

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

MÁRCIO GOMES MARTINS JÚNIOR

**AS ESTRATÉGIAS E IMAGINÁRIOS NO JOGO OVERWATCH: Um estudo de caso  
da personagem Moira**

Monografia

Mariana

2021

MÁRCIO GOMES MARTINS JÚNIOR

**AS ESTRATÉGIAS E IMAGINÁRIOS NO JOGO OVERWATCH: Um estudo de caso  
da personagem Moira**

Monografia apresentada ao curso Jornalismo da  
Universidade Federal de Ouro Preto como  
requisito parcial para obtenção do título de  
Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Dra. Profa. Michele da Silva Tavares

Mariana

2021

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

M386e Martins Junior, Marcio Gomes .

As estratégias e imaginários no jogo Overwatch [manuscrito]: um estudo de caso da personagem Moira. / Marcio Gomes Martins Junior. - 2021.

72 f.: il.: color., tab..

Orientadora: Profa. Dra. Michele da Silva Tavares.  
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.  
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Identidade social. 2. Imaginário. 3. Jogos. 4. Representação (Filosofia). I. Tavares, Michele da Silva. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 070.4

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa-Bibliotecário ICSA/UFOP-CRB6a1407



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO  
REITORIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS  
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO



**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**Márcio Gomes Martins Junior**

**As estratégias e imaginários no jogo *Overwatch*: Um estudo de caso da personagem Moira**

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Aprovada em 28 de abril de 2021.

Membros da banca

Dra. Michele da Silva Tavares - Orientadora (Universidade Federal de Ouro Preto)  
Dr. Evandro José Medeiros Laia (Universidade Federal de Ouro Preto)  
Dra. Natália Moura Pacheco Cortez (Universidade Federal de Ouro Preto)

Michele da Silva Tavares, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 10/06/2021.



Documento assinado eletronicamente por **Michele da Silva Tavares, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/06/2021, às 11:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0180603** e o código CRC **3218139B**.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais Raquel e Márcio, por todo empenho em incentivar a educação em minha vida, pelos acertos em nossa vivência e também pelos erros tentando acertar. E muito obrigado aos dois por não desistirem de mim, e não permitirem que eu desista também. A minha irmã Izadora, que mesmo mais nova me ensinou a ter garra e perseverança para correr atrás daquilo que sonha. Sonhe sempre minha irmã, e aproveite a sua caminhada, ela é mais importante que o resultado, um dia você vai entender isso. E ao meu irmão Matheus obrigado por dividir essa luta por nossas identidades comigo, ser um LGBTQI+ nunca foi uma vivência fácil, mas pode ser aliviada ao partilhar dores.

Aos amigos e amigas de infância e adolescência, obrigado cada um por seu ensinamento, pelo colo, e pelas risadas. Em especial obrigado Luísa de Castro, Gabriela Toneli, Maria Cecília Machado, Julia Couto, Fábio e Fabiano Ferreira, o carinho e amizade que tenho por vocês ultrapassa o tempo.

Obrigado a todos professores que passaram pela minha vida, pelo aprendizado e a troca de conhecimento feita. Em especial a minha orientadora Michele Tavares, por ter me dado muito apoio na produção desse trabalho, tanto acadêmico como emocional, a pesquisa não seria uma opção para mim se não fosse o seu incentivo. Obrigado aos professores Claudete Couto, Rayner Lacerda e Icaro Trindade, três professores de extrema importância em minha vida escolar, e que se tornaram amigos e exemplos de excelentes profissionais

A meus amigos de Mariana, meus mais sinceros, obrigado, por serem um dos pilares do meu porto seguro em um mar de possibilidades que foi viver essa experiência. Obrigado em especial Joice Valverde, Vitório Diniz e Anselmo Silva. Joice você é tão especial para mim, fico muito feliz de ter sido seu amigo desde o primeiro dia de aula, até o último.

Por último, mas definitivamente não menos importante, obrigado a minha família Cabaré, o segundo pilar do meu porto seguro. Compartilhar com vocês as vivências de república e como pessoas LGBTQI+ foram de extrema importância para meu crescimento pessoal. Eu nunca vou esquecer os dias incríveis que passei com vocês. Obrigado, Ivan Vitor, Wallace Vertelo, Rodrigo Gregório, Filipe Nicácio, Gabriel Andrade, Fabio Frade, Vivian Castro, Fernando Paniago, Gabriel Figueiredo e Carolina Gadelha.

## RESUMO

Essa monografia tem como objetivo realizar um estudo de caso sobre as representatividades e imaginários existentes na personagem Moira, do game Overwatch (Blizzard, 2016). Para isso serão abordadas questões políticas e sociais em torno da personagem, como a representatividade feminina, a questão do ciborgue, a identidade andrógina, os limites da ciência, e imaginários mitológicos na criação da Moira. Esses elementos serão analisados pelo enredo do jogo, produtos transmídias e em alguns momentos pelo design da personagem. Para além disso, será feito um estudo do jogo como objeto transmídia, contado em diferentes tipos de meio, em forma de audiovisual, *web comics*, e até mesmo ARGs (Jogos de realidade alternativa) com a comunidade. Entenderei também as inspirações da personagem Moira, a quem ela representa e de que forma? E se houve a intenção por parte dos desenvolvedores da personagem de atribuir a ela uma visualidade andrógina, e uma identidade ciborgue.

**PALAVRAS CHAVES:** Overwatch, representatividade, transmídia, game, imaginário, ciborgue, estudo de caso

## ABSTRACT

This thesis aims to conduct a case study of the representativeness and imagery present on the character of Moira from the game Overwatch (Blizzard, 2016). For this, political and social issues surrounding the character will be addressed, such as female representation, the issue of the cyborg, androgynous identity, the boundaries of science, and mythologies surrounding the creation of Moira. These elements will be analyzed by the game's plot, transmedia products and, at some moments, by the character's design. In addition, a study of the game as a transmedia object will be made and displayed in different types of media, in the form of audiovisual, webcomics, and even ARGs (Alternative Reality Games) with the community. I will also understand the inspirations of the character Moira, whom she represents and in what way. And if there was an intent by the character's creators to give her an androgynous look, and cyborg identity.

**KEYWORDS:** overwatch, representativeness, transmedia, game, imagery, cyborg, case study

## Lista de Ilustrações

FIGURA 1 - Infográfico sobre os dados nacionais do mercado de jogos .....	05
FIGURA 2 - Mudança no design da personagem Sonya na franquia Mortal Kombat .....	06
FIGURA 3 - Pedido de desculpas do diretor do jogo ao público.....	07
FIGURA 4 - Pose de vitória sexualizada da personagem Tracer.....	08
FIGURA 5 - Demonstração de prêmios de uma <i>Lootbox</i> .....	12
FIGURA 6 - Ranking dos jogos com a maior receita em maio de 2016.....	13
FIGURA 7 - <i>Skin</i> da Mei lançado durante evento do jogo.....	15
FIGURA 8 - <i>Skin</i> da Widowmaker lançada no mesmo evento em outro ano.....	15
FIGURA 9 - <i>Spray</i> da personagem Moira.....	25
FIGURA 10 - <i>Print</i> tirado de uma parede dentro do cenário Kings Row.....	30
FIGURA 11 - Outro <i>Print</i> feito de uma parede, do mapa Kings Row.....	30
FIGURA 12 - Imagem de divulgação do curta animado “Alive”.....	31
FIGURA 13 - Imagem da personagem Sombra.....	32
FIGURA 14 - Mensagem deixada pela Sombra em seu ARG”.....	33
FIGURA 15 - Imagem de divulgação do curta “infiltração”.....	34
FIGURA 16 - <i>Print</i> de um post do grupo Overwatch Gurls Group.....	37
FIGURA 17 - <i>Print</i> de outro post no mesmo grupo.....	38
FIGURA 18 - <i>Print</i> tirado no momento em que o jogador fez seu protesto.....	40
FIGURA 19 - Print do vídeo “A Máscara da Blizzard Caiu” que mostrou a repercussão do caso na imprensa.....	41
FIGURA 20 - <i>Print</i> da Moira trabalhando em seu laboratório.....	46
FIGURA 21 - <i>Print</i> de uma reunião da Talon.....	47
FIGURA 22 - Ataque principal da Moira.....	48
FIGURA 23 - Habilidade “Orbe Biótico” da personagem.....	48
FIGURA 24 - Montagem dos personagens Genji e Moira.....	52
FIGURA 25 - Arte conceitual das mãos de Moira.....	56
FIGURA 26 - Arte conceitual final do visual da Moira.....	57
FIGURA 27 - Classe Warlock, ou bruxa, do game World of Warcraft.....	57
FIGURA 28 - Colagem das <i>skins</i> que foram analisadas.....	59
FIGURA 29 - Ziggy Stardust, persona de David Bowie.....	60
FIGURA 30 - Montagem dos <i>sprays</i> usados no recorte.....	63

## **Lista de Quadros**

QUADRO 1 – Representações em Overwatch .....	17
--	----



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>01</b>
<b>2. OVERWATCH, UMA ANÁLISE DO GAME E DO CENÁRIO ONDE SE ENCONTRA .....</b>	<b>03</b>
2.1. Os games como fenômeno da cultura popular e objeto de estudo .....	03
2.2. Identificando as representatividades e imaginários em Overwatch .....	16
<b>3. AS MÚLTIPLAS MÍDIAS DE OVERWATCH E A RECEPÇÃO DO PÚBLICO ..</b>	<b>27</b>
3.1. Transmídia, o conceito para narrar e divulgar uma história .....	27
3.2. Comunidades virtuais.....	36
<b>4. MOIRA E OS IMAGINÁRIOS POSSÍVEIS .....</b>	<b>42</b>
4.1. Desenho metodológico.....	42
4.2. Moira: Imaginários e representações .....	43
4.2.1- Análise de enredo e visual: Vídeo de Divulgação.....	45
4.2.2- Análise de enredo: Descrição sobre a personagem no site oficial .....	47
4.2.3 - Análise de enredo: Diálogos sonoros dentro do jogo .....	51
4.2.4 - Análise da visualidade na aparência Original da personagem .....	56
4.2.5 - Análise da visualidade: <i>Skins</i> disponíveis no jogo .....	58
4.2.6 - Análise da visualidade: Sprays.....	62
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>64</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>68</b>

## 1. Introdução

Esta pesquisa está ancorada no âmbito dos PC Game Studies, a área responsável por estudar os jogos eletrônicos. Dentro desse espectro se encontram os jogos de computador e também de outras plataformas como videogames e smartphones. A monografia tem como objeto de análise a personagem Moira, do jogo Overwatch, produto da empresa Blizzard. Atualmente, o *game* se encontra em quatro plataformas distintas, para computadores, Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch.

O principal objetivo do trabalho é realizar um estudo de caso da personagem Moira. A pesquisa inicia com um caráter expositivo do universo do jogo, para depois aprofundar na personagem. Destacam-se algumas questões que nortearam o trabalho: O imaginário antropológico de Durand (2002) pode revelar símbolos mitológicos dentro da mesma? A personagem pode ser considerada representativa de um público específico? Como a história da Moira se relaciona com a história do *game* e qual a importância para o mesmo? Seria a personagem apenas mais um elemento secundário dentro do universo, ou a sua jornada se cruza com a história principal do jogo e a impacta? Seria a personagem uma ciborgue aos moldes do manifesto de Haraway (2009)?

A relevância social e acadêmica desta pesquisa se encontra em uma questão: melhorar a credibilidade que os jogos possuem, tanto para a sociedade quanto para o meio acadêmico. Na questão acadêmica, os campos de estudo sobre os jogos não possuem o destaque que que considero que merecem, os *games* são uma mídia que tem apresentado um crescimento exponencial em usuários e lucros no mercado nas últimas décadas, e esse crescimento não vem acompanhado de estudos acadêmicos para entender esse fenômeno, porém não na mesma intensidade que as outras mídias. Para muitas pessoas os jogos não passam de puro entretenimento, uma perda de tempo que não possui fins didáticos. Esse trabalho mostra que é possível utilizar a história dentro dos *games* para fazer paralelos com a vida fora dele, e também para se identificar com os personagens, algo essencial no processo interno de cada um de conhecer e somar para si novas identidades. E, para além disso, esse trabalho revela como o imaginário antropológico ainda está vivo dentro de uma obra tão futurista como Overwatch, ou seja, ele está presente nos mais diversos tipos de mídia e de histórias que chegam até nós.

O capítulo 1.1 dessa monografia situa os *games* no tempo e espaço, para então, começar a aprofundar no objeto desta pesquisa. Para entender os impactos dessa mídia são apresentados dados que mostram seu alcance, seus lucros e quem são seus públicos. Na sequência,

apresentamos o *game* Overwatch, de que estilo de *game* se trata, quais recursos visuais e de jogabilidade ele possui e como funcionam as partidas dentro dele. Para entender a personagem Moira é importante primeiro conhecer o jogo ambiente onde ela está inserida e qual o seu papel dentro dele.

Ainda no primeiro capítulo abordamos a questão das representatividades em torno dos personagens, em sua dimensão social e política. Esse movimento foi importante para a escolha da Moira como alvo do estudo de caso e para demonstrar a diversidade de representações que existem no jogo. Esse recorte permite uma reflexão sobre o ciborgue, a representatividade queer, seu papel como mulher na ciência, e os imaginários mitológicos que sua construção de personagem evoca.

O segundo capítulo tem como objetivo entender melhor sobre o que é uma narrativa transmídia, seus pontos fortes e fracos, e perceber como a Blizzard narra a história de Overwatch. A história da personagem e do próprio jogo é contada através de uma narrativa que se encontra em um vídeo de divulgação da personagem, sua página no site oficial do jogo, seus diálogos dentro do das partidas e seus recursos cosméticos que também contam uma história através da visualidade.

Overwatch e, conseqüentemente, a Blizzard sempre estiveram no meio de polêmicas de imagem, por ser um produto e uma empresa de muito renome dentro do mercado de *games*. As redes sociais são como um termômetro que mostra como está indo a relação dos jogadores com o produto. Ainda no segundo capítulo analisamos a recepção desses públicos dentro de grupos no Facebook sobre Overwatch. A partir desse olhar foi possível perceber peculiaridades na forma como os conteúdos sobre o jogo são compartilhados em grupos distintos. Para entender esses elementos internos da Moira e sua relação com a história de Overwatch, esses produtos transmídia são acionados, objetos esses que foram usados pela Blizzard como uma forma de pulverizar a história da personagem. Ao reunir e analisar essas mídias é possível montar o quebra-cabeça em torno do enredo da personagem.

E, por fim, o terceiro capítulo, contempla a análise profunda da personagem. Primeiro, explicamos a metodologia empregada e os elementos que foram analisados. Em seguida, desenvolvemos a análise da personagem sendo ancorada nos elementos transmídia utilizados para narrar e ilustrar sua história. É nesse capítulo também que o trajeto antropológico de Durand (2002) acontece, revelando possíveis grandes inspirações no processo criativo da personagem, tanto em sua visualidade como em seu enredo.

## 2. OVERWATCH, ENTENDENDO O GAME E O CENÁRIO ONDE SE ENCONTRA

Para entender o *game* Overwatch e o sucesso alcançado é importante analisar o período em que o jogo chegou no mercado e como foram seus números. Sendo assim, esse capítulo começa situando o jogo dentro do cenário de jogos digitais e como esse cenário vem crescendo a cada ano. Por ser um jogo que se vendeu desde seu anúncio como um produto que abraça a diversidade é importante falar sobre algumas problemáticas que envolveram o jogo nesse aspecto, mas também sobre a evolução que Overwatch realmente traz com relação a diferentes tipos de corpos. Em especial as figuras femininas sempre foram muito sexualizadas nessas mídias, e mesmo que o game tenha dado um grande passo para encerrar esse costume, alguns olhares masculinos sobre o corpo das mulheres ainda estão presentes, como foi apontado nesse capítulo.

A segunda parte do capítulo aprofunda ainda mais na questão da representatividade que a personagem Moira acrescenta ao *game*, e questões sobre identidade, imaginários e corpos ciborgues são discutidas, elementos esses que circulam o conceito e a visualidade da personagem chave desse trabalho.

### 2.1. Os games como fenômeno da cultura popular e objeto de estudo

Este trabalho aborda a questão da representatividade e imaginários da personagem Moira no jogo Overwatch (2016), da empresa de jogos estadunidense Blizzard, que foi lançado em um contexto de crescimento exponencial dos jogos e também do cenário de *e-sports*, do qual o jogo também faz parte. Overwatch é um fenômeno da Blizzard, aclamado tanto na questão da jogabilidade como da história, que é contada através de plataformas transmídias. Sendo assim, a análise não será focada somente no jogo, como também nas outras mídias que abordam a história do *game*.

No Brasil, o ramo de jogos vem crescendo cada vez mais. A expansão do mercado se dá pela chegada de novas tecnologias, além da popularização dos *smartphones*. Para se ter uma ideia, no Brasil, há mais aparelhos em funcionamento do que pessoas, segundo a 29ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas<sup>1</sup>. Ainda importamos muito mais jogos do que exportamos, mas ainda assim a indústria vem ganhando espaço, pelos diversos cursos de *game design* e a quantidade de profissionais que são exportados para grandes

---

<sup>1</sup>Disponível em: <<https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/pesti2018gvciappt.pdf>>. Acesso em: 13 de abril, 2021.

empresas, além disso temos o nicho dos *games indies* (Jogos independentes) brasileiros que vem ganhando cada vez mais adeptos e premiações. Um desses jogos é Celeste, que ganhou o prêmio de escolha do público no Independent Games Festival<sup>2</sup>, em 2018, ou alguns jogos *mobile* (jogos para *smartphones*) de sucesso como por exemplo Horizon Chase, que recebeu prêmios no exterior<sup>3</sup> e foi um dos mais baixados da *Apple Store*.

Segundo a revista Exame,<sup>4</sup> a indústria de *games* movimentou 1,5 bilhões de dólares só no Brasil em 2018, se tornando a maior na América Latina e 13º no *ranking* global. Os dados foram levantados pela Newzoo, uma empresa especializada na análise de mercado de *games*. O relatório afirma que no Brasil estima-se que 75,7 milhões de pessoas são consumidoras dessa mídia e que tanto mulheres quanto homens estão inseridos dentro do mercado, sendo o público feminino as maiores jogadoras de jogos *mobile*, com uma estimativa de 51% do público. A imagem a seguir é o infográfico produzido pela Newzoo que possui essas informações.

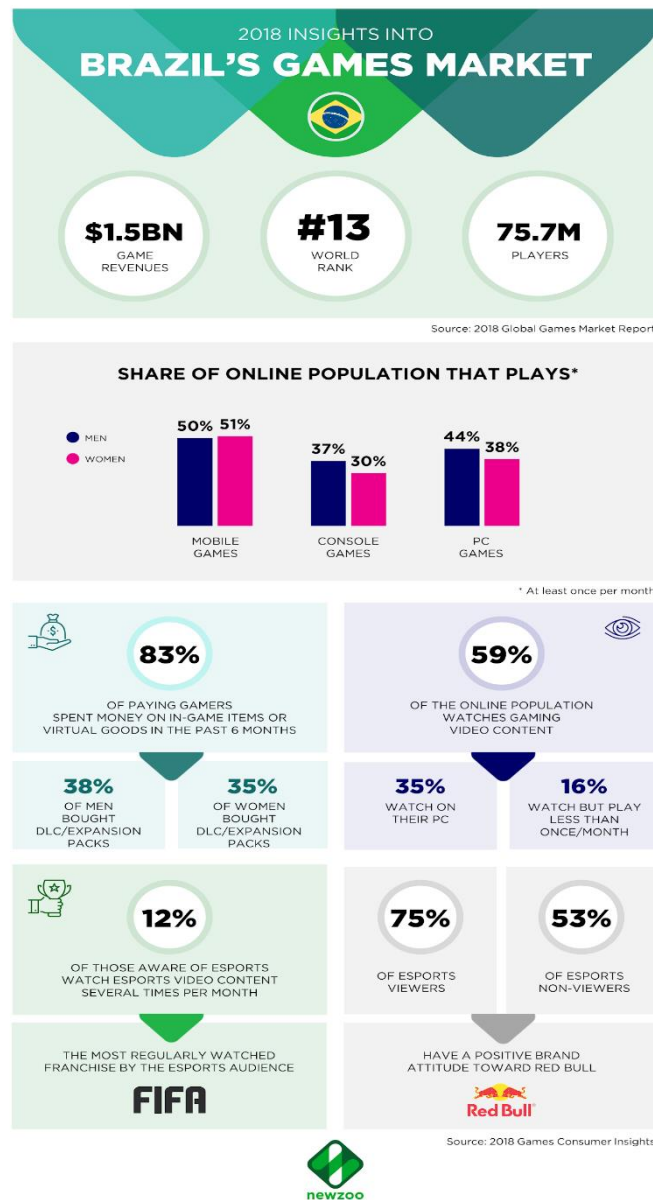
---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://igf.com/2018>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/06/horizon-chase-ganha-como-melhor-game-independente-no-4-big-festival.html>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://exame.com/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

Figura 1: Infográfico sobre os dados nacionais do mercado de jogos



Fonte: Pesquisa da Newzoo.<sup>5</sup>

Os jogos *mobile* são mais acessíveis pois não precisam de um console próprio para jogar e, como apresenta a pesquisa da Deloitte<sup>6</sup>, 92% dos Brasileiros possuem um *smartphone*. Consequentemente esse fato faz com que mais pessoas consigam jogar. Se antes os jogos eram

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/br/Documents/technology-media-telecommunications/Global-Mobile-Consumer-Survey-2018-Deloitte-Brasil.pdf>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

conhecidos como um brinquedo caro, nos dias de hoje é possível se entreter com eles a qualquer hora e em qualquer lugar.

Atualmente, observa-se uma dominância do mercado *Mobile*, jogos para *smartphones*, em relação a outras plataformas, como os *consoles* ou computadores. Os *PC games*, categoria que abrange o jogo *Overwatch*, que é objeto desta pesquisa, consiste na plataforma com menos público e, diferente dos *mobile*, aqui os homens são maioria, somando 44% do público-alvo<sup>7</sup>. Apesar do perfil do público ser masculino, as empresas vêm reformulando seus jogos para atrair mais mulheres, adicionando mais protagonismo feminino, ou seja, colocando mais mulheres em destaque, protagonizando grandes franquias, como, por exemplo, *The Last of us*, ou fazendo um trabalho de *redesign* de personagens que antes eram super sexualizadas, como no recente jogo da franquia *Mortal Kombat* (Figura 2). O primeiro *game*, lançado em 1992, só possuía uma personagem mulher. Para além disso, a franquia tem um histórico de sexualização feminina, a maior parte das lutadoras aparecem em vestimentas que mostram bastante seus corpos, além de possuírem seios demasiadamente avantajados, diferente dos homens no jogo que usavam armaduras ou roupas tradicionais. Nessa franquia, em específico, as mulheres lutavam de roupa íntima, algo completamente sem sentido.

Figura 2: Mudança no *design* da personagem Sonya, na franquia *Mortal Kombat*.



Fonte: Imagem retirada do *site* [code.likeagirl.io](http://code.likeagirl.io).<sup>8</sup>

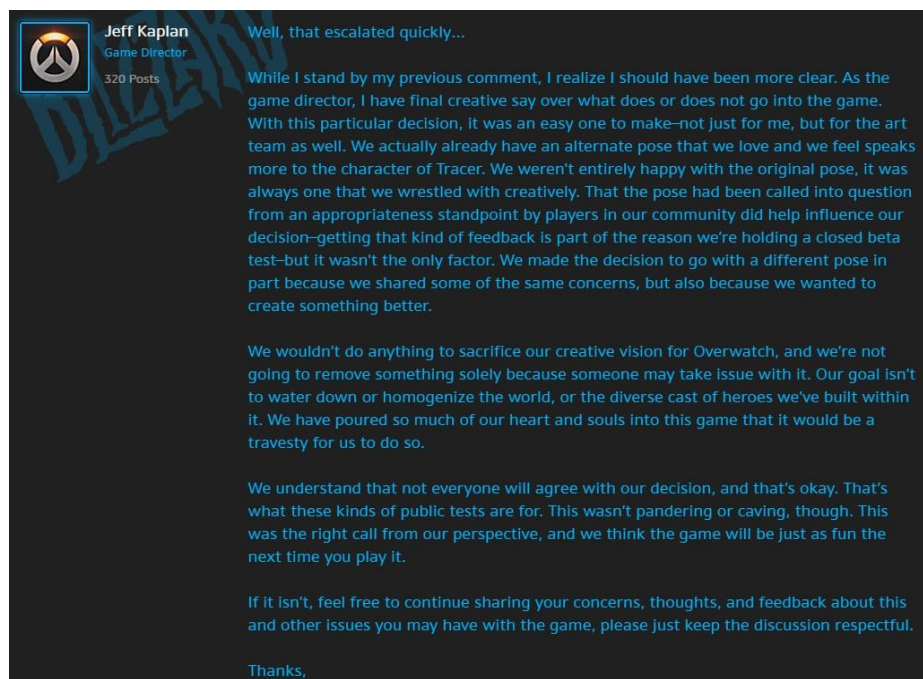
Esse movimento de desconstrução do machismo nos jogos vem de uma cobrança das próprias mulheres. Um exemplo disso é a polêmica em torno da *Tracer* (Figura 3), personagem do jogo *Overwatch* e a mais conhecida do *game*, que cumpre o papel de heroína dentro da

<sup>7</sup>Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>> Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://code.likeagirl.io/o-gênero-de-video-games-1884a5ca8e82>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

história. Durante a fase de testes do jogo, um dos usuários chamado “Flipps” fez um *post* reclamando sobre uma das poses da personagem em que ela aparecia de forma sexualizada e chamativa, nas palavras do jogador, a empresa havia reduzido a personagem em mais um *sex symbol* sem graça. A publicação gerou grandes debates e atraiu a atenção inclusive dos desenvolvedores do jogo. A Blizzard, empresa responsável pelo *game*, foi bastante criticada por sexualizar uma personagem que não tem nada de sensual em sua personalidade, muito pelo contrário, possui um jeito jovial e até infantil de agir e falar. Ocorreu muita polêmica nos fóruns espalhados pela rede, no Reddit, Facebook, Twitter e até mesmo no fórum oficial do *game*, locais nos quais diversas discussões acerca do jogo acontecem, a partir de postagens criadas por usuários do *game* ou até mesmo por funcionários da Blizzard. No fim, a empresa decidiu voltar atrás e remover a pose em questão do jogo, junto com um pedido de desculpas ao público feminino.

Figura 3: Pedido de desculpas do diretor do jogo ao público.



Fonte: *Print* postado no site Girls of the Storm.

Figura 4: Pose de vitória sexualizada da personagem Tracer.





Fonte: Portal de notícias G1.<sup>9</sup>

Diferente do público, o número de mulheres envolvidas profissionalmente no segmento dos jogos ainda é pequeno, apesar do número ter triplicado segundo o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018). Todavia, o Brasil infelizmente segue uma tendência do mercado internacional, no qual os homens também são maioria, segundo o levantamento da Gamesutra Salary Survey (2014). A própria pesquisa também aponta que as poucas mulheres que trabalham na área recebem menos do que seus colegas homens no mesmo cargo.

Segundo o Painel Games Brasil (2019), realizado por uma parceria entre a ESPM e o grupo SIOUX, a maior parte dos jogadores de *games* de forma geral se encontram na faixa etária de 25 a 34 anos. Esses dados confrontam o imaginário coletivo de que jogos são coisas de crianças e adolescentes, visto que a maior parte do público se encontra na fase adulta.

O sucesso dos jogos, como fenômeno de mercado, vem crescendo cada vez mais, como foi argumentado. Entretanto é necessária a preocupação de estudar como esse fenômeno afeta a sociedade no espectro do individual e, claro, no coletivo. Para isso, estudiosos de diversas áreas começaram a se debruçar sobre essa mídia e analisá-la das diferentes perspectivas de estudo, desde a área da saúde até a os estudos de comunicação. Este trabalho é uma adição aos estudos sobre *games*, mas também para os estudos sociais, dando ênfase a questões sobre representatividade e imaginários coletivos, que são alicerces para a construção de personagens e universos ficcionais.

Se no início os jogos não se preocupavam com questões narrativas, até mesmo por uma limitação tecnológica da época, nos dias de hoje, é quase uma exigência que existam personagens com algum plano de fundo, ou jogabilidade ancorada em alguma narrativa. Quando se decide jogar um *game*, alguns aspectos de interesse podem ser levantados, sejam

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/blizzard-retira-pose-sexualizada-de-personagem-feminina-de-overwatch.html>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

eles a jogabilidade do jogo, a narrativa, ou até mesmo uma nostalgia por já ter existido contato com a obra anteriormente. Esses pontos podem e devem ser estudados por pesquisadores, afinal, eles podem tanto revelar potenciais dos jogos, como também preferências e costumes de determinado grupo em determinada época.

Um dos pioneiros e principais nomes na área de estudos de jogos é o historiador holandês Johan Huizinga que, em seu livro “Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura”, dissecou sobre o ato de jogar em nossa sociedade. Em uma de suas citações mais famosas e replicadas ele afirma que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'. (HUIZINGA, 2014, p 33).

Para o autor o ato de jogar é inerente à condição humana, ou seja, ele não é socialmente construído, visto que, na visão dele, até mesmo os animais jogam em seus primeiros anos de vida, seja de uma forma recreativa ou para a manutenção da espécie. Um exemplo, são as brincadeiras que filhotes de cachorros têm entre si.

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 2014, p.5)

Uma das lutas, dessa área do conhecimento, é se consolidar como um campo de estudos, sem precisar ser realocado a uma subárea de algum grupo já existente. No artigo “Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014”, a autora Suely (2015) cita o estudioso Espen J. Aarseth (2001), que afirma que os *games* necessitam de um espaço só deles e que os separe dos estudos de cibercultura, pois os jogos já são os formatos mais promissores e completos dentro das mídias digitais. Uma mídia tão cheia de peculiaridades e que vem crescendo tanto precisa ser analisada separadamente.

No campo dos estudos de jogos digitais existem duas categorias: *game studies* e *computer game studies*. O primeiro abrange jogos de tabuleiro, cartas e outros não digitais. O segundo já fala dos jogos digitais, seja qual for a plataforma. Um dos dilemas dentro da área é a questão da multidisciplinaridade dos *computer gaming*. A pesquisadora Maÿrä (2008) afirma

que, ao mesmo tempo em que esses estudos são aplicáveis em várias áreas do conhecimento e precisam dessas aplicações, a dinâmica de trabalho acadêmica não favorece uma troca eficiente de saberes entre essas áreas, e o que poderia ser muito produtivo para o estudo de jogos digitais acaba não sendo. “Os estudos de jogos podem preservar melhor a sua posição interdisciplinar ao reforçar a sua autoimagem disciplinar” (MÃYRÃ, 2009, p. 328).

Overwatch é um First Person Shooter (FPS), uma modalidade de *game* que simula um confronto armado em primeira pessoa. Seu anúncio foi feito na Blizzcon, de 2014, nos EUA. A recepção na época foi muito positiva, sendo destaque em praticamente todos os portais de notícia especializados em jogos. Um dos fatores responsáveis pelo sucesso do anúncio foi a credibilidade que a própria Blizzard tem no cenário de *games*, sendo responsável por títulos de peso como World of Warcraft, o MMORPG (Multiplayer Massive Online Role-playing Game) considerado por muitos como o maior e melhor na sua categoria. Um MMORPG é um jogo em que se cria um personagem para viver aventuras em um mundo aberto dentro de uma simulação. A empresa não tem o hábito de lançar muitos jogos, entretanto, quando anuncia um novo produto, as especulações são sempre boas. O *game* foi comercializado em duas versões: uma de colecionador e a outra básica. A de colecionador custava R\$249,99 e a básica R\$159,99. Ambas versões foram lançadas para Microsoft Windows, Playstation 4 e Xbox One. Atualmente o jogo barateou em relação a seu lançamento, até a data desta pesquisa o valor da versão básica era de R\$ 69,00 e a de colecionador R\$ 149,00.

Em seu lançamento, o jogo possuía um elenco de 21 personagens que foram divididas em 4 funções: tanque, ofensivos, defensivos e suportes. Os tanques possuem a função de ser a linha de frente no confronto, esses personagens geralmente possuem uma maior resistência e habilidades de sobrevivência e mitigação de dano. Os ofensivos são aqueles responsáveis por eliminar alvos frágeis da outra equipe causando muito dano por segundo (DPS). Os defensivos têm a função de controlar os oponentes através de armadilhas, torres e controle de grupo (CC's). Por fim, os suportes têm a função de manter seus aliados vivos, através de habilidades de cura e proteção, e são também os mais frágeis e alvo principal dos ofensivos.

O jogo tem modos de *game* clássicos e arcades, que possuem regras variadas. Esses modos acontecem em 28 mapas com objetivos diferentes para conquistar a vitória. São eles:

- Modo clássico: é possível jogar os mapas de controle, ataque e escolta, além de junção de dois tipos de objetivo, como, por exemplo, um mapa que possua ataque e logo após escolta;
- Modo controle: ganha o time que ficar mais tempo dentro de uma área do mapa;
- Modo ataque: os times se dividem em atacantes e defensores; o primeiro ganha caso consiga conquistar as duas áreas do time defensor antes que o tempo se esgote;

- Modo escolta: um time deve levar uma carga até determinado lugar do mapa e o outro deve impedi-lo até que o tempo se esgote;

- Modo arcade: é possível jogar as partidas de capture a bandeira, combate até a morte (individual ou em grupo) e eliminação, além de modos de jogo temáticos que aparecem em ocasiões especiais como olimpíadas e *halloween*.

O capture a bandeira é uma releitura da brincadeira infantil, em que um time deve levar a bandeira do outro para sua base. No combate até a morte, os jogadores disputam para ver quem consegue matar mais oponentes antes que o tempo se esgote. Já na eliminação, jogadores se enfrentam cara a cara em uma arena de combate, aquele que ganha a melhor de três sai vitorioso.

Uma terceira forma de se jogar são as partidas ranqueadas, em que jogadores disputam em tempo real colocações no *ranking* global. Nesse modo, os jogadores são separados por elos, para que possam supostamente jogar contra pessoas com mesmo nível de habilidade. Os elos que existem atualmente no *game* são: bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre e grão mestre. À medida que um jogador vai ganhando partidas, ele ganha pontos e sobe no *ranking*; caso ele perca partidas, sua pontuação também será subtraída, podendo assim cair de elo. Caso o *player* precise treinar, o jogo também possui salas de treinamento e partidas contra inteligência artificial, além de um tutorial passo a passo que ensina o básico do jogo.

Em 2019, o jogo ganhou um novo modo, o Oficina, no qual jogadores podem criar partidas, customizar regras, inventar um novo estilo de jogar e ainda compartilhar com seus amigos. Dentro do *game* existem os cosméticos, que são recompensas dadas aos jogadores quando avançam de nível ou podem ser adquiridos por meio de compra. Sempre que um jogador avança de nível, ele recebe um *Loot Box*, uma caixa com cinco tipos diferentes de cosméticos (figura 3), são eles *stickers* para grudar em paredes no mapa, vozes extras para suas personagens, *emotes* e *skins*. As “peles” são visuais diferentes que uma personagem pode ter e são divididas em níveis de raridade, existindo do comum ao raro. Todos esses cosméticos também podem ser adquiridos individualmente através da moeda do jogo, que só pode ser conquistada através das *Loot boxes*.

Figura 5: Demonstração de prêmios de uma *Lootbox*.



Fonte: Site da Forbes.<sup>10</sup>

Já em seu ano de estreia, o jogo foi recorde de vendas e premiações. A empresa Superdata<sup>11</sup> analisou os números da Blizzard e constatou que ela havia lucrado cerca de 269 milhões de dólares apenas no primeiro mês de venda. Além disso, o *game* foi premiado com quatro troféus no *Game Awards*<sup>12</sup>, uma premiação especializada em jogos, considerada por muitos como o “Oscar” dos *videogames*, nas categorias melhor jogo do ano, melhor estúdio e direção, melhor jogo *multiplayer* e melhor jogo de *eSports* (jogos que possuem um cenário competitivo esportivo). Além disso, o *game* entrou no top 5 de jogos mais vistos na plataforma Twitch durante o ano. Como mostra a figura a seguir, o *game* assumiu posições muito boas em seu mês de lançamento, ficando em 5º lugar nos jogos mais lucrativos para *console* e em 1º lugar nos jogos para computador.

Figura 6: Ranking dos jogos com a maior receita em maio de 2016

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/06/10/the-math-behind-why-overwatches-loot-boxes-are-exhausting-to-unlock/?sh=6ac923242adf>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/overwatch/overwatch/overwatch-faturou-us-296-milhoes-no-mes-de-lancamento-diz-consultoria>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://thegameawards.com/history/year-2016>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

## TOP 5 GAMES ACROSS DIGITAL PLATFORMS, May 2016

	 Console	 PC	 F2P MMO
1	Uncharted 4: Thief's End	Overwatch	League of Legends
2	Call of Duty: Black Ops III	DOOM	Crossfire
3	FIFA 16	Counter-Strike: Global Offensive	Dungeon Fighter Online
4	Tom Clancy's The Division	Dark Souls III	World of Tanks
5	Overwatch	Minecraft	Dota 2
	 P2P MMO	 MOBILE	 SOCIAL
1	World of WarCraft	Monster Strike	Slotomania
2	Fantasy Westward Journey II	Clash Royale	DoubleDown Casino
3	Lineage I	Clash of Clans	Candy Crush Saga
4	Star Wars: The Old Republic	Game of War: Fire Age	Farmville 2
5	TERA: Online (West)	Puzzle & Dragons	Jackpot Party Casino—Slots

Top 5 ranked games across digital platforms by worldwide revenues, May 2016. Copyright © 2016 SuperData Research. All rights reserved. | [www.superdatasearch.com](http://www.superdatasearch.com)

Fonte: Site de pesquisa Superdatasearch.<sup>13</sup>

Overwatch se passa em um futuro pós apocalíptico, no qual a humanidade tenta se reerguer após a grande Crise Omnica, que devastou boa parte do planeta. Esse evento aconteceu com a revolta dos Omnicos, robôs com inteligência artificial que adquiriram consciência após evoluções em seu *software*. Os Omnicos possuíam fábricas no globo todo, onde se reproduziam em larga escala e atacavam cidades próximas. A humanidade parecia não ter chances contra o grande poder bélico dos omnicos, até que então foi criada a Overwatch, uma força tarefa com os melhores soldados de cada país a serviço da ONU (Organização das Nações Unidas). Graças ao grupo, a investida omnica foi recuando cada vez mais e suas fábricas destruídas. No fim da crise, a humanidade saiu vitoriosa e os omnicos foram reprimidos. Os omnicos que sobreviveram começaram a sofrer represálias da humanidade, até aqueles que não participaram da guerra e desejavam viver em paz. Favelas omnicas começaram a crescer em países que não aceitavam os robôs, como por exemplo em Kings Row, na Inglaterra.

Depois de se tornarem heróis, a Overwatch começou a receber investimentos e a se consolidar como uma organização militar e científica, atuando em diversos países, derrubando ditadores, prestando apoio médico e levando tecnologia de ponta. Essa foi a era de ouro da organização, na qual seus membros eram idealizados como heróis e a própria possuía um grande prestígio político no mundo.

Após o auge da Overwatch, escândalos começaram a aparecer, denúncias de assédio e corrupção começaram a vir à tona e a opinião pública começou a cair em cima da organização.

<sup>13</sup> Disponível em: <[https://www.afjv.com/news/6446\\_worldwide-digital-games-market-may-2016.htm](https://www.afjv.com/news/6446_worldwide-digital-games-market-may-2016.htm)>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

Ao mesmo tempo, a Blackwatch, divisão secreta da Overwatch, foi exposta, sendo revelados crimes como tortura e assassinato, por parte da organização. Não demorou muito para chegar o fim do grupo, que terminou de forma trágica em um atentado na sua principal base de operações. Jack Morrison e Gabriel Reyes, líderes da Overwatch e Blackwatch, foram dados como mortos após a explosão, além de outros inúmeros funcionários que estavam presentes no local.

À medida em que a Overwatch se enfraquecia, a Talon, organização terrorista que lucra com conflitos e guerras, começou a expandir sua influência e poder. No mesmo ritmo, o movimento anti-omnico tomava força no mundo. Países como Inglaterra e Rússia começaram a aderir a políticas anti-omnicas. Chegamos, então, ao atual momento do jogo, no qual heróis e vilões se enfrentam em campos de batalha: de um lado, organizações criminosas como a Talon; do outro, antigos membros da Overwatch e heróis nacionais de toda parte do globo.

O jogo segue uma tendência do mercado de incluir em seus personagens uma maior representatividade. Em entrevista<sup>14</sup> ao portal de notícias Polygon, Chris Meltzen, vice presidente sênior da Blizzard (2014), deixou claro que esse avanço na representatividade foi intencional:

Construímos jogos para todos. Queremos que todos venham jogar. Cada vez mais as pessoas querem se sentir representadas, de todas as esferas da vida, meninos e meninas, todo mundo. Nos sentimos em dívida para fazer o nosso melhor para honrar isso.

Apesar do jogo seguir essa demanda de forma mais eficiente do que outros títulos lançados no mesmo ano, como GTA V, franquia mais importante da Rockstar Games que se baseia em um mundo aberto em que o jogador deve realizar missões com diferentes tipos de personagem, ainda é perceptível uma predominância de homens brancos na produção do jogo<sup>15</sup>. Sendo assim, é possível, então, criar um *game* verdadeiramente diverso, se nem mesmo no processo de criação as mulheres não ocuparam uma posição de destaque?

Talvez um reflexo da ausência de mulheres envolvidas no processo de pensar o jogo seja a predominância do corpo feminino magro e padronizado. Apesar do jogo possuir atualmente 31 personagens jogáveis, apenas uma mulher, a personagem Mei, possui um corpo que está fora do padrão de magreza. Justo essa personagem é a que aparece com roupas que

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.polygon.com/2014/11/8/7176861/blizzard-overwatch-diversity>>. Acesso em: 14 de fevereiro, 2021.

<sup>15</sup> Lista de profissionais responsáveis pelo jogo disponível no livro de artes do game. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B6b63FA9RWorTmJkVFVWQTBQNzQ/view>>. Acesso em: 14 de fevereiro, 2021.



cobrem todo seu corpo. Mesmo que exista um corpo feminino diferente do padrão dentro do game, ele é escondido.

Até mesmo nas *skins* (aparências visuais diferentes da original que podem ser adquiridas dentro do jogo através de *loot boxes*) da personagem, que são lançadas esporadicamente, não há uma mudança nessa perspectiva de esconder o corpo. Um exemplo disso é a “pele” lançada para a personagem durante o festival lunar, no qual ela aparece com um kimono folgado, enquanto outras personagens magras como Widowmaker aparecem em roupas mais justas que colocam em destaque seu corpo “escultural”. As *skins* podem ser vistas abaixo nas figuras 19 e 20.

Figura 7: *Skin* da Mei lançada durante evento do jogo.



Fonte: Disponível no *site* Express.<sup>16</sup>

Figura 8: *Skin* da Widowmaker lançada no mesmo evento em outro ano.



Fonte: *Site* Aminoapp.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://www.express.co.uk/entertainment/gaming/758700/Overwatch-year-of-the-rooster-skins-bug-update-Meik>>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.

<sup>17</sup> Disponível em: <[https://aminoapps.com/c/overwatch/page/blog/overwatch-challenge-day-6/kLGz\\_54HGuQPwP04xpK10Gplp8rmY6Vkj](https://aminoapps.com/c/overwatch/page/blog/overwatch-challenge-day-6/kLGz_54HGuQPwP04xpK10Gplp8rmY6Vkj)>. Acesso em: 13 de fevereiro, 2021.



Outro fator que aparece como resultado do contexto de criação do jogo é a visão do estrangeiro. Overwatch possui personagens de várias nacionalidades, todavia há um fator em comum em todas essas personagens. Elas são representações do modo como o estadunidense enxerga o que vem de fora. Algumas dessas personagens possuem muitos estereótipos, como é o caso da personagem Lúcio.

Lúcio é um DJ brasileiro, nascido em uma favela do Rio de Janeiro, que possui em sua história o *background* de luta social, sendo ele o principal responsável por uma grande revolução em sua comunidade. O personagem possui uma personalidade alegre e festiva, característica que aparece em muitos personagens brasileiros que foram criados nos EUA, como o Zé Carioca (Disney, 1943) e a Laura (Street Fighter V, 2016).

Zé Carioca apareceu pela primeira vez no filme Saludo Amigos (Disney, 1943) como um amigo do Pato Donald. Ele possui uma personalidade alegre e brincalhona, com um jeito malandro, muito associado ao jeitinho brasileiro. O personagem é um papagaio, espécie tipicamente brasileira e possui predominantemente em seu *design* as cores verde e amarela, que remetem às cores da bandeira do Brasil.

Laura Matsuda é uma personagem do jogo Street Fighter V (Capcom, 2016), irmã do personagem Sean Matsuda. A brasileira é retratada como uma bela moça, cheia de jovialidade e carisma. A cor predominante no *design* da personagem é o verde e em seus movimentos dentro do jogo aparece o amarelo na composição dos raios que a personagem lança, outra vez remetendo à cor da bandeira.

Lúcio possui fortes elementos em seu *design* que remetem à sua nacionalidade. Além do predomínio das cores verde e amarelo em seu visual e suas habilidades dentro do *game*, o personagem mostra uma personalidade jovial e festeira, algo que para os estadunidenses é muito relacionado ao brasileiro.

Em uma das frases do personagem quando está conquistando o objetivo da partida é “Festa no objetivo, quem tá dentro”. Em um contexto de conflito armado, entre duas equipes, essa é uma frase no mínimo curiosa, que ressalta essa alegria e adoração por festas, mesmo em um ambiente no qual isso não é possível, o que demonstra o que está no imaginário americano em relação à cultura brasileira.

## **2.2. Identificando as representatividades em Overwatch**

Overwatch é conhecido pela comunidade *gamer* como um dos jogos mais inclusivos já feitos no *mainstream*. A proposta do jogo é que você se identifique com algum personagem, seja pela personalidade e enredo que lhe agrada, ou pelos elementos do *design* de cada herói.

Para entender as diversidades dentro de jogo foi realizado um trabalho de mapeamento e divisão dos personagens. O mapeamento é para entender quanta diversidade o jogo possui e a divisão serve para compreender como se dão essas representações.

Para ter um panorama mais geral do número e de quais representatividades o *game* aborda, foi elaborado o quadro com as representações percebidas em duas categorias gerais – representação política e representação social (Quadro 1). As representações políticas têm a ver com a história dos personagens dentro do enredo do jogo. Questões como terrorismo, cultura de guerra, preconceitos, aquecimento global, submundo do crime, *hackers*, monopólio da ciência, o homem como ciborgue e a luta de classes, aparecem tanto nas histórias separadas dos personagens como no enredo geral do jogo. As representatividades sociais têm a ver com os tipos de corpos que aparecem no *game*, que também não deixam de ser políticos. Foram mapeados corpos de diversas etnias do mundo todo, com alguma deficiência física, com personagens de idade mais avançada, além de representações femininas fortes e que fazem parte da comunidade LGBTQI+.

Quadro 1: Representações em Overwatch.

Nome	Representação Social	Representação Política
Ana Amari	Representação feminina, origem africana, possui idade avançada e deficiente visual de um olho.	Veterana de guerra, remorso pelas vidas que tirou na guerra.
Ashe	Representação feminina.	Submundo do Crime nos EUA, tráfico de armas.
Baptiste	Personagem Haitiano.	Órfãos de guerra, terrorismo, luta contra o terror.
Bastion	Não foi identificada.	Estresse pós-traumático, luta de classes.
Brigitte	Representação feminina.	Jovens dentro de guerras, cultura armamentista.
D.VA	Representação feminina,	Jovens dentro de guerras,

	cultura Geek.	espetacularização de conflitos bélicos, pressão estética e social em jovens mulheres.
Doomfist	Representação africana, homem com limitações físicas e uso de prótese.	Terrorismo, filosofias violentas, ciclo das guerras.
Genji	Representação asiática.	Submundo do crime, tradicionalismo.
Hanzo	Representação asiática.	Submundo do crime, tradicionalismo.
Junkrat	Personagem com limitações físicas e uso de prótese.	Preconceito, milícias e desalojamento de civis.
Lúcio	Personagem brasileiro, origem em uma classe social mais baixa.	Abuso de autoridade em favelas, luta de classes.
McCree	Personagem com limitações físicas e uso de prótese.	Submundo do crime.
Mei	Representação feminina, corpo fora do ideal de magreza, personagem asiática.	Aquecimento global, desenvolvimento científico.
Mercy	Representação feminina.	Antimilitarismo, ajuda humanitária.

Moira	Representação feminina, androginia.	Ciborgue, eurocentrismo científico, dilemas morais da ciência.
-------	-------------------------------------	--

Orisa	Não foi identificado.	Relação de dependência entre máquinas e humanos.
Pharah	Representação feminina, personagem africana.	Romantização da guerra.
Reaper	Personagem afro-americano.	Terrorismo, militarismo.
Reinhardt	Personagem de idade avançada.	Veterano de guerra, romantização da mesma.
Roadhog	Corpo fora do padrão de magreza.	Preconceito, milícias, desalojamento de civis.
Sigma	Personagem de idade avançada.	Limites da ciência, terrorismo.
Soldado 76	Representatividade gay.	Militarismo, homossexuais no exército.
Sombra	Representatividade mexicana.	Hackers, direito a informação, órfãos de guerra.
Symmetra	Representatividade Indiana, personagem com autismo.	Dilema entre ordem e liberdade, limites para corporações multinacionais, luta de classes.
Torbjorn	Personagem de idade avançada, nanismo.	Indústria armamentista, veterano de guerra.
Tracer	Representatividade lésbica, personagem feminina.	Militarismo, romantização de conflitos.
Widowmaker	Representatividade feminina.	Terrorismo, assassinato político.

Winston	Não identificado.	Monopólio científico.
Wrecking Ball	Não identificado.	Dilemas éticos da ciência.
Zarya	Representatividade feminina, corpo fora do padrão feminilidade.	Discriminação de raça.
Zenyatta	Não foi identificado.	Espiritualidade.

Fonte: Elaborado pelo autor.

De todos os personagens citados, resolvemos escolher a Moira para realizar um estudo de caso. Ela traz um conceito muito ancorado nos imaginários mitológicos sociais, que estão muito presentes em seu enredo e *design*. Para além da análise do imaginário, será feita também uma investigação identitária, o que ela representa dentro do *game* e fora dele, abordando questões sobre corpos desviantes da norma, da mulher na ciência e o conceito de ciborgue.

Para Stuart Hall (2006), as identidades modernas estão passando por um processo de fragmentação, isto é, novas estão surgindo a partir dos processos de superação da própria modernidade e conseqüentemente a entrada na pós-modernidade. Para o autor, as transformações no indivíduo social acabam por afetar também sua relação com ele próprio, gerando então essa crise da identidade.

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um "sentido de si" estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento-descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos – constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo. (HALL, 2006, p. 9)

O autor analisa três concepções de identidade: o sujeito do iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. O primeiro acredita que o homem já nasce com sua identidade e racionalidade sobre o mundo e a si mesmo, e que não importa as influências externas, sua identidade sempre permanecerá a mesma. Já o sujeito sociológico vem para refutar essa concepção fixa ao interior do humano, essa teoria acredita que a identidade é moldada pela sociedade e as trocas que o indivíduo realiza com a cultura, formando assim uma

identidade ligada à estrutura social. O sujeito pós-moderno se difere dos anteriores por estar nesse momento de cisão das identidades. Essa teoria acredita que nenhum ser humano possui uma identidade fixa que permanece ao longo da vida, independente do meio que ocupa. Muito pelo contrário, o sujeito na verdade intercala vários tipos de identidade, que algumas vezes podem ser contraditórias entre si, de acordo com o ambiente em que está, em alguma temporalidade de sua vida, ou a partir daquilo que o interessa, não estando, assim, ligado de forma duradoura a alguma estrutura social.

Dentro do *game* existem as funções tanque, defensivos, ofensivos e curandeiros, que são as identidades de cada personagem. Essas funções, impostas pelo jogo, fariam com que os jogadores na teoria se tornassem sujeitos sociológicos que desempenharam uma função fixa dentro do jogo a partir da identidade que escolhessem. Entretanto, esse pensamento não é aplicável na prática e, na verdade, o jogador, assim como a personagem que ele escolhe, exerce uma identidade pós-moderna. Apesar das funções estarem previamente distribuídas, existe a possibilidade dentro das partidas de você trocar de personagem a qualquer momento, ou seja, alterar a sua identidade. E mesmo que o jogador permaneça com apenas um personagem durante toda a partida, o seu papel dentro dela vai oscilar. Um exemplo disso é a personagem chave deste trabalho, Moira, que o jogo a tem na posição de curandeira, porém, para que a personagem exerça bem esse trabalho, ela também precisa assumir o papel de ofensiva, permitindo assim causar danos em seus inimigos para curar seus aliados.

A personagem Moira continua sendo um sujeito pós-moderno até mesmo em sua história dentro do *game*. Enquanto trabalhava na Overwatch, ela assumia uma identidade de aliada à organização, quando essa instituição lhe deu as costas, ela foi em busca de novos patronos, como o corpo científico da cidade Oasis e os maiores inimigos da Overwatch, a Talon, assumindo assim uma identidade antagonista a seus antigos aliados. O enredo da personagem é sobre uma mulher na ciência desafiando os limites do saber científico e o que se caracteriza como uma boa cientista, para os padrões da história dentro do *game*.

Segundo Stuart Hall (2006), as identidades que formamos estão sempre sendo associadas ao exterior, ou seja, a todos os tipos de influências presentes em nosso cotidiano. A mídia é uma das grandes divulgadoras e formadoras de identidades. Desde novos, somos bombardeados por personagens em programas de TV, animações e em jogos de *videogame*. “A identidade torna-se uma celebração móvel: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 2006, p. 13). Como observado pelo autor, há uma relação intrínseca entre representatividade e identidade e uma não pode ser construída sem a outra. É a partir da

representatividade que o sujeito pode acionar símbolos e significados para compor sua identidade e a partir disso influenciar também outros sujeitos.

Dentro dos jogos, esse movimento é ainda mais intenso. Quando jogamos algo nos envolvemos diretamente com a história, não somos somente espectadores, mas também nos tornamos os personagens daquele jogo. Se no passado, jogos como Super Mario (1985), Pacman (1980) e outros não abordavam as questões psicológicas de seus personagens, nos dias de hoje é quase que uma obrigação pensar o *background* de cada herói dentro de um jogo. Não foi só a tecnologia que melhorou desde o Pacman, mas a construção e o *game design* das personagens também, seja em virtude dos avanços técnicos, seja para suprir a necessidade do sujeito sociológico de se ver naquilo que consome.

Jogos famosos como Mortal Kombat (1992), por exemplo, criaram avatares femininas de uma forma erotizada, que nada tinham a ver com a história do jogo ou dessas personagens. A geração de meninas, que cresceu se questionando o porquê de lutadoras mortais usarem lingerie em combate, começou a exigir dos desenvolvedores do jogo uma melhor caracterização das suas heroínas de infância. Um fenômeno como Mortal Kombat (1992) com certeza esteve presente na casa de muitas crianças e ajudou a moldar uma parte da identidade do público infantil em dado momento da vida deles. Por isso a importância de se ter cuidado na forma como se representa um grupo, ainda mais um tão grande e importante que é composto pelas mulheres.

Para alguns grupos em especial, como pessoas LGBTQI+, a escassez de personagens na mídia que os representa é ainda mais alarmante. Essa falta de representação faz parte de um projeto político e social, como afirma a pesquisadora Guacira Lopes (2018) em seu livro “Um corpo estranho - Ensaio sobre sexualidade e teoria queer”.

As discontinuidades, transgressões e subversões que essas três categorias (sexo-gênero-sexualidade) podem experimentar são empurradas para o terreno do incompreensível ou do patológico. Para garantir a coerência, a solidez e a permanência da norma são realizados investimentos continuados, reiterativos, repetidos. Investimentos produzidos a partir de múltiplas instâncias sociais e culturais: postos em ação pelas famílias, pelas escolas, pelas igrejas, pelas leis, pela mídia ou pelos médicos com o propósito de afirmar e reafirmar as normas que regulam os gêneros e as sexualidades. (LOPES, 2018, p.75)

Quando essas minorias são representadas, muitas das vezes é feito ou de forma estereotipada ou em uma posição desviante da norma padrão, colocando em um recorte negativo. A consequência disso é que um grupo passa a se ver sempre em uma condição de

subalterno e excluído, afetando a forma como os indivíduos passam a olhar para si mesmos. Sem exemplos promissores representados na mídia ou em posições de destaque na sociedade, sobram para esses grupos as alcunhas de patológicos e incompreendidos, o que traz não só consequências psíquicas como também jurídicas.

São-lhes impostos custos morais, políticos, materiais, sociais, econômicos, mesmo que hoje a desobediência e o desvio dessa ordem sejam mais visíveis e até mesmo mais “suportados” do que em outros momentos. Custos que vão além do seu não-reconhecimento cultural. Como lembra Judith Butler, são inúmeros os efeitos materiais e as privações civis que se articulam a esse não reconhecimento. A família sancionada pelo Estado exclui gays, lésbicas e trans. (LOPES, 2018, p.81)

A história da personagem Moira pode ser resumida em uma palavra: Transgressão. A sua jornada é a de um corpo que transgrediu os limites aceitáveis para a época, seu processo para se tornar uma ciborgue atravessou as barreiras quando ela chegou ao nível do aprimoramento genético humano. Esse teto que Moira ousou transpassar teve consequências graves para seu renome dentro do meio científico e, graças a isso, o descrédito e a repressão de seus companheiros da área, em suma, na maioria homens brancos e poderosos, a tornaram uma renegada, um perigo para a sociedade.

O enredo de Moira e ela como uma personagem dentro do universo é transgressora e pode ser feito um paralelo entre ela e os estudos *queer*. Como explica Guacira Lopes (2018), os estudos *queer* começaram de uma contestação para com as estruturas sociais de opressão: mas, perguntavam alguns, valeria a pena integrar-se a tais instituições? Esses espaços que vedavam o ingresso dos “desviantes” e “diferentes” não teriam de ser, antes de tudo, questionados ou desprezados? Fazia sentido entrar em tal ordem social? Tornar-se respeitável, normal? Esse questionamento da ordem vigente está presente também na história dessa mulher da ciência, ela precisa mesmo do aval da Overwatch e dos grandes países para continuar a alavancar sua pesquisa? Ela precisa ser aceita entre seus colegas cientistas, que não foram capazes de refutar seus resultados? A que tipo de ciência ela tinha obrigação de prestar contas?

Os corpos *queer* são corpos julgados como transgressores, que fogem da normalidade e questionam as estruturas sociais, assim como o corpo de Moira como personagem que, além de ser uma ciborgue a nível do DNA, também possui características andróginas em sua visualidade. Pela sua história e aparência, Moira é um corpo *queer* e desviante dentro da história do *game*, todavia, como produto da empresa Blizzard não podemos considerá-la assim. A Moira como produto está muito ligada a uma grande empresa capitalista e, sendo assim, sua representatividade é transformada em mercadoria para então gerar lucro. Apesar de não



diminuir sua potência como uma das poucas personagens andróginas dentro dos *games*, a denominação *queer*, na concepção de Guacira (2018), vem carregada de um questionamento sobre as grandes estruturas de poder, e a Moira sendo um produto que não contesta seus criadores não pode ser considerada como *queer*, olhando por essa ótica.

Apesar da identidade andrógina ser potente e contestadora, é possível também problematizá-la dentro do *game*. O ato de assumir uma identidade com características de dois gêneros pode, no contexto de criação da personagem, revelar o apagamento de outra identidade, já que as identidades estão sempre em disputa uma com a outra, como apontam os autores Kathryn Woodward, Stuart Hall e Tomaz Tadeu da Silva, no livro “Identidade e diferença – a perspectiva dos estudos culturais”:

A identidade, tal como a diferença, é uma relação social. Isso significa que sua definição - discursiva e lingüística - está sujeita a vetores de força, a relações de poder. Elas não são simplesmente definidas; elas são impostas. Elas não convivem harmoniosamente, lado a lado, em um campo sem hierarquias; elas são disputadas. (SILVA, 2000, p. 81)

Quando os desenvolvedores colocam uma mulher andrógina no papel de ser contestadora dos dogmas científicos dentro do jogo, eles apagam o lugar que poderia ser de uma mulher com características físicas femininas, isso pode revelar um discurso por parte dos criadores da personagem, o de apagamento de figuras com traços físicos femininos que batam de frente com uma ciência masculina, as mulheres que contestaram o *status quo*, não importando em qual área sempre sofreram de um apagamento por parte do capitalismo, como mostra a autora Silvia Federici (2019), no livro “O Calibã e a Bruxa”. A mulher cientista é uma dessas figuras, já que sua luta pessoal é contra o teto de vidro da academia que não permite que um ser feminino cresça mais do que o permitido por essa estrutura.

Mais importante ainda, a figura da bruxa, que em *A tempestade* fica relegada a segundo plano, neste livro situa-se no centro da cena, enquanto encarnação de um mundo de sujeitos femininos que o capitalismo precisou destruir: a herege, a curandeira, a esposa desobediente, a mulher que ousa viver só, a mulher *obeah* que envenenava a comida do senhor e incitava os escravos à rebelião. (FEDERICI, 2019, p.23-24)

Coalescência significa fusão, união, junção ou aderência do que estava separado. Dentro do *game* esse é o nome de uma das habilidades de Moira. A personagem flerta bastante com a teoria do ciborgue e as questões de gênero atuais em nossa sociedade. Para explicar o conceito da personagem, tanto na história quanto no *design*, tomamos como referência o Manifesto Ciborgue, de Donna Haraway (1985), ensaio que disserta sobre os limites entre o biológico e a

tecnologia e levanta os seguintes questionamentos: Qual o limite entre as duas funções? Atingimos esse limite? Existe mesmo um limite nos dias de hoje? Já existiu algum limite, ou as demarcações são frutos de uma visão binária do mundo?

Moira é uma cientista do ramo da genética, especializada em reprogramação de DNA. A fama da personagem dentro do universo se dá tanto pela sua genialidade quanto pela controvérsia de seus métodos. Para a cientista, a ciência é o bem maior e a chave para a evolução da humanidade e, sendo assim, nada nem ninguém deve questionar o avanço científico ou seus métodos. Em um diálogo dentro do jogo com a personagem Mercy, há uma discussão sobre a validade do tipo de ciência que Moira pratica e a médica critica a postura da cientista dizendo o seguinte: "Descrever seu trabalho como antiético seria uma gentileza." A geneticista então responde: "Mas a verdadeira questão é se você pode ou não negar minhas descobertas." A partir desse diálogo, podemos perceber como, para Moira, não importa se sua metodologia está dentro dos padrões éticos ou não, o que importa são os resultados, a evolução humana.

O extremismo de Moira não está presente unicamente em seu modo de pensar, mas também afeta seu próprio corpo. A personagem utiliza a si mesmo como cobaia de seus experimentos e adequa seu corpo à medida que descobre novas tecnologias no ramo da genética. Um exemplo disso é a aplicação da tecnologia de dissipação celular, que descobriu tratando seu colega de trabalho Reaper. Após ver que o experimento foi um sucesso, Moira adicionou aquilo ao seu próprio corpo, desafiando os limites da biologia e evoluindo em sua perspectiva (Figura 4).

Figura 9: *Spray* da personagem Moira.



Fonte: *Print* de um dos *stickers* disponíveis dentro do *game*.

Segundo Haraway (1985), "no final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues"(HARAWAY, 1985, p 37). Moira é literalmente um exemplo de ciborgue, pois além de adicionar máquinas em seu corpo, ela também faz alterações genéticas em busca da evolução maior. Ela não só mistura as fronteiras do natural e do tecnológico em sua história, mas também em seu *design*. A personagem, diferente de todos os outros do jogo, não utiliza uma arma para lutar e sim seus próprios braços que possuem uma tecnologia acoplada. Além disso, a armadura de Moira tem muitos traços que remetem ao ciborgue, como a viseira que cobre seus olhos ou o compartimento em suas costas.

O *design* das habilidades de Moira também flerta com a teoria ciborgue. Dentro do jogo, a personagem é classificada na posição de suporte que tem como papel curar aliados. O método que ela utiliza para salvá-los é dispersar neles uma nuvem de energia biótica, tecnologia que, dentro do *game*, age na reparação em nível celular. Apesar de dentro da história Moira participar de um grupo terrorista que busca o lucro, suas ambições não têm a ver com riqueza ou causar o caos e, sim, como foi dito acima, em pesquisar sem parar, alcançar o potencial máximo da humanidade através da ciência. Assim como um ciborgue, a cientista é uma filha ilegítima do sistema capitalista e militarista. Haraway (1985) afirma que os ciborgues são esses filhos, mas apesar disso sua lealdade não está com esse sistema.

Moira não aceita um papel biológico ou socialmente construído para ela. Na verdade, a personagem busca uma constante evolução de seu eu e, ao mesmo tempo, da humanidade como um todo. Assim como uma feminista-ciborgue (HARAWAY, 1985), a personagem não quer para si uma identidade fixa, pois não acredita sequer na existência de uma, porque os avanços tecnológicos não são. Ela, assim como toda humanidade, está em constante evolução, acompanhando o desenvolvimento científico.



### **3. AS MÚLTIPLAS MÍDIAS DE OVERWATCH E A RECEPÇÃO DO PÚBLICO**

Esse capítulo tem o intuito de entender como funciona a narrativa transmídia, seus potenciais e suas fraquezas. Essa estratégia não é uma novidade dentro do universo dos *games*, se antes os jogos não se preocupavam tanto em aprofundar suas histórias, atualmente grande parte dos jogos, por mais simples que pareçam possuem um enredo. No caso de Overwatch, por possuir uma história grande e complexa, que abrange todos as suas personagens, foi escolhido usar essa estratégia transmidiática. É apresentado nesse capítulo algum dos elementos usados pelo *game* para contar essas histórias como por exemplo, curtas animados e desafios interativos com o público, para que ele possa montar um quebra-cabeça e descobrir mais sobre o *game*.

#### **3.1. Transmídia, a ferramenta para narrar e divulgar uma história**

O conceito de transmídia começou a ser aprofundado por Henry Jenkins, em seu livro *A cultura da Convergência* (2015), no qual o autor explica a sua análise a partir do fenômeno *Matrix* (1999), um filme que deu origem a uma série de produtos nas mais variadas plataformas, como revistas em quadrinhos, animações e jogos de *videogames*. Para Jenkins, um produto transmídia é toda história que é narrada por mais de uma mídia em que cada um desses produtos conta uma parte da história. “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2015, p. 138).

Há grandes obras dentro da cultura *pop* que podem ser consideradas transmídias, como por exemplo *Star Wars* (1977), de George Lucas; *A Bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez; ou *Evangelion* (1995), de Hideaki Anno. Esses produtos, na maioria das vezes, foram sucessos de bilheteria em suas estreias e marcaram os gêneros cinematográficos nos quais estão inseridos. Após o bom desempenho comercial, novos produtos começaram a ser produzidos em diferentes mídias e os universos dentro das obras foram expandidos.

Esse movimento narrativo exige que o público procure informações sobre o todo da história, se tornando consumidor de todos os seus produtos. Para alguns, isso é um meio de enriquecer as histórias através de novas mídias e possibilidades; para outros, é uma estratégia de mercado que busca dominar vários tipos de públicos diferentes. Mas por que não seria as duas coisas? Os produtos transmídia, assim como basicamente tudo hoje em dia, estão atrelados ao mercado e vêm de uma demanda do público por conhecer mais sobre as histórias. Todavia

é preciso pensar sobre a acessibilidade desse tipo de narrativa, principalmente quando ela é contada em uma plataforma na qual poucas pessoas possuem acesso, como por exemplo, os jogos de *console*.

Apesar de ser uma estratégia com grande margem de lucro, é preciso ter cuidado e avaliar se um produto pode ser ou não expandido a outras mídias. Logicamente, não é todo universo que pode se tornar transmídia, para isso, Jenkins afirma que a redundância não pode estar presente em uma boa narrativa transmídia e ela deve adaptar seu conteúdo para as diferentes plataformas que deseja utilizar. Segundo o autor, “a redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia’. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor” (JENKINS, 2009, p.138).

A recepção dos críticos com o segundo filme da franquia Matrix não foi positiva. Alguns, por não entenderem na época do que se tratava uma narrativa transmídia, julgaram a obra como um produto individual e não algo inserido dentro de uma narrativa de várias plataformas. Na época, Jenkins coloca em seu livro o comentário de uma das críticas que sintetiza bem o que estava sendo falado. A citação era de Fiona Morrow, do *London Independent*: “Podem me chamar de ultrapassada - o que me importa é o filme. Não quero ter de expandir a experiência cinematográfica me sobrecarregando com artificios turbinados” (MORROW, citada por JENKINS, 2009, p 149.). Um ponto foi colocado como negativo durante a polêmica sobre esse modo de contar história: o quão acessível, em termos de entendimento da narrativa, um produto é para aqueles que não se interessam pelo todo da história? Sendo assim, seria um produto transmídia algo para o grande público ou para um nicho específico de pessoas?

No caso de Matrix, a plataforma que deu origem às outras foi o cinema, mais especificamente o primeiro filme, sendo ele o principal responsável pelo sucesso da franquia. A história de Neo é contada de forma que o público a entenda, sem a necessidade de conhecimentos prévio sobre a obra, o que difere dos produtos seguintes que passaram a não só possuir *easter eggs* (informações escondidas dentro da história) como também a apresentar dados e personagens que não se explicam na mesma obra. Ou seja, para que você conheça o contexto de tal personagem, sua função na história, é preciso conhecer todos os produtos transmídia da obra. Esse tipo de relação exige um contrato entre a franquia e o público, em que o último deve caçar referências e narrativas dentro de outras plataformas. Todavia nem todos têm interesse em realizar esse movimento, assim, o entendimento geral sobre a obra fica para aquele público mais nichado e dedicado em descobrir mais sobre a história.

No mundo virtual, esse nicho se torna mais evidente com a criação de grupos e fóruns de discussão sobre as obras transmídia. O consumidor se junta a outros fãs para debaterem e descobrirem novos aspectos da franquia. Esse movimento acaba por unir fãs e demarcar públicos localizados na rede, o que leva as empresas de entretenimento a conhecerem melhor as demandas do público, mas também a receberem críticas sobre o produto.

O objeto abordado neste trabalho é considerado um produto transmídia, pois além do jogo e seus eventos comemorativos que acontecem dentro dele, a Blizzard narra a história de Overwatch, através de diferentes tipos de textos, dentre eles as produções audiovisuais, histórias em quadrinho, além de uma página em seu site principal sobre a história de seus personagens. O jogo não se preocupa em contar toda a história, para isso ele utiliza essas outras narrativas, de forma a conquistar seu público pelo enredo.

Uma dessas produções audiovisuais foi o curta animado “Alive” (Figura 7), que aborda o assassinato de uma importante figura política dentro da história, cometido pela personagem Widowmaker, em Kings Row. Da animação, os fãs conhecem mais sobre a personagem Widowmaker e Tracer, a rivalidade entre as duas e o porquê do assassinato do líder político. Em uma das cenas é possível ver um movimento pró omnico, que luta pela igualdade entre homens e robôs, durante o discurso de um líder da causa. Os manifestantes empunham placas sobre direitos iguais para homens e robôs e vibram com os discursos sobre igualdade do líder político. Dentro do mapa de Kings Row, no jogo, é possível perceber que existe um conflito entre robôs e homens, seja pelas pichações contra os primeiros ou pela existência de uma “favela omnica” no subterrâneo. A partir do jogo, é possível entender a história do mapa, todavia, para entender toda a história desse mapa, em específico, é necessário assistir também o curta, jogar o evento “Overwatch: Arquivos”, que conta um acontecimento marcante na história do jogo, além de ler a HQ “Insurreição”, disponibilizada no *site* do jogo.

Kings Row é um bairro fictício localizado em Londres. A importância desse local para o jogo começa bem antes da crise omnica. O espaço possuía uma grande favela omnica em seu subsolo, onde os omnicos viviam, onde é possível ver ao jogar o *game*, ao mesmo passo que movimentos de intolerância por parte da polícia e da população humana cresciam.

Após a eclosão total dos conflitos acontecer, graças à crise omnica, a cidade de Londres havia se tornado um verdadeiro campo de guerra, sendo necessária a intervenção direta da tropa de elite Overwatch para derrotar os robôs. Com o fim da guerra e rendição dos omnicos, o movimento de intolerância às vidas omnicas ganhou ainda mais força. Eles eram vistos como uma ameaça, um barril de pólvora prestes a explodir novamente em Kings Row. O processo de isolamento das máquinas na periferia foi ainda mais agravado, muitos comércios no bairro

começaram a fechar as portas para os omnicos, fachadas eram grafitadas com mensagens que incentivavam o ódio contra as máquinas, como as das figuras 20 e 21. Movimentos de milícias, tanto por parte de humanos como de máquinas, começaram a se fortalecer.

Figura 10: *Print* tirado de uma parede dentro do cenário Kings Row.



Fonte: *Print* feito pelo próprio autor dentro do game.

Figura 11: Outro *Print* feito de uma parede, do mapa Kings Row



Fonte: *Print* feito pelo autor dentro do game.

Um desses grupos, o “Setor Nulo”, ficou muito famoso por ser o responsável pela insurreição omnica, que destruiu boa parte de Kings Row e fez centenas de vítimas. Nas vésperas de um acordo de paz entre omnicos e humanos, a organização começou um levante e fez o prefeito de Londres e outros 100 civis de refém. Foi necessária novamente a intervenção da Overwatch, que mobilizou os agentes Tracer, Mercy, Reinhardt e Torbjorn para resgatar os prisioneiros. No fim, a Overwatch saiu vitoriosa e as ações do setor foram desligadas.



Esses acontecimentos levam ao contexto atual do jogo e dão um sentido ao que o jogador faz durante as partidas nesse mapa. O objetivo da equipe atacante é levar um dispositivo de PEM (Pulso eletromagnético) até a periferia omnica, no subsolo, para que, assim, todos os robôs sejam desligados. O time defensor assume o papel de herói na partida tendo que impedir que milhares de omnicos sejam mortos. Apenas jogando o jogo você pode ter uma ideia do que acontece observando alguns detalhes do mapa, todavia, em partidas rápidas, nem sempre o jogador terá o tempo necessário para observar o *design*. Sendo assim, na maioria das vezes, esses detalhes são percebidos após jogar muitas vezes o mapa e acompanhando os outros produtos transmídia.

Só nessa parte da história foram acionadas três mídias diferentes para contar a narrativa e ambas dependem uma das outras para acionar sentido ao enredo. Não é necessário conhecer a trama para jogar, entretanto, para aqueles fãs mais assíduos da história, vale a pena ter contato com todas as mídias.

Figura 12: Imagem de divulgação do curta animado “Alive”.



Fonte: Canal oficial do Overwatch no Youtube.<sup>18</sup>

A Blizzard não utiliza da estratégia transmídia para apenas narrar a história do *game*, ela também a usa como forma de *marketing*, como, por exemplo, no *case* de sucesso da personagem Sombra (figura 13). Antes de seu lançamento, a Blizzard começou a soltar pistas sobre ela através de um ARG (*Alternative Reality Game*).

---

<sup>18</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=U130wnpi-C0>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

Figura 13: Imagem da personagem Sombra.



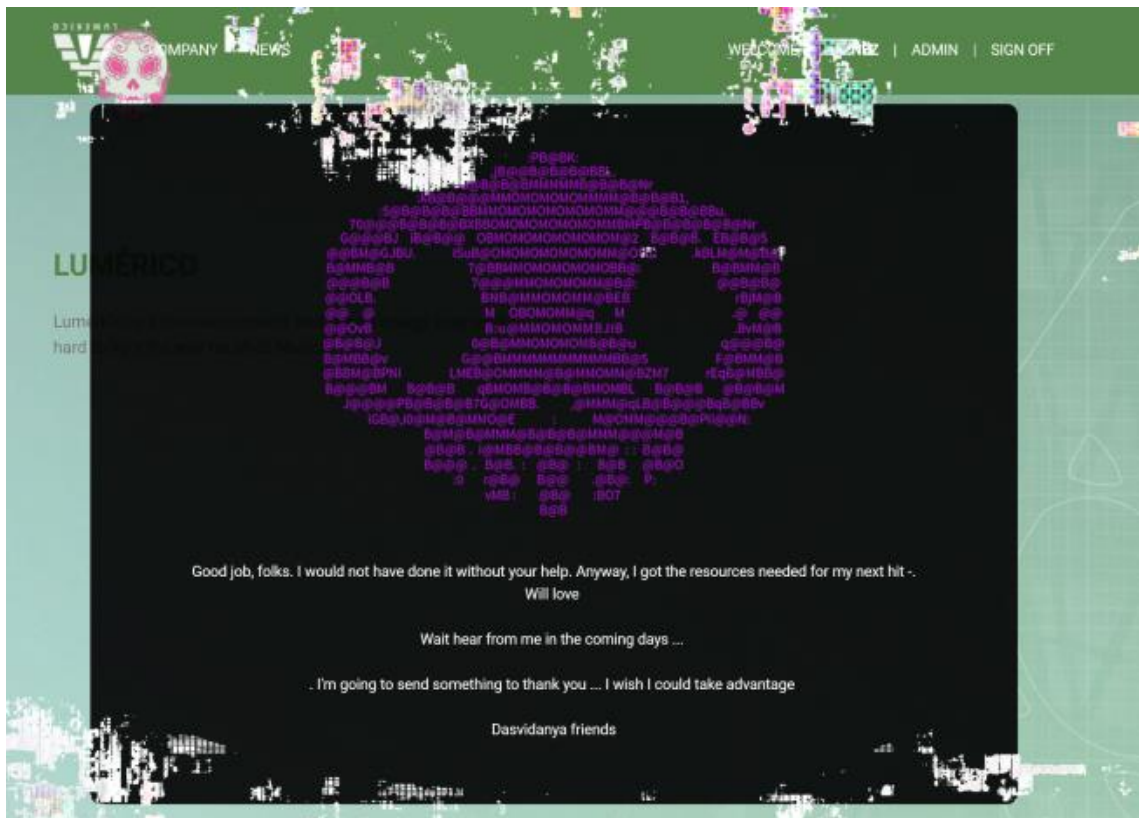
Fonte: Site oficial do Overwatch.<sup>19</sup>

O ARG foi feito na forma de um jogo de detetive entre a empresa e o público, soltando pistas em forma de código binário ou em *frames* de vídeos. A partir disso, começou uma verdadeira caça ao tesouro nos fóruns da Blizzard e do Reddit. Os usuários demoravam dias para decodificar os códigos que levavam a outros códigos ou páginas enigmáticas. Uma dessas pistas guiava a um site da Lumérico, uma empresa fictícia do jogo e, no site, havia um telefone de contato. Os detetives virtuais começaram a ligar para esse número que possuía uma mensagem automática falando vários números aleatórios que foram mais tarde decodificados para a url “HTTPS://lumerico.mx/takecontrol/index.html”. Nesse site, havia um texto da Sombra para os detetives os parabenizando por chegar até ali, como mostra a Figura 14.

---

<sup>19</sup>Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/sombra/>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

Figura 14: Mensagem deixada pela Sombra em seu ARG

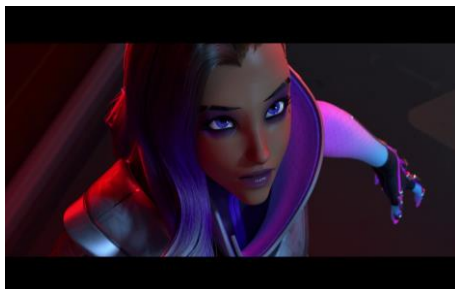


Fonte:Disponível no *site* se7en.ws<sup>20</sup>

O pré-lançamento de Sombra durou 5 meses e a personagem foi revelada durante a Blizzcom, um evento anual da produtora em que as novidades sobre as franquias são reveladas, de 2017. A apresentação da personagem foi fiel a sua estética de *hacker* e ela apareceu após os telões do evento serem supostamente “hackeados” por ela, dando início ao curta “Infiltration” que apresenta a personagem. A imagem do curta se encontra na Figura 15.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://se7en.ws/overwatch-sombra-arg-still-updating-even-though-we-all-know-whats-coming/?lang=en>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

Figura 15: Imagem de divulgação do curta “infiltração”.



Fonte: Canal oficial de Overwatch no Youtube.<sup>21</sup>

A história de Sombra começou a ser contada antes mesmo de seu lançamento oficial. Os fãs não sabiam como era o *design* da personagem, mas já era de conhecimento que se tratava de uma *hacker* que estava tentando derrubar uma grande empresa que oprimia a população de baixa renda do seu país. A Blizzard contou a história de uma *hacker* através de um *game* no qual o público devia se tornar um *hacker*. O resultado disso foi que a euforia em cima da personagem foi muito grande.

É perceptível que a Blizzard trabalha em diferentes mídias para divulgar e contar a história de seu jogo. Uma dessas mídias são as *webcomics*, histórias em quadrinho online, que contam mais sobre os personagens, missões importantes na história do jogo e curiosidades que movimentam todo um debate dentro da comunidade. Uma dessas curiosidades foi a revelação de que a personagem Tracer era lésbica, na *webcomic* “Reflections”, no qual foi mostrado que Tracer possui um relacionamento com uma mulher chamada Emily. Esse produto gerou uma gama de discussões em fóruns e redes sociais, já que foi uma forma de representatividade muito importante para a comunidade LGBTQI+. Aliás, foi também em uma HQ que outra personagem foi revelado como *gay*, o Soldado 76.

Mas, por que a Blizzard escolhe outras mídias para contar todas essas narrativas? A resposta talvez venha dos pesquisadores Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão que, em seu artigo *Through the Looking Glass: Weavings between the Magic Circle and Immersive Processes in Video Games*, analisaram o processo de imersão dentro de um *game*:

Quando um jogador está impedido por um obstáculo ou desafio que deve superar. Toda sua atenção vai estar focada nessa tarefa. Consequentemente a atenção dada à narrativa ou todo o macro que está fora desse desafio será diminuída. (FERREIRA; FALCÃO, 2009, p 6)<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=P95F9KKUYaQ>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

<sup>22</sup> Tradução feita pelo autor.

Por se tratar de uma fusão de jogo *First Person Shooter* (FPS) e *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) é muito difícil acionar uma narrativa linear dentro desse tipo de jogo, pois ele se trata basicamente de uma competição entre duas equipes para alcançar um objetivo no qual toda a atenção deve estar voltada para a *gameplay*, ou seja, cada segundo importa muito para o resultado final. A proposta do jogo é do público poder jogar várias partidas sem a necessidade de um modo história ou de construir uma narrativa dentro das partidas. A história fica a cargo dos elementos do *design* nos mapas, como foi citado em Kings Row, ou no subjetivo do que deve ser feito em cada partida para garantir a vitória. Um exemplo dessa subjetividade nos objetivos aparece no mapa de “Numbani”, no qual uma equipe deve levar um artefato muito valioso para o Museu de História Nacional e a outra deve impedir. Para um jogador casual, a história por detrás dessa partida pode passar despercebida, entretanto, para aqueles que já possuem um conhecimento prévio sobre a narrativa do jogo ou que se atente aos detalhes minuciosos do mapa, aquilo possui um contexto, mesmo tratando-se de só mais uma partida, dentre as várias que ele irá participar.

Para suprir uma demanda de um grupo de jogadores interessados em um modo história, a empresa lança uma vez ao ano o evento “Arquivos”, quando os jogadores participam de um modo história sobre algum acontecimento importante no passado do jogo. A recepção nesse evento foi muito positiva, tornando-o um dos mais aguardados durante o ano, já que nele são feitas revelações e novas *skins*<sup>23</sup> temáticas são adicionadas ao jogo, geralmente que remetem ao passado dos personagens.

Em Overwatch, a sinergia midiática se dá pelos detalhes dentro do jogo e pela sua narrativa fora. Diferente das outras mídias aqui citadas, como Matrix, o movimento de expansão das mídias ocorreu partindo do jogo e não o contrário. Sendo assim, o universo de Overwatch segue em expansão a cada ano e sempre que um novo produto de mídia é anunciado, os jogadores podem descobrir um pouco mais sobre o que estão jogando.

Apesar de o cargo chefe da Blizzard ser os produtos midiáticos voltados para o ambiente digital, a expansão não fica restrita a esse campo. Existem inúmeros brinquedos dos personagens do jogo, além de inúmeros produtos físicos que levam a marca do *game*, como camisetas, *funkos* (coleção de bonecos da cultura *pop*), quebra-cabeças, pelúcias, chaveiros e muitos outros.

### 3.2 Comunidades virtuais

---

<sup>23</sup> Aparências visuais alternativas para os personagens

Overwatch possui uma das comunidades virtuais mais ativas dentro dos jogos digitais, existem centenas de grupos e fóruns sobre o jogo, que abrangem desde discussões sobre jogabilidade como também sobre a história do jogo. Nas palavras de Howard Rheingold (2014), comunidades virtuais são uma “teia de relações pessoais” presentes no ciberespaço, formadas quando pessoas mantêm conversas sobre assuntos comuns durante um período relativamente longo.

Um desses grupos de debate se encontra na plataforma do Facebook e se chama “Overwatch Brasil”<sup>24</sup>, que até o dado momento possuía cerca de 95.500 membros. Esse é um grupo mais generalista que abrange todos os fãs do jogo. Dentro do grupo é possível perceber uma predominância de postagens sobre jogadas interessantes que os membros fizeram dentro do jogo. Isso aponta que a ferramenta de gravação da jogada da partida, desenvolvida pela empresa, vem sendo muito utilizada pelos jogadores como uma forma de compartilhar suas experiências *in-game* com outros jogadores. É justamente esse tipo de compartilhamento que mantém viva uma comunidade virtual, mais do que as ferramentas de um grupo ou fórum. No fim, o que realmente importa para uma comunidade virtual é o conteúdo que é disponibilizado, a troca de afetos entre membros. Martino (2014), em seu livro “Teorias das mídias digitais” afirma que:

Agrupamentos sociais construídos a partir de relações interpessoais mediadas por uma tela digital na qual estão informações sobre o grupo, as comunidades virtuais ganham força não por conta da tecnologia, mas pelas intenções, vontades, afetos e conhecimentos compartilhados – interação humana é o ponto de partida e a razão de ser das comunidades virtuais. (MARTINO, 2014, p 45)

Diferente das comunidades humanas dentro de um espaço físico, as virtuais possibilitam que pessoas que estejam distantes geograficamente consigam se relacionar. Esse tipo de entrosamento não se dá somente pelos grupos e fóruns, mas também dentro do próprio jogo que é separado por regiões: Américas, Ásia e Europa. Isso permite que jogadores do Brasil possam interagir com pessoas de toda a América do Sul, quebrando, assim, uma barreira geográfica. Esse movimento não é tão inclusivo quanto parece, afinal, a barreira linguística ainda é um empecilho para muitos jogadores, visto que o jogo necessita de um diálogo entre os membros de uma equipe.

Dentro da comunidade de Overwatch existem grupos ainda mais segmentados, como aqueles exclusivos para mulheres, ou com grande número de membros LGBTQI+. Um desses

---

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/brasilow>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

se chama “Overwatch Gurls Group”,<sup>25</sup> o grupo nasceu a partir de outro que se chamava “Runeterra Gurls Group”, voltado para o jogo League of Legends (2009). A comunidade é focada em Overwatch e vivência feminina e LGBT. Nele é possível ver *posts* sobre memes do universo LGBTQI+, alinhados às temáticas do Overwatch, como o da Figura 11, jogadas em destaque dos membros, informações sobre o jogo, novidades sobre futuros projetos da Blizzard e muitos outros.

Figura 16: *Print* de um post do grupo Overwatch Gurls Group.



Fonte: Grupo do Facebook Overwatch Gurls Group.<sup>26</sup>

A imagem acima representa bem essa fusão entre conteúdos de Overwatch com cultura LGBTQI+. A imagem foi retirada do *Reality Show Rupaul's Drag Race*, em que *drag queens* competem em diversas provas para se tornarem a maior *drag* americana do ano. Junto com a imagem, está um texto editado que retrata uma situação que acontece dentro do jogo. Nesse meme, há uma junção entre o universo do *game* e da vivência LGBTQI+ e ele é direcionado a pessoas que transitam nas duas comunidades.

Todavia não só de entretenimento o “Runeterra Gurls Group” vive. Quando a Blizzard anunciou a sexualidade da personagem Soldado 76, membros do grupo começaram a se organizar para repelir ataques homofóbicos em páginas sobre o jogo e até mesmo no maior canal feito por fãs do Youtube. Um desses exemplos está na imagem abaixo, em que um

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/overwatchgurls>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/overwatchgurls/permalink/991967941140465>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

membro do grupo propõe uma mobilização para comentar e dar *dislike* em um vídeo que tratava a sexualidade da personagem como bizarra.

Figura 17: *Print* de outro post no mesmo grupo



Fonte: *Print* feito de um post do grupo Overwatch Gurls group.<sup>27</sup>

O exemplo acima é uma extensão da nossa vida política que alcança o *ciber* universo. Grupos minoritários estão usando a internet como uma ferramenta de divulgação e comunicação sobre suas lutas políticas. Ora a rede funciona como um meio para divulgar ideias e organizar movimentos, outrora para criticar e lutar contra movimentos que infringem os direitos dessas minorias políticas.

Pensada em seu sentido mais amplo, a política nas mídias digitais relaciona-se com as diversas manifestações e afirmações de identidade, na disputa pela chance de chamar a atenção de outras pessoas para problemas sociais diversos, procurando não apenas o engajamento, mas também a visibilidade. Isso significa aparecer em público e dar mais espaço para uma causa, reivindicação ou problema. (MARTINO, 2014, p 86)

A internet não é só o melhor modo para que fãs de um jogo se relacionem, ela também é o principal meio que liga a empresa aos seus consumidores. Entretanto, a Blizzard nem sempre leva em consideração as críticas feitas aos seus produtos, como exemplo a revolta de

<sup>27</sup> O post não está mais disponível no grupo



boa parte do público que joga “World Of Warcraft” (BLIZZARD, 2004) em relação ao modo como a empresa vem tratando o jogo. A tendência é que seja a partir do *feedback* que melhorias possam vir a acontecer em um jogo.

A empresa se mostrou muito alinhada com as questões enunciadas pelas minorias políticas durante o lançamento de Overwatch, pois passou a escutar esse público e diminuiu a sexualização do *design* de suas personagens, adicionou mais representatividade em seus jogos e outros movimentos que foram demandados pelo seu público, mesmo que a grande maioria seja homens heterossexuais e brancos. Conforme foi dito no início desta monografia, em 2016, nas vésperas do lançamento de Overwatch, uma crise de imagem<sup>28</sup> começou a aparecer antes mesmo da estreia do *game*. Uma pose de vitória da personagem mascote do jogo, Tracer, foi acusada de ser sexualizada demais, levando em consideração que ela não possui relação alguma com a personalidade ou o *design* da personagem. A Blizzard agiu rapidamente para retirar a pose em questão, mesmo com a polarização que se deu. De um lado, um público majoritariamente masculino afirmando que tudo não passava de “mimimi” e, do outro, jogadores, em sua maioria mulheres, afirmando estarem incomodados com a sexualização de uma personagem feminina no ano de 2016, em que tantas outras empresas já haviam começado um processo de dessexualização dos *designs*.

Apesar da maioria do público ainda ser composta por homens, a Blizzard não hesitou em agir, já que aquela crise de imagem foi anunciada em diversos portais de informação sobre *games* no mundo todo, gerando uma grande repercussão negativa para o jogo, antes mesmo de ser lançado. Um próximo acontecimento que registramos aqui é algo recente, que ocorreu durante a transmissão oficial do campeonato mundial de Hearthstone (BLIZZARD, 2014), em Outubro de 2019. Na ocasião, o ganhador do torneio Chung "blitzchung" Ng Wai realizou um protesto em defesa de Hong Kong, durante a transmissão *online* da final da competição. A cena em questão pode ser observada na imagem a seguir.

Figura 18: *Print* tirado no momento em que o jogador fez seu protesto.

---

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/blizzard-retira-pose-sexualizada-de-personagem-feminina-de-overwatch.html>>. Acesso em: 13 de fevereiro, de 2021.



Fonte: Site sobre jogos The Enemy.<sup>29</sup>

A posição da empresa foi a de punir o jogador, retirando dele o prêmio de 2 milhões de dólares, além de banir o jogador de campeonatos durante 1 ano. Em pouco tempo, os fóruns da empresa estavam em chamas e, inclusive, uma dessas plataformas que estava hospedada no Reddit foi fechada por um dos moderadores em forma de protesto contra a organização. Um site chamado “Gamers for freedom” foi criado no intuito de organizar protestos em eventos da empresa, como a Blizzcon, a conferência anual da Blizzard, incentivando os jogadores a irem com máscaras de gás em apoio ao jogador. Após isso, a empresa cancelou o evento de lançamento de Overwatch para a plataforma de Nintendo Switch, em Nova York, sem prestar esclarecimentos. Essa reação, em conjunto com outras tomadas pela empresa, pode revelar um receio de sofrer protestos e represálias em seus eventos.

Mas o que poderia levar uma empresa norte-americana a censurar um jogador que criticou o estado chinês? A resposta talvez esteja no medo de perder um grande mercado às vésperas do lançamento de seu novo jogo, “Diablo Immortal”, para smartphones. É sabido que os chineses são grandes consumidores de jogos *mobile*, sendo um dos maiores mercados do mundo para esse tipo de *game*.

Todavia, a polêmica não pararia por ali, dois senadores americanos, Ron Wyder, do partido Democrata, e Marco Rubio, do partido Republicano, enviaram uma carta a Robert A. Kotick, chefe executivo da empresa. Nela, os senadores demonstram preocupação em relação aos rumos que a empresa está tomando e afirmam estar cientes de que o governo chinês vem pressionando empresas americanas como a Apple em seu território. Na carta (disponível no anexo 1), é reconhecida a importância econômica da China e como isso pode influenciar nas políticas internas de empresas americanas.

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/blizzard-bane-pro-player-de-hearthstone-por-manifestacao-politica-pro-hong-kong>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

A questão é que a Blizzard vem se tornando uma empresa cada vez mais gananciosa em relação aos lucros. No passado, a empresa era reconhecida como a maior empresa de jogos, dada a qualidade de seus produtos, a atenção que dava a seu público e sua inovação no mercado. Nos dias de hoje, suas ações são constantemente questionadas, tanto pelos seus clientes quanto pelo próprio estado, mídia americana e seus fãs. Um exemplo disso é o vídeo disponível no Youtube “A Máscara da Blizzard caiu”<sup>30</sup>, no qual um fã explica a situação e suscita argumentos que vão contra as recentes decisões da empresa. No vídeo, ele mostra como a mídia americana vem tratando a polêmica. Foi feito um *print* pelo autor no momento do vídeo que mostra a repercussão do caso no canal Fox News.

Figura 19: *Print* do vídeo “A Máscara da Blizzard Caiu” que mostrou a repercussão do caso na imprensa.



Fonte: Vídeo “A Máscara da Blizzard caiu” disponível no Youtube.<sup>31</sup>

A comunidade vem se expressando cada vez mais sobre como a Blizzard vem agindo em relação aos seus jogos e as polêmicas envolvendo a companhia, porém, a postura da empresa está cada vez mais fechada às críticas. Se a Blizzard via seus jogadores como uma voz a ser escutada no começo, hoje ela parece enxergá-los com descrédito.

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=s16cL6bghqM&t=1028s>>. Acesso em: 12 de fevereiro, 2021.

<sup>31</sup> Vídeo não está mais disponível na plataforma



## 4. MOIRA E OS IMAGINÁRIOS POSSÍVEIS

Esse capítulo tem como objetivo analisar a personagem Moira em dois aspectos, na sua visualidade e em seu enredo. Ambos elementos são muito significantes por possuírem inspirações muito fortes nos imaginários antropológicos, em especial no arquétipo da “mãe terrível” proposto por Durand (2002). Para entender a visualidade da personagem, foram observados a aparência original da Moira, suas *skins*, seu vídeo de divulgação e também alguns dos seus *sprays*. A história da personagem, que está disponível no site oficial do jogo, suas interações sonoras com outros personagens e também o mesmo vídeo de divulgação dão conta de revelar o enredo da personagem e algumas das suas construções psíquicas.

### 4.1. Desenho metodológico

Os principais questionamentos desta pesquisa partem de algumas palavras chaves: estratégias, representatividade e imaginário. O que se entende como representatividade dentro do *game* e onde ela está? Existe a intenção por parte dos criadores da Moira dela ser lida como andrógina? Quais imaginários mitológicos estão presentes na construção da Moira? Por que a personagem é considerada uma ciborgue visualmente e em suas ideias? De que maneira as estratégias transmídias auxiliam na construção desses personagens? É possível um *game* criado nos EUA representar bem pessoas de outras nacionalidades? Esses questionamentos estão presentes em todo trabalho e serão aprofundados neste capítulo.

A representatividade, à primeira vista, é um dos grandes pontos positivos do *game* que possui personagens de várias nacionalidades e diversos elementos de *design* e enredos diferentes. Todavia é preciso lembrar o contexto de criação do jogo e quem o criou. A Blizzard é uma grande empresa no *mainstream* dos jogos, sendo conhecida como uma das maiores e melhores, um prestígio adquirido após anos no mercado, pelos diversos prêmios que seus *games* já ganharam e, claro, pelo sucesso de vendas dos seus produtos.

Para analisar o potencial da representatividade, os autores escolhidos foram Stuart Hall (2006) e Guacira Lopes (2018), alguns dos principais nomes nos estudos identitários. Mesmo a questão da representatividade não sendo o foco principal deste trabalho, a análise dessa questão se faz presente quando é abordada a característica andrógina da personagem Moira e o seu papel como uma mulher cientista dentro do *game*.

O Manifesto Ciborgue também é abordado nesta monografia para tratar da personagem escolhida, por possuir fortes elementos que podemos associar ao ciborgue de Haraway (1985), e apresentar uma nova visão do ser humano, tanto em seu enredo como também no próprio

*design*. Na análise, será realizada uma comparação da Moira com outro personagem inteiramente ciborgue e de como suas visões sobre a humanidade são diferentes. Para além de Haraway (1985), também serão utilizadas as teorias do imaginário presentes na obra de Gilbert Durand (2002) que explicarão, através do imaginário social mitológico, quais elementos e aspectos existentes na mitologia ocidental estão incluídos na construção visual e de enredo da personagem.

Outro autor principal, presente neste trabalho, será Henry Jenkins (2015), quando a análise de dispositivo acontecer. Por Overwatch se tratar de um produto transmídia, o autor se mostra essencial nesta discussão. Para além dos teóricos citados, também serão utilizados dados de pesquisa sobre o panorama dos jogos no Brasil e também no mundo, tendo como fontes sites como Newzoo e a 29ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas.

Na metodologia, pretende-se aplicar um estudo de caso da personagem Moira a partir das teorias do imaginário do autor Gilbert Durand (1960) e de noções de análise semiótica de imagens paradas de Gemma Penn (2003). Essas duas metodologias permitem dissecar as imagens paradas dentro do *game*, que auxiliam na construção da personagem. Essas imagens se encontram nos *frames* do vídeo de divulgação, nas *skins*, no visual original e nos *sprays* da personagem. Ao realizar esse movimento, de focar nessas imagens, é possível discorrer sobre os significados que elas acionam dentro do *game* e para o público do jogo. A análise do imaginário antropológico de Durand (1960) permite nos aprofundarmos ainda mais nas camadas que essas imagens possuem.

## **4.2. Moira: Imaginários e representações**

O *game* Overwatch possui uma vasta quantidade de representações diferentes. Por se tratar de um jogo situado em diversas localidades do mundo, é natural que ele também possua personagens de diversas nacionalidades. Como este trabalho está focado na personagem Moira, serão abordados os elementos dela, o que ela representa e quais imaginários mitológicos estão por trás de sua criação. Representatividade é uma palavra que vem aparecendo muito na mídia. Empresas midiáticas estão começando a enxergar a importância de inserir a diversidade em suas obras, seja pela questão social ou pelo lucro, na maioria das vezes pelo segundo motivo.

Nesta pesquisa será analisado o enredo e o visual da personagem chave deste trabalho. A história da Moira se liga diretamente à história principal do *game* pela posição que ela ocupa na organização Talon, que são os antagonistas do jogo. Para além disso, a vilã também possui relações com os principais personagens do *game*, como Soldado 76 e Reaper. A personalidade

de Moira confronta os dogmas da sociedade atual do jogo, que se baseiam no medo dos avanços científicos da época.

O fato da Moira ser uma mulher da ciência e não se importar com nada além do aprimoramento de suas pesquisas, a coloca em um arquétipo do imaginário que Durand (1960) classifica como “Mães terrível”, cuja característica são mulheres que renegaram o seu papel social de maternidade e são muito associadas às bruxas dentro da ficção. É válido apontar que, apesar do autor ser uma referência nos estudos do imaginário antropológico, sua visão e análise partem de um local de privilégio dentro da sociedade, da visão de um homem branco e europeu sobre as mulheres. Apesar desse arquétipo estar presente dentro de diversas obras produzidas ao longo dos anos, o imaginário não dá conta de explicar sozinho a misoginia da sociedade e esses estereótipos dentro das mitologias aparentam ser apenas mais uma forma de controlar as mulheres. Além disso, será demonstrada uma relação entre a personagem e os mitos conhecidos na história ocidental, como as parcas e as Banshees.

Saindo do campo do imaginário e indo para a representação social da personagem, será analisada, através do visual dela, a questão da identidade andrógina de Moira, que foi algo pensado pelos profissionais responsáveis por sua criação e que, com os recursos visuais lançados posteriormente no *game*, se mostra ainda presente até a data desta pesquisa. Os elementos a serem estudados estão presentes dentro do próprio jogo, mas também fora dele. Tais componentes utilizados para contar a história da personagem são: as dublagens dela; as interações de Moira com outros heróis do jogo; o texto de apresentação disponível no site oficial do *game*; o vídeo animado acessível no canal oficial do jogo na plataforma *Youtube*; e, por fim, os itens cosméticos relacionados à Moira que estão disponíveis dentro do jogo como, por exemplo, as *skins* e os *sprays* que serão melhor explicados no decorrer da análise.

A investigação dos elementos citados acima tem o objetivo de observar, primeiramente, o perfil da personagem e verificar se existe ou não uma intenção por parte dos artistas envolvidos em construir Moira como andrógina, seja através de sua história ou estética. Além disso, a pesquisa também objetiva identificar vestígios dos imaginários à luz da concepção teórica de Durand (1960) que se deu na construção da personagem, a partir de mitos presentes na história da humanidade que influenciam até hoje as obras da cultura *pop*.

#### 4.2.1. Análise de enredo e visual: Vídeo de Divulgação

O primeiro material analisado é um dos vídeos de divulgação da personagem Moira, que foi publicado no dia 3 de novembro de 2017, no canal oficial do *game*<sup>32</sup> na plataforma Youtube, cujo título é “[NOVO HERÓI] História de origem: Moira | Overwatch”. O vídeo apresenta de forma rápida uma parte da história de Moira, nos mostrando como foi a sua passagem pela Overwatch e sua filiação atual ao grupo terrorista Talon.

O vídeo é uma peça do quebra-cabeça que os jogadores precisam montar para entender quem é a personagem, todavia já cumpre seu papel de apresentar aspectos importantes da sua personalidade que afetam o *lore* – a história do universo do jogo. O curta animado possui a narração da própria personagem refletindo sobre a sua história e os ideais em que acredita, ideais esses que colocam a ciência como a maior virtude e a chave para a evolução da humanidade. Já no início, o vídeo traz o seguinte depoimento “Estamos à beira de um avanço na evolução humana. Eu dediquei a minha vida a revelar seus segredos. Eu assumo riscos que os outros consideraram imprudentes, porque eu não compartilho de sua cautela” (HISTÓRIA, 2018). Essa fala de abertura, por conseguinte, já revela ao público que Moira é uma cientista considerada controversa em seu meio, revelando que para ela a sua pesquisa está sempre em primeiro lugar. Além disso, a personagem acredita que o trabalho de sua vida é a chave para a evolução humana. Essa reflexão acontece em meio às imagens da própria personagem trabalhando em seu laboratório, realizando testes em animais. Dada essa composição de fala e imagens é perceptível que a evolução que Moira busca virá através do aprimoramento biológico do ser humano, o que faz sentido, já que a personagem, como foi citado anteriormente, é uma cientista geneticista como mostra a figura 22. Esse *frame*, em específico, revela um laboratório cheio de aparelhos tecnológicos que existem dentro do universo futurista do *game* e a maior iluminação é focada na personagem e sua cobaia, propondo uma ideia de enfoque no ato da experimentação científica.

---

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kT4uiQwRUIY>>. Acesso em: 10 março, 2021.



Figura 20: *Print* da Moira trabalhando em seu laboratório



Fonte: Vídeo de apresentação da Moira<sup>33</sup>

Em seguida, a personagem conta sobre sua relação com a antiga Overwatch, de como ela foi proibida de realizar certos experimentos por serem considerados controversos e perigosos pela organização: “A Overwatch atrasou o desenvolvimento científico por décadas, eles achavam meus métodos radicais demais, controversos demais, tentaram me silenciar” (HISTÓRIA, 2018). Como a história é narrada pelo ponto de vista da personagem, a impressão que fica é de que a cientista sofreu sérias censuras dentro da organização, tal afirmação é realçada pelos recursos imagéticos do vídeo, na cena em que mostra os pertences e as ferramentas de Moira encaixotados, enquanto ela apaga as luzes e fecha as portas do seu laboratório.

Até aqui pode-se perceber que o alinhamento moral da personagem dentro do universo do *game* não é facilmente identificado e, sendo assim, realizar um juízo de valor com ela é uma tarefa difícil. Por um lado, Moira possui um objetivo que pode ser considerado positivo: alcançar o ápice da evolução humana através da ciência; por outro lado, os recursos do vídeo mostram a imprudência da pesquisadora quanto aos seus métodos, como no *frame* em que ela aplica em si mesma o resultado de suas pesquisas. Sendo assim, a personagem se mostra bem desenvolvida, fugindo do arquétipo de vilão sem camadas psicológicas, sem uma construção coesa.

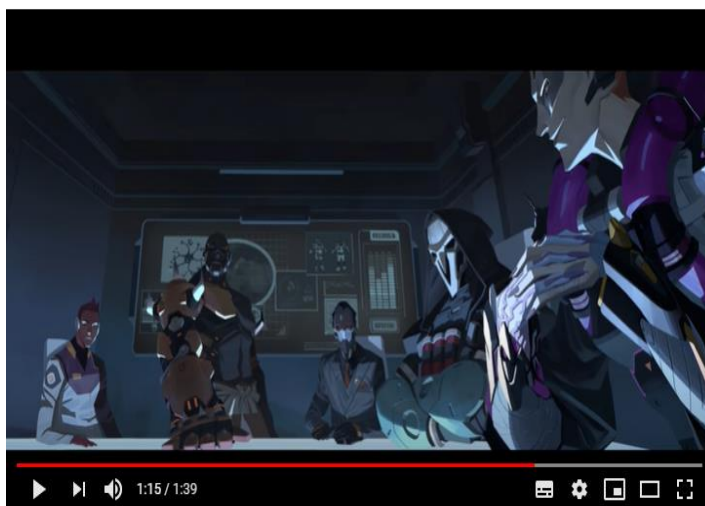
O que se apresenta no decorrer do vídeo é o caminho que a personagem trilha para se tornar uma das vilãs do *game*. Com suas atuais pesquisas encerradas pela Overwatch, Moira é readmitida pela Blackwatch para que possa continuar com suas pesquisas longe de fiscalizações e limitações. Ela afirma no vídeo que, dentro da Overwatch, havia pessoas nas sombras que

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kT4uiQwRUIY>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

reconheciam seu trabalho e que buscavam trabalhar fora do alcance das leis da moralidade e do medo.

O vídeo se encerra com a personagem encontrando novos padrões fora da Overwatch, que financiaram suas pesquisas mais obscuras, padrões esses que seriam os líderes da organização terrorista Talon. A figura 23, que vem a seguir, mostra os principais membros da Talon, com Moira, Reaper e Doomfist, personagens jogáveis dentro do *game*. Na imagem, o único personagem que está de pé é Doomfist, o líder da organização, isso denota uma superioridade dele em relação a seus sócios. Apesar disso, a personagem que ocupa o maior espaço na tela é Moira, pelo motivo do vídeo contar sua história. A partir do quadro na parede, é possível entender que se trata de uma reunião tática entre os membros, para discutir possíveis ações da organização terrorista. Além disso, a ausência de luz no *frame* simboliza as trevas e a escuridão que são associadas aos antagonistas em diversas obras.

Figura 21: *Print* de uma reunião da Talon



Fonte: canal Overwatch Brasil, da plataforma digital Youtube.<sup>34</sup>Canal oficial do game disponível no Youtube

#### 4.2.2. Análise de enredo: Descrição sobre a personagem no site oficial

O *site* oficial possui a maior quantidade de fragmentos da história de Moira na seção "Heróis" que se encontra no endereço oficial do Overwatch<sup>35</sup>, onde cada personagem do jogo possui um resumo sobre sua jogabilidade e seu *lore* – a história do jogo – dentro do *game*. Dentro desse menu, existem informações pontuais como o nome da personagem, sua ocupação, afiliação e localização de sua base de operações e uma breve história sobre ela.

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kT4uiQwRUIY>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

<sup>35</sup> Disponível em <<https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/moira/>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

A personagem possui o nome de mitos presentes nas antigas lendas gregas, as Moiras. Na Mitologia, elas são responsáveis por manipular os fios do destino. Esses fios simbolizam a vida de cada indivíduo mortal e cada irmã é responsável por uma tarefa, a de fabricar, tecer e cortar, uma alusão ao nascimento, ao ato de viver e morrer. Ao analisar a personagem, podemos presenciar esses três elementos em sua história e habilidades. Percebe-se que ela também manipula os fios da vida. Ao atacar um oponente, Moira absorve fios de vida que saem do corpo de seu alvo em direção a ela mesma, sendo uma alusão ao corte das Moiras. Quando utiliza sua habilidade especial “Orbe Biótico”, o globo puxa fios da vida de qualquer jogador inimigo que esteja perto ou presenteia algum aliado com fios que recuperam sua vida, esse segundo poder é um paralelo com o dar a dádiva da vida através de linhas. Já o trabalho de tecer os fios e organizá-los, pode ser entendido na história da personagem como sua pesquisa, que tem a intenção de melhorar, organizar e tecer o DNA humano para a sua evolução. Percebe-se, então, uma assimilação não só entre o nome da personagem com o mito greco-romano, mas também em relação ao *lore* e visual dos poderes de Moira, como mostram as figuras 24 e 23:

Figura 22: Ataque principal da Moira



Fonte: Disponível no site de notícias Express<sup>36</sup>

Figura 23: Habilidade “Orbe Biótico” da personagem



Fonte: Disponível no site oficial do Overwatch, na página da personagem Moira.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Disponível em: <link da imagem>. Acesso em: 10 de março, 2021.

<sup>37</sup> Disponível em: <link da imagem>. Acesso em: 10 de março, 2021.

Nesse texto é revelado o sobrenome da personagem O'Deorain, que já nos dá uma pista sobre sua nacionalidade, que é Irlandesa e, além disso, tem o significado “descendente do exílio”, o que diz muito sobre sua história. A nacionalidade é um fator importante pois, de todos os personagens cientistas presentes na história do *game*, a maioria são de países europeus e, de todos esses, os que têm o impacto mais direto no enredo do jogo são europeus. Na área da saúde, há a heroína Mercy, uma médica e pesquisadora pioneira em sua área, que possui como país de origem a Suíça; Sigma, o astrofísico mais brilhante dentro do universo do *game*, é holandês; Torbjorn, a maior referência em *design* de armas do mundo, é sueco; e a Moira, que está sendo analisada neste trabalho, é irlandesa e a geneticista mais brilhante e controversa em sua área.

O jogo possui também outros cientistas fora do espectro europeu, como Symmetra, Mei e Winston. Esse último é um caso à parte, pois, em sua história, ele é um gorila geneticamente modificado e criado em uma base lunar, ou seja, não possui uma nacionalidade identificada. O ponto é que, apesar de existirem outros cientistas originários de outros continentes, o impacto deles no *lore* principal do jogo não é tão grande, eles possuem sua importância, mas como histórias coadjuvantes. O que se percebe é uma visão eurocêntrica da ciência, que coloca apenas cientistas europeus como de grande impacto no *game* e como referências mundiais em suas áreas.

Voltando à Moira, talvez se a nacionalidade dela fosse afastada do espectro europeu, ela não teria a fama de grande cientista e, sim, talvez, de uma bioterrorista. Há personagens geniais e controversos em outras regiões do mundo e, para eles, são utilizadas alcunhas mais negativas, como, por exemplo, a Sombra, uma gênica da computação que já derrubou governos e grandes corporações no México. Para ela, sobra a imagem de *hacker*, uma invasora mexicana, pária do sistema e não uma referência em sua área ou uma grande cientista da computação. Há também o exemplo de como dois armamentistas são vistos: de um lado, o sueco Torbjorn, inventor de grandes armas de destruição em massa mas que na história do *game* é um dos heróis da Overwatch; do outro, o Australiano Junkrat, um especialista em explosivos, que é tido como louco anarquista, outra escória da sociedade.

É importante ressaltar que existem outros aspectos que ajudam nessa diferenciação de quem é herói e quem é vilão, de quem é uma referência em sua área e quem não é. Existe a diferenciação também pela classe e cor, tudo isso passando por uma ótica norte-americana daqueles que produziram e pensaram o jogo. A criminalização da personagem só ocorreu

quando ela ousou blasfemar contra os dogmas éticos de sua época, quando ela começou a entrar em áreas proibidas pelo medo da ciência, um espectro que rondava o mundo todo após a grande guerra. O contexto em que a personagem foi alcunhada como imoral é o pós-guerra Omnica. Sabe-se que, no universo do jogo, as ciências exatas e biológicas avançaram de forma muito rápida, levando-nos a uma sociedade nos moldes literários do “Cyberpunk”<sup>38</sup>, ou seja, um grande desenvolvimento tecnológico em detrimento de boas condições de vida para as camadas menos privilegiadas da sociedade. Nesse contexto, ocorreu a criação dos *omnicos*, que são máquinas com uma inteligência artificial extremamente complexa ao ponto de se rebelarem contra a raça humana e declararem guerra. Como já foi detalhado anteriormente, os humanos saíram vitoriosos e uma das consequências desse conflito foi a desconfiança para com descobertas científicas muito revolucionárias, que poderiam levar a humanidade para outra grande guerra.

A pesquisa de Moira não foi bem-vista e, para piorar ainda mais sua reputação, alguns de seus colegas de área não conseguiram reproduzir os resultados de suas pesquisas. Tudo trouxe à pesquisadora uma descrença em seus trabalhos e em sua capacidade. Todavia, o que vemos a seguir é uma grande hipocrisia por parte da Overwatch, que foi seu algoz, e, mais tarde, seu contratante. Os grandes líderes da organização condenavam publicamente sua pesquisa para não irem contra a opinião pública e, enquanto isso, a contrataram para a divisão mais moralmente duvidosa do grupo, a Blackwatch, um braço que realizava as tarefas mais controversas como espionagem e assassinato, tudo fora da legalidade. Foi graças a esse grupo que Moira pôde continuar suas pesquisas.

Após o fim da organização, a pesquisadora precisou buscar patronos que financiassem suas pesquisas. Os primeiros foram um grupo científico que fundou a cidade inteligente de Oasis, no Iraque, e a nomearam com o cargo de Ministra da Genética, inclusive dentro do próprio jogo existe uma *skin* – item cosmético que modifica o visual de uma personagem – chamada Oásis, que retrata a aparência da personagem quando exerce o cargo. Moira evoluiu na narrativa do *game* de uma criminosa do eixo ocidental para uma importante ministra do eixo oriental do jogo, em um país que, fora da ficção, já entrou em muitos conflitos com os EUA. Pode-se perceber, então, uma tendência do *game* de que a maior parte de seus vilões não possuam ligação ou, se possuísem, esses laços foram cortados com países europeus ou com o próprio Estados Unidos, e ainda que aqueles personagens que são vistos como moralmente

---

<sup>38</sup> Um subgênero alternativo da ficção científica, onde há um grande desenvolvimento científico às custas da qualidade de vida das classes mais baixas da população.

incorretos no ocidente se tornem prestigiados em um país árabe. Tudo isso denota uma visão muito romantizada sobre quem são os mocinhos e os vilões segundo a lógica norte-americana. Moira não é uma vilã apenas por sua sede de conhecimento e busca da evolução humana que podem transpassar a moralidade, ela é uma vilã por usar a sua pesquisa contra a Overwatch e a favor da Talon, já que na época da Blackwatch ela poderia ser considerada apenas uma anti-heroína, pelo público consumidor da história e para os próprios personagens dentro do *game*.

#### 4.2.3. Análise de enredo: Diálogos sonoros dentro do jogo

Para entender a visão de outros personagens sobre nosso alvo de estudo, vamos analisar as interações dentro do *game* através de alguns diálogos. Moira possui uma interação deveras interessante com o ninja ciborgue – uma junção de ser humano e implantes tecnológicos – Genji, em que um confronta o outro sobre a satisfação com seus corpos.

Moira: I always thought you would understand better than most the duality of human existence.

Genji: I am at peace with it. I suspect you will be forever unsatisfied.<sup>39</sup>  
(OVERWATCH, 2016)

Aqui podemos ver dois personagens ciborgues que divergem em relação à dualidade da existência humana, se eles são essencialmente humanos e se estão satisfeitos com seus corpos fabricados. Por um lado, temos Genji, que foi forçado a abandonar seu corpo inteiramente de carne após ficar entre a vida e a morte e, do outro lado, temos Moira, que buscou o corpo ciborgue por vontade própria, que vê nos seus acréscimos corporais um símbolo da evolução humana. O primeiro não possui ambição de modificar mais o seu corpo e o aceita da forma como é agora; a segunda jamais estará satisfeita com um corpo natural, ou ultrapassado, sempre buscará o aperfeiçoamento de sua humanidade. Ambos personagens estão ilustrados na figura 26. No caso do Genji, ele possui um corpo quase que inteiramente tecnológico, uma forma encontrada por Mercy para salvar sua vida após o embate do personagem com seu irmão Hanzo. Sua armadura é um misto de vestimenta do imaginário de um ninja com uma armadura tecnológica que o mantém vivo. Genji não é um ciborgue apenas pela sua aparência, mas também porque passou por um processo de entender seu novo corpo e aceitá-lo, mesmo não percebendo que na verdade todos são ciborgues, já que em uma de suas falas ele grita a seus

---

<sup>39</sup> Tradução nossa: Moira: Eu sempre pensei que você entenderia melhor, do que a maioria, a dualidade da existência humana.

Genji: Eu estou em paz com isso. Suspeito que você estará sempre insatisfeita.

oponentes “Vocês são apenas humanos”. Apesar de não se enxergar como superior, ele não percebe que ninguém é apenas humano, que todos são ciborgues no mundo em que vivem.

Figura 24: Montagem dos personagens Genji e Moira



Fonte: Disponível no *site* Dexerto. <sup>40</sup>Disponível em <https://www.dexerto.com/overwatch/overwatch-devs-reveal-results-of-genji-moira-balancing-experiments-1375926/>

O embate científico de Moira com seus colegas da área fica ainda mais evidente nas interações dela com outros intelectuais do *game*, como por exemplo a médica pesquisadora Mercy e o cientista Winston. Diferente de Moira, os dois personagens não concordam com o ponto de vista dela em relação aos limites éticos da ciência. Ambos, Winston e Mercy, são um dos principais membros da Overwatch e acompanharam de perto o trabalho da cientista e aprovam seu desligamento da organização.

Mercy: Describing your work as unethical would be a kindness.

Moira: But the true question is whether or not you can deny my discoveries... No. I didn't think so.<sup>41</sup>

(...)

Moira: I know we have our differences, but your brilliant mind would be welcome amongst my colleagues in Oasis.

Mercy: No thank you. You and your colleagues discredit the field of science. I want nothing to do with it.<sup>42</sup>

(...)

Moira: Winston, you were never frustrated at the restrictions Overwatch placed on your research?

---

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.dexerto.com/overwatch/overwatch-devs-reveal-results-of-genji-moira-balancing-experiments-1375926/>>. Acesso em: 10 de março, de 2021.

<sup>41</sup> Tradução nossa: Mercy: Descrever seu trabalho como antiético seria um elogio.

Moira: Mas a verdadeira questão é: se você pode ou não negar minhas descobertas... Eu acho que não.

<sup>42</sup> Tradução nossa: Moira: Eu sei que temos nossas diferenças, mas sua mente brilhante seria bem-vinda entre meus colegas em Oasis.

Mercy: Não, obrigada. Você e seus colegas trazem descrédito ao campo da ciência. Não quero ter nada a ver com isso.

Winston: Of course. But sometimes, a measure of caution is needed in a scientist.<sup>43</sup>

(...)

Winston: Overwatch had good reason to shut down your research.

Moira: I shouldn't be surprised at such a narrow opinion coming from a jumped. Up. Ape.<sup>44</sup>

(OVERWATCH, 2016)

Tanto Mercy quanto Winston não nutrem uma relação boa com a personagem, essa resistência se dá a princípio por diferenças morais em relação às pesquisas de Moira e, mais tarde, pela sua filiação com os antagonistas da história, o grupo Talon. A primeira condena de forma ainda mais incisiva as pesquisas e ações da vilã, provavelmente, por ambas serem cientistas dentro do campo da biologia e terem visões já bem determinadas sobre esse assunto.

É importante ressaltar que o conservadorismo de Mercy, em relação aos estudos de sua rival, não se dá por não concordar com os avanços na área da genética ou da modificação do ser humano. Isso pode ser afirmado pelo fato da própria médica ter sido responsável por salvar a vida de Genji o transformando em um ciborgue, tendo que trocar a maior parte de seus membros e órgãos por partes robóticas. Para a doutora em medicina, o grande problema não é o avanço genético e, sim, as metodologias aplicadas por Moira e suas ambições com essa pesquisa. Como foi apresentado no diálogo, o problema é muito mais ético.

A personagem também possui interações específicas com dois membros da Talon e que também são duas cobaias de seus experimentos, sendo esses Gabriel Reyes, conhecido como “Reaper”, e Amelie Lacroix, uma agente da organização conhecida como “WidowMaker”. Nos diálogos é confirmado quem foi a cientista responsável pela lavagem cerebral em Amelie e quem criou o assassino de agentes da Overwatch “Reaper”. Antes do lançamento da Moira, a origem desses dois personagens, especialmente do segundo, era um mistério.

Moira: Your condition seems relatively stable.

Reaper: No one's accused me of *that* in a long time.<sup>45</sup>

(...)

Moira: Your body seems to be adapting well to the changes, Gabriel.

Reaper: You call this "well"?<sup>46</sup>

(...)

---

<sup>43</sup> Tradução nossa: Moira: Winston, você nunca se sentiu frustrado pelas restrições impostas pela Overwatch em sua pesquisa?

Winston: Claro que sim, mas às vezes cautela é necessária no trabalho científico.

<sup>44</sup> Tradução nossa: Winston: A Overwatch teve bons motivos para encerrar sua pesquisa.

Moira: Eu não deveria estar surpresa com uma visão tão estreita vir de um primata.

<sup>45</sup> Tradução nossa: Moira: Sua condição parece estável

Reaper: Ninguém afirma isso sobre a minha pessoa há tempos.

<sup>46</sup> Tradução nossa: Moira: Seu corpo parece estar se adaptando bem às mudanças, Gabriel.

Reaper: Você chama isso de “bem”?



Reaper: Why am I being subjected to this agony?  
Moira: No need to thank me. I only saved your life.<sup>47</sup>  
(...)  
Moira: How are you feeling, Lacroix?  
Widowmaker: I don't feel. That's the point, isn't it?<sup>48</sup>  
(...)  
Widowmaker: Our foes make such a nuisance of themselves.  
Moira: Is that an emotion I detect, Lacroix?<sup>49</sup>  
(OVERWATCH, 2016)

A relação de Moira com seus aliados da Talon pode ser classificada como estritamente casual e profissional. A personagem não nutre de forma clara nenhum afeto mais íntimo que transpassa sua profissão, seja como pesquisadora, ou membro do círculo interno responsável pela organização. Em seus diálogos apresentados, ela demonstra uma preocupação com seus companheiros, mas não os vê como pessoas e sim como parte da sua pesquisa. Eles não passam de cobaias em teste para a pesquisadora. A personagem não sente empatia pelas dores colaterais, ou demonstra ausência de qualquer sentimento, que suas cobaias sofrem. Muito pelo contrário, ela sente orgulho pelo resultado final que seus projetos apresentaram. Um pensamento bem maquiavélico de que, para ela, os fins justificam os meios.

Ao aprofundar mais na história dessas duas cobaias, é possível compreender a importância da personagem para suas histórias. A começar por Amelie, que mais tarde viria a se tornar a agente da Talon Widowmaker. A bailarina Amelie foi uma vítima de um experimento forçado da Talon que foi encabeçado por Moira. Todas suas lembranças e sentimentos foram apagados e uma lavagem cerebral foi feita, para que a agente acreditasse ter sido sempre uma infiltrada da organização terrorista que tinha como missão assassinar seu marido, um comandante da Overwatch. O experimento deu tão certo que transformou uma jovem, apaixonada e recém-casada, no algoz daquele que amava.

Moira foi responsável também por Gabriel Reyes ter saído vivo da explosão que acometera a antiga base de operações da Overwatch. Algum tempo antes, a pesquisadora havia transformado o corpo de seu antigo parceiro de equipe, tudo indica que foi com o consentimento dele. A pesquisadora deu início a transformação do soldado em Reaper, um assassino e membro importante da Talon. Seu experimento consistia em conceder a capacidade de alterar a composição física do corpo, transformando em uma densa fumaça negra durante um certo

---

<sup>47</sup> Tradução nossa: Reaper: Por que estou sendo submetido a essa agonia?

Moira: Não precisa me agradecer, eu apenas salvei a sua vida.

<sup>48</sup> Tradução nossa: Moira: Como está se sentindo Lacroix?

Widowmaker: Eu não sinto. É esse o objetivo, não?

<sup>49</sup> Tradução nossa: Widowmaker: Nossos inimigos são tão irritantes.

Moira: Estou detectando alguma emoção aí dentro, Lacroix?

período, permitindo a Reyes que não morresse durante a explosão. Mais tarde, esse aprimoramento permitiu que o personagem se tornasse um dos agentes mais fortes da Talon, que eliminou incontáveis membros da Overwatch ao redor do globo. Nos diálogos, Reaper dá a entender que, apesar de seu novo poder, as dores colaterais acontecem frequentemente. Todavia, novamente para Moira isso não passa de detalhes, comparado à benção que sua pesquisa trouxe a ele.

No decorrer do *game*, Moira também possui falas de ação, que acontecem esporadicamente quando o jogador realiza algum movimento, seja escolher para jogar, curar aliados, ou atacar inimigos. Essas expressões dizem muito sobre a sua personalidade, em específico, sobre sua crença na ciência e em seu próprio potencial. Ao analisar essas falas, pode-se inclusive utilizar a análise do imaginário para descobrir alguns arquétipos mitológicos onde a cientista se encaixa, como o das Moiras, previamente dito, a da Banshee e da “Mãe terrível”, que abarca outras subcategorias, como a da bruxa, que será abordada.

Ao selecionar Moira para jogar, a primeira fala da personagem é acionada: “Science will reveal the truth”<sup>50</sup>. Como foi dito anteriormente, a personagem acredita somente na ciência e vive para melhorar cada vez mais suas pesquisas. Entretanto, apesar de ser uma mulher da ciência, dentro do universo do jogo, ela é o mais próximo que temos de algo mágico e sobrenatural para o nosso imaginário atual. Utilizando-se do conceito de arquétipos do imaginário, propostos por Gilbert Durand (1960), é possível inferir que Moira se encaixa na imagem da mulher vampira, que é uma das mulheres fatais presentes no imaginário coletivo. Esse arquétipo se baseia em mulheres que drenam a vida de suas vítimas, para assim garantirem sua sobrevivência e força. As habilidades de Moira dentro do game se resumem em absorver a vida do inimigo para se curar e também curar seus aliados.

Quando a personagem ataca, uma de suas falas é: “I will draw the strength from your body”<sup>51</sup>. A sua capacidade curativa como um suporte é limitada, diferente dos outros curandeiros presentes no *game*. Para recarregar suas forças, o jogador precisa obrigatoriamente ferir seus inimigos drenando suas forças. Alguns exemplos desse arquétipo na cultura *pop* são as vampiras propriamente ditas, a bruxa Yennifer da série *The Witcher*, a Succubus no jogo *Diablo* e a personagem Ahri do *game* *League of Legends*.

#### **4.2.4. Análise da visualidade na aparência original da personagem**

---

<sup>50</sup>Tradução nossa: “A ciência vai revelar a verdade”.

<sup>51</sup> Tradução nossa: “Eu vou tirar a suas forças do seu corpo”.

Dentro da história do *game*, Moira é uma personagem subversiva. Ela busca, a todo momento, fabricar novos corpos com potencialidades ambiciosas e uma prova do seu sucesso se encontra justamente em sua aparência. A cientista possui marcas resultantes de um processo de modificação corporal muito tecnológico. Diferente de outros personagens do jogo, a sua arma é seu próprio corpo, modificado e aprimorado através de seus experimentos.

Figura 25: Arte conceitual das mãos de Moira.



Fonte: Paineis da Blizzcon, de 2017.<sup>52</sup>

Em sua mão direita é possível enxergar suas veias em alto relevo sob a pele e com uma coloração roxa como mostra a figura 27. Essas veias são interligadas a um dispositivo na palma de sua mão, que é por onde ela absorve a vida de seus inimigos. Seu braço esquerdo não possui alterações biológicas tão evidentes, todavia há também um dispositivo que a personagem usa para curar seus aliados. Percebe-se aqui novamente a dualidade da personagem: de um lado, o poder de cura dela; e, do outro, a capacidade de tirar a vida. Em seu olho esquerdo, existe um tipo de implante ocular, não se sabe ainda a utilidade dele, então no momento é algo mais estético. Moira também usa adereços auriculares que contornam a parte de trás da cabeça e, novamente, eles não possuem nenhuma interação especial dentro do *game*. Em suas costas existe um dispositivo com pequenas tubulações que levam um tipo de substância roxa das suas costas para o resto da armadura. Quando ela usa suas habilidades curativas, esse líquido se torna amarelo. Todos esses adereços podem ser encontrados na figura 28, que é uma arte conceitual da personagem feita pelos desenvolvedores.

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://overwatch.blizzplanet.com/blog/comments/blizzcon-2017-overwatch-whats-next-panel-transcript>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

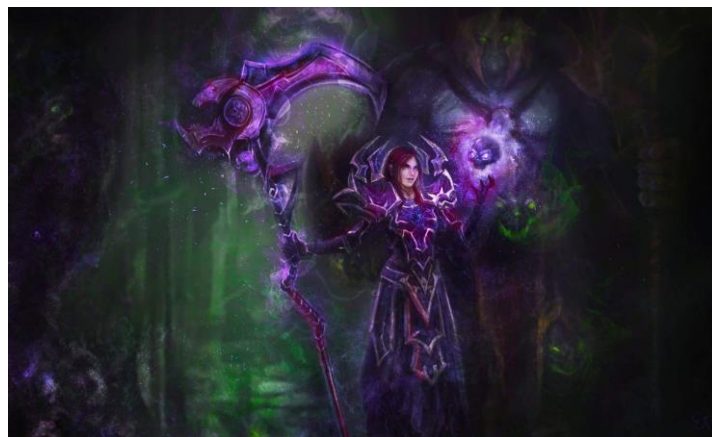
Figura 26: Arte conceitual final do visual da Moira.



Fonte: Painel de perguntas e respostas da Blizzcon, do ano de 2017.<sup>53</sup>

Suas vestes são uma amálgama de tecido e armadura tecnológica, o que lembra uma espécie de bruxa futurista. Podemos perceber no *design* e, também, em uma entrevista dada pelos responsáveis do *game* no painel de perguntas e respostas da Blizzcon<sup>54</sup>, que a personagem possui forte inspiração nos “Warlocks”, uma classe de personagens de outra franquia da Blizzard que está presente na figura 29, no *game* World of Warcraft. Sendo assim, Moira e outra personagem, Symmetra, são as que mais flertam com o mundo de fantasia e o mais próximo de bruxas e magos que existe dentro do *game*.

Figura 27: Classe Warlock, ou bruxa, do game World of Warcraft.



Fonte: Imagem disponível no *site* Barradois<sup>55</sup>

<sup>53</sup> Disponível em: <<https://overwatch.blizzplanet.com/blog/comments/blizzcon-2017-overwatch-whats-next-panel-transcript/>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

<sup>54</sup> Disponível em: <<https://overwatch.blizzplanet.com/blog/comments/blizzcon-2017-overwatch-whats-next-panel-transcript/5>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

<sup>55</sup> Disponível em: <<https://barradois.com/bruxo-warlock-em-shadowlands/>>

O arquétipo “Mãe ruim”, que Durand (1960) propõe, trata de um tipo específico de mulheres que está presente no imaginário mitológico das sociedades ao redor do mundo. Essas personagens estão relacionadas às bruxas, feiticeiras e fadas malignas, que rejeitaram a sociedade e suas regras, ou que foram rejeitadas pela própria sociedade por sua aparência ou idade. Moira pode ser considerada uma “bruxa tecnológica” dentro da história do *game*, graças às suas habilidades, à recusa do seu papel social e sua busca por conhecimentos considerados controversos pelas pessoas. Existem alguns correspondentes desse arquétipo em muitas histórias ao redor do mundo. Na mitologia grega temos as moiras<sup>56</sup> que foram citadas e explicadas anteriormente ou a feiticeira Medeia<sup>57</sup> que assassinou seus próprios filhos como uma forma de se vingar de seu marido Jasão. Dentro do universo de histórias da Disney, podemos encontrar a madrasta da Branca de Neve (DISNEY, 1937), uma feiticeira que assume a forma de uma velha em farrapos para enganar a princesa e a colocar em um sono eterno. Durand também afirma que existe também um antigo imaginário popular europeu de que as mulheres ruivas são tocadas pela lua vermelha, as relacionando com feiticeiras e bruxas automaticamente (DURAND, 2002)

A aparência original de Moira possui suas referências próprias e inspirações para sua criação. Todavia, esse processo não é finalizado. No item a seguir, será apresentado uma expansão dos visuais e conceitos da personagem através das *skins* (peles), em que visualidades e universos novos são criados, enquanto antigos são complementados.

#### **4.2.5. Análise da visualidade: *Skins* disponíveis no jogo**

As *skins* são mais do que meros elementos cosméticos dentro de um *game* com personagens já predeterminados, elas são uma opção de customização para o jogador colocar suas impressões e subjetividades. Desde o movimento de comprar uma *skin* com moedas do jogo até selecionar alguma para jogar em detrimento de outra, são acionados uma série de subjetividades internas, desde o gosto pessoal, até uma identificação que é feita com esse conteúdo.

Ao total, a personagem Moira possui 16 *skins*. Para essa análise, foi feito um recorte que inclui as *skins* que mais possuem ligação com o enredo do *game* e da personagem e que também possuem referências mais claras quando analisadas com o imaginário mitológico sempre presente na ficção. Foram excluídas aquelas que basicamente só alteram a paleta de

---

<sup>56</sup>Disponível em <<https://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/moiras.htm>>

<sup>57</sup> Disponível em: <<https://www.portalsaofrancisco.com.br/historia-geral/medeia>>

cores da personagem. Após esse movimento, o total de “peles” que restaram foram seis, sendo essas: Oásis, Glamour, Banshee, Blackwatch, Cientista e Lua, respectivamente ilustradas na Figura 30. Todas as *skins* e recursos visuais selecionáveis são encontrados na seção “Galeria de Personagens” dentro do jogo.

Figura 28: Colagem das *skins* que foram analisadas.



Fonte: Imagem feita pelo autor a partir de imagens de dentro do *game*.

As *skins* possibilitam ao jogador realizar um movimento de escolher com qual “pele” ele deseja jogar, seja pela representatividade, pela importância dentro do *game* ou pelo imaginário que aquela opção remete e que agrada ao jogador. Como o ponto deste trabalho é analisar tanto a questão da representação andrógina como do imaginário antropológico de Durand (1960), algumas *skins* serão analisadas por um viés ou pelo outro.

A primeira *skin* a ser analisada é a Oásis (está representada na figura 27, a primeira da esquerda para a direita). Essa “pele” representa o momento da história em que Moira foi ministra em Oásis. Quando a *skin* ministra é selecionada para ser visualizada, um texto de introdução sobre a “pele” aparece: “Graças a seu brilhantismo e seu desejo mútuo de alcançar novos avanços científicos a qualquer custo, os fundadores de Oásis a convidaram para se juntar a eles como Ministra da Genética” (OVERWATCH, 2016). Essa *skin* tem uma importância para o *lore* da personagem por retratar o período pós saída da Blackwatch de Moira, além de demonstrar sua genialidade por se tornar uma ministra em uma das cidades mais tecnologicamente avançadas do mundo. Os tons dourados em sua vestimenta demonstram sua importância e, diferentemente de sua pele tradicional, ela não possui uma armadura para combate e sim uma roupa mais elegante, digna do imaginário social de uma pessoa importante.

A segunda pele a ser analisada será a Glamour, uma clara referência ao Glam Rock dos anos 70 e ao artista David Bowie<sup>58</sup>, ou melhor, a sua *persona* Ziggy Stardust, que se encontra na figura 31. Essa *skin* é uma das mais icônicas da personagem justamente pela associação da estética dela com o cantor. Assim como Bowie, Moira flerta com uma imagem andrógina, que fuja dos padrões de feminilidade que são representados dentro de *games*. Tanto o estilo de cabelo da personagem quanto as roupas e a maquiagem fazem alusão à Ziggy. Esse visual, que tem relação com a *persona* de Bowie e outros elementos que foram e serão apresentados mais adiante, passa a impressão que Moira é uma personagem andrógina, graças a sua estética que difere totalmente dos outros personagens do *game*.

Figura 29: Ziggy Stardust, persona de David Bowie



Fonte: <sup>59</sup>Disponível <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/como-ziggy-stardust-caiu-na-terra-e-levou-david-bowie-ao-estrelato/>

Banshee é a “pele” da personagem mais relacionada a um mito encontrado na sociedade, de mesmo nome da *skin*, e foi lançada durante o evento de Halloween que acontece anualmente. Dentro das lendas Celtas, as banshees são as fadas sombrias e sua principal função é a de anunciar a morte dos entes queridos das famílias mais importantes, sendo uma das mais famosas a Deusa Morrigan. A banshee também está associada a uma imagem tríplice, ela pode vir na forma de uma jovem, de uma mulher adulta ou de uma mulher com vestes em farrapos. As banshees, sendo assim, estão ligadas a uma tricotomia que existe em mais de uma mitologia, como a grega na figura das Moiras. Percebe-se, então, que nessa *skin* há uma presença do

<sup>58</sup> David Bowie foi um artista muito influente no Glam Rock, que fez muito sucesso na década de 70 e 80.

<sup>59</sup> Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/como-ziggy-stardust-caiu-na-terra-e-levou-david-bowie-ao-estrelato/>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

imaginário do mito da Banshee em sua construção, desde o conceito até a aparência. Na aparência, existem elementos comuns na imagem da Banshee, como a aparência cadavérica, as vestes em farrapos e seu cinto que possui um crânio acoplado, ajudando a fazer essa ligação com a morte.

A próxima pele a ser apresentada é a Blackwatch. Como o nome já diz, essa *skin* representa um momento em específico da história da personagem e do próprio jogo. Momento esse que é quando Moira trabalhava para a organização secreta e braço da Overwatch, Blackwatch. Esse visual foi lançado durante o evento “Arquivos: Retaliação”. Na *skin*, a personagem veste uma roupa que parece militar com o símbolo de sua antiga organização, seus tons mais escuros, em paralelo ao uniforme azul e com tons claros da Overwatch, dizem muito sobre a organização Blackwatch, que trabalha às margens da lei ou da opinião pública, sendo um braço antagonista dentro da organização principal.

Em resumo, esse modo de jogo contou a história por trás do “Incidente de Veneza”, que acabou por revelar ao público a existência da Blackwatch e suas atividades ilícitas. O acontecimento se deu quando uma equipe da organização composta por Reyes, McCree, Moira e Genji atacaram a mansão de um membro do alto escalão da Talon, Antonio Bartalotti, após ele orquestrar um atentado a uma base de operações da Overwatch. Esse membro em questão estava intrinsecamente ligado ao governo italiano, então, na visão de Reyes, qualquer atitude dentro da lei não surtiria efeito. Esse pensamento o levou a assassinar o empresário e entrar em confronto direto com a Talon nas ruas de Veneza.

Como já dito anteriormente, essa *skin* faz uma ligação direta com a história da personagem e da organização Blackwatch, o que é um atrativo para quem se interessa pelo *background* do personagem e *lore* do jogo. Além disso, a *skin* ainda possui um diferencial de ser parte de uma linha de elementos visuais compartilhada com seus antigos companheiros de equipe que foram citados acima, podendo então trazer um afeto de pertencimento ao grupo, quando jogada com amigos.

A próxima *skin* é a Moira Cientista, um visual que está intrinsecamente ligado tanto ao *lore* quanto ao conceito da personagem. Nessa pele, ela veste um jaleco, objeto muito ligado à ciência, e que já havia aparecido antes em vídeos anteriores dela. Não é possível afirmar se essa roupa se refere a uma temporalidade específica dentro da história, visto que, mesmo após deixar a Blackwatch, a personagem continuou seus estudos e suas práticas laboratoriais. Nessa *skin*, as unhas da personagem são trocadas por agulhas de seringa, acionando todo um imaginário de laboratório e testes. Sua armadura tradicional é trocada por um jaleco, o que também remete a esse imaginário.



Por último, há o visual Lua, no qual é possível perceber duas referências. A primeira e mais óbvia é a banda KISS, que fez sucesso na década de 70 com seu Hard Rock, a partir da aplicação de tons mais escuros e, principalmente, a maquiagem facial remete bastante ao visual marcante da banda. Outra relação possível é feita também com o artista David Bowie, em um álbum mais recente, o *Blackstar* (2016), esse paralelo é possível através dessa *skin* e da Glamour que tem o mesmo modelo, só alterando a paleta de cores. Enquanto para alguns o estilo do Glam Rock do Bowie possa atrair mais, os fãs da banda Kiss, ou até mesmo do estilo musical deles, podem preferir essa *skin*. Portanto, o jogo traz todo um *background* de preferências do público e é possível para o jogador expressar essas preferências dentro do *game*.

#### 4.2.6. Análise da visualidade: Sprays

Os *sprays* são itens cosméticos muito presentes em jogos de FPS. Eles são usados como uma forma de deixar sua marca dentro do cenário do jogo, funcionando como um modelo de grafite que pode ser usado em qualquer superfície dentro dos mapas. No *Overwatch* é possível adquirir esses desenhos a partir de conquistas dentro do jogo ou comprando eles na loja do *game*. Geralmente esse recurso é mais utilizado como uma forma de interação entre jogadores do mesmo time enquanto aguardam a partida começar, cada um colocando sua marca após o outro, demonstrando assim os *sprays* que cada jogador tem, bem como as conquistas que adquiriram, que é uma forma de socialização não verbal dentro do *game*. Além disso, esse recurso é utilizado quando algum jogador realiza uma boa jogada, ou uma jogada engraçada, como uma forma de deixar sua marca.

No caso da Moira, ela possui alguns *sprays* que realçam seu *design* andrógino que serão apresentados a seguir. Importante falar que eles possuem artes bem diferentes da estética do *game* e que não necessariamente são feitos por um mesmo ilustrador, todavia a intenção dos responsáveis do jogo de manter a personagem com essa identidade de gênero continua presente. Dos 37 *sprays* disponíveis para a personagem, até a data de finalização desta pesquisa, foram selecionados para análise 4 desses. O motivo do recorte é a necessidade de abordar a questão da androginia presente na personagem. Fora isso, a maior parte desses *sprays* são gerais e não falam especificamente sobre a personagem, mas sim sobre algum evento do jogo ou alguma data comemorativa. Os *sprays* escolhidos estão na colagem abaixo (Figura 32) e são eles respectivamente, “Doces ou travessuras”, “Primórdios”, “Handebol” e “Auto-experimentação”.

Figura 32: Montagem dos *sprays* usados no recorte.



Fonte: Colagem feita pelo próprio autor a partir de imagens do *game*.

Como já foi dito anteriormente, existiu por parte da equipe que trabalhou na criação da Moira, a intenção de acionar a ela características andróginas já no início da sua criação, tal fato foi confirmado durante o painel de perguntas e respostas da Blizzcon<sup>60</sup>, logo após a revelação da personagem. Essa intenção não está presente apenas no *design* original da personagem ou em suas *skins*. Os trabalhos feitos posteriormente ao seu lançamento, através de atualizações que acrescentem um conteúdo ao *game*, continuam com essa linha de pensamento.

So we felt like it was time for something a little bit more morally ambiguous, a little bit more shady. So we started there, and we started with these concepts, and already right away you can kind of see Moira there. There is that immediate kind of like androgynous face. (TSANG, 2017)

Nos primeiros dois *sprays* é apresentada uma Moira mais jovem, entre a fase da infância para a adolescência. Já nesse imaginário, a personagem possuía características andróginas, ou seja, seu corpo transitava entre os dois gêneros. Percebe-se um possível sinal de que talvez o seu processo de subversão já havia começado antes dela querer subverter a sua própria área de estudo, ou seja, não está diretamente ligado a alguma ideologia, mas a sua identidade como pessoa.

Já nos dois últimos *sprays*, é mostrado a personagem em uma fase adulta. O terceiro desenho faz parte do evento de jogos esportivos, que acontece anualmente dentro do *game* em determinada época. Os grafites desse evento em sua maioria retratam personagens do jogo participando de atividades esportivas relacionadas às temporadas de competições no mundo real. Na fase adulta dos *sprays*, assim como das *skins*, ou de seu *design* tradicional, é mantida a identidade da personagem. Diferente da maior parte das personagens femininas do jogo que possuem expressões de gênero bem demarcadas, é no último *spray* que temos talvez a

---

<sup>60</sup>Disponível em: <<https://overwatch.blizzplanet.com/blog/comments/blizzcon-2017- Não há fontes bibliográficas no documento atual.-whats-next-panel-transcript>>. Acesso em: 10 de março, 2021.

representação mais forte da androginia de Moira dentro do *game*. O título desse *spray* se chama auto-experimentação e, em uma primeira análise menos aprofundada, podemos relacionar o título com o ato da personagem de testar suas experiências nela mesma. Entretanto, ao aprofundar a análise, esse *spray* pode simbolizar algo mais, deixando evidente o processo da personagem de fabricar o próprio corpo, de se tornar o misto de humano e ciborgue, sem a necessidade de um gênero pré definido pela sociedade, um ser revolucionário de um mundo fictício que apesar dos avanços em tecnologia e genética, ainda se mostra atrasado em relação às questões sociais, um clássico do *cyberpunk*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho passou por grandes alterações ao longo de dois anos de produção. A primeira grande mudança foi a do orientador responsável, o que resultou também em modificações estruturais na pesquisa. Para além disso, esta monografia foi feita em dois momentos diferentes, pré e durante a pandemia do COVID-19, esse fator afetou e muito o andamento do trabalho, já que foi um período muito complicado para muitas pessoas. Dito isso, é importante ressaltar também que a necessidade de alguns autores foi aparecendo no decorrer da execução, assim como a retirada de outros.

Para entender a personagem Moira foi necessário realizar um movimento de localizar o *game* e a sua importância em nossa sociedade, para isso foi revelado os impactos dessa mídia, econômicos e sociais. O crescimento dos jogos vem acontecendo de forma exponencial em nossa sociedade e é importante que a academia dê atenção a essa área. Os jogos, assim como o cinema e a televisão, são produtos comunicacionais presentes na vivência de muitas pessoas. Com o passar dos anos, a tendência é que esses produtos se tornem cada vez mais presentes. Esta pesquisa vem como uma adição ao campo dos estudos de jogos, que também vem crescendo no país. Pretendo mostrar, nesta monografia, que os *games* podem ser mais do que puro entretenimento e que existe a possibilidade de acionar múltiplas teorias para explicar esse fenômeno ou, mais especificamente, uma personagem dentro desse universo.

O modelo de estudo de caso proporcionou a imersão necessária em uma personagem complexa como a Moira, em que é possível entendê-la a partir de várias teorias. As escolhas teóricas neste trabalho partem de uma opção pessoal feita pelo autor e pela orientadora, baseada no foco desejado por ambos. Os principais autores buscam montar um quebra-cabeça sobre o que a personagem Moira representa dentro e fora do *game* e quais as possíveis inspirações dela.

A partir de uma análise sobre a visualidade da personagem e alguns itens cosméticos, foi possível concluir que sim, a personagem Moira foi concebida como andrógina. A confirmação dessa hipótese veio a partir de uma entrevista concebida pelos desenvolvedores da Moira quando foi revelada, na fala do desenvolvedor, a intenção foi criar uma personagem com identidade andrógina. Essa é uma representação positiva dentro do *game*, já que pessoas andróginas raramente aparecem em mídias, menos ainda em jogos. A potência da personagem é ter uma dualidade muito clara na sua visualidade e também em seu enredo, transformando-a em uma vilã com muitas camadas psicológicas e que pode acionar mais de um tipo de imaginário naqueles que buscam compreendê-la.

Por ser uma personagem secundária, Moira não possui muitos fragmentos de sua história pulverizados em outras mídias, a não ser o seu vídeo de lançamento, que contou o

passado da personagem, entretanto, esse vídeo respondeu questões importantes para a *lore* do jogo, como por exemplo o que fez Gabriel Reyes se tornar o Reaper, ou quem foi responsável pela lavagem cerebral em Amelie Lacroix. Os outros fragmentos da personagem são encontrados dentro do *game*, porém não de forma direta, mas sim a partir de pistas como suas *skins* e diálogos dentro do jogo, além do evento Retaliação que narra os acontecimentos prévios à exposição da Blackwatch ao público. Mesmo a história da personagem não sendo a principal, a estratégia transmídia cumpriu com seu papel, o jogador que busca as pistas da personagem consegue encontrá-las facilmente e entender a importância de Moira para a história, e mesmo aqueles que não tenham interesse vão entender sobre a personagem apenas jogando o *game*.

Apesar do trabalho ter mudado muito ao longo do tempo, uma coisa permaneceu, o objeto em questão, e isso porque o *game* na minha percepção sempre foi um objeto muito potente, tanto pelo seu conteúdo quanto pelas polêmicas que envolvem a empresa que o criou. Esta monografia foi o fruto de um empenho coletivo entre orientando e orientadora e, graças a isso, este estudo de caso conseguiu mergulhar no universo que é a personagem Moira. A relevância acadêmica deste trabalho é a adição de uma pesquisa sobre *games* a uma área que às vezes é deixada de lado, porém que vem apresentando um crescimento muito grande no país. Para além disso, acredito que minha pesquisa demonstrou que é possível sim falar de sociedade, imaginários e representações, em uma mídia tão imersiva e dinâmica como os jogos. A relevância social deste trabalho é mostrar que os *games* não são apenas entretenimento, a partir deles é possível entender melhor aspectos da nossa sociedade e do tempo no qual vivemos, mostrando que os jogos são sim uma ótima forma de contar histórias e aprender com elas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARSETH, Espen. **Computer Game Studies, Year One. Gamestudies**. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 14 abr. 2021.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: Um manual prático**. Editora Vozes Limitada. 2002

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 3.ed. São paulo. Martins Fontes. 2002

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: Ensaio sobre sexualidade e teoria queer. Autêntica**, v. 3, f. 48, 2018. 96 p.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: Mulheres, corpos e acumulação primitiva**. São Paulo Editora Elefante. 2019

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. **Through the Looking Glass: Weavings between the Magic Circle and Immersive Processes in Video Games**. Digma, [s. l.], 2009. Disponível em: <http://www.digma.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.45173.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2019.

FRAGOSO, Suely *et al.* **Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014**. Portal Intercom, [s. l.], 7 set. 2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>. Acesso em: 3 nov. 2019.

**ALÔ, amigos.** Direção: JACKSON, Wilfred. 1942. Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x6kdr3d>. Acesso em: 9 mar. 2020.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. 102 p. Disponível em: [https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com\\_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf](https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf). Acesso em: 3 dez. 2019.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari. **Antropologia do Ciborgue: As vertigens do Pós-Humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. 126 p.

Huizinga, Johan (2014). **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2015. Disponível em: [https://www.nucleodepesquisadosex-votos.org/uploads/4/4/8/9/4489229/cultura\\_da\\_convergencia\\_-\\_henry\\_jenkins.pdf](https://www.nucleodepesquisadosex-votos.org/uploads/4/4/8/9/4489229/cultura_da_convergencia_-_henry_jenkins.pdf). Acesso em: 5 nov. 2019.

JENSEN, Erik; KIMURA, Julie; MIRELES, Ricardo, e outros. **Overwatch Visual Source Book**. 2016. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0B6b63FA9RWotTmJkVFVWQTBQNzQ/view>. Acesso em: 9 mar. 2020.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in culture**. London: SAGE Publications, 2008.

MARTINO, Luis. **Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.. Disponível em: <https://cadernoselivros.files.wordpress.com/2017/08/martino-luc3ads-mauro-sc3a1-teoria-das-mc3addias-digitais.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2019.

WOODWARD, Kathryn; HALL, Stuart; TADEU, Tomaz. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis. 2000.

**Carta enviada ao presidente executivo da Blizzard, por senadores norte-americanos.**

**Congress of the United States**  
Washington, DC 20510

October 18, 2019

Robert A. Kotick  
Chief Executive Office  
Activision Blizzard  
3100 Ocean Park Boulevard  
Santa Monica, California 90405

Dear Mr. Kotick:

We write to express our deep concern about Activision Blizzard's decision to make player Ng Wai Chung forfeit prize money and ban him from participating in tournaments for a year after he voiced support for pro-democracy protests in Hong Kong. This decision is particularly concerning in light of the Chinese government's growing appetite for pressuring American businesses to help stifle free speech.

Activision Blizzard benefits from China's growing market for e-sports, along with an investment from Tencent, one of China's largest technology firms. As you and your company are no doubt aware, the Chinese government uses the size and strength of its economy to suppress opinions with which it disagrees. Last week alone, the Chinese government targeted Apple for hosting an app to help peaceful demonstrators evade repression and the National Basketball Association because one team's general manager tweeted in support of Hong Kong protests.

Your company claims to stand by "one's right to express individual thoughts and opinions," yet many of your own employees believe that Activision Blizzard's decision to punish Mr. Chung runs counter to those values. Because your company is such a pillar of the gaming industry, your disappointing decision could have a chilling effect on gamers who seek to use their platform to promote human rights and basic freedoms. Indeed, many gamers around the world have taken notice of your company's actions, understandably calling for boycotts of Activision Blizzard gaming sites.

As China amplifies its campaign of intimidation, you and your company must decide whether to look beyond the bottom line and promote American values—like freedom of speech and thought—or to give in to Beijing's demands in order to preserve market access. We urge you in the strongest terms to reconsider your decision with respect to Mr. Chung. You have the opportunity to reverse course. We urge you to take it.

Sincerely,

  
\_\_\_\_\_  
Ron Wyden  
United States Senator

  
\_\_\_\_\_  
Marco Rubio  
United States Senator





---

Alexandria Ocasio-Cortez  
Member of Congress



---

Mike Gallagher  
Member of Congress



---

Tom Malinowski  
Member of Congress