

Wakanda só existe em filmes: *Black Panther* e o racismo institucional na indústria de videogames

Maria Silvia Rosa Santana¹
Micheli Cristina Hayashi Custódio²
Renato de Almeida Bezerra³

RESUMO

A representatividade negra é fundamental para a igualdade racial, mas é evidente a ausência de negros na produção cultural popular. O cinema, considerada sétima arte, é um exemplo cultural de como os negros e os valores antirracistas são minoria na indústria do entretenimento. No esforço de romper com esta lógica, é importante a produção de obras e pedagogias contra-hegemônicas. Neste texto, de cunho bibliográfico, evidencia-se a luta de classes como ponto inicial na investigação de valores particulares, como o racismo, em obras da indústria cultural. Por meio da análise da obra *Black Panther* (2018), reconhecida por valorizar a cultura africana e se engajar no combate ao racismo, investiga-se os valores nela defendidos, o contexto social de sua produção e os interesses dos detentores dos meios de produção, que excluíram essa obra da produção de *videogames*. Essa trajetória tem por finalidade refletir sobre seu valor para a educação, questionando qual educação é necessária para

¹ Doutora em Educação. Docente no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (PPGEDU/UEMS). Grupo de Estudos e Pesquisas em Práxis Educacional (GEPPE). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2147-8279>; E-mail: mariasilvia@uems.br

² Mestranda no Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Grupo de Estudos e Pesquisas em Práxis Educacional (GEPPE). ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8870-1210>. E-mail: michelicristinacustodio@gmail.com

³ Mestre em Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (PPGEDU/UEMS), linha de pesquisa "Currículo, Formação Docente e Diversidade", vinculada ao Grupo de Pesquisa "Grupo de Estudos e Pesquisas em Práxis Educacional - GEPPE". ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1552-5307>. E-mail: renatoalmeida2233@gmail.com

superar valores racistas veiculados no cotidiano e refletidos na indústria cultural. O método utilizado procura se apropriar dos avanços da análise marxista sobre as relações sociais impostas pelo capitalismo, relações que selecionam o acesso a elementos culturais e formam consciências. Como resultado, foi possível confirmar que enquanto os meios de produção se encontrarem na mão de uma minoria que detém o poder econômico, seus interesses serão imperiosos na produção de cultura industrial, consumida de forma massificada, mas a educação pode se constituir como ferramenta política na superação da lógica discriminatória, especialmente aquela que alimenta o racismo estrutural.

Palavras-chave: *Black Panther*; educação; racismo.

Wakanda only in film: Black Panther and the institutional racism in the video game industry

ABSTRACT

Black representation matters, but it is evident the lack of Black people in popular culture places. Cinema, called “the seventh art”, is an example of how Black people and their values are limited in the entertainment industry. The production of counter-hegemonic works and pedagogies is an important tool to change this reality. In this bibliographical study, class struggle is highlighted as a starting point in the investigation of values, such as racism, in culture industry. The analysis of *Black Panther* (2018), recognized for celebrating African cultures and engaging in the fight against racism, allows the investigation of values, the social context of its production and the interests of the owners of the means of production, who excluded this film from video game version. This paper aims to reflect on its value for education, questioning how education can overcome racist values in everyday life that are reflected in popular culture industry. The method used seeks to appropriate advances in Marxist analysis on the social relations imposed by capitalism, relations that limit the access to culture and the connection with consciousness. As a result, it was possible to confirm that while the means of production are in

the hands of a minority that holds economic power, their interests will control the production of popular culture, consumed in a mass manner, but education can be a political tool against institutional racism.

Keywords: Black Panther; education; racism.

Wakanda sólo en la pantalla: Black Panther y el racismo institucional en la industria de los videojuegos

RESUMEN

La representación negra es fundamental para la igualdad racial, pero la ausencia de negros en la producción cultural popular es considerable. El cine es un ejemplo de cómo la cultura y la historia negra son minoría en la industria del entretenimiento. Para romper con esta realidad es importante la producción de obras y pedagogías contrahegemónicas. En este estudio bibliográfico se destaca la lucha de clases como punto de partida para la investigación de valores, como el racismo, en los trabajos de la industria cultural. Analizando la película *Black Panther* (2018), que valora la cultura africana y se compromete con la lucha contra el racismo, fue posible investigar los valores defendidos, el contexto de su producción y los intereses de los dueños de los medios de producción cultural, que rechazaron el videojuego de la película. Este texto reflexiona sobre qué modelo de educación es necesario para luchar contra el racismo transmitido y reflejado en la industria cultural. El método busca apropiarse de los avances del análisis marxista sobre las relaciones sociales impuestas por el capitalismo, relaciones que limitan el acceso a cultural y forman conciencias. Como resultado, se pudo constatar que mientras los medios de producción estén en manos de una minoría, sus intereses serán los únicos en la industria cultural, pero la educación puede constituirse como una herramienta política de superación del racismo institucional.

Palabras clave: *Black Panther*; educación, racismo.

INTRODUÇÃO

A representatividade negra é fundamental para a igualdade racial, mas, como reflexo da sociedade contemporânea, isso ainda não é respeitado pelos donos dos meios de produção da indústria do entretenimento. Um estudo realizado pela Ancine (2018) verificou que há pouca diversidade de gênero e raça entre os profissionais atuantes, tendo como base os lançamentos de 2016 nos cinemas brasileiros. Dentro desse quadro, “no quesito raça, a carência é mais acentuada, trazendo índices próximos de zero” (ANCINE, 2018, p. 26). Tal estudo aponta que menos de 20% dos papéis são ocupados por negros e negras, 2,1% dos filmes possuem diretores negros, enquanto as diretoras negras nem aparecem na pesquisa.

Contudo, alguns passos (ainda que lentos para a velocidade social) estão sendo dados no sentido de mudar esta realidade e cada vez mais obras são produzidas com o intuito de proporcionar a participação de trabalhadores negros.

Infelizmente essa realidade não é uma exclusividade brasileira. Criado em 1966 para histórias em quadrinhos, o herói Pantera Negra foi novamente chamado para ajudar nesta questão. Revivido no filme *Black Panther*, da *Marvel Cinematic Universe* (MCU), lançado em 2018, foi produzido com a intenção de proporcionar protagonismo na produção e criação de personagens negros para o cinema. Seus resultados foram muito satisfatórios, pois além de um personagem negro, o alcance do filme foi muito extenso, como será demonstrado em seguida. Mas para a representatividade negra, este filme é um rompimento com a lógica racista?

Analisando a repercussão do filme, podemos ver os interesses de seus produtores em conflito com os de seus consumidores. O filme *Black Panther* (MARVEL STUDIOS, 2018), com exceção da maneira que foi trabalhado seu conteúdo, seguiria o mesmo rumo de outros filmes, que acabam ganhando uma versão em *videogame* logo após seu lançamento ou até mesmo antes. Porém, mesmo após oito anos da sua estreia, ainda não existe nenhuma versão em *videogame* que veicule a mensagem protagonizada nessa obra, seus valores e suas relações. Um fato atípico na indústria dos jogos de *videogame*.

No final de 2021, *Black Panther* ganhou uma versão em videogame⁴, porém trata-se somente de uma modificação na aparência de um jogo já produzido para outros personagens.⁵ Ou seja, ainda hoje, em 2023, *Black Panther* (MARVEL STUDIOS, 2018), não possui seu próprio jogo como outras obras possuem. Contudo, acreditamos que a pesquisa apresentada neste artigo é pontual, assim como o seu título (elaborado em 2020), em que refletimos a falta de qualquer jogo sobre Wakanda, um país fictício no oeste do continente africano retratado no filme. Portanto, questionamos a demora na produção de um jogo exclusivo sobre o filme.

Para o médico martinicano Frantz Fanon (2011), o desenvolvimento dos meios de produção também produz novos meios para camuflar o racismo. Destarte, buscamos demonstrar o racismo camuflado em relações materiais que não são evidentes no cotidiano, como a falta de produção de uma obra (KOSIK, 1969), em um veículo disponível e almejado por muitos, cada vez mais jovens. Fanon (2011) nos proporcionou maneiras para investigarmos, nessas obras, os valores difundidos pelos donos dos meios de produção do *videogame*.

Além disso, vale ressaltar que a vida e a praxe do autor também nos inspiraram na escolha e compreensão do tema. Fanon (GELEDÉS. INSTITUTO DA MULHER NEGRA; CENTRO FEMINISTA DE ESTUDOS E ASSESSORIA, 2013) também sofreu do racismo aqui apontado. O autor teve o seu trabalho de conclusão rejeitado pela academia, a mesma produção que mais tarde tornou-se um clássico na luta pela superação do racismo.⁶ Nessa lógica, pesquisamos um jogo de *videogame* que, de certa maneira, também foi “rejeitado” pela instituição que possui o poder de decidir a sua produção, ou não.

⁴ *War for Wakanda*, disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2021/08/16/saiba-tudo-sobre-a-expansao-war-for-wakanda-de-marvels-avengers/>

⁵ *Marvel's Avengers*, disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/marvels-avengers/>

⁶ Em 1950, Fanon escreveu uma tese de doutorado em psiquiatria discutindo os efeitos psíquicos do racismo colonial. Entretanto, a tese foi rejeitada por confrontar as correntes positivistas então hegemônicas em sua área de estudos. Escreve então uma segunda tese no ano seguinte nomeada: “Transtornos mentais e síndromes psiquiátricas na degeneração heredo-espino-cerebelar: um caso de doença de Friedreich com delírio de posseção” (GELEDÉS. INSTITUTO DA MULHER NEGRA; CENTRO FEMINISTA DE ESTUDOS E ASSESSORIA, 2013).

Outro aspecto importante que pesou sobre a escolha do objeto deste texto é a crescente popularidade⁷ dos jogos de *videogame*. Em comparação com a indústria do cinema que teve uma queda devido à Pandemia de Covid-19, o mercado de jogos mostra um contínuo crescimento do segmento e coloca o Brasil na 10ª posição no *ranking* global de faturamento (INDÚSTRIA..., 2022). Muito mais acessível a todas as camadas sociais e etárias do que outros veículos de informação e de arte, os videogames têm se constituído em importante ferramenta educacional. Mas a qual educação estamos nos referindo?

Acreditamos que este poder de transmissão cultural tem proporcionado a difusão de valores particulares, como o racismo, prejudiciais para o desenvolvimento da consciência de milhões de consumidores, quando pensamos em uma educação mais humanizadora, que difunda valores humanos que favoreçam relações sociais emancipadoras. Prova disso é o recém-lançado jogo chamado “Simulador de Escravidão”, da Magnus Game, que possuía mais de mil *downloads* em menos de um mês de divulgação, antes de ser removido do Google em maio deste ano (VANNUCHI, 2023).

Se considerarmos que as imagens, a linguagem e os valores presentes em produtos culturais de entretenimento são elementos históricos da cultura humana, que são apropriados pelas crianças e jovens e têm influência sobre a formação da sua consciência, veremos como é importante para o desenvolvimento de seu psiquismo a igualdade na representação étnica. Leontiev (1978) afirma que a consciência, por ser fruto das relações sociais que permitem a apropriação da cultura, não é imutável, portanto, devemos considerar a consciência (o psiquismo) no seu devir e no seu desenvolvimento, na sua dependência essencial do modo de vida, que é determinado pelas relações sociais existentes e pelo lugar que o indivíduo considerado ocupa nestas relações.

Tal referencial teórico nos permite vislumbrar uma educação para além das relações preconizadas pelo capital, uma educação

⁷ “Pesquisas oficiais mostram que a indústria de jogos eletrônicos, em nível global, é maior do que o cinema e a música combinados. Segundo a consultoria Newzoo, especializada em análise do mercado de *games*, eles movimentaram US \$152,1 bilhões em 2019, 9,6% a mais do que no ano anterior” (FALEIRO, 2020).

emancipatória, de fato inclusiva e não discriminatória – o que buscaremos apresentar neste texto.

Como resultado, a criação de um super-herói negro para os quadrinhos, o lançamento do filme e a possibilidade de um jogo do mesmo tema podem ressignificar a negritude, valorizando a cultura africana e possibilitando que crianças e jovens tenham oportunidade de se apropriar do conhecimento e talvez desenvolver uma consciência com vistas a uma educação antirracista que valorize a diversidade. Mas, ao mesmo tempo, não devemos deixar de investigar as relações materiais na produção destas obras. E principalmente, de avaliar estas relações pela perspectiva da luta de classes, como apontado por Marx (2010).

Como método, procuramos utilizar os avanços de Karl Marx sobre o capitalismo. Para tanto, apoiamos-nos na “dialética do concreto” em Kosik (1969), a qual abordaremos em seguida.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Existem muitas implicações em aproximar o trabalho de outros autores ao de Marx, assim como apontar um método nas ideias do referido filósofo alemão, sob o risco de cometer possíveis deformações de seu trabalho. Como resultado, existem correntes marxistas que tanto se aproximam do seu pensamento, quanto se distanciam e divergem de sua intenção. Segundo Menezes (2021, p. 702):

Diante desta miríade de deformações do pensamento de Marx, ainda sobre esta separação epistemológica, para além do ensaio de Stálin, dos materiais organizados por Rosenthal e Ludin, identificamos também leituras supostamente mais sofisticadas sobre a separação entre “materialismo histórico” e materialismo dialético. Referimo-nos a Louis Althusser em seu ensaio quase homônimo ao de Stálin: “Materialismo histórico e materialismo dialético”, quando se refere a “dupla revolução teórica de Marx”, onde o “materialismo histórico é a ciência da história”.

Ao nos aproximarmos do trabalho de Fanon (2008, 2011), por exemplo, devemos considerar que ele morreu prematuramente aos 36 anos (1925-1961), desta maneira, se torna incerto saber qual seria a sua trajetória filosófica. Contudo, utilizaremos alguns conceitos-chave elaborados pelo autor sobre o racismo institucional que confluem com o pensamento marxista.

Quanto ao método, encontramos na “Dialética do Concreto”, em Kosik (1969), meios para pesquisarmos nosso objeto de pesquisa a partir do legado de Marx sobre o trabalho, a consciência e a economia no capitalismo. Ainda sobre a dialética do concreto, Kosik (1969, p. 14) aponta: “O caminho entre a ‘caótica representação do todo’ e a ‘rica totalidade da multiplicidade das determinações e das relações’ coincide com a compreensão da realidade”. Kosik (1969, p. 30) ainda esclarece:

O método da ascensão do abstrato ao concreto é o método do pensamento; em outras palavras, é um movimento que atua nos conceitos, no elemento da abstração. A ascensão do abstrato ao concreto não é uma passagem de um plano (sensível) para outro plano (racional): é um movimento no pensamento e do pensamento. Para que o pensamento possa progredir do abstrato ao concreto, tem de mover-se no seu próprio elemento, isto é, no plano abstrato, que é negação da imediatidade, da evidência e da concreticidade sensível. A ascensão do abstrato ao concreto é um movimento para o qual todo início é abstrato e cuja dialética consiste na superação desta abstratividade. O progresso da abstratividade à concreticidade é, por conseguinte, em geral movimento da parte para o todo e do todo para a parte; do fenômeno para a essência e da essência para o fenômeno; da totalidade para a contradição e da contradição para a totalidade do objeto para o sujeito e do sujeito para o objeto.

Destarte, para nos movermos da abstratividade à concreticidade, passamos a pesquisar na multiplicidade das determinações e das relações do videogame, respostas para os

valores particulares, ocultos na “caótica representação do todo” (KOSIK, 1969). Novamente, o trabalho de Marx é fundamental para conhecer as relações ocultas no cotidiano. Em Marx (1987, p. 30), “O modo de produção da vida material condiciona o processo de vida social, política e intelectual. Não é a consciência dos homens que determina o seu ser; ao contrário, é o seu ser social que determina sua consciência”. Marx, (1987, p. 31) aponta:

Na produção social da própria existência, os homens entram em relações determinadas, necessárias, independentes de sua vontade; essas relações de produção correspondem a um grau determinado de desenvolvimento de suas forças produtivas materiais. A totalidade dessas relações de produção constitui a estrutura econômica da sociedade, a base real sobre a qual se eleva uma superestrutura jurídica e política e à qual correspondem formas sociais determinadas de consciência.

Marx (2010, p. 40) também nos desvela o desdobramento destas relações de produção. Para tanto, as apresenta elegendo os momentos históricos da exploração do homem pelo homem:

A história de todas as sociedades até hoje existentes é a história das lutas de classes. Homem livre e escravo, patrício e plebeu, senhor feudal e servo, mestre de corporação e companheiro, em resumo, opressores e oprimidos, em constante oposição, têm vivido numa guerra ininterrupta, ora franca, ora disfarçada; uma guerra que terminou sempre ou por uma transformação revolucionária da sociedade inteira, ou pela destruição das duas classes em conflito.

Entre os conflitos apontados por Marx (2010, p. 40), o autor assinala que hoje vivemos a luta entre a

[...] classe burguesa, capitalistas modernos, proprietários dos meios de produção social que empregam o trabalho assalariado, contra a classe

dos proletários, assalariados modernos que, não tendo meios próprios de produção, são obrigados a vender sua força de trabalho para sobreviver.

Marx (2007) nos permite entender que na luta de classes existem interesses particulares que são transformados em valores, os quais são transmitidos pela produção cultural. Esses valores, por sua vez, garantem a manutenção da atual ordem econômica, mantendo a classe trabalhadora sob a exploração por aqueles que possuem os meios de produção. Assim, a base da produção material transforma-se na ideia dominante, uma vez que:

As ideias dominantes não são nada mais do que a expressão ideal das relações materiais dominantes, são as relações materiais dominantes apreendidas como ideias; portanto, são a expressão das relações que fazem de uma classe a classe dominante, são as ideias de sua dominação. (MARX, 2007, p. 47).

Em concordância com a exposição de Marx, Fanon percebe a necessidade de mudanças materiais na luta contra o racismo. Para o autor “só haverá uma autêntica desalienação na medida em que as coisas, no sentido o mais materialista, tenham tomado os seus devidos lugares” (FANON, 2008, p. 29). O filósofo martinicano aponta, ainda, que para o enfrentamento do racismo:

A análise que empreendemos é psicológica. No entanto, permanece evidente que a verdadeira desalienação do negro implica uma súbita tomada de consciência das realidades econômicas e sociais. Só há complexo de inferioridade após um duplo processo: - inicialmente econômico; - em seguida pela interiorização, ou melhor epidermização dessa inferioridade. (FANON, 2008, p. 28).

O autor também analisa o desenvolvimento dos meios de produção para questionar as formas de racismo. Destaca a existência de novas técnicas para camuflá-lo:

Contudo, progressivamente, a evolução das técnicas de produção, a industrialização, aliás,

limitada, dos países escravizados, a existência cada vez mais necessária de colaboradores, impõem ao ocupante uma nova atitude. A complexidade dos meios de produção, a evolução das relações econômicas, que, quer se queira quer não, arrasta consigo a das ideologias, desequilibram o sistema. O racismo vulgar na sua forma biológica corresponde ao período de exploração brutal dos braços e das pernas do homem. A perfeição dos meios de produção provoca fatalmente a camuflagem das técnicas de exploração do homem, logo das formas do racismo. (FANON, 2011, p. 277).

Esta aproximação entre Marx e Fanon nos permite perceber as relações entre os donos dos meios de produção e a produção cultural, que não são evidentes no cotidiano. Veremos em seguida como o racismo foi camuflado pelos detentores dos meios de produção.

BLACK PANTHER: elementos emancipatórios para a Educação

Faremos algumas relações entre os valores defendidos no filme *Black Panther* (MARVEL STUDIOS, 2018) partindo de sua produção entre 2016-2018, e os números sobre a representatividade negra no cinema brasileiro nesta época. Isto nos possibilitará pensar nos benefícios de uma possível produção da versão do filme em videogame. O filme aborda a história de T'Challa (Chadwick Boseman), príncipe de Wakanda, e foi produzido tendo a representatividade negra em mente. *Black Panther* (MARVEL STUDIOS, 2018) é a primeira megaprodução com super-herói negro. Ademais, este também é o único filme de super-herói a ter maioritariamente em seu elenco, personagens principais e diretor/roteirista (Ryan Coogler) negros (PANTERA NEGRA, 2018).

O filme também deu atenção especial à terra de Wakanda. Na história, Wakanda é descrita como uma terra de belezas naturais, desenvolvida social e tecnologicamente. Uma resposta à maneira como o continente africano é comumente retratado em obras da indústria do entretenimento, em que são ressaltados somente locais

de confrontos e subdesenvolvidos, mesmo sendo estes lugares a menor parte do continente.

Black Panther (MARVEL STUDIOS, 2018) é uma adaptação das histórias criadas por Stan Lee e pelo escritor e ilustrador Jack Kirby. Não existe uma posição oficial dos autores em relação à inspiração para a criação do personagem, ou o seu nome. Mas é muito provável que o contexto social da época e as discussões sobre raça tenham influenciado sua criação, principalmente se consideramos que sua primeira aparição em quadrinhos foi na revista americana, *Fantastic Four # 52* (julho de 1966), três meses depois do popular grupo *Black Panther* se tornar um partido político.

O grupo *Black Panther* foi criado nos EUA e também luta contra o racismo institucional. Os ativistas integrantes, Stokely Carmichael e Charles Hamilton, definem o racismo institucional como: "A falha coletiva de uma organização em prover um serviço apropriado e profissional às pessoas por causa de sua cor, cultura ou origem étnica" (CARMICHAEL; HAMILTON, 1967, p. 4 *apud* GELEDÉS. INSTITUTO DA MULHER NEGRA; CENTRO FEMINISTA DE ESTUDOS E ASSESSORIA, 2013, p. 17).

Ainda em conformidade com o partido *Black Panther*, "o racismo institucional ou sistêmico opera de forma a induzir, manter e condicionar a organização e a ação do Estado, suas instituições e políticas públicas – atuando também nas instituições privadas, produzindo e reproduzindo a hierarquia racial" (GELEDÉS. INSTITUTO DA MULHER NEGRA; CENTRO FEMINISTA DE ESTUDOS E ASSESSORIA, 2013, p. 18). Esta hierarquia racial é vista claramente na desproporção entre super-heróis brancos e negros, assim como a escolha de atores brancos e negros para ocupar os papéis principais, como veremos a seguir. Ademais, esta hierarquia também garante à burguesia os meios de exploração do trabalho:

Trata-se da forma estratégica como o racismo garante a apropriação dos resultados positivos da produção de riquezas pelos segmentos raciais privilegiados na sociedade, ao mesmo tempo em que ajuda a manter a fragmentação da distribuição destes resultados no seu interior. (GELEDÉS. INSTITUTO DA MULHER NEGRA; CENTRO

A pesquisa “Diversidade de Gênero e Raça nos Longas-metragens Brasileiros Lançados em Salas de Exibição 2016” demonstra a disparidade na produção do cinema brasileiro, na época de produção e lançamento de *Black Panther*. Quanto ao elenco principal:

Quando se trata de mulheres negras, a presença é muito menor, chegando a apenas 5% dos profissionais nessa função. O total de pessoas dessa cor representa 13,3% do elenco geral, em contraponto aos 54% que representam na população brasileira. Em 42,2% dos filmes, não foi identificado nenhum ator ou atriz negros no elenco analisado. Em 33% deles o elenco tinha no máximo 10% dos artistas pertencentes a essa raça. Apenas três filmes tiveram mais de 60% do elenco negro, representando 2,1% das ficções. (ANCINE, 2018, p. 19).

Mesmo que o filme *Black Panther* seja uma produção americana, podemos usar os dados do cinema brasileiro para ilustrar a ausência do negro nesse mercado. Os longas lançados em 2018 no Brasil, por exemplo, “foram dirigidos, em sua grande maioria, por pessoas brancas, alcançando 97,2% do total” (ANCINE, 2018, p. 9). A situação de desigualdade aumenta ainda mais quando considerado que “as mulheres comandaram 19,7% dos filmes e os homens negros apenas 2,1%” (ANCINE, 2018, p. 9). Sem nenhuma participação de mulher negra ocupando a direção neste ano.

Após analisarmos os dados que retratam o racismo na produção de filmes e conhecermos o partido *Black Panther*, passaremos para a última questão que poderia justificar a falta de interesse dos seus produtores na criação de uma versão em videogame do filme. Para isso, abordaremos mais sobre a recepção e a movimentação financeira que a obra alcançou.

Vale mencionar que até o final de 2021, época em que estas reflexões foram iniciadas a partir de uma disciplina do Mestrado, não

existia nada além de especulações que o jogo estaria em produção pelo estúdio EA.⁸ Agora, em 2023, a empresa EA continua sem se posicionar oficialmente. Enquanto isso, novos rumores sobre uma possível produção continuam sendo divulgados em sites⁹ especializados no tema.

Também devemos considerar que não existem impedimentos técnicos para a produção de um tema como o apresentado no filme. Muito pelo contrário, jogos de ação como vistos no filme de *Black Panther*, estão entre os mais procurados pelos jovens. Wakanda, a terra de T'challa, também tem um valor especial para simulação em videogame, além de possibilitar discussões e avanços quanto à representatividade que apresentamos, se configurando como a simulação de um mundo "novo".

Ainda, pensando em relações materiais que não são evidentes no cotidiano pela perspectiva de luta de classes, dentro da indústria do entretenimento, assim como em outras, os donos dos meios de produção projetam na arrecadação de uma obra a garantia de novos investimentos naquele tema. Uma obra cinematográfica aclamada criticamente e considerada lucrativa tem muito mais chances de ser amplamente explorada. Partindo desta lógica, fica mais evidente que a produção de uma versão em videogame do filme seria iminente, visto que *Black Panther* (MARVEL STUDIOS, 2018) recebeu várias premiações e quebrou recordes de bilheteria, tornando-se uma obra muito lucrativa. Alguns de seus recordes são:

3º filme a chegar mais rápido em US\$ 500 milhões,
5ª maior bilheteria da história nos EUA, 2º maior
filme baseado em quadrinhos e 3º maior filme de
super-herói nos EUA, 2ª maior bilheteria de estreia
de um filme de herói, maior bilheteria de fim de
semana de estreia em fevereiro nos EUA e no Brasil.
(BRIDI, 2020).

Os recordes de arrecadação e a boa recepção do público quanto ao filme são indícios que o jogo do filme *Black Panther* não

⁸ Ver *Electronic Arts*, disponível em: <https://www.ea.com/pt-br>

⁹ Para mais informações, acessar: <https://hypebeast.com/2022/8/ea-black-panther-single-player-open-world-game-development-rumors>

deixou de ser produzido por se tratar de um risco comercial. Além disso, algumas produções da mesma empresa foram adaptadas para videogames, mesmo quando obtiveram resultados financeiros modestos ou tiveram pouco impacto, como exemplificado pelo filme *The Incredible Hulk* (2008), com uma arrecadação de apenas US\$ 263,42 milhões, em contraste com *Black Panther*, que alcançou uma arrecadação total de US\$ 1,346 bilhão (BRIDI, 2020). *Black Panther* se tornou o filme mais comentado de todos os tempos no Twitter. Segundo dados da rede social, “o filme dirigido por Ryan Coogler já recebeu mais de 35 milhões de tweets” (RIBEIRO, 2018).

Tentamos demonstrar que a falta de produção do jogo não é uma questão simplesmente comercial, de lucratividade, mas sim uma questão que parte dos valores burgueses, como demonstrado pelos dados do cinema brasileiro sobre a representatividade negra. Para Marx (2007), a atividade material está diretamente ligada à consciência, portanto se as crianças e os jovens são privados de jogos, literatura, músicas que abordam a temática africana, suas ideias e pensamentos são formados a partir de uma realidade que privilegia a hegemonia branca.

Ademais, a imaginação e a criatividade estão relacionadas com a qualidade e a diversidade de vivências que a criança tem. Quanto mais acesso ela tiver ao conhecimento amplo e diversificado, melhor e mais significativa será sua apropriação (VIGOTSKI, 2009). Dessa forma, a criação de um filme como *Black Panther* é essencial para que as crianças e jovens possam ter acesso ao entretenimento que contemple a temática africana e se apropriem de toda cultura a que tem direito em busca da igualdade racial.

Os trabalhos de Marx (1987, 2007, 2010) e Fanon (2008, 2011) nos possibilitaram conhecer as raízes do racismo institucional, nos possibilitando evidenciá-lo nas relações materiais da indústria do videogame - indústria que também é utilizada pelos donos dos meios de produção para manter a hierarquia racial. O avanço destes meios de produção que se encontram nas mãos da burguesia cria a cultura de maneira não democrática, permitindo a camuflagem do racismo, deixando de representar uma parcela da sociedade. No caso do Brasil, onde a maioria da população é negra, a desigualdade entre profissionais negros e brancos trabalhando na produção de filmes é

muito grande. Homens e mulheres negras são impedidos de apresentar suas narrativas de vida.

Também devemos considerar que existe a criação de jogos considerados de baixo investimento, ou até mesmo feitos sem intenção comercial. Estes não foram abarcados por esta pesquisa por não representarem exatamente o tipo de instituição que pesquisamos.

E A EDUCAÇÃO, ONDE ENTRA? QUE PAPEL EXERCE NESSE CONTEXTO?

Segundo Leontiev (1978), desde quando a espécie humana passou a se organizar em grupos sociais, orientados pelo trabalho que lhes possibilitava a sobrevivência e, para isso, foram criando instrumentos que historicamente constituíram a cultura, as leis sócio-históricas passaram a determinar o desenvolvimento humano, libertando-o dos limites impostos pelo desenvolvimento orgânico.

Passamos, então, mediados pela apropriação da cultura, em um processo ontogenético, a representar o gênero humano. Para os autores da Psicologia Histórico-Cultural, a apropriação da cultura é condição *sine qua non* para a geração de neoformações, novas formações psíquicas fundamentais para o desenvolvimento do gênero humano em cada ser da espécie humana que nasce. Tal apropriação somente ocorre por meio das relações sociais a que cada criança está exposta, desde seu nascimento, portanto, trata-se de um processo promovido pela comunicação entre as pessoas.

Nesse sentido, todo processo de comunicação se caracteriza eminentemente como um processo educativo (LEONTIEV, 1978). Todas as formas de linguagem que usamos para nos relacionarmos com os outros se tornam elementos educativos, por isso nosso destaque também à educação neste texto.

Ao desnaturalizar o processo de desenvolvimento humano, a Psicologia Histórico-Cultural passa a compreender a personalidade e a consciência, assim como exposto por Marx (2007), como produto das condições materiais de vida. Para essa perspectiva da Psicologia, esses aspectos não são inerentes ao sujeito devido a fatores

biológicos, mas, ao contrário, são produtos que se formam por meio do desenvolvimento de todas as funções psíquicas, processo promovido pelas condições materiais e simbólicas da vida. Portanto, a personalidade e a consciência são constituídas pelas leis sócio-históricas, não sendo características predeterminadas no indivíduo.

Nossa forma de sentir, de compreender, de nos relacionarmos com os outros é apreendida, por meio da educação. Educação que se caracteriza não somente pelos conteúdos que apresenta, mas também pela forma com que faz isso. Ou seja, precisamos questionar e refletir sobre a qualidade dos bens materiais e simbólicos que oportunizamos aos outros, especialmente às novas gerações, tanto quanto a qualidade das relações educativas que estabelecemos com elas, a qualidade da forma como utilizamos a linguagem para ensinar o uso dos bens culturais.

Nesse sentido, trazemos à baila a questão da formação social e histórica da consciência individual a fim de refletirmos como os elementos culturais tratados neste texto atuam como poderosas ferramentas de manutenção hegemônica de valores e condutas, mas também podem atuar como mecanismos de resistência e de formação contra-hegemônica.

O filme *Black Panther*, como já apresentado e discutido, apresenta elementos culturais contra-hegemônicos, pois possui um herói negro que vive em uma comunidade africana bastante evoluída econômica, social e tecnologicamente. Deve ser pensado como importante instrumento artístico com fundamental utilidade didática, podendo ser sistematicamente trabalhada pela educação escolar. A Lei nº 10.639/2003 (BRASIL, 2003) regulamenta e obriga as escolas de Ensino Fundamental e Médio a ensinarem sobre história e cultura afro-brasileira.

A partir da perspectiva teórica que adotamos, estendemos essa importante regulamentação também à Educação Infantil, reconhecendo-a como uma etapa fundamental da educação básica da criança. Nesse contexto, compreendemos que as formas de relacionamento, valores, linguagens e emoções são transmitidas por meio de brincadeiras, bem como por meio do uso de produtos artísticos e culturais apropriados, tais como uma variedade de músicas, literatura infantil e obras cinematográficas.

Os jogos de videogames, muito acessíveis já nessa etapa do desenvolvimento infantil, também ensinam, e muito. Tais jogos naturalizam, por meio das ações e desafios a serem enfrentados, formas de sociabilidade e valores. Caracterizam-se, na atualidade, como potente elemento cultural que educa, de alguma forma.

Fazemos todas as ressalvas necessárias ao tempo que as crianças têm despendido em frente às telas desses jogos, desconsiderando, muitas vezes, todas as possibilidades de brincadeiras, de interação com as outras crianças e com os adultos. Frente à Psicologia Histórico-Cultural, sabemos as consequências desse isolamento social (físico e material) para o desenvolvimento psíquico de crianças, jovens e adultos, os reflexos disso para a constituição de sua consciência e personalidade.

Por isso podem, e devem, ser pensados e utilizados com intencionalidade pelos adultos. Nesse sentido, também denunciemos aqui os interesses por trás de uma indústria cultural que não permite a geração de produtos que fujam dos estereótipos colonialistas, que trabalhem com conteúdo de valorização e respeito a todas as diversidades, com possibilidades diversas de outros modelos de sociedade que não seja o da guerra, do consumo e da exploração do outro.

Uma educação, formal ou informal, que prime pela emancipação humana, pela superação dos modos de produção da vida como a que temos na atualidade, precisa fazer uso de todos os produtos culturais, compreendendo-os como possíveis ferramentas de resistência, subvertendo sua função social inicial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Destacamos o papel fundamental do conteúdo veiculado pelo mundo do entretenimento na formação da consciência das crianças e a importância de obras culturais que abordam a cultura africana, como *Black Panther*, que contribuem para que a criança negra se veja representada de forma positiva, uma vez que super-heróis podem fazer parte do mundo infantil. Apesar de a cultura negra ter uma representação menor nas obras culturais, o mercado mostra que há

uma mudança no campo do entretenimento com um grande público interessado na cultura africana.

Finalmente, é difícil divagar sobre as possibilidades quando os meios de produção pertencerem à classe proletária, principalmente quando se está inserido na lógica capitalista. O que é possível ser afirmado é que além de se libertar dos valores particulares capitalistas, muito mais obras, como *Black Panther* poderão ser produzidas. Isso resultaria, assim, na quebra de preconceitos, discriminações, permitindo também a difusão de narrativas que hoje estão sendo apagadas pela falta de transmissão.

Todas as discussões possibilitadas pela obra nos levam a concluir que o investimento em produtos culturais de entretenimento, como jogos e filmes que enaltecem a história e cultura africana, são instrumentos essenciais no combate ao racismo e no possível desenvolvimento de uma consciência livre de preconceitos, desempenhando papel essencial nessa luta. A educação, na possibilidade de formar consciências mais humanizadas, torna-se o mecanismo para o uso intencional desses instrumentos.

Referências

ANCINE. **Diversidade de gênero e raça nos longas-metragens brasileiros lançados em salas de exibição 2016**. Rio de Janeiro: Ancine, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/informe_diversidade_2016.pdf. Acesso em: 02 out. 2022.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática 'História e Cultura Afro-Brasileira', e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 05 maio 2023.

BRIDI, Natália. De Vingadores: Ultimato a O Incrível Hulk - as bilheterias do MCU. **Omelete**. 24 abr. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-endgame/bilheterias-do-mcu#3>. Acesso em: 15 fev. 2021.

BRIDI, Natália. Pantera Negra | Todos os recordes do filme até agora. **Omelete**. 01 abr. 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/pantera-negra-todos-os-recordes-do-filme-ate-agora#90>. Acesso em: 20 jan. 2020.

FALEIRO, Felipe. Do Rio Grande do Sul para o mundo: indústria de games expande mercados. **Jornal do Comércio**, Porto Alegre, 14 jun. 2020. Disponível em: https://www.jornaldocomercio.com/_conteudo/cadernos/empresas_e_negocios/2020/06/742655-sem-game-over-industria-gaucha-de-jogos-expande-mercados.html. Acesso em: 10 jan. 2020.

FANON, Frantz. "Racismo e cultura". In: SANCHES, Manuela Ribeiro (org.). **Malhas que os impérios tecem: textos anticoloniais, contextos pós-coloniais**. Lisboa: Edições 70, 2011. p. 273-285.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: EDUFBA, 2008.

GELEDÉS. INSTITUTO DA MULHER NEGRA; CENTRO FEMINISTA DE ESTUDOS E ASSESSORIA. **Racismo Institucional: uma abordagem conceitual**. 2013. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/381>. Acesso em: 20 jan. 2020.

INDÚSTRIA de games vai faturar seis vezes mais do que os cinemas. **Inspere**, São Paulo, 19 set. 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/>. Acesso em: 31 maio 2023.

KOSIK, Karel. **A Dialética do Concreto**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Fantastic Four: the Black Panther**. New York: Marvel Comics, 1966. v. 1.

LEONTIEV, Alexis. **O Desenvolvimento do Psiquismo**. Lisboa: Novos Horizontes, 1978.

MARVEL STUDIOS. **Black Panther**. 2018. Disponível em: <https://www.marvel.com/movies/black-panther>. Acesso em: 31 maio 2023.

MARX, Karl. **1818-1883 A ideologia alemã**: crítica da mais recente filosofia alemã em seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão em seus diferentes profetas (1845-1846). Tradução de Rubens Enderle, Nélcio Schneider, Luciano Cavini Martorano. São Paulo: Boitempo, 2007.

MARX, Karl. **Manifesto comunista**. São Paulo: Boitempo, 2010.

MARX, Karl. **Para a crítica da economia política**. Tradução de José Arthur Giannotti e Edgar Malagodi. São Paulo: Nova Cultural, 1987. (Coleção "Os Pensadores").

MENEZES, J. P. Algumas Palavras Sobre Materialismo Histórico e Materialismo Dialético como um Método Acadêmico Epistemológico. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL LUTAS SOCIAIS NA AMÉRICA LATINA, VI., 2021, Londrina. **Anais** [...]. Londrina: UEL, 2021. p. 698-706. Disponível em: https://www.uel.br/grupo-pesquisa/gepal/anais_vi_simposio/artigos_vi_simposio/GT5_educacao/v5_jean_G5.pdf. Acesso em: 15 mar. 2023.

PANTERA Negra. Direção de Ryan Coogler. Produção Kevin Geige. USA: Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2018. Disponível em: www.telecineplay.com.br. Acesso em: 20 jan. 2020.

RAMANAN, Chella. Black Panther is a wake-up call for video games. **The Guardian**. 26 feb. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/feb/26/black-panther-is-a-wake-up-call-for-video-games>. Acesso em: 20 jan. 2020.

RIBEIRO, Felipe. Pantera Negra se torna o filme mais comentado de todos os tempos no Twitter. **Adorocinema**. 2018. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-138817/>. Acesso em: 20 jan. 2020.

VANNUCHI, Camilo. Brincar de ter escravos é radicalização inaceitável do racismo recreativo. **UOL**. 25 maio 2023. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/colunas/camilo-vannuchi/2023/05/25/brincar-de-ter-escravos-e-radicalizacao-inaceitavel-do-racismo-recreativo.htm>. Acesso em: 27 maio 2023.

VIGOTSKI, Lev S. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

Recebido em: *Maio/ 2023*.

Aprovado em: *Julho/ 2023*