no rosto (Figura 5). Ela aparece

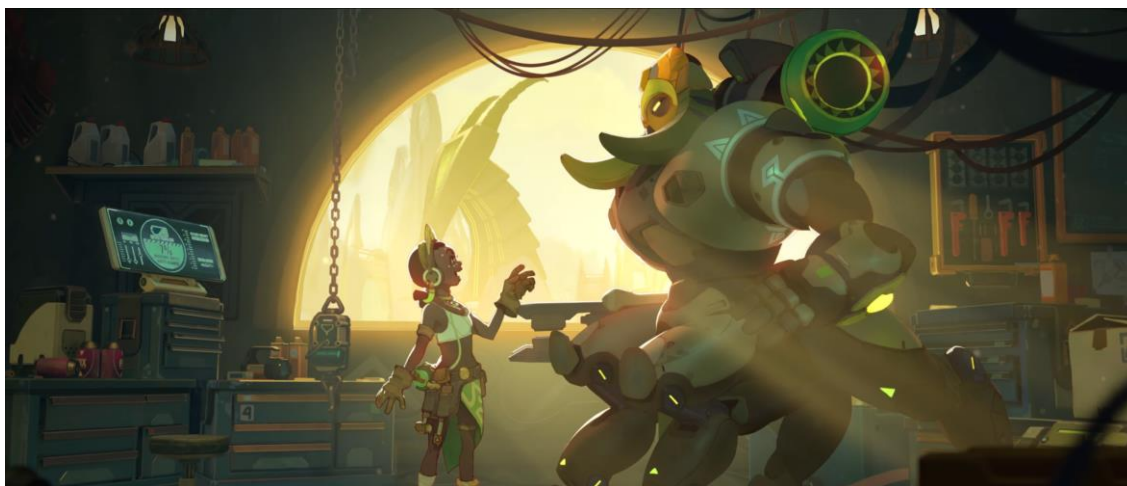
<sup>3</sup>Disponível em <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/Overwatch-symmetra-e-autista-confirma-diretor-do-jogo/>> acesso em 31 mar. 2019

como a comandante principal de uma ação da força-tarefa na última atualização do jogo, lançada em 16 de abril de 2019. Pouco se sabe sobre a personagem, além da sua atuação como capitã e suas aparições nos vídeos lançados sobre as histórias de outros personagens.



**Figura 5. Sojourn**

Já Efi Oladele é uma garota de 11 anos de idade que reside em Numbani e tem um grande interesse em robótica e tecnologia. Visualmente, ela é uma criança negra de cabelos curtos e preso, que usa fones de ouvido, grandes luvas de proteção, blusa branca, bermuda e um cinto de ferramentas (Figura 6).



**Figura 6. Efi Oladele (à esquerda) e Orisa**

Ela é responsável pela criação de Orisa, um robô guardião da cidade de Numbani, construído utilizando a base de modelos obsoletos de outros robôs sentinelas e um módulo de personalidade inteiramente novo, dando características femininas à Orisa. Ela foi construída com base nas habilidades de outros personagens, visto que Oladele é uma grande admiradora da Overwatch e fã de Lúcio.

Mesmo que não sejam jogáveis, se faz importante falar sobre Sojourn e Oladele, por conta do que elas simbolizam em relação à representação das pessoas negras nos jogos digitais. Tanto Sojourn, que recebeu esse nome em homenagem a uma

abolicionista afro-americana, quanto Efi Oladele representam uma quebra com o padrão de representação que coloca tanto a figura feminina [Fonseca 2013] quanto a figura negra [Green 1998] em posições secundárias ou inferiores em relação aos demais personagens de um jogo ou narrativa.

## 5. Considerações Finais

Por mais que em alguns momentos os personagens se encontrem relacionados a alguns dos estereótipos raciais, eles não são os elementos definidores dos personagens, visto que o seu desenvolvimento e suas motivações mostram que o personagem vai além do que tão somente o caráter reducionista do estereótipo. É notável perceber que o jogo não perdeu ou modificou as suas diretrizes de criação de personagens, tendo o mesmo cuidado com o visual, a narrativa, a personalidade e as habilidades de cada um deles, para que estes não caíam em um padrão excludente de representação.

Jogos como *Overwatch* trazem, não somente, mas principalmente nas dimensões artísticas e narrativas, uma mudança na forma com que outras etnias além da caucasiana são representadas nas mídias, expandido assim os horizontes para o character design, criando um referencial rico que pode servir de inspiração para a criação de outros personagens que escapem desse padrão de representação branco que ainda persiste em diversas mídias. Por atuarem como mediadores entre a realidade dos recortes ou grupos sociais retratados pelas representações e os jogadores, os personagens se fazem importantes agentes capazes de modificar a percepção e a relação de quem joga com o grupo que é representado através dos *videogames*.

Dessa forma, quanto mais for promovida a presença de personagens das mais diversas etnias ocupando as mais diversas posições, papéis e funções dentro de um jogo, mais se abre o caminho para uma desconstrução em maior escala dos estereótipos raciais que podem ser observados não somente nos jogos, mas em diversos meios midiáticos, criando assim um ambiente que seja capaz de acolher e representar um maior número de pessoas, que ainda estão carentes de representação, criando assim não só um ambiente mais igualitário, como também um novo público alvo cativo e uma nova demanda no mercado de jogos.

Como trabalho futuro, deseja-se analisar, com a mesma base teórica deste trabalho, o jogo *Paladins*, visto que, apesar de possuir um alcance menor, apresenta também uma grande participação de personagens não-caucasianos, semelhante à de *Overwatch*, além de ser contemporâneo e pertencer ao mesmo gênero (tiro em primeira pessoa) do jogo analisado neste trabalho.

## Referências

- Araujo, G. (2018) Nua e Crua: Análise crítica da hipersexualização e a representação feminina nos jogos de luta. In: SIIMI, 5, Goiânia.
- Araujo, G. e Cruz, G. (2017) Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch. SBGAMES, 16, Curitiba.
- Bhabha, H. (2001). O local da cultura. Belo Horizonte: Editora UFMG.

- Brand, J. E. et al (2003) The diverse worlds of computer games: A content analysis of spaces, populations, styles and narratives. Paper presented at Digital Games Research Conference 2003, The Netherlands.
- Bourdieu, P. (2002) A dominação masculina. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Bertrand Brasil.
- Cerdera, C. P. e Lima, M. R. O. (2016) “Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola”. In: SBGAMES, 15, São Paulo.
- De Sousa Santos, B. e Paula, M. M. (2014). Epistemologias do Sul. Cortez Editora.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C. (2005). Violence, sex, race, and age in popular video games: A content analysis. In E. Cole & D. J. Henderson (Eds.), *Featuring females: Feminist analyses of the media* (pp. 115–130). Washington, DC: American Psychological Association.
- Fonseca, L. L. (2013) GameGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
- Gillig, T. e Murphy, S. (2016) Fostering Support for LGBTQ Youth? The Effects of a Gay Adolescent Media Portrayal on Young Viewers. In: *International Journal of Communication*, 10.
- Goulart, L. A. (2012) Proudmoore Pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social e Institucional). Programa de Pós Graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Green, L. (1998) Stereotypes: negative racial stereotypes and their effect on attitudes toward African-Americans. *Perspectives on Multiculturalism and Cultural Identity*, v. 11, n. 1.
- Grell, C. (2017) The Fight for Equality: The Role of Latino Stereotypes in Jane the Virgin. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 8, 35-43.
- Jajja, M. A. (2013) A Passage To India: The Colonial Discourse And The Representation Of India And Indians As Stereotypes. *Gomal University Journal of Research* 29.1.
- Jodelet, D. (2001) Representações sociais: um domínio em expansão. As representações sociais, Rio de Janeiro: EdUERJ.
- Mastro, D. E., Behm-Morawitz, E., & Kopacz, M. A. (2008). Exposure to television portrayals of Latinos: The implications of Aversive Racism and Social Identity Theory. *Human Communication Research*, 34, 1–27
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann.
- Schiappa, E., Gregg, P. B., & Hewes, D. E. (2006). Can one TV show make a difference? Will & Grace and the parasocial contact hypothesis. *Journal of Homosexuality*, 51(4), 15–37.

Teixeira, F. (2015) Hipersexualização, género e media. *Interaccções*. Coimbra, v. 39, p. 1-9.