

Next level: games, animes e a representação do negro

Adriele Conceição dos Anjos Santos¹
Raimundo Cláudio Silva Xavier²

Recebido: 30/05/2024
Aceito por pares: 04/09/2024

Submetido a pares: 20/06/2024
Aprovado: 04/11/2024

DOI: 10.5294/pacla.2025.28.2.3

Para citar este artigo / para citar este artículo / to reference this article

Santos, A. C. dos A. e Xavier, R. C. S. (2025). *Next level: games, animes e a representação do negro*. *Palavra Chave*, 28(2), e2823. <https://doi.org/10.5294/pacla.2025.28.2.3>

Resumo

Este estudo tem como objetivo analisar a representação de pessoas negras em ambientes midiáticos de grande alcance, como *games* e animes, considerando que, historicamente, o racismo estrutural tende a invisibilizar personagens negros em diferentes formatos de mídia, apesar do contingente populacional afrodiáspórico nos países produtores e consumidores da indústria cultural. Para isso, foram utilizados como objeto de estudo os *games* vencedores nas premiações *The Game Awards*, na categoria “*Game of the Year*” (2014-2022), e os animes vencedores na premiação *Crunchyroll Anime Awards* (2017-2023). A pesquisa baseou-se na metodologia de autoidentificação e heteroidentificação, segundo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. Os resultados apontam que, entre os *games* analisados, apenas três apresentam personagens negros em seu catálogo. Já entre os animes analisados, nenhum conta com personagens negros como protagonistas, evidenciando uma disparidade preocupante na representação e representatividade de personagens negros nesse universo.

Palavras-chave

Comunicação; *game*; animes; autoidentificação; heteroidentificação.

1 [✉https://orcid.org/0009-0006-6780-9957](https://orcid.org/0009-0006-6780-9957). Universidade do Estado da Bahia, Brasil. adrieleconceicao96@gmail.com

2 <https://orcid.org/0000-0003-3866-9714>. Universidade do Estado da Bahia, Brasil. rcxavier@uneb.br

Next level: games, animes y la representación de las personas negras

Resumen

Este estudio tiene como objetivo analizar la representación de las personas negras en entornos mediáticos de gran alcance, como *games* y animes, considerando que, históricamente, el racismo estructural tiende a invisibilizar a los personajes negros en diferentes formatos mediáticos, a pesar del contingente de población afrodiaspórica en los países que producen y consumen la industria cultural. Para ello, se utilizaron como objeto de estudio los *games* ganadores en *The Game Awards*, en la categoría “*Game of the Year*” (2014-2022), y los animes ganadores en los *Crunchyroll Anime Awards* (2017-2023). La investigación se basó en la metodología de la autoidentificación y la heteroidentificación, según el Instituto de Investigación Económica Aplicada (Brasil). Los resultados señalan que, entre los *games* analizados, solo tres cuentan con personajes negros en su catálogo. Entre los animes analizados, ninguno tiene como protagonistas a personajes negros, lo que evidencia una disparidad preocupante en la representación y representatividad de los personajes negros en este universo.

Palabras clave

Comunicación; *game*; anime; autoidentificación; heteroidentificación.

Next Level: Video Games, Anime, and the Representation of Black People

Abstract

This study aims to analyze the representation of Black individuals in influential media environments such as video games and anime. It considers that, historically, structural racism has contributed to the erasure of Black characters across various media formats, despite the significant presence of Afro-diasporic populations in the countries that produce and consume cultural industries. The study focused on games that won the “Game of the Year” category at The Game Awards (2014 -2022), and anime series that won at the Crunchyroll Anime Awards (2017 -2023). The research methodology was based on self-identification and external identification, as defined by Brazil’s Institute for Applied Economic Research (IPEA). The findings reveal that, among the video games analyzed, only three include Black characters in their lineup. As for the anime series examined, none feature Black protagonists, highlighting a concerning disparity in the representation and visibility of Black characters within these media spaces.

Keywords

Communication; video games; anime; self-identification; external identification.

OP (*Opening*): introdução

Games e animes são produtos audiovisuais que conquistaram um público amplo e diversificado, especialmente entre jovens e adultos. Embora muitas vezes sejam associados apenas ao entretenimento infantil, ambos têm um mercado robusto que influencia a cultura e a sociedade globalmente. Histórias envolventes, personagens bem desenvolvidos e exploração de mundos ficcionais são algumas das características que atraem e conectam seus públicos.

O público que consome *games* e animes também é conhecido como público “*geek*”. Embora o termo compartilhe certa semelhança com “*nerd*”, “*geek*” apresenta uma integração mais profunda com a cultura pop, já que os *geeks* costumam ter muito interesse por cinema, *games*, revistas de histórias em quadrinhos (também chamadas de “HQS”), animes e mangás. Mais recentemente, o termo tem sido utilizado para determinar pessoas que são bem próximas à tecnologia, à moda e ao entretenimento em geral, sem faixa etária específica, que mais do que gostar dos temas mencionados, também estão dispostas a estudar e a se aprofundar sobre essa cultura.

Sobre isso, a *Geek Power*, pesquisa sobre o comportamento do consumidor *geek* no Brasil, mapeia as preferências e perfis de consumo desse público. Em suas edições, já ouviu milhares de pessoas e conseguiu traçar um perfil desse público: em sua maioria, é de solteiros e solteiras, sem filhos, com renda de até dois salários-mínimos e com ensino médio completo. Além disso, a pesquisa também indica que os entrevistados gastam mensalmente com entretenimento e investem alguma quantia devido à incerteza política (Omelete Company, 2021). Esses dados levam à reflexão sobre o consumo de informações e ideias por meio da cultura *geek* — como *games* e animes, personagens e narrativas — e sua contribuição para a construção de identidades, em especial de pessoas negras (pretos e pardos), que são a maioria da população brasileira (Belandi e Gomes, 2023).

Segundo Stuart Hall (2006, pp. 87-88), as identidades culturais pós-modernas — moldadas pela globalização — são híbridas, caracterizadas por constantes mudanças, resultantes de encontros e desencontros. Nesse

contexto, é relevante o caso do Japão, que utilizou estrategicamente a televisão e outras tecnologias como forma de promover a autoestima do seu povo — após a Segunda Guerra Mundial — e, na mesma medida, para difundir a sua cultura em outros países. No caso específico dos mangás e dos animes, o consumo no Brasil teve início nos anos 1960. Nessa mesma década, foram incorporados às narrativas japonesas alguns elementos da mitologia grega e chinesa, por exemplo, além do formato seriado e outros aspectos que permitiram denominar esse tipo de conteúdo de “pop japonês”³ (Luyten, 2000; Sato, 2005, 2007).

Ao considerarmos que *games* e animes compõem uma indústria internacional em expansão, a representatividade racial nesses produtos se torna um tema relevante. Em 2023, os *games* movimentaram globalmente 183,9 bilhões de dólares, posicionando o Brasil como o 10º maior mercado consumidor do mundo (NewZoo, 2024). No caso dos animes, o país ocupa a 3ª posição entre os mercados fora do Japão e da China (Prado, 2024). Diante dessa influência global, é importante refletir sobre a representação e a representatividade raciais nessas produções. Esse debate se insere na discussão sobre a quebra da lógica do imperialismo estadunidense, que historicamente impôs padrões hegemônicos de identidade e alteridade, que reforçaram o *American way life* como modelo cultural dominante.

Assim como o mangá é um produto asiático que dá origem a muitos animes e reflete a identidade cultural de seu povo, é importante que a difusão global não apenas padronize, mas também inclua e contemple a diversidade de outros povos e culturas em suas narrativas.

Dado o extenso domínio mundial dos produtos culturais estadunidenses, o desafio lançado pelo mangá e pelo animes pode ser visto como um bom sinal se as narrativas forem desenvolvidas de forma mais equilibrada e inclusiva, sem a repetição do padrão hegemônico historicamente instituído. Atualmente, os produtos culturais japoneses são a única alter-

3 O entendimento de “pop japonês” diz respeito aos produtos culturais midiáticos com origem na cultura nipônica, divulgados ou consumidos devido à globalização (Luyten, 2000; Sato, 2005, 2007).

nativa importante fora da hegemonia cultural dos Estados Unidos (Wong, 2006). Jacqueline Berndt (2018) corrobora essa afirmação ao destacar que, graças ao intercâmbio cultural nas fases anteriores, o mangá apresenta um hibridismo estético e cultural que atende às exigências da sociedade contemporânea globalizada.

Como pauta contemporânea mundial — mais especificamente do Brasil, um dos maiores consumidores da indústria cultural de *games* e *animes* —, é fundamental refletir sobre a contribuição desses produtos para o desenvolvimento de ações afirmativas voltadas a pessoas racializadas. Levando em consideração que o país é formado por múltiplas camadas migratórias, observa-se que, historicamente, a população negra (o maior contingente afrodiaspórico) continua invisibilizada, sendo vítima do racismo estrutural e institucional, além de enfrentar a falta de representatividade nos diversos espaços socioculturais (López, 2012; Almeida, 2018; Crenshaw, 1991; Kilomba, 2019).

O racismo é solidamente estruturado e isso afeta diversos âmbitos da vida de um indivíduo — a saúde física e psicológica, a vida profissional, afetiva, financeira e social. Trata-se de um complexo imaginário social continuamente reforçado pelos meios de comunicação, pela indústria cultural e pelo sistema educacional (Almeida, 2018). Nesse contexto, compreender o racismo como um sistema de discriminação racial que opera para inferiorizar determinados grupos sociais e naturalizar as desigualdades sociais é central para evidenciar a necessidade da representatividade negra em produções midiáticas.

Nesse sentido, a relação entre *games*, *animes* e representatividade negra é relevante para o enfrentamento do racismo estrutural e institucional, pois esses produtos midiáticos não apenas refletem, mas também contribuem para moldar imaginários sociais e culturais. No contexto brasileiro, esse tipo de racismo vai além do preconceito individual, pois opera como um sistema bem estabelecido nas instituições e na cultura, o que gera desigualdades em todas as dimensões sociais. Trata-se de um sistema injusto que dificulta o acesso da população negra a direitos e oportunidades, contribuindo para sua subalternização, invisibilização e restrição da mobilidade

social. Compreender essa realidade é fundamental para que ações afirmativas e políticas públicas enfrentem de maneira eficaz esses obstáculos.

Assim, os meios de comunicação e a cultura têm um papel importante ao reproduzir ou combater essas desigualdades. Ao reproduzirem estereótipos e preconceitos, ajudam a fortalecer o racismo estrutural e institucional; em contrapartida, ao incluírem e difundirem a cultura negra, podem contribuir para uma sociedade mais justa e igualitária. Lutar por espaço e oportunidade para pessoas negras vai além da aparência ou de símbolos: trata-se de ações afirmativas e construções identitárias que promovam reconhecimento e igualdade de direitos.

Nos meios de comunicação — como rádio, televisão e cinema —, a população negra é frequentemente excluída e, quando representada, é comumente retratada de forma estereotipada ou ridicularizada. Essa prática se sustenta em um longo histórico, pois “uma análise histórica das produções humorísticas em nossa sociedade demonstra que elas sempre reproduziram ideias derogatórias sobre minorias raciais, as mesmas que eram utilizadas para conferir tratamento desfavorável a elas em outras situações” (Moreira e Ribeiro, 2019, pp. 70-71).

O poder da comunicação, em suas mais variadas formas — dos meios massivos tradicionais às mídias sociais da era digital —, é incontestável na sociedade contemporânea. Mais do que simplesmente transmitir informações, a comunicação deve ser compreendida como um processo social fundamental e um fenômeno que impacta diretamente seus receptores (Kunsch, 2014). Nesse sentido, os produtos culturais, como *games* e animes, carregam a responsabilidade de promover representações mais inclusivas, especialmente no que se refere à população negra. A representação midiática não se restringe à visibilidade; ela também influencia a forma como as pessoas se expressam e se conectam emocionalmente com as narrativas. As artes, quando abordadas de forma aberta, flexível, heterogênea e verdadeiramente diversa, tornam-se um espaço de trabalho ideal para a construção de histórias que refletem a pluralidade cultural (López-Ganet, 2021).

A centralidade da comunicação na sociedade contemporânea faz dos produtos culturais não apenas espaços de entretenimento, mas também arenas simbólicas onde disputas por visibilidade e reconhecimento ocorrem diariamente. No caso de *games* e animes, é importante perceber como esses formatos narrativos constroem imagens, reforçam valores e podem contribuir para a naturalização — ou para a desconstrução — de estereótipos raciais. Essa influência está diretamente relacionada à construção de identidades. Quando a população negra é representada de forma digna, plural e complexa nos produtos culturais, isso contribui para a valorização de suas vivências e para o fortalecimento de sua autoestima coletivamente. Em contrapartida, quando há apagamento ou representação estigmatizada, os impactos são negativos, o que reforça a marginalização histórica. É nesse ponto que a reflexão sobre representatividade ganha força.

A presença de personagens negros na mídia impacta diretamente na representatividade de pessoas negras. A identidade negra, assim como qualquer identidade social, é moldada por fatores culturais, sociais e históricos. Stuart Hall (2006) argumenta que a cultura não é fixa nem universal, mas sim um espaço dinâmico e fluido, onde significados são constantemente negociados e transformados. Além de influenciar a formação das identidades individuais e coletivas, a cultura pode ser um campo de resistência no qual estruturas de poder enraizadas na sociedade são contestadas. Dessa forma, as linguagens e as expressões artísticas tornam-se instrumentos fundamentais na afirmação identitária e na luta por maior representatividade do povo negro.

No que diz respeito à influência midiática exercida pelo animes como mídia global, José Andrés Santiago Iglesias (2018) argumenta que, embora o animes não exerça imperialismo em termos ideológicos, ele se configura como uma das grandes potências hegemônicas no plano estético dentro do campo da transnacionalidade. Com base em montagens cinematográficas que permitem quantificar e caracterizar hibridizações, o autor destaca a força estética do animes na construção de imaginários globais. Isso torna ainda mais urgente e necessária a reflexão sobre a responsabilidade de promover representações raciais mais diversas e inclusivas, especialmente

diante de seu amplo alcance e influência na formação de imaginários sociais em escala mundial.

A representatividade racial nos *games* não impacta apenas a estética ou a diversidade superficial das narrativas, pois também exerce efeitos profundos no desenvolvimento psicológico e social de sujeitos jogadores. Essa influência é ainda mais significativa durante a infância e adolescência, quando a construção identitária está em formação. A psicóloga de mídia e professora de *design* de jogos Katryna Starks, entrevistada por Avery (2022), destaca que a necessidade de representação negra se torna crucial quando as crianças começam a jogar. Os relacionamentos com os personagens dos *games* têm um impacto cognitivo social nos jogadores e podem fortalecer um senso de identidade e apoio social (como citado em Avery, 2022).

Tutorial: compreendendo estratégias e narrativas

Para a realização da pesquisa com personagens de animes, foram utilizados como referência os animes vencedores da categoria “Animes do ano” da *Crunchyroll Anime Awards* — realizada pela plataforma de *streaming* de animes e dramas asiáticos Crunchyroll e considerada uma das principais premiações da indústria —, na qual os fãs de todo o mundo votam para escolher os vencedores de cada categoria. O período de análise foi de 2017 a 2023, que contemplou desde a primeira edição da premiação até o ano da pesquisa. Nesse contexto, pretende-se analisar os principais personagens em cada anime vencedor da referida categoria, a fim de identificar a presença de protagonistas negros e avaliar a importância destes para o desenvolvimento do enredo.

A escolha da premiação a ser utilizada na presente pesquisa justificase pelo fato de a Crunchyroll ser um serviço especializado em animes e dramas asiáticos, que apresenta uma ampla gama de conteúdos disponíveis e um enfoque específico nesse gênero de animação, além de ser líder em seu segmento, com uma grande base de usuários espalhados pelo mundo todo. Essas características a tornam uma fonte de informação confiável e rica em análises sobre animes, bem como um espaço comunitário ativo onde fãs compartilham suas opiniões e conhecimentos sobre o tema.

A análise dos *games* baseou-se na premiação *The Game Awards*, especificamente a categoria principal “*Game do ano*”, durante o período de 2014 a 2022, visando identificar a presença de personagens negros protagonistas. O *The Game Awards* é transmitido ao vivo globalmente, tendo se consolidado como um dos acontecimentos mais proeminentes na indústria dos jogos eletrônicos, considerado o “oscar do universo *gamer*” pelo jornal *Washington Post* (Park, 2019). Realizado anualmente desde 2014, esse evento contempla os jogos e desenvolvedores que mais se destacaram ao longo do ano em diversas categorias, tais como: jogo do ano, melhor direção de jogo, melhor narrativa, entre outras. Ademais, ainda dispõe de apresentações musicais e divulgações de jogos.

No presente estudo, em que o foco é o *status* da representação negra nos *games*, é obrigatório também reconhecer quando e sob quais condições culturais esses produtos nasceram. No caso do animes — uma mídia de massa produzida no Japão voltada prioritariamente para o público japonês —, trata-se de uma forma de expressão que, em sua especificidade e particularidade, reflete questões culturais, históricas e sociais desse país. Como Arjun Appadurai (1996) e Iwabuchi (2002) apontam, é incomum que um produto cultural totalmente específico circule globalmente. Assim, o presente estudo busca compreender como, nesse contexto de circulação global e adaptação cultural, os personagens negros são representados (ou não) nos animes.

Portanto, abordar a questão da representação negra no animes por esse prisma é necessário. Destrinchar esse tópico exige que se considerem as divergências entre as origens culturais dos criadores e aquelas dos espectadores globais, muitos dos quais ressoam com as obras por razões completamente não intencionais. Sob essa perspectiva, este estudo não pretende aplicar uma visão ocidental a um produto fundamentalmente japonês, mas sim exemplificar como a crescente internacionalização do animes e a dinâmica aliada à demanda por representação estão sendo processadas e respondidas pela indústria.

Tal abordagem permite uma análise das tensões e das possíveis convergências entre o que pode ser visto como representação cultural

japonesa autêntica e as expectativas de um público global muito mais diverso. Reconhecer o anime como uma arte possibilita observar tanto suas particularidades culturais quanto os pontos em comum em um cenário pós-modernista. Isso é especialmente relevante ao se considerarem as diferenças no âmbito da arte moderna no Japão (Berndt, 2018).

Outro aspecto relevante desta pesquisa é a decisão de não analisar *games* que permitem a personalização dos personagens, como ocorre em alguns RPGs. Os *games* personalizados foram excluídos deste estudo por desviarem do foco proposto — analisar como os desenvolvedores abordam a questão racial dentro de um conjunto predeterminado de possibilidades. Tal exclusão é justificada pela necessidade de uma análise mais focada e comparável da representação racial, baseada em padrões específicos definidos pelo *design* dos personagens, e não pela liberdade criativa dos usuários. Assim, o estudo concentra-se em personagens com *designs* fixos ou que limitem as escolhas étnico-raciais, a fim de observar como a própria indústria de *games* constrói e apresenta a identidade racial de forma mais objetiva.

O presente artigo também é guiado pelo pensamento decolonial, em que a colonialidade é compreendida como uma faceta oculta da modernidade, que perdura nas relações de poder e conhecimento globais. Esse conceito questiona a visão eurocêntrica, na qual a modernidade é frequentemente associada ao Iluminismo e à Revolução Industrial, e propõe que sua origem está ligada ao domínio do Atlântico pela Europa e à subordinação de povos não europeus. Os estudos decoloniais expandem-se por diversos campos, enfatizando a colonialidade em diferentes dimensões: do saber, do ser, da natureza e do gênero (Quintero *et al.*, 2019).

A importância da investigação decolonial quando se trata da representação negra em *games* e animes reside na necessidade de decolonizar a perspectiva acadêmica e cultural que historicamente marginalizou e estereotipou as vozes e experiências dos indivíduos negros. Uma abordagem decolonial permite uma reinterpretação crítica e uma compreensão mais profunda das narrativas que permeiam esses mundos, pois rompe com a visão eurocêntrica que muitas vezes domina os debates sobre os meios de comunicação e sobre a cultura.

Em *games* e animes, a presença de personagens e narrativas negras é muitas vezes relegada a papéis coadjuvantes ou a estereótipos limitantes. Ao se adotar uma perspectiva decolonial, é possível explorar a complexidade e a diversidade das representações negras, promovendo, assim, um diálogo mais inclusivo e respeitoso:

A colonialidade é um dos elementos constitutivos e específicos do padrão mundial do poder capitalista. Sustenta-se na imposição de uma classificação racial/étnica da população do mundo como pedra angular do referido padrão de poder e opera em cada um dos planos, meios e dimensões, materiais e subjectivos, da existência social quotidiana e da escala societal. (Quijano, 2009, p. 117)

Nesse sentido, navegar por estas páginas de reflexão sobre exemplos que são identificados em expressões da cultura global contemporânea, difundidos, recepcionados, assimilados e reproduzidos cotidianamente em diversas culturas no atual cenário da globalização — assim impactadas pela hegemonia da comunicação — é uma forma de compreender a responsabilidade social que se faz necessária aos agentes de consumo dessa indústria, com o intuito de perspectivar a participação e a transformação de realidades desiguais.

Leveling up the research: metodologia utilizada

Em relação ao método empregado para a identificação racial dos personagens presentes em *games* e animes, adotaram-se a autoidentificação e a heteroidentificação⁴. Em linhas gerais, a autoidentificação é a ação de reconhecer a própria identidade. O sistema jurídico brasileiro permite que a identificação de um grupo étnico-racial seja feita com base na autodeclaração, também chamada de autoidentificação.

Esse formato de autoanálise racial, por vezes, pode resultar em notificações errôneas, seja pela falta de entendimento do que seria raça ou etnia da pessoa que se autodeclara, seja por má-fé, a fim de ocupar espaços

4 No conceito de autoidentificação e heteroidentificação racial, a autoatribuição permite que o indivíduo escolha seu próprio grupo racial ou étnico, considerando origem, história e valores pessoais, independentemente de características físicas (Osório, 2003). Já a heteroatribuição é quando outra pessoa ou uma banca define o grupo de pertença do sujeito, com base em características físicas ou estereótipos, sem considerar necessariamente a identificação pessoal do indivíduo (Jesus, 2018).

reservados às pessoas negras. Por isso, “raça/cor”, frise-se, é uma variável dependente, na medida em que a autoidentificação é resposta, a um só tempo, a comparações que emergem do contexto familiar, do local de residência e trabalho, da classe social a que pertence, entre outros fatores (Ipea, 2019, p. 28).

A heteroidentificação pode se valer principalmente de critérios fenotípicos — como elementos biológicos, cor da pele e características físicas —, embora aspectos como ancestralidade e construção identitária também sejam relevantes para a compreensão mais ampla da identidade racial. Há muita crítica quanto aos processos de heteroidentificação, entretanto foram adotados como critério pelo governo federal para coibir fraudes por cotas raciais em concursos públicos (Brasil, 2018). Para analisar os personagens com base no viés da heteroidentificação, foram considerados os seguintes critérios: observação do fenótipo (aparência física, cor da pele, textura do cabelo, traços faciais), comportamento e cultura (se o personagem descende de uma família negra, autodeclarada ou não, sua relação com oralidade, música, dança ou espiritualidade), interação e percepção de outros personagens (se o personagem passa por alguma situação de discriminação racial ou se outros personagens fazem citação quanto à identidade racial dele).

Ambos os métodos de identificação são utilizados pela socioantropologia para compreender a forma em que as pessoas se identificam e identificam as outras, em relação à identidade étnica, racial, cultural ou nacional. No entanto, é de suma importância destacar que, na utilização da heteroidentificação, existe a possibilidade de ocorrer equívocos no resultado e reforçar estereótipos presentes na cultura negra, tendo em vista a grande diversidade histórica, fenotípica e cultural dentro da população negra.

Como forma de interpretação visual, juntamente às tabelas utilizadas para a análise da heteroidentificação, foram incluídas as figuras dos principais personagens (ver sequência de Tabelas de 2 a 18 e Figuras de 1 a 15).

Para realizar a análise, foi considerado o conceito de cor do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (citado em Osório, 2003), que engloba como negros não somente os pretos retintos, mas também os indivíduos

que se autodeclararam pretos ou pardos. O conceito acaba sendo replicado pela maioria das instituições, pois:

o que interessa, onde vige o preconceito de marca, é a carga de traços nos indivíduos do que se imagina, em cada local, ser a aparência do negro. Pardos têm menos traços, mas estes existem, pois se não fosse assim não seriam pardos, e sim brancos; e é a presença desses traços que os elegerá vítimas potenciais de discriminações. (Osório, 2003, pp. 23-24)

A pesquisa adotou um método exploratório, voltado ao aprimoramento de ideias e à identificação de novas intuições. Quanto à sua classificação, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, desenvolvida com base em material já elaborado — livros e artigos científicos, matérias jornalísticas, editoriais, relatórios e outras fontes disponíveis em portais de notícias, anais de congressos, revistas científicas, tanto digitais quanto impressos (Gil, 2008). As informações obtidas nessas fontes subsidiaram a construção de um modelo de análise com categorias que evidenciam a presença ou ausência da representatividade negra em produções de *games* e animes.

Isso com a finalidade de compreender se há espaço para corpos negros nesse contexto, como são tratados e representados nesses formatos midiáticos. Esta pesquisa tem como orientação o pensamento decolonial, posto que este contribui para refletir sobre a importância de novas outras narrativas que falem de si — do Sul global. A ideia de decolonização era um processo de emancipação política, econômica e cultural que visava superar a dominação colonial e estabelecer uma nova sociedade de liberdade e igualdade (Fanon, 1968). O autor também argumenta que decolonizar o pensamento significa uma mudança fundamental de perspectiva, incluindo a valorização da cultura e da história dos povos colonizados e a negação da ideologia da superioridade branca.

A metodologia tem abordagem quali quantitativa. Ela é qualitativa por analisar o desenvolvimento da narrativa dos personagens nos *games* e nos animes, bem como a presença de personagens negros nessas histórias. É quantitativa por focar prioritariamente na quantidade de personagens

negros apresentados, e não em seu desenvolvimento narrativo, no caso dos personagens dos *games*.

Select your skin: a produção de *games* e animes como indústrias em ascensão

Ao longo do tempo, a noção de cultura tem se ampliado, incorporando produtos midiáticos e tecnológicos como parte fundamental das práticas sociais contemporâneas. Conforme definição da Unesco (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2002), cultura é:

o conjunto de traços distintivos, espirituais e materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou grupo social. Ela engloba, além das artes e das letras, os modos de vida, os direitos fundamentais do ser humano, os sistemas de valores, as tradições e as crenças. (p. 2)

Sob essa perspectiva, *games* e animes são expressões culturais que participam ativamente da produção e circulação de sentidos na sociedade. Por sua natureza dinâmica, esses produtos tanto introduzem novidades quanto contribuem para a padronização de ideias e comportamentos, influenciando a construção de imaginários sociais e a formação de identidades. Como elementos da cultura, da indústria criativa e da indústria cultural, devem refletir a diversidade humana que os consome e inspira.

Por sua vez, “indústria cultural” é a expressão utilizada por Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985 [1947]) na obra *Dialética do esclarecimento* para definir o uso da cultura de forma mercantilizada e padronizada, tirando das artes o papel de exercer a crítica e colocando-as na função pura de entretenimento, assemelhando-se à lógica de produção de massa. A expressão foi constituída tomando como principal causa da sua existência a consolidação da Revolução Industrial e, por consequência, a consolidação do capitalismo no século 19. Assim, é possível partir da lógica de que:

[...] sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear. Os dirigentes não estão mais sequer muito interessados em encobri-lo, seu poder se fortalece quanto mais brutalmente ele

se confessa de público. O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade é que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem. Eles se definem a si mesmos como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores gerais suprimem toda dúvida quanto à necessidade social de seus produtos. (Adorno e Horkheimer, 1985 [1947], p. 114)

As produções artísticas, enquanto produto da indústria cultural, podem ser utilizadas para legitimar o interesse das classes dominantes, tornando-se assim um mecanismo de controle dos indivíduos. Como consequência, a indústria cultural fomentou o surgimento da cultura de massa e posteriormente da cultura pós-massiva. A cultura de massa se estabeleceu no final da Segunda Guerra Mundial e passou a estar presente em diversos meios e formatos de comunicação, a exemplo de filmes, programas televisivos, séries, música, jogos, *podcasts* etc.

Entre as principais consequências da cultura de massa na sociedade, destacam-se a padronização de ideias e a consolidação de hegemonias culturais. Um exemplo emblemático é a difusão do chamado “estilo de vida americano” como modelo ideal de vida. Por meio da ampla circulação de filmes produzidos nos Estados Unidos, disseminaram-se globalmente práticas culturais como o consumo de hambúrgueres, a presença de líderes de torcida nas escolas e até a incorporação de palavras e expressões em inglês em países cuja língua oficial não é essa.

Com o avanço da tecnologia, o mundo vem passando por diversas transformações, e a área da comunicação não é exceção. A sociedade contemporânea dispõe de novos dispositivos de comunicação, como computadores e celulares, que possibilitam que tanto o emissor quanto o receptor possam enviar e receber mensagens. Esse processo favorece a interação bidirecional, garantindo a todos os envolvidos o direito à fala e à resposta, além de permitir a alternância de papéis no processo comunicativo.

Trata-se da comunicação pós-massiva (Lemos, 2016). Nesse contexto, para o mundo dos *games*, por exemplo, a comunicação pós-massiva tem

impactado a produção e distribuição de conteúdo, que antes ficavam restritas a grandes empresas, tendo o jogador apenas como um receptor passivo, sem que pudesse questionar a forma de produção e o conteúdo desses *games*.

Atualmente, encontra-se outro cenário, em que o jogador pode opinar na história e enredo dos *games*, na forma de produção e compartilhamento, e até mesmo mais diretamente, auxiliando a construir o *game*, por meio da criação de *mods*, por exemplo, que são modificações feitas por jogadores, a exemplo do jogo *The Sims*, no qual é possível aperfeiçoar os gráficos. Contudo, a pirataria tem sido uma das vilãs de ambas as indústrias, visto que, com a comunicação pós-massiva, é possível adquirir facilmente diversos *games* e animes sem pagar nada por isso.

Por um outro olhar, *games* e animes enquanto parte da indústria criativa representam um setor que abrange diversas áreas, a exemplo de publicidade, moda, literatura, *design*, música, tecnologia, artes, arquitetura, entre outras. A indústria de *games* em específico percorreu um caminho de ascensão contínua dentro do setor de lazer audiovisual, com produtos diversificados, capazes de atingir um público cada vez mais amplo. Da criação até a compra e exibição dos *games* e dos animes, muitos profissionais — de animação, programação, comunicação, logística, produção, edição, roteiro, *design* de personagens, *sound design*, dublagem — são convocados:

A idéia de indústrias criativas busca descrever a convergência conceitual e prática das artes criativas (talento individual) com as indústrias culturais (escala de massa), no contexto de novas tecnologias midiáticas (TIs) e no escopo de uma nova economia do conhecimento, tendo em vista seu uso por parte de novos consumidores cidadãos interativos. (Hartley, 2007, p. 5)

A indústria criativa tem impacto significativo na economia global e pode contribuir para o desenvolvimento sustentável e inclusivo das comunidades locais nas quais ela age de forma direta e indireta. No entanto, é importante destacar que as expressões “indústria cultural” e “indústria criativa” representam processos distintos e que a passagem de “indústrias culturais” para “indústrias criativas” sugere uma nova tentativa de articulação dos

domínios das artes ou da cultura, da tecnologia e de negócios, mas agora com o objetivo de enfatizar os aspectos positivos dessa configuração (Bendassolli, 2007). A seguir, a Tabela 1 aponta as diferenças entre a indústria cultural e a indústria criativa.

Tabela 1. Estudos de indústrias culturais e indústrias criativas

Dimensões	Indústrias culturais	Indústrias criativas
Objeto	Estudos que investigam questões de consumo cultural, mídias, identidade cultural, políticas públicas, regeneração de cidades mediante produções culturais e carreira e trabalho no setor cultural.	Estudos de indústrias específicas, com base em casos de cidades ou regiões. Estudos de produtos e serviços nos quais a dimensão estética ou simbólica é enfatizada.
Questões comuns nos artigos	Quais são as transformações pelas quais passam as indústrias culturais na pós-modernidade? Qual é o impacto das novas tecnologias? Qual é o impacto da globalização? Como a indústria influencia o consumo?	Como funcionam as indústrias criativas? De que maneira elas representam solução de compromisso entre artes e negócios? Como transformar a criatividade em valor de mercado (em produtos, em inovação, em novos ciclos de consumo)? Como lidar com a incerteza comercial?
Abordagem dominante	Visão crítica e ênfase nos conflitos; orientação de mercado <i>versus</i> orientação artística; indústria cultural e estilo de vida; ideologia.	Visão crítica conjugada com soluções reconciliatórias; abordagens descritivas e artigos de posicionamento e revisão.
Pressuposto comum aos artigos	As indústrias têm valor intrínseco e dependem de apoio e regulação pública.	As indústrias têm elevado potencial para apoiar o desenvolvimento econômico e social dos países, porém dependem de apoio e regulação pública. Elas constituem um fenômeno relevante que deve ser mais bem compreendido.
Abordagem metodológica	Estudos de caso; ensaios críticos; análise de conteúdo ou discurso e análises multivariadas.	Estudo de caso; ensaios críticos; análise de conteúdo ou discurso e análises multivariadas.
Periódicos	Concentração em periódicos de estudos culturais, economia da cultura, comunicação e estudos urbanos; poucas publicações em estudos organizacionais.	Maior incidência de estudos culturais e comunicação; poucas publicações em estudos organizacionais.

Fonte: adaptado de Bendassolli (2007).

O audiovisual, assim como outras formas de expressão artísticas, constitui a indústria cultural. Alguns tipos de produções audiovisuais são programas televisivos, cinema, clipes musicais, peças teatrais, *lives* em redes sociais, *games* e animações japonesas — estes últimos foco da presente pesquisa. O campo audiovisual também tem sido impactado pelas transformações da comunicação pós-massiva. Um exemplo significativo é o acesso

facilitado a produtos da indústria do entretenimento provenientes de diferentes países e culturas, como os animes. A ampliação desse acesso deve-se, em grande parte, à possibilidade de compartilhamento digital e à facilidade de legendagem e dublagem desses conteúdos, que antes dependiam de processos burocráticos para alcançar uma circulação internacional. Atualmente, até mesmo pessoas não profissionais conseguem legendar ou dublar animes e disponibilizá-los gratuitamente na internet.

Nesse contexto, insere-se a produção de *games* e animes. “Animes” ou “animé” é o termo utilizado para definir as animações japonesas, que surgiram em 1967 e representam um tipo de arte e entretenimento, com origem nos mangás, que são as histórias em quadrinhos produzidas no Japão. O anime transmite ideias e histórias através de diferentes temas: ação, ancestralidade, ficção científica, fantasia, esporte, romance etc. Além disso, “a influência ocidental no Japão do pós-guerra (década de 1950) foi responsável pelas primeiras produções de animes, que utilizaram o enquadramento cinematográfico para animar os desenhos dos mangás” (Cattão *et al.*, 2017, p. 46).

O anime é um dos produtos culturais mais conhecidos do Japão e as ilustrações podem ser produzidas tanto manual quanto digitalmente. Além disso, suas produções podem ser destinadas ao cinema, à televisão, a lançamentos diretos em DVD — geralmente em formato de séries de curta duração por episódio — e mais recentemente a serviços de *streaming*. Alguns dos animes mais famosos ao redor do mundo são: *Attack on Titan*, *Naruto*, *Dragon Ball Z*, *Death Note*, *One Piece* e *Pokémon*. Na atualidade, o anime tem uma grande influência mundial enquanto produto midiático e, por isso, é diferente de outros formatos midiáticos hegemônicos. Devido à sua origem asiática, ocupa outro espaço. Assim:

Nesse sentido, a modernidade é, ela mesma, um regime histórico de espacialidade, profundamente conectado ao surgimento do moderno Estado-Nação, de organizar, criar e impor fronteiras no espaço geográfico, que, por sua vez, produzem identidades fundamentadas na cultura daquela nação. No entanto, a performance do anime como forma de mídia não investe no mundo ordenado e arrumado do Estado-Nação ou da modernidade do eu; em múltiplos níveis diferentes,

o animes emprega a complexa espacialidade da globalização contemporânea. (Suan, 2020, p. 27; tradução nossa)

Com isso, o autor defende que, como mídia, o animes se estende para além da perspectiva do Estado-Nação e da modernidade estruturada. Conforme ele investe em uma globalização espacial complexa, é uma maneira diferente de ser e de entender a identidade, o Estado-Nação e a geografia em si. A partir disso, a animação promove uma reversão do que pode ser entendido sobre o mundo; ela gera um contexto de narrativas que foge das normas fixas da identidade e da territorialidade geralmente reguladas pelo modernismo e pelo nacionalismo.

Um outro motivo pelo qual o animes enquanto mídia se mostra relevante é justamente pelo fato de muitas dessas obras terem grande longevidade e influência, mesmo anos depois de serem lançadas, como é o caso de *Neon Genesis Evangelion*, animes lançado em 1995, mas que resultou na franquia de mercadorias de mix de mídia mais vendida, recontagens alternativas e obras auxiliares que ainda são altamente lucrativas (Kirkegaard, 2020).

Quando o assunto são os personagens dos *games*, diversas espécies de animais apresentam comportamentos lúdicos: filhotes de cachorro brincando de atacar uns aos outros, macacos adultos entretidos em galhos de árvores ou coelhos que tentam saltos imponentes. O ato de brincar, divertir-se e vivenciar experiências lúdicas é uma característica compartilhada pela espécie humana, para quem os *games* têm grande relevância. Contudo, é uma atividade lúdica que tem um objetivo, com regras para alcançá-lo:

uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, 2000, p. 33)

Para Huizinga (2000), o ato de jogar também é uma atividade cultural, que pode ser moldada através das diferentes culturas, além de uma característica fundamental da natureza humana. No entanto, o jogo se diferencia de outros produtos culturais, como animes, cinema, música ou tea-

tro, por fazer mudanças que alteram a experiência de modo significativo e que não têm paralelo em filmes ou livros. Em outras palavras, os jogos se diferenciam de outros produtos culturais pela existência de regras que estabelecem objetivos e definem as estratégias válidas para alcançá-los (Fragoso e Amaro, 2018). Por outro viés, o termo “*game*”, apresentado e estudado na presente pesquisa, com uma conotação diferente de “jogo”, representa o jogo eletrônico, caracterizado por regras definidas, níveis de dificuldade e um objetivo a ser alcançado, cujo não cumprimento resulta na derrota do jogador (Witt, 2013).

Os *games* são diretamente caracterizados pela interatividade e participação dos jogadores e das jogadoras, além de serem executados através de dispositivos eletrônicos — computadores, *tablets*, consoles de jogo ou celulares. Dentro de um *game*, são encontrados elementos como desenvolvimento de narrativa, gráficos complexos, efeitos sonoros e música, podendo ser jogados on-line ou off-line, sozinho ou com outras pessoas. Em um *game*, é possível assumir papéis, seguir uma história, ter poderes ou até mesmo ser um cidadão ou uma cidadã comum — que trabalha, estuda, faz compras etc. —, a exemplo dos jogos de simulação de realidade, como o *The Sims*.

O mercado mundial de games está avaliado em 163,1 bilhões de dólares, segundo estudo da TechNET Immersive (Canaltech, 2022). Assim, apenas o setor de games é responsável por mais da metade do lucro de toda a indústria do entretenimento, sendo maior do que o mercado de cinema e música juntos. Com toda essa influência refletida nos dados citados anteriormente, é possível afirmar que é fundamental que exista pluralidade étnica e racial nas representações dos personagens nesse universo, visto que cada elemento do jogo é cuidadosamente projetado para transmitir significados simbólicos e literais, segundo afirmam Squire e Jenkins (2003).

Player one: explorando a diversidade nos games

Em relação à coleta dos dados para os *games* premiados no *The Game Awards*, a metodologia utilizada foi a análise de fenótipo dentro da lógica de heteroidentificação. Diferentemente da metodologia utilizada para analisar os animes — que foi a de tempo de tela para identificar os protagonistas —,

no caso dos *games*, não foi possível jogar todos os títulos disponíveis, justamente por muitos terem em seu roteiro a possibilidade de encontrar diversos finais que podem alterar o destino de personagens a partir das escolhas feitas enquanto se joga.

A eleição do *The Game Awards* — conforme aponta a Tabela 2 — como objeto de análise em detrimento de outras premiações mais tradicionais — a exemplo do *British Academy Film Awards* (BAFTA) — deve-se à importância crescente desse prêmio no setor de *games*, o que evidencia sua maior proximidade com o público e com a dinâmica contemporânea da indústria. Por meio da análise do *The Game Awards*, esta pesquisa busca desconstruir a ideia de que apenas prêmios tradicionais, como o BAFTA, são capazes de legitimar valor cultural, já que o *The Game Awards* promove a diversidade e a inovação ao mesmo tempo que rompe com estruturas tradicionais da indústria de *games*.

Não se considera, também, a existência de NPCs⁵ raros que possam estar espalhados por áreas extensas no mapa do *game*. Além disso, em muitos casos, alguns *games* incluem na análise todos os seus personagens, especialmente os principais, apresentados como protagonistas no *site* oficial do *game* ou em portais de notícias especializados.

Tabela 2. Análise étnico-racial dos vencedores do *The Game Awards*

Ano	Game	Heteroidentificação	Autoidentificação
2014	<i>Dragon Age Inquisition</i>	1 personagem identificado como negro	1 personagem autoidentificado como negro
2015	<i>The Witcher 3 — Wild Hunt</i>	Sem personagens identificados como negros	Sem personagens autoidentificados como negros
2016	<i>Overwatch</i>	3 personagens identificados como negros	1 personagem autoidentificado como negro
2017	<i>The Legend of Zelda — Breath of the Wild</i>	Sem personagens identificados como negros	Sem personagens autoidentificados como negros

5 NPC é a abreviação de *non-player character*, que, em tradução livre, significa “personagem não jogador”. Nos *games*, o NPC é um personagem controlado pelo próprio *game*, e não pelo jogador. Normalmente, é ele que fornece os desafios e as missões, apresenta os contextos, bem como auxilia a contar as histórias e os enredos que enriquecem a experiência dos jogadores.

Ano	Game	Heteroidentificação	Autoidentificação
2018	<i>God of War</i>	Sem personagens identificados como negros	Sem personagens autoidentificados como negros
2019	<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	Sem personagens identificados como negros	Sem personagens autoidentificados como negros
2020	<i>The Last of Us — Part II</i>	2 personagens identificados como negros	2 personagens autoidentificados como negros
2021	<i>Its Takes Two</i>	Sem personagens identificados como negros	Sem personagens autoidentificados como negros
2022	<i>Elden Ring</i>	Sem personagens identificados como negros	Sem personagens autoidentificados como negros

Figura 1. Fenótipo dos personagens de *Dragon Age Inquisition*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://dragonage.fandom.com> (2023).

Tabela 3. *Dragon Age Inquisition*

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
Solas	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Dorian	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Cullen	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Leliana	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Cole	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Vivienne	Identificada como negra	Identificada como negra
Blackwall	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Morrigan	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Josephine	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Sera	Não identificada como negra	Não identificada como negra

Figura 2. Fenótipo dos personagens de *The Witcher 3 — Wild Hunt*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher> (2023).

Tabela 4. *The Witcher 3 — Wild Hunt*

Personagem	Fenótipo	Personagem no <i>game</i>
Gerald	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Ciri	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Yennefer	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Eredin	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Triss	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Vesemir	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Emhyr	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 3. Fenótipo dos personagens de *Overwatch*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em https://overwatch.fandom.com/wiki/Overwatch_Wiki (2023).

Tabela 5. *Overwatch*

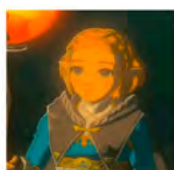
Personagem	Fenótipo	Personagem no game
Hanzo	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Bastion	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Junkrat	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Lucio	Identificado como negro	Identificado como negro

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
McCree	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Pharah	Identificada como negra	Não identificada como negra
Mercy	Não identificada como negra	Não identificado como negra
Reaper	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Roadhog	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Reinhardt	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Soldier: 76	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Symmetra	Identificada como negra	Não identificada como negra
Torbjorn	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Tracer	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Widowmaker	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Winston	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Zarya	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Zenyatta	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Genji	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Mei	Não identificada como negra	Não identificada como negra
D.Va	Não identificada como negra	Não identificada como negra

Figura 4. Fenótipo dos personagens de *The Legend of Zelda — Breath of the Wild*



Link



Zelda



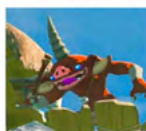
Daruk



Mipha



Guardian



Bokoblin



Revali

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em https://zelda.fandom.com/wiki/Main_Page (2023).

Tabela 6. *The Legend of Zelda — Breath of the Wild*

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
Link	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Zelda	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Daruk	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Mipha	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Guardian	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Bokoblin	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Revali	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 5. Fenótipo dos personagens de *God of War*



Kratos



Gaia



Zeus



Athena



Atreus



Mimir

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki (2023).

Tabela 7. *God of War*

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
Kratos	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Gaia	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Zeus	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Athena	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Atreus	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Mimir	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 6. Fenótipo dos personagens de *Sekiro: Shadows Die Twice*



Lobo



Genichiro Ashina



Gyoubu Oniwa



Isshin Ashina



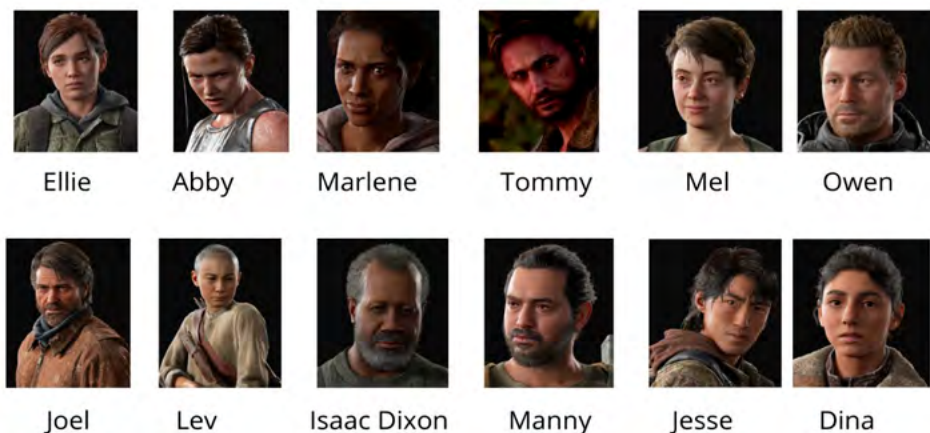
Coruja

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://sekiro-shadows-die-twice.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 8. *Sekiro: Shadows Die Twice*

Personagem	Fenótipo	Personagem no <i>game</i>
Lobo	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Genichiro Ashina	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Gyoubu Oniwa	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Isshin Ashina	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Coruja	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 7. Fenótipo dos personagens de *The Last of Us — Part II*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://thelastofus.fandom.com/> (2023).

Tabela 9. *The Last of Us — Part II*

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
Ellie	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Abby	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Marlene	Identificada como negra	Identificada como negra
Tommy	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Mel	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Owen	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Joel	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Lev	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Isaac Dixon	Identificado como negro	Identificado como negro
Manny	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Jesse	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Dina	Não identificada como negra	Não identificada como negra

Figura 8. Fenótipo dos personagens de *It Takes Two*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://ittakestwo.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 10. *It Takes Two*

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
May	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Dr. Hakim	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Cody	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Rose	Não identificada como negra	Não identificada como negra

Figura 9. Fenótipo dos personagens de *Elden Ring*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://eldenring.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 11. Elden Ring

Personagem	Fenótipo	Personagem no game
Astrólogo	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Vagabundo	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Guerreiro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Confessor	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Profeta	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Bandido	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Prisioneiro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Miserável	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Samurai	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Herói	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Ao longo da pesquisa, foram encontrados também personagens que podem ser interpretados como negros quanto ao seu fenótipo e que chegam a ser identificados assim pela sua comunidade de fãs, porém a desenvolvedora do game não os vê assim, como é o caso das personagens Pharah e Symmetra, conforme aponta a Figura 3 (Fenótipo dos personagens de *Overwatch*). Em entrevista para o portal *Kotaku*, traduzida pelo *The Enemy*, no mesmo ano, Jeff Kaplan, diretor do game, apontou: “Nós não temos poucos heróis nos quais estamos trabalhando secretamente em *Irvine*. Atualmente, acho que o número é próximo de seis. Não acho que as pessoas ficarão desapontadas” (Leodino, 2018, § 3º). Afirmando assim que essas personagens não são consideradas mulheres negras por quem as desenvolveu, mesmo tendo características que as definam como tal. Por isso, essas personagens não são consideradas negras para esta pesquisa.

Player two: explorando a diversidade nos animes

Os animes foram visualizados na própria plataforma de *streaming* da Crunchyroll — a mesma empresa da premiação que selecionou os títulos aqui estudados na categoria de melhor animes do ano. Foram analisados os personagens principais e protagonistas de cada anime.

O protagonista é o personagem que tem o papel principal. Concretamente, é o personagem que faz o enredo da estória avançar, normalmente ao perseguir um determinado objetivo de grande importância dramática. É também, muitas vezes (mas nem sempre), o persona-

gem que mais se transforma em função do desenrolar dos eventos. A situação mais vulgar é que os espectadores acompanhem esses eventos pelo olhar do próprio protagonista. Neste caso este será também o personagem principal da estória. (Nunes, 2021, p. 12)

Para a coleta e apresentação dos dados da pesquisa, foram criadas tabelas com o objetivo de organizar e facilitar a visualização dos animes e de seus personagens quanto à identificação racial. No caso dos animes, a Tabela 12 (Análise étnico-racial dos vencedores do *Crunchyroll Anime Awards*) apresenta as obras analisadas, separadas por ano de premiação e categorizadas quanto à presença ou ausência de personagens negros, com base nas metodologias da heteroidentificação e da autoidentificação. Já nas tabelas individuais de cada anime, foram listados os personagens principais, sua categorização (fenótipo, comportamento e cultura) e a identificação feita por outros personagens, com o intuito de classificá-los ou não como personagens negros.

Tabela 12. Análise étnico-racial dos vencedores do *Crunchyroll Anime Awards*

Ano	Animes	Autoidentificação	Heteroidentificação
2017	<i>Yuri!!! on Ice</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros
2018	<i>Made in Abyss</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros
2019	<i>Devilman Crybaby</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros
2020	<i>Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros
2021	<i>Jujutsu Kaisen</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros
2022	<i>Attack on Titan: Final Season — Part 1</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros
2023	<i>Attack on Titan: Final Season — Part 2</i>	Sem personagens autoidentificados como negros	Sem personagens identificados como negros

Figura 10. Fenótipo dos personagens de *Yuri!!! on Ice*



Yuri

Victor

Yurio

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em https://yurionice.fandom.com/wiki/Yuri!!!_on_Ice_Wikia (2023).

Tabela 13. *Yuri!!! on Ice*

Personagem	Fenótipo	Comportamento e cultura	Identificação por outros personagens
Yuri	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Victor	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Yurio	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 11. Fenótipo dos personagens de *Made in Abyss*



Riko

Reg

Lyza

Nanachi

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://madeinabyss.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 14. *Made in Abyss*

Personagem	Fenótipo	Comportamento e cultura	Identificação por outros personagens
Riko	Não identificada como negra	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Reg	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Lyza	Não identificada como negra	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Nanachi	Não identificada como negra	Não identificada como negra	Não identificada como negra

Figura 12. Fenótipo dos personagens de *Devilman Crybaby*



Akira



Ryo



Miki

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://devilman.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 15. *Devilman Crybaby*

Personagem	Fenótipo	Comportamento e cultura	Identificação por outros personagens
Akira Fudo	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Ryo Asuka	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Miki Makimura	Não identificada como negra	Não identificada como negra	Não identificada como negra

Figura 13. Fenótipo dos personagens de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*



Tanjiro



Inosuke



Nezuko



Muzan



Zenitsu

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 16. *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*

Personagem	Fenótipo	Comportamento e cultura	Identificação por outros personagens
Tanjiro Kamado	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Inosuke Hashibira	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Nezuko Kamado	Não identificada como negra	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Muzan Kibutsuji	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Zenitsu Agatsuma	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 14. Fenótipo dos personagens de *Jujutsu Kaisen*



Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://jujutsu-kaisen.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 17. *Jujutsu Kaisen*

Personagem	Fenótipo	Comportamento e cultura	Identificação por outros personagens
Yuji Itadori	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Satoru Gojo	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Megumi Fushiguro	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Nobara Kugisaki	Não identificada como negra	Não identificada como negra	Não identificada como negra
Ryomen Sukuna	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Figura 15. Fenótipo dos personagens de *Attack on Titan: Final Season — Parts 1 and 2*



Eren Yeager Mikasa Ackerman Armin Arlert Gabi Braun

Fonte: compilação própria a partir das imagens originais obtidas em <https://attackontitan.fandom.com/wiki/> (2023).

Tabela 18. *Attack on Titan: Final Season Parts 1 and 2*

Personagem	Fenótipo	Comportamento e cultura	Identificação por outros personagens
Eren Yeager Jaeger	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Mikasa Ackerman	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Armin Arlert	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro
Gabi Braun	Não identificado como negro	Não identificado como negro	Não identificado como negro

Conforme apontam as tabelas, em nenhum dos animes estudados foram encontrados personagens principais negros. Mesmo diante da ausência de representatividade negra nesses produtos audiovisuais, é importante destacar que, entre os animes analisados, existiam personagens secundários que poderiam ser compreendidos como negros. É o caso de Gabi, do anime *Devilman Crybaby*, personagem que, ao longo da trama, utiliza *dreads* e tem como principal forma de expressão o *rap* — estilo musical que tem origem na cultura negra. Além disso, há uma cena em que outro personagem comete um delito e acusa Gabi de ser o autor; os policiais próximos imediatamente acreditam na acusação, apesar de ele ser inocente — o que remete a estigmas frequentemente associados à população negra. Contudo,

em nenhum momento, Gabi se autodeclara negro e, além disso, não integra o núcleo principal da narrativa, tendo sua participação restrita a interações pontuais com os protagonistas. Isso evidencia que, mesmo quando há personagens com características associadas à negritude, sua presença tende a ser periférica, o que reforça a ausência de protagonismo negro nos animes analisados.

ED (Ending): considerações finais

Esta pesquisa teve como objetivo analisar e exemplificar o atual cenário da representatividade negra no universo *geek* dos animes e dos *games*, a partir do contexto de seu consumo em premiações on-line relevantes para o público brasileiro. Como ponto de partida, foram consideradas obras premiadas como animes do ano e *game* do ano, levando-se em conta o seu título de vencedoras e, como consequência, a visibilidade alcançada por essas obras no Brasil e no mundo. Entre os nove *games* analisados, apenas três incluíam personagens negros em seu elenco, totalizando somente quatro personagens negros. Dos sete animes analisados, nenhum apresentou personagens negros entre os protagonistas, tanto na análise por heteroidentificação quanto na autoidentificação.

A representação é um elemento fundamental na formação da identidade e na promoção da inclusão. A ausência de personagens negros em animes e *games* não apenas perpetua estereótipos limitados, como também restringe a capacidade desses produtos culturais de criar empatia e promover a conexão com pessoas de diferentes origens. Talvez caiba à indústria do entretenimento reconhecer a importância da diversidade e da inclusão, atuando ativamente para ampliar a representação da experiência humana. A indústria de *games*, por ser significativamente maior do que a de animação, dispõe de um público diversificado e de motivações comerciais para garantir que seus personagens reflitam a diversidade racial e étnica da sociedade. Já a de animes, embora recentemente tenha expandido sua distribuição para além do continente asiático, ainda tende a reproduzir referências hegemônicas, limitando a inclusão de narrativas e personagens que representem a pluralidade global.

Assim, o estudo revela disparidades preocupantes na representação de personagens negros em *games* e animes. A análise combinada mostra que, mesmo em meios diversos e em constante evolução, como a mídia de entretenimento, a presença de personagens de origem africana ainda é rara. Essa ausência pode impactar significativamente não apenas na experiência dos espectadores e jogadores negros, mas também na construção de percepções sociais e culturais, sobretudo no contexto brasileiro, marcado por uma população de origem étnico-racial diversa. Por esse motivo, assim como ocorre em outras mídias de massa, como o cinema e a televisão, a indústria de *games* continua a reproduzir a falta de representatividade significativa para a cultura negra.

Em contrapartida, a indústria de animes, por se originar de uma cultura também historicamente marginalizada no contexto midiático global — a cultura asiática —, tende a não favorecer a inclusão de personagens negros, possivelmente porque estes não fazem parte da maioria étnica que compõe essa sociedade. Ainda que seja compreensível a valorização da sua cultura e etnia nas produções audiovisuais asiáticas, isso não deveria impedir a representação de outras culturas e etnias em suas obras, especialmente considerando a frequente incorporação de referências externas, como elementos da cultura grega.

Esta pesquisa enfatiza a importância de manter um diálogo constante entre criadores, desenvolvedores, fãs e acadêmicos sobre a representação negra na mídia em diferentes formatos. É possível alcançar transformações substanciais ao desenvolver de maneira consistente personagens negros complexos e histórias inclusivas. Ao abraçarem perspectivas diversas e autênticas, as indústrias de *games* e animes podem desempenhar um papel crucial na promoção da igualdade e na construção de um ambiente de entretenimento verdadeiramente enriquecedor para todas as pessoas. Nesse sentido, este estudo pode contribuir para a continuidade de pesquisas com essa abordagem temática, sendo replicado de modo a contemplar outras premiações e formas de exibição e recepção.

Considerando o objetivo desta investigação, que se fundamentou em uma análise quantitativa e qualitativa, conclui-se que é necessário refletir

sobre narrativas e representatividade, tanto por parte dos realizadores de eventos e seus avaliadores quanto dos criadores de produtos audiovisuais, especialmente *games* e animes. Além disso, essa reflexão deve contemplar o impacto da internacionalização desses produtos nas culturas e nos grupos minoritários.

A revisão das narrativas é essencial, pois muitos eventos e produtos audiovisuais perpetuam um consumo e uma reprodução hegemônica que não refletem a diversidade cultural existente. Ao enfrentarem essas questões, os realizadores têm a oportunidade de fomentar um cenário mais inclusivo e representativo, promovendo a pluralidade nas narrativas que consomem e produzem. Dessa forma, a transformação na abordagem narrativa e na representatividade deve ser uma prioridade, não apenas para ampliar a inclusão, mas também para enriquecer e diversificar a experiência do público.

Referências

- Adorno, T. W. e Horkheimer, M. (1985 [1947]). *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos* (G. A. de Almeida, trad.). Jorge Zahar. https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/208/o/fil_dialetica_esclarec.pdf
- Almeida, S. (2018). *O que é racismo estrutural?* Letramento. <https://pt.scribd.com/document/740491556/ALMEIDA-Silvio-2018-O-que-e-racismo-estrutural>
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press. https://mtusociology.github.io/assets/files/%5BARjun_Appadurai%5D_Modernity_at_Large_Cultural_Dim%28Bookos.org%29.pdf
- Avery, J. N. (2022, 17 janeiro). Behind the movement to create more Black video game characters. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/01/17/crosswords/video-games-black-characters.html>

- Belandi, C. e Gomes, I. (2023, 22 dezembro). Censo 2022: Pela primeira vez, desde 1991, a maior parte da população do Brasil se declara parda. *Agência de Notícias IBGE*. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38719-censo-2022-pela-primeira-vez-desde-1991-a-maior-parte-da-populacao-do-brasil-se-declara-parda>
- Bendassolli, P. F. (2007). *Exploratório sobre indústrias criativas no Brasil e no estado de São Paulo*. <http://www.pedrobendassolli.com/npp.pdf>
- Berndt, J. (2018). Anime in academia: Representative object, media form, and Japanese studies. *Arts*, 7(4), 56. <https://doi.org/10.3390/arts7040056>
- Brasil. (2018). *Portaria normativa nº 4, de 4 de setembro de 2018: Regulamenta o procedimento de heteroidentificação complementar à autodeclaração dos candidatos negros em concursos públicos*. Diário Oficial da União. <https://legis.sigepe.gov.br/legis/detalhar/14766>
- Canaltech. (2022, 13 abril). *Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas*. <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>
- Catão, B. A., Silva, M. R. e Souza, L. F. (2017). Tribo de consumo de animes: o anime como um totem. *Revista Brasileira de Cultura e Mídia*, 5(2), 45-60. <https://www.redalyc.org/journal/5142/514252952009/html/>
- Crenshaw, K. (1991). *Mapeando as margens: interseccionalidade, políticas de identidade e violência contra mulheres não-brancas* (C. Correia, trad.). Geledés Instituto da Mulher Negra. <https://www.geledes.org.br/mapeando-as-margens-interseccionalidade-politicas-de-identidade-e-violencia-contra-mulheres-nao-brancas-de-kimberle-crenshaw-parte-1-4/>

Fandom. (n.d.). *Attack on Titan Wiki*. <https://attackontitan.fandom.com/wiki/>

Fandom. (n.d.). *Devilman Wiki*. <https://devilman.fandom.com/wiki/>

Fandom. (n.d.). *Dragon Age Wiki*. <https://dragonage.fandom.com>

Fandom. (n.d.). *Elden Ring Wiki*. <https://eldenring.fandom.com/wiki/>

Fandom. (n.d.). *God of War Wiki*. [https://godofwar.fandom.com/wiki/
God_of_War_Wiki](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki)

Fandom. (n.d.). *It Takes Two Wiki*. <https://ittakestwo.fandom.com/wiki/>

Fandom. (n.d.). *Jujutsu Kaisen Wiki*. <https://kaisen.fandom.com/wiki/>

Fandom. (n.d.). *Kimetsu no Yaiba Wiki*. [https://kimetsu-no-yaiba.fandom.
com/wiki/](https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/)

Fandom. (n.d.). *Made in Abyss Wiki*. <https://madeinabyss.fandom.com/wiki/>

Fandom. (n.d.). *Overwatch Wiki*. [https://overwatch.fandom.com/wiki/
Overwatch_Wiki](https://overwatch.fandom.com/wiki/Overwatch_Wiki)

Fandom. (n.d.). *Sekiro: Shadows Die Twice Wiki*. [https://sekiro-shadows-
-die-twice.fandom.com/wiki/](https://sekiro-shadows-die-twice.fandom.com/wiki/)

Fandom. (n.d.). *The Last of Us Wiki*. <https://thelastofus.fandom.com/>

Fandom. (n.d.). *The Legend of Zelda Wiki*. [https://zelda.fandom.com/wiki/
Main_Page](https://zelda.fandom.com/wiki/Main_Page)

Fandom. (n.d.). *Witcher Wiki*. <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher>

Fandom. (n.d.). *Yuri!!! on Ice Wiki*. [https://yurionice.fandom.com/wiki/
Yuri!!!_on_Ice_Wikia](https://yurionice.fandom.com/wiki/Yuri!!!_on_Ice_Wikia)

- Fanon, F. (1968). *Os condenados da terra* (S. C. Ribeiro, trad.). Civilização Brasileira. <https://afrocentricidade.files.wordpress.com/2012/06/os-condenados-da-terra-frantz-fanon.pdf>
- Fragoso, S. e Amaro, M. (2018). *Introdução aos estudos de jogos*. Edufba. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27659>
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. <https://ayanrafael.com/wp-content/uploads/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-t-c3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>
- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade* (11ª ed.). DPeA.
- Hartley, J. (2005). *Creative industries*. Em J. Hartley (Ed.), *Creative industries* (pp. 1-40). Wiley-Blackwell. <https://pt.scribd.com/document/345752762/Hartley-Creative-Industries>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Perspectiva S.A. http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf
- Iglesias, J. A. S. (2018). The anime connection: Early Euro-Japanese co-productions and the animesque: form, rhythm, design. *Arts*, 7(4), 1-11. <https://doi.org/10.3390/arts7040059>
- Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. (2019). *Desigualdade racial no Brasil: avanços e desafios para políticas públicas de inclusão*. https://portalantigo.ipea.gov.br/agencia/images/stories/PDFs/politicas_sociais/190821_boletim_bps_26_igualdade_racial.pdf
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press. <https://dokumen.pub/recentering-globalization-popular-culture-and-japanese-transnationalism-9780822384083.html>
- Jesus, R. E. (2018). Autodeclaração e heteroidentificação racial no contexto das políticas de cotas: quem quer (pode) ser negro no Brasil?

Em J. S. Santos, N. S. Colene e R. E. Jesus (Eds.), *Duas décadas de políticas afirmativas na UFMG: debates, implementação e acompanhamento* (pp. 125-142). Laboratório de Políticas Públicas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Kilomba, G. (2019). *Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano* (J. Oliveira, trad.). Cobogó.

Kirkegaard, I. (2020). *The archive in anime production: Thoughts on the use of the cel bank in Neon Genesis Evangelion*. https://www.arc.nii-gata-u.ac.jp/wp-content/uploads/2020/07/Archiving-Movements_v2.pdf

Kunsch, M. M. K. (2014). Comunicação organizacional: contextos, paradigmas e abrangência conceitual. *MATRIZES*, 8(2), 35-61. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v8i2p35-61>

Lemos, A. (2016). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. https://introducaocomunicacao.files.wordpress.com/2020/08/texto-h.25-_cyberpunk_-atitude-no-coracao-da-cibercultura_-in-cibercultura-tecnologia-e-vida-social-na-cultura-contemporanea-de-andre-lemos.pdf

Leodino, B. (2018). Blizzard explica o motivo de Overwatch ainda não ter uma personagem negra. *The Enemy*. <https://www.theenemy.com.br/playstation/blizzard-explica-o-motivo-de-overwatch-ainda-nao-ter-uma-personagem-negra>

López, L. C. (2012). O conceito de racismo institucional: aplicações no campo da saúde. *Interface: Comunicação, Saúde, Educação*, 16(40), 121-134. <https://doi.org/10.1590/S1414-32832012005000004>

López-Ganet, T. (2021). Transformando la educación desde el antirracismo, los feminismos negros y la comunidad afro por medio de las artes. *Observar*, 15, 84-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8211245>

- Luyten, S. B. (2000). *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. Hedra.
- Moreira, A. e Ribeiro, D. (2019). *Racismo recreativo* (Série Feminismos Plurais). Pólen Produção Editorial.
- NewZoo. (2024). *Global games market report 2023* [Free version]. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Nunes, J. (2021). *Qual a diferença entre protagonista, personagem principal, herói e narrador*. <https://www.joaonunes.com/2021/guionismo/qual-a-diferenca-entre-protagonista-personagem-principal-heroi-e-narrador/>
- Omelete Company. (2021). *Geek Power*. <https://www.omeletecompany.com/media/GeekPower2021.pdf>
- Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2002). *Declaração universal sobre a diversidade cultural* [Declaração]. <https://www.oas.org/dil/port/2001%20declara%C3%A7%C3%A3o%20universal%20sobre%20a%20diversidade%20cultural%20da%20unesco.pdf>
- Osório, R. G. (2003). *O sistema classificatório de cor ou raça do IBGE* (Texto para discussão Ipea n.º 996). Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2958/1/TD_996.pdf
- Park, G. (2019, 11 dezembro). The Game Awards: How Geoff Keighley helped create the Oscars for gaming. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/12/11/game-awards-how-geoff-keighley-helped-create-oscars-gaming/>
- Prado, C. (2024, 7 maio). Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China: Por que eles são mais populares do que nunca? *G1*. <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-merca->

do-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-
populares-do-que-nunca.ghtml

- Quijano, A. (2009). Colonialidade do poder e classificação social. Em B. de S. Santos & M. P. Meneses (Orgs.), *Epistemologias do Sul* (pp. 75-117). Cortez.
- Quintero, P., Figueira, P. e Concha Elizalde, P. (2019). Uma breve história dos estudos decoloniais. Em A. Carneiro (Ed.), *Arte e descolonização* (p. 7). Masp. <https://assets.masp.org.br/uploads/temp/temp-QE1LhobgtE4MbKZhc8Jv.pdf>
- Sato, C. A. (2005). A cultura popular japonesa: animes. Em S. M. B. Luyten (Org.), *Cultura pop japonesa: mangá e animes* (pp. 7-9). Hedra.
- Sato, C. A. (2007). *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. NSP-Hakkosha.
- Squire, K. e Jenkins, H. (2003). Harnessing the power of games in education. *Insight*, 3, 5-33. https://www.academia.edu/1317074/Harnessing_the_power_of_games_in_education
- Suan, S. (2020). Anime's spatiality: Media-form, dislocation, and globalization. *Mechademia: Second Arc*, 12(2), 24-44. <https://doi.org/10.5749/mech.12.2.0024>
- Witt, A. V. dos S. (2013). *Contribuições a partir da relação entre jogo e game para a arte contemporânea* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Maria). Repositório UFSM. <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/5215>
- Wong, W. S. (2006). Globalizing manga: From Japan to Hong Kong and beyond. *Mechademia*, 1, 23-45. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0060>