

## CAPÍTULO 2.4.

### Da utopia à representatividade afro-latina no game Spiderman – Miles Morales

#### From utopia to the afro-Latin representation in the game Spiderman - Miles Morales

Wagner Alexandre SILVA<sup>127.)</sup>

#### Resumo

Em muitos games a representação do negro foi voltada à característica física, centrando-se em personagens esportistas ou lutadores. Com a incorporação de enredos mais complexos, essa representatividade foi vinculada à criminalidade, fortalecendo estereótipos, com algumas exceções. Diante das pressões sociais, até mesmo a indústria dos games se viu obrigada a incluir minorias representativas nas narrativas e ambiências de seus universos midiáticos. Com base nesses argumentos o estudo promoverá a análise das ambiências do game Spider-man – Miles Morales, no qual o herói oriundo das histórias em quadrinhos é preto e latino, com o intuito de avaliar se tal abordagem é capaz de contribuir na construção de contextos sociais de aceitação de alteridades. Para isso faremos uso de Gabriel Saldías (2012), Mircea Eliade (1972, 1979, 1992, 2008), Stuart Hall (2000, 2003), Edgar Morin (1997), Mike Featherstone (1995) e demais autores para embasamento de nossas argumentações.

Palavras-chave: Utopia, Representatividade, Comunicação e Consumo, Identidade Cultural

#### Abstract

In many games, the representation of black people was focused on physical characteristics, focusing on sports characters or fighters. With the incorporation of more complex plots, this representation was linked to criminality, strengthening stereotypes, with some exceptions. Faced with social pressures, even the game industry was forced to include representative minorities in the narratives and ambiances of its media universes. Based on these arguments, the study will promote the analysis of the ambiances of the game Spider-man – Miles Morales, in which the hero from the comic books is black and Latin, in order to assess whether such an approach is able to contribute to the construction of contexts social forms of acceptance of alterity. For this, we will use Gabriel Saldías (2012), Mircea Eliade (1972, 1979, 1992, 2008), Stuart Hall (2000, 2003), Edgar Morin (1997), Mike Featherstone (1995) and other authors to support our arguments.

Keywords: Utopia, Representativeness, Communication and Consumption, Cultural Identity

---

<sup>127)</sup> Doutorando em Comunicação e Práticas de Consumo do PPGCOM/ESPM. E-mail: alex\_silva(at)ymlail(dot)com



## 1. Considerações iniciais

Ao pensarmos contemporaneamente na representatividade do negro, devemos levar em consideração também todo o ambiente que nos circunda, incluindo-se os meios de comunicação. A ambientação dos espaços reais e virtuais deve aspirar a multiplicidade de vozes, corpos, gêneros e culturas existente no nosso cotidiano, sendo importante que essa representação do outro seja feita de forma não-estereotipada, buscando quebrar a intolerância à alteridade. A partir dessas palavras iniciais, compreendemos que também os jogos eletrônicos – também comumente conhecidos como games – tão presentes no dia a dia de inúmeros indivíduos, enquanto produtos midiáticos, podem auxiliar na modelação da sociedade para aceitação de diferentes sociedades e culturas.

A desigualdade representacional do negro está presente em todas as estâncias (política, social e econômica) e igualmente se tornou notória na cultura pop (histórias em quadrinhos, filmes, séries, games e etc.), composta por um “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento” (Soares, 2014, p. 2). Com raras exceções, nas inúmeras narrativas midiáticas contemporâneas, o negro foi colocado em posições de coadjuvância e figuração, porém, sempre maneira estereotipada. Entretanto, devido as pressões sociais, principalmente ocorridas nas primeira e segunda décadas do século XXI, até mesmo a indústria do entretenimento teve de se reestruturar e incluir representatividades étnicas, sociais e culturais em suas narrativas.

A inserção de protagonistas integrantes de minorias e etnias (gays, lésbicas, gordos, negros, latinos, asiáticos, muçulmanos, etc.) nas produções midiáticas, tendem a normalizar presença não-estereotipadas dessas representações, ainda que em narrativas utópicas, tornando possível promover mudanças significativas para a construção de um contexto social contemporâneo de aceitação das diferenças.

A partir dessas observações iniciais, com base nos argumentos trazidos por Gabriel Saldías (2012) e mito de Mircea Eliade (2008, 1992, 1979, 1972), aliadas a compreensão do conceito de olimpismo moderno discutida por Edgar Morin (1997), as ideias sobre identidade cultural defendidas por Stuart Hall (2000) e entendimentos sobre cultura e consumo debatidas por Featherstone (1995), o estudo em desenvolvimento tem por intuito promover uma análise iconográfica e sonora das ambiências do game – *Spider-man* – Miles Morales, que tem como protagonista um herói preto e latino, oriundo das histórias em quadrinhos e, deste modo, avaliar se a abordagem realizada pode contribuir na construção de contextos sociais de aceitação das alteridades. Para tal exame traremos como *corpus* os primeiros vinte e dois minutos do *gameplay*<sup>128.</sup> do jogo eletrônico, assim como, fundamentaremos teoricamente nossas observações em Gabriel Saldías (2012), Mircea Eliade (2008, 1992, 1979, 1972), Edgar Morin (1997) e Mike Featherstone (1995) e demais autores que fortaleçam nosso arcabouço teórico.

---

<sup>128.</sup> Vídeo que mostra a experiência do game ao ser jogado.



## 2. Utopia e representatividade

Ao longo dos anos foram inúmeras as “políticas que endossaram a exclusão de negros da sociedade, por meio de práticas institucionalizadas de racismo” (Fernandes, 2021), não somente promoveram a criminalização das culturas e religiões de matriz africana, como também estabeleceram diversas formas para barrar o acesso dos negros à educação e ao mercado de trabalho.

A presença de negros nos mais variados ambientes, incluindo os digitais, constitui um importante passo para o rompimento das amarras sociais, as quais transformaram o negro em uma figura marginal, subalterna e acessória, invisibilizando-o social e culturalmente. Dessa forma, quando o jogo eletrônico *Spider-man – Miles Morales* apresenta como protagonista um personagem preto e latino, concorre para o estabelecimento de imaginários, desejos e aspirações, servindo o personagem como um modelo ou um exemplo que pode ser seguido ou imitado, características essas atribuídas ao que Mircea Eliade (2008, 1992, 1979, 1972) convencionou designar como mito.

Eliade (2008, 1992, 1979, 1972) esclarece que o mito pode se compor desde algo tão somente imaginativo, inventivo e ilusório, até histórias que tratam sobre naturezas prodigiosas, contendo, dessa forma, significados próprios, verdadeiros e inquestionáveis. Os mitos carregam em si uma carga simbólica que compõem uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas complementares e através disso comunica valores, designa, notifica, permite compreender e até mesmo impõe representações culturais de modo a expressar realidades sociais, que podem ser interiorizadas ou incorporadas pelo convívio social e permitem criar percepções e juízos de valor que estabelecem padrões, acordos, normas e critérios socialmente aceitos, sobre modos de agir, pensar e sentir.

O jogo *Spider-man – Miles Morales* é uma linguagem, um meio sistemático que comunica ideias e sentimentos, por meio de códigos, signos, símbolos e sinais, impondo delimitações espaciais e temporais. A história trazida pelo jogo ocorre em uma Nova Iorque atual, cuja representatividade negra e latina está exposta em cartazes, na trilha sonora, nas fachadas dos comércios e na própria dublagem. Mesmo sendo uma realidade utópica, *Spider-man – Miles Morales* apresenta uma estrutura composta de diversos elementos, formando um “discurso ambiental” (Baudrillard, 1973, p. 46), no qual volumes, texturas, cores e sons, passam a compor uma ambiência capaz de alterar a experiência simbólica do que está sendo apresentado.

Ainda buscando melhor entender os diferentes modos de consumo simbólico-afetivos que são proporcionados pelo jogo eletrônico, ao analisarmos o termo ambiência no campo da Arquitetura e Urbanismo, Maria Luisa Trindade Bestetti (2014) esclarece que

Quando falamos em ambiência, pensamos em humanização por meio do equilíbrio de elementos que compõem os espaços, considerando fatores que permitam o protagonismo e a participação. Pressupõe o espaço como cenário onde se realizam relações sociais, políticas e econômicas de determinados grupos da sociedade, sendo uma situação construída coletivamente e incluindo as diferentes culturas e valores. O termo *ambiência* tem origem do francês ‘*ambiance*’ e pode ser também traduzido como meio ambiente. Para melhor compreensão da sua abrangência, podemos afirmar que não é composto somente pelo



meio material onde se vive, mas pelo efeito moral que esse meio físico induz no comportamento dos indivíduos (Bestetti, 2014, p. 602).

Cristiane Duarte (2009), por sua vez, ressalta que a “ambiência nos leva a refletir sobre tipos de experiência, percepção e ação em determinados e específicos contextos” (Duarte, 2009, p. 1). Desta feita, tal terminologia nos auxilia na análise do jogo eletrônico *Spider-man – Miles Morales*, pois consideramos que determinados locais não podem ser descritos

[...] separadamente de suas características sensíveis (sons, cheiros, luzes), socioculturais e físicas (a movimentação das pessoas, o suporte espacial). Tal declaração sobre o 'clima indescritível' se aproxima da palavra usada em inglês para traduzir ambiência: 'atmosphere' que, por mais estranho que possa parecer num primeiro momento para os lusófonos, tem, de fato, um componente de 'atmosfera' social, material e moral [...] (Duarte, 2009, p. 1)

Assim, podemos entender a ambiência como um conjunto de elementos reunidos em um determinado ambiente, aqui nos referindo especificamente a todos os elementos apresentados em *Spider-man – Miles Morales*, isto é, cores, volumes, sonoridade e texturas que se afetam mútua e sistematicamente em um amplo remanejamento de sentidos e estabelecem uma abertura a novas possibilidades sociais, mesmo a partir de cenografias e performances fantasiosas.

A ambiência como um espaço/tempo complexo e singular é capaz de evocar mitos e que traz para a realidade algo que pode não especificamente estar lá. Mesclando real e imaginário, pode se configurar em uma utopia, isto é, uma idealização da vida do homem que pressupõe “uma atitude crítica em face de formas histórias da realidade e uma exploração do campo diferencial das possibilidades” (More, 2000, p. 11). Sendo ambiência de *Spider-man – Miles Morales* um espaço liminar, busca fazer com que o jogador que adentre o universo utópico do jogo se despoje de suas preconcepções sobre a comunidade negra/latinae ingresse em um círculo mágico de divertimento e entretenimento e com base nessa experiência lúdica positiva processada no campo do imaginário, reduza o seu estranhamento ao novo ou diferente, ao se deparar com ela no mundo real.

Em *Spider-man – Miles Morales* se reintroduzem todas as características culturais possíveis, quaisquer que sejam as subjetividades nelas investidas, promovendo uma lógica combinatória de signos afro-latinos que se afetam simultaneamente por conotações e expressivas motivações sociais latentes incontestáveis, irreversíveis e inegáveis. A partir desse emaranhado comunicacional uma realidade social imaginativa utópica é construída e da culturalidade sistemática do conjunto de elementos apresentados no jogo, notamos a constituição de uma ambiência que se esforça em mostrar positivamente o protagonista afro-latino, de modo que mesmo em pequenas ações, seja possível reconhecê-lo como um herói, um exemplo a ser seguido, em outros termos, um mito.

*Spider-man – Miles Morales* traz para as telas um imaginário espetacular, no qual a realidade é estetizada fazendo com que as ruas, os edifícios ou mesmo as pessoas que perambula pelos espaços representados instigam a um consumo simbólico alimentado pela ambiência em constante mutação. O jogo eletrônico apresenta elementos extraordinários, consideravelmente detalhados e especificamente localizados no tempo e no espaço, assim, a ocupação dos negros desses espaços-tempos, mesmo que puramen-



te imaginários, pode ser tido como um importante fator de incentivo à reflexão sobre a negritude na sociedade.

### 3. Games e olimpismo moderno

Com o passar dos anos, o mundo do games incorporou aos seus enredos uma estrutura similar aquelas utilizadas em narrativas cinematográficas, contudo, transportou para essa plataforma midiática visões culturalmente estereotipadas de asiáticos, latinos e negros. A título de exemplo de visão estereotipada, podemos citar o primeiro personagem negro representado em um videogame. Datada de 1976, essa primeira representação feita no jogo de boxe intitulado *Heavyweight Champ*, da Sega, desenvolvedora japonesa de jogos eletrônicos, trazia um personagem boxeador, ou seja, levando em consideração características físicas. Embora o jogo se apresentasse somente nas cores preta, branca e cinza, notava-se que um dos lutadores de *Heavyweight Champ* tinha uma tonalidade de pele mais escura, o que possibilitava identificá-lo como sendo um boxeador negro ou ao menos não-branco.

Com o avanço da tecnologia utilizada na elaboração dos jogos e a inserção de cores, foi possível incorporar um maior nível de detalhamento nos games, propiciando uma melhor distinção étnica, sobretudo, quando se tratando de personagens pretos. No entanto, desde os primeiros jogos se nota que a presença de personagens pretos, bem como de latinos, sempre esteve vinculada ou a características físicas (esportistas e lutadores) ou a estereótipos socioeconomicamente marginalizados (membros de gangues e bandidos).

A escalada de sucesso atingida tanto por artistas negros como por latinos no campo do entretenimento (música, cinema e TV), alçou muitos deles ao status de celebridade. Esses “olimpianos modernos” (Morin, 1997, p. 105) como haveriam de ser academicamente denominados por Edgar Morin (1997), nascidos do imaginário, isto é, “de papéis encarnados em filmes, funções sagradas, trabalhos heroicos ou eróticos, essas figuras passam a ser admiradas e cultuadas, ocupar um lugar próprio inatingível, local que somente os deuses são capazes de acessar, o olimpo moderno. Contemporaneamente, além de artistas, esportistas e personalidades políticas e sagradas figuram nesse olimpismo (Morin, 1997, p. 105), também passaram a fazer parte de um panteão contemporâneo, personagens oriundos de livros, histórias em quadrinhos, desenhos animados, jogos eletrônicos e demais produções midiáticas atuais, despertando não somente admiração, mas servindo igualmente de exemplos e modelos a serem seguidos ou imitados.

Magnetizados tanto no imaginário quanto no real, tornam-se, ao mesmo tempo, “ideais inimitáveis e modelos imitáveis” (Morin, 1997, p. 106), amalgamando uma dupla natureza humana e divina, o protagonista afro-latino do jogo eletrônico se estabelece como uma inspiração, uma vez que, como mencionado anteriormente, mesmo em atitudes do dia a dia, revela aquilo que há de melhor no ser humano, algo que está contido em cada um de nós, portanto, passível de ser igualmente realizado. Como exemplo, de heroísmo imitável, temos a cena em que ao caminhar pelas ruas, o protagonista ao ver a dificuldade de um homem para colocar um só dentro de um caminhão, imediatamente se prontifica a ajudá-lo. Trata-se de um gesto simples e rápido, uma ação corriqueira, que se finaliza com o agradecimento do homem feito em espanhol: *Gracias, chico!*; e ao qual o protagonista responde no mesmo idioma: *De nada!*; demonstrando e reforçando sua dupla origem étnica africana e latina.



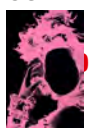
O protagonismo de personagens negros em jogos eletrônicos não é recente, como pode ser observado em *Michael Jackson's Moonwalker*, lançado também pela Sega em 1990, para o qual o popstar Michael Jackson emprestou sua imagem e nome. No entanto, com o lançamento de jogos com enredos mais complexos, percebia-se que quando havia personagens pretos e latinos, suas apresentações continuavam sendo estereotipadas a representações marginalizadas.

Embora a presença de personagens pretos tenha se tornado comum nos jogos eletrônicos na década de 1980 e 1990, como mencionado, a caracterização desses personagens foi focado em representações que enfatizam ambientações marginalizadas, como subúrbios, ringues de luta clandestinos, armazéns abandonados, dentre outros tantos similares. Essa construção contribuiu no reforço da visão marginal do preto (feio, perigoso, mal-educado) que perdura até os dias de hoje. Contudo, devido as pressões sociais dos últimos anos, principalmente aquelas ocorridas na segunda metade do século XXI, fez com que a indústria dos games se visse obrigada a repensar a representatividade das etnias em suas narrativas, em prol da não apresentação de personagens estereotipados nos produtos midiáticos contemporâneos.

Aprofundando-nos ainda mais na análise do jogo eletrônico, depreendemos que existem ainda mais interpretações que podem ser realizadas a partir dos códigos culturais nele expostos, uma vez que nele somos capazes de perceber frutos de uma “emergência de “sensibilidades descolonizadas” (Hall, 2003, p. 336), isto é, há no game explicitamente uma busca por uma quebra de pré-conceitos há muito enraizados nas mentes dos descendentes de africanos e sul-americanos, ao ser-lhes apresentado um herói de mesma descendência. Essa descolonização mental concorre igualmente para um descentramento e deslocamento cultural, abrindo caminho para novos espaços de contestação, que podem se constituir um vetor para importantes mudanças socioculturais, pois como esclarece Hall (2003)

Dentro da cultura, a marginalidade, embora permaneça periférica em relação ao mainstream, nunca foi um espaço tão produtivo quanto é agora, e isso não é simplesmente uma abertura, dentro dos espaços dominantes, à ocupação dos de fora. É também resultado de políticas culturais da diferença, de lutas em torno da diferença, da produção de novas identidades e do aparecimento de novos sujeitos no cenário político e cultural. Isso não vale somente para a raça, mas também para outras etnicidades marginalizadas [...] (Hall, 2003, p. 338).

Ao longo do jogo, tornam-se perceptíveis os reforços identitários do protagonista como um personagem afro-latino. Em um desses momentos, enquanto o personagem zigue-zagueia entre prédios em clássicos balançares de teia e acrobacias espetaculares, por estar perseguindo um supervilão, o herói atende uma ligação de sua mãe que a inicia falando tanto em espanhol quanto em Inglês: “*Mi hijo, donde estás? It’s getting late!*”. Um breve diálogo em ambos os idiomas é mantido, finalizando com um “*Te quiero mucho!*”, dito por Miles e um “*Yo también te quiero!*”, respondido por sua mãe. Interessante notar que toda essa conversa ocorre enquanto o herói está se arriscando para conter uma ameaça à solta pelas ruas da cidade da fictícia Nova Iorque, criando uma ambiência imaginária, mas simultaneamente próxima a realidade, incluindo-se o ato de se atender a um telefonema da mãe. Dessa forma, depreendemos que de um modo geral o consumo do games pode gerar processos de identificação entre os jogadores e os elementos e ambiências dessas produções, de forma que levem a um consumo simbólico e através



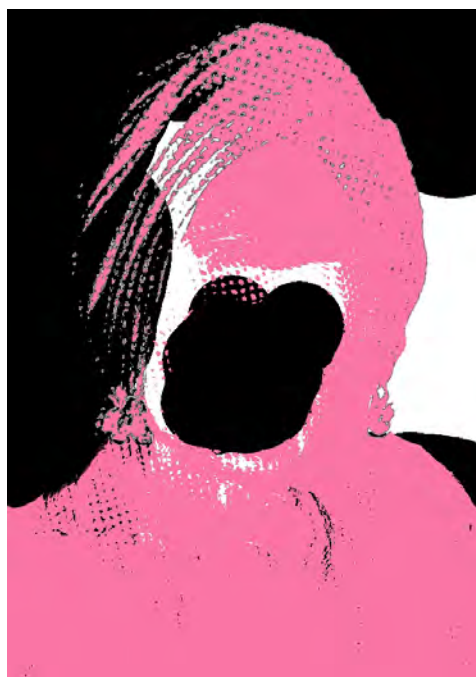
de participações imaginárias nessas narrativas, ao controlarem as ações dos personagens protagonistas, a proximidade estabelecida com esses mitos contemporâneos que lhes servem de modelos a serem seguidos e imitados, podem acabar influenciando diretamente em seus comportamentos na vida real.

#### **4. Considerações finais**

No estudo em desenvolvimento trouxemos como corpus os primeiros vinte e dois minutos do *gameplay* de Spiderman – Miles Morales, a partir do qual buscamos analisar como as ambiências apresentadas no decorrer das cenas do jogo eletrônico foram capazes de levar o jogador a uma participação imaginária utópica e simultaneamente social, com a inserção de elementos cotidianos contribuindo em uma identificação com o personagem afro-latino, isto é, com o mito *Spider-man*.

A partir dos pontos abordados, observamos que a indústria dos games, ao ser pressionada pelo contexto social contemporâneo, tem buscado cada vez mais inserir personagens integrantes de minorias e etnias em seus produtos, ações que colaboram significativamente para a normalização da presença dessas representatividades e ao apresentar protagonistas não-estereotipados, ainda que sejam narrativas utópicas, contribuem para a ocorrência de importantes transformações sociais e, desse modo, na construção de uma sociedade contemporâneo mais justa, na qual a aceitação das diferenças seja o maior de todos os intentos.

Ao examinarmos as ambiências do game Spiderman – Miles Morales, imagens, sons, texturas, volumes e cores auxiliam na transformação do mito do jogo eletrônico em real e a abordagem cultural representativa realizada através de múltiplas perspectivas, expõe toda carga simbólica nele envoltos, comunicando valores e apresentados realidades sociais outrora invisibilizadas, sendo, portanto, também capaz de influenciar nos modos de agir, pensar, sentir e relacionar com o outro.



## Refêrencias bibliográficas

- Baudrillard, J.(1973). O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva.
- Bestetti, M.L.T. (2014).Ambiência: espaço físico e comportamento.Revista Brasileira de Geriatria -Gerontol, 17(3), 601-610. <https://www.mendeley.com/catalogue/88da87f8-6c89-34eb-8bf1-1e7891e62bd6/>.
- Duarte, C.R.S. (2009).Ambiência: por uma ciência do olhar sensível no espaço. [www.academia.edu/13034426/Ambiências\\_Compartilhadas](http://www.academia.edu/13034426/Ambi%C3%89ncias_Comp%20partilhadas).
- Eliade, M. (1979).Imagens e símbolos. Rio de Janeiro: Editora Arcádia.
- Eliade, M. (1992).Mito do eterno retorno, cosmo e história. São Paulo: Mercuryo.
- Eliade, M. (1972).Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva.
- Eliade, M. (1992).O sagrado e o profano: a essência das religiões. São Paulo: Martins Fontes.
- Eliade, M. (2008).Tratado de História das Religiões. São Paulo: Martins Fontes.
- Featherstone, M. (1995). Cultura de consumo e pós-modernismo. Barueri: Studio Nobel.
- Freitas, K. & Messias, J. (2018). O futuro será negro ou não será: Afrofuturismo versus Afro-pessimismo-as distopias do presente. *Imagofagia*, 17, 402-424.
- Hall, S. (2003). Da diáspora: identidade e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Hall, S. & Woodward, K. (2000). Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. São Paulo: Editora Vozes.
- More, T. (2000). A Utopia. (2 ed.). São Paulo: Martin Claret.
- Rocha, R. de M. & Hoff, T. M. C. Corpo-mídia e cidade-mídia como instâncias comunicacionais: consumo, imagens e identidade. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 10, 125-133.
- Saldías, G. (2012). El espacio de la esperanza en la distopia posmoderna: tipologias utopistas, hibridación y nomenclatura. *Pterodactilo Revista de Arte, Literatura, Lingüística y Cultura*. 11. [https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/22995/Pterodactilo11\\_Critica\\_saldias.pdf?sequence=11&isAllowed=y](https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/22995/Pterodactilo11_Critica_saldias.pdf?sequence=11&isAllowed=y).
- Silva, K.C.V. & Quadrado, J.C. O (2016, agosto 25-26). Afrofuturismo como forma de representação cultural. [Comunicação]. EMICult, 2º Encontro Missioneiro de Estudos Interdisciplinares em Cultura. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI), São Luiz Gonzaga, Brasil. <http://omicult.org/emicult/anais/wp-content/uploads/2016/11/O-AFROFUTURISMO-COMO-FORMA-DE-REPRESENTA%C3%87%C3%83O-CULTURAL-2.pdf>.
- Taborda, J. (2020, novembro 16). Os primeiros 22 minutos de Spider-man: Miles Morales em PS5. IGN Portugal. <https://pt.ign.com/spider-man-miles-morales/92875/news/memoravel-cena-de-into-the-spider-verse-em-spider-man-miles-morales-ps5>.
- Vaz, D. & Bonito, M. (2019, junho 20-22). Pantera Negra: A Representatividade Negra e o Afrofuturismo Como Forma de Construção da identidade. [Comunicação]. XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Porto Alegre, Brasil. <https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0874-1.pdf>.

