

HOMEM-ARANHA SALVA O MUSEU DE JAZZ: UMA ANÁLISE DAS MISSÕES SECUNDÁRIAS DE MARVEL'S SPIDER-MAN 2

SPIDER-MAN SAVES THE JAZZ MUSEUM:
AN ANALYSIS OF THE SIDE MISSIONS IN MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Ellen Alves

Doutoranda e mestra pelo PPGCOM da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e bolsista CAPES.
E-mail: ellen2000.a.l@gmail.com

Danilo Frambach

Doutor em Filosofia Moderna e contemporânea pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil).
Professor associado de Filosofia da Educação na mesma instituição.
E-mail: danilo.frambach@uerj.br

Recebido em: 8 de outubro de 2025
Aprovado em: 8 de dezembro de 2025
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 309-326 | jul./dez. 2025
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4486>



RESUMO

O presente trabalho busca analisar as três missões secundárias do personagem Miles Morales no jogo *Marvel's Spider-man 2* (2023). A partir de uma metodologia descritiva e analítica-interpretativa, baseada na obra *Análise Crítica da Narrativa* de Motta (2013) levantamos os elementos narrativos chave das três missões e relacionamos com teorias contra-hegemônicas. As missões protagonizadas por Miles Morales buscam salvar a inauguração de um museu de Jazz no Harlem. Desse modo, os conceitos que vamos conectar com a nossa análise são: Representatividade, a relação entre o eu e o coletivo a partir da *partilha do sensível* de Ranciere (1996) e por fim a relevância do museu para coletivos minoritários. Ainda de maneira crítica, destacamos o impacto da cultura do *Woke Capitalism* que permeia as empresas a partir do ano de 2015. Dessa maneira, estabelecemos que através das missões secundárias do super-herói afro-latino podemos abordar os jogos e trocas de poder que existem entre a projeção de uma minoria com suas demandas políticas em uma mídia mainstream.

Palavras-chave: Negritude. Miles Morales. Game Studies.

ABSTRACT

This paper seeks to analyse the three secondary missions of the character Miles Morales in the game *Marvel's Spider-man 2* (2023). Using a descriptive and analytical-interpretative methodology based on Motta's *Critical Analysis of Narrative* (2013), we identify the key narrative elements of the three missions and relate them to counter-hegemonic theories. The missions starring Miles Morales seek to save the inauguration of a jazz museum in Harlem. Thus, the concepts we will connect with our analysis are: Representativeness, the relationship between the self and the collective based on Ranciere's *distribuiton of the sensible* (1996), and finally, the relevance of the museum for minority groups. Still critically, we highlight the impact of the culture of *Woke Capitalism* that has permeated companies since 2015. In this way, we establish that through the secondary missions of the Afro-Latino superhero, we can address the games and power exchanges that exist between the projection of a minority with its political demands in mainstream media.

Keywords: Blackness. Miles Morales. Game Studies.



INTRODUÇÃO

Miles Gonzalo Morales surge nas histórias em quadrinhos na revista *Ultimate Fallout 4*, criado por Michael Bendis e Sara Pichelli, em agosto de 2011. Relacionado com a tomada de poder do presidente Barack Obama, o super-herói reflete um momento de empoderamento negro na história do país norte-americano. Desse modo, desde o início da linha do tempo do personagem podemos perceber elementos políticos como parte da sua narrativa.

Apesar de o super-herói ter crescido de maneira progressiva ao longo dos anos, e ter estrelado em diferentes tipos de mídias, nesse trabalho analisamos atentamente o protagonismo do personagem nas missões secundárias do jogo *Marvel's Spider-man 2*, onde salva o museu de Jazz do Harlem que sua mãe reformou e buscou inaugurar. Essas missões apresentam um caráter político e social relevante para discussões de interseccionalidade e impacto cultural e social dos museus ao longo da história.

Desse modo, as missões secundárias tornam-se um território fértil para tensionarmos alguns debates. Ao passo que o super-herói mais famoso da *Marvel Comics* é interpretado por um jovem negro – apresentando a representatividade não apenas como fenômeno cultural, mas como *exigência ética* no campo dos jogos digitais (HAMMAR, 2015, p.11) –, ao longo do texto percebe-se que ele participa da manutenção do status quo. Tal noção é compreendida a partir do conceito de *partilha do sensível*, de Rancière (1996) e da *economia afetiva* de Ahmed (2014), que nos mostram como que os afetos instituem a forma como o mundo comum se configura, e como aqueles que podem ou não aparecer nesse mundo.

Portanto, discutimos fatores relevantes sobre a composição de uma representatividade interessante sem classificá-la como positiva. Hall (2016) destaca que uma representação dentro do campo hegemônico apresenta elementos que ainda repercutem o discurso do dominador, ou o fortalecem, sendo assim não há evidências de um olhar otimista, mas há a ênfase de que ainda pode ser útil para fomentar algumas discussões. Estudos como Williams et al. (2009) e Jones et al. (2025), mostram que em uma amostra representativa de videogames, personagens brancos e masculinos tendem a ser superrepresentados em comparação com a demografia geral, sugerindo padrões estruturais de exclusão dentro da mídia¹. Mais ainda, no caso do jogo, percebe-se o direcionamento do lucro para uma equipe majoritariamente branca.

Outra questão que se pretende enaltecer sobre as missões secundárias seria a relevância do museu para uma comunidade minoritária, uma vez que a história sempre foi contada pelo lado vencedor, dominante e hegemônico. Desse modo, há o destaque de algumas passagens da autora Françoise Vergès

¹ Cabe ressaltar que os dois trabalhos, sequência um do outro, revelam que mesmo 16 anos não mudaram de forma significativa a representação dentro da cultura dos jogos digitais.



(2023) que aborda a importância da decolonização da instituição “museu”. Com efeito, seguimos aqui os mesmos princípios centrais de Malkowski e Russworm (2017, pp.2-3) para retomar a importância de se analisar a representatividade nos estudos de jogos: a representação não está completamente separada dos elementos implicitamente hardcore dos jogos: ela é realizada por meio das ações de jogadores e máquinas e depende delas, assim como do código e do hardware, e não apenas de imagens e sons em nível superficial. Ignorar ou reduzir a importância desse tipo de análise seria o mesmo que estar perigosamente desconectado da maneira significativa do impacto da noção de representação em nossa atualidade, em que ela, a identidade e a relação entrelaçada entre ambas nos jogos e na cultura dos jogos se tornaram (ou, mais precisamente, foram reveladas como) questões de altíssimo risco. Em outras palavras, há mais na discussão sobre representação e identidade nos jogos do que a simples diferenciação entre objetos bons ou ruins, progressistas ou conservadores, ou das oposições entre código versus imagens, forma versus conteúdo.

Logo, o trabalho apresenta um caráter descritivo e analítico-interpretativo, uma vez que descrevemos e apresentamos as gameplays das missões secundárias e as analisamos. A partir da *Análise Crítica e Narrativa* de Motta (2013), relacionamos com um referencial teórico filosófico e contra-hegemônico com autores como, Grada Kilomba (2019), Ranciére (1969) e Vergés (2023), enfatizando o caráter identitário e disruptivo do super-herói relacionando-o com práticas culturais acessíveis para comunidades periféricas.

1 UM NOVO IMAGINÁRIO

O Homem-Aranha é o herói mais popular da Marvel Comics². O adolescente Peter Parker surgiu em *Amazing Fantasy #15* (1962) recebendo seus superpoderes de uma aranha radioativa, tornando-se o amigo da vizinhança. O sucesso do herói foi transposto para as telas de cinema com *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) arrecadando 825 milhões de dólares em bilheteria. Apesar de não ter sido a primeira transposição do herói, é atribuído à obra de Sam Raimi o grande sucesso cinematográfico do Homem-Aranha.

Em *Comic Book Film Adaptation* (2015) Liam Burke destaca o impacto cultural que a obra teve nos Estados Unidos. Uma vez que, o filme foi lançado após o onze de setembro, reconhece-se que o Homem-Aranha surgiu como o herói lúdico que poderia salvar Nova York. “Após o 11 de setembro, os críticos muitas vezes atribuíram às adaptações de quadrinhos o cumprimento de três funções rituais

² Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2022/super-heroi-mais-popular-marvel-dc.html>. Acesso em 14 de dezembro de 2025.



inter-relacionadas: nostalgia, escapismo e realização de desejos." (2015, p.27). Portanto, o personagem conquistou o público das telas ao oferecer um cenário imaginário no qual um herói amado dos quadrinhos salvaria a cidade atacada, preenchendo a sensação de perda após o ataque.

Burke (2015) também desenvolve que apesar de os diretores dos filmes de heróis apresentados ao longo dos anos 2000, após o onze de setembro, afirmarem que não são conduzidos por um viés político, percebe-se que seguem alguns valores conservadores e liberais, ou seja, há um teor hegemônico. Portanto, apesar da proposta do Homem-Aranha ser relacionada a ajudar todos os cidadãos de Nova York, devido ao contexto histórico em que é inserido, é possível considerar que há outra forma de interpretar o herói, tornando-o ambíguo.

Vale ressaltar que essa afirmação pode ser utilizada para compreender a vertente hegemônica que permeia não apenas os conteúdos derivados das histórias em quadrinhos como os meios de comunicação que são afetados por ideias conservadoras e neoliberalistas, uma vez que o machismo, homofobia e racismo não são elementos exclusivos do público das adaptações de quadrinhos.

Criado por Brian Michael Bendis e Sara Pichelli, Miles Morales é introduzido em *Ultimate Comics: Fallout #4* (2011) como o novo Homem-Aranha após a morte do Peter Parker de sua dimensão. Além de possuir os poderes do Homem-Aranha original, ele também pode gerar ou conduzir eletricidade e tem a habilidade de ficar invisível. O herói afro-latino é filho da vereadora cubana Rio Morales e do policial negro Jefferson Davis. Sua origem é influenciada, por um lado, pela eleição de Barack Obama como presidente dos Estados Unidos em 2008, e por outro, pela longa demanda por maior representatividade em quadrinhos de super-heróis, e foi parte da reformulação do universo *Ultimate* da Marvel (Terra-1610). Tal universo reinventou as origens e os eventos canônicos da vida de heróis e vilões na intenção de apresentá-los para uma nova base de fãs.

O personagem foi apresentado nas telas de cinema em *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) arrecadando 384,3 milhões de dólares em bilheteria. A continuação da animação, *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023), arrecadou 690,9 milhões de dólares em bilheteria. Portanto, é possível perceber a conquista crescente de fãs do herói. Vale ressaltar que só existem seis protagonistas negros (*Homem de Aço* (1996), *Spawn* (1997), *Blade* (1998), *Pantera Negra* (2018), *Black Adam* (2022) e em *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018)) nas adaptações cinematográficas dos quadrinhos. Desse modo, ao examinarmos Miles Morales destacamos a sua ruptura no imaginário de heroísmo.

Mas o que significaria tal ruptura? Qual é a relevância de um super-herói negro? Para responder a essa questão, gostaríamos de introduzir o conceito de *partilha do sensível*, desenvolvido por Jacques Rancière. O conceito aparece pela primeira vez na obra *O desentendimento*, e destaca, muito especialmente, a ambiguidade do termo "partilha". Aqui, ele é entendido tanto como divisão, como as partes da estrutura



sensível que definem o visível e o invisível, o audível e o inaudível, como podemos (ou não) nos relacionar com certos fenômenos e objetos, bem como *quem* aparece em certos tempos e espaços; nesse sentido, é a partição genérica dos corpos e vozes, tendo em si uma estimativa implícita do que eles são capazes – a “conta das partes”, como denomina Rancière a partir da referência platônica. Por outro lado, essas partes, essas divisões, são compartilhadas. Com efeito, o conceito se refere aos princípios e formas de relação que são parte do mundo comum, representando as diferentes parcelas de tempos e espaços que permitem criar tal mundo que contenha diferentes “partes”. Em suma, a:

[...] distribuição simbólica dos corpos, que as divide [as pessoas] em duas categorias: aqueles a quem se vê e a quem não se vê, os de quem há um *logos* – uma palavra memorial, uma contagem a manter –, e aqueles acerca dos quais não há *logos*, os que falam realmente e aqueles cuja voz, para exprimir prazer e dor, apenas imita a voz articulada. Há política porque o *logos* nunca é apenas a palavra, porque ele é sempre indissolúvelmente a *contagem* que é feita dessa palavra: a contagem pela qual uma emissão sonora é ouvida como palavra, apta a enunciar o justo, enquanto uma outra é apenas percebida como barulho que designa prazer ou dor, consentimento ou revolta. (RANCIÈRE, 1996, p.36)

O mundo comum do qual fala Rancière, no entanto, não é inclusivo. A contagem das partes é sempre uma conta que inclui alguns enquanto exclui outros – a contagem “cuja soma é sempre diferente do todo” (1996, p.29); é sempre o todo mais um. Esse “mais um” nada mais é do que uma contradição: a parte dos *sem-parte*, isto é, aqueles “acerca dos quais não há *logos*”, e por isso, não são contados no todo da comunidade política. “Aquele que é ‘sem-parte’ – os pobres da Antiguidade, o terceiro estado ou o proletariado moderno” (RANCIÈRE, 1996, p. 24), mas poderíamos acrescentar a estes, as mulheres, os negros, os ameríndios, a comunidade LGBTQIAPN+.

É por essa conta não fechar, ter sempre sobra, que Rancière afirma que a racionalidade da política é o desentendimento, a disputa sobre o comum. Mas se a tradição filosófica chamou de desentendimento político a opacidade da linguagem, o fato de não ser totalmente claro aquilo que o outro me comunica (ou que nós comunicamos a ele), Rancière formula a questão de outra maneira: “X não vê o objeto comum que Y lhe apresenta porque não entende que os sons emitidos por Y compõem palavras e agenciamentos de palavras semelhantes aos seus” (1996, p.13). Não se trata, assim, de um problema de comunicação ou de linguística, mas de um *regime de aparência*, ou seja, de quem pode aparecer, e nesse sentido, ser reconhecido como dotado de “palavras e agenciamento de palavras” semelhantes ao resto da comunidade.

A política é, assim, uma questão *estética*, e ela só ocorre, no sentido que Rancière propõe, na medida em que os que não tem parte se apresentam como sujeitos de *logos*, como possuidores dessa



capacidade que, na tradição clássica da filosofia, é indispensável para se entender o humano como ser político. Se os argumentos oferecidos pelos sem-parte não possuem qualquer reconhecimento, é porque o seu pressuposto também não é reconhecido, isto é, de que haveria um mundo comum no qual eles poderiam trocar argumentos com os demais (RANCIÈRE, 1996, p.63). Trata-se, como dissemos, de uma disputa sobre o comum.

O conflito separa dois modos do estar-junto humano, dois tipos de divisão do sensível, opostos em seu princípio e, no entanto, entrelaçados um no outro nas contagens impossíveis da proporção, assim como nas violências do conflito. Há o modo de estar-junto que situa os corpos em seu lugar e nas suas funções segundo suas "propriedades", segundo seu nome ou sua ausência de nome, o caráter "lógico" ou "fônico" dos sons que saem de sua boca. O princípio desse estar-junto é simples: dá a cada um a parte que lhe cabe segundo a evidência do que ele é. As maneiras de ser, as maneiras de fazer e as maneiras de dizer – ou de não dizer – aí remetem exatamente umas às outras. [...] Há, portanto, de um lado, essa lógica que [...] distribui os corpos no espaço de sua visibilidade ou de sua invisibilidade e põe em concordância os modos do ser, os modos do fazer e os modos do dizer que convêm a cada um. E há a outra lógica, aquela que suspende essa harmonia pelo simples fato de atualizar a contingência da igualdade, nem aritmética nem geométrica, dos seres falantes quaisquer. No conflito primário que põe em litígio a dedução entre a capacidade do ser falante qualquer e a comunidade do justo e do injusto, deve-se então reconhecer duas lógicas do estar-junto humano que geralmente se confundem sob o nome de política, quando a atividade política nada mais é que a atividade que as divide. (RANCIÈRE, 1996, pp.40-41)

Estas duas lógicas que se enfrentam na política: a lógica policial e a lógica igualitária. A primeira delas, é a ordem dos corpos que *define* as divisões entre os modos de ser, fazer e dizer, designando-os para lugares, nomes e tarefas específicas. É uma ordenação do visível e do dizível que faz com que tal atividade *apareça* e outra seja ocultada, que alguns sejam compreendidos como dotados de *logos*, discurso, e outros de simples *phoné*, voz. Já a segunda, que em Rancière compreende o próprio sentido de política, é a atividade que *rompe com a configuração sensível* em que as partes ou sua ausência já se encontram definidos, partindo como pressuposto de uma contradição: uma parte dos *sem-parte*. Essa ruptura é manifesta por cenas que reconfiguram os espaços e tempos do sensível:

[...] cenas paradoxais que revelam a contradição de duas lógicas, ao colocar existências que são ao mesmo tempo inexistências ou inexistências que são ao mesmo tempo existências. Foi o que Jeanne Deroin fez de maneira exemplar quando, em 1849, se candidatou a uma eleição legislativa à qual não podia candidatar-se, isto é,



demonstrando a contradição de um sufrágio universal que excluía o seu sexo dessa universalidade. Ela se mostra e mostra o sujeito “as mulheres” como necessariamente incluído no povo francês soberano que goza do sufrágio universal e da igualdade de todos perante a lei e ao mesmo tempo como radicalmente excluído. Essa demonstração não é apenas a denúncia de uma inconseqüência ou de uma mentira do universal. É também a encenação da contradição mesma da lógica policial e da lógica política que está no cerne da definição republicana de comunidade. A demonstração de Jeanne Deroin [...] é política porque evidencia o extraordinário imbróglio que marca a relação republicana entre a parcela das mulheres e a definição mesma do comum da comunidade. A república é, ao mesmo tempo, o regime fundado numa declaração igualitária que não conhece diferença de sexos e a idéia de uma complementaridade das leis e dos costumes. Segundo essa complementaridade, a parcela das mulheres é a dos costumes e da educação pelos quais se formam os espíritos e corações dos cidadãos. A mulher é mãe e educadora, não somente dos futuros cidadãos que são seus filhos mas também, e particularmente para a mulher pobre, de seu marido. [...] A aparição indevida de uma mulher na cena eleitoral transforma em modo de exposição de um dano, no sentido lógico, esse *topos* republicano das leis e dos costumes que envolve a lógica policial na definição do político. Construindo a universalidade singular, polêmica, de uma demonstração, ela faz o universal da república aparecer como universal particularizado, torcido em sua própria definição pela lógica policial das funções e das parcelas. (RANCIÈRE, 1996, p.52-53)

Em outras palavras, a atividade política é aquela que muda a ordem própria do regime de aparência da *partilha do sensível*, ela “faz ver o que não cabia ser visto” (RANCIÈRE, 1996, p.42). É nesse sentido que, à sua maneira, o surgimento de Miles Morales como Homem-Aranha causa uma reconfiguração do regime de percepções possíveis: um adolescente afro-latino como um dos mais influentes e populares super-heróis de uma das maiores editoras de quadrinhos do mundo revela a contradição de uma das filosofias centrais em torno do próprio Peter Parker, de que “qualquer um pode usar a máscara”.

Mas não é só nos quadrinhos que a contradição aparece. Em outras mídias, é a empresa *Sony* quem detém os direitos do Homem-Aranha e de todo seu universo; por essa razão todos os filmes desses heróis são exibidos por ela ou realizados com acordos. Enquanto no universo dos jogos, a *Sony* produz o console *Playstation* e suas continuações desde o ano de 1994, estando atualmente no modelo *Playstation 5*. O console, assim como outros do mercado, possui seus jogos exclusivos e dentre eles estão os jogos protagonizados pelo Homem-Aranha: *Marvel's Spider-Man* (2018), *Marvel's Spider-Man Miles Morales* (2020) e *Marvel's Spider-Man 2* (2023), produzidos pelo estúdio *Insomniac*. A coleção de jogos conta com a indicação a melhor jogo do ano (2019).



2 LET'S SAVE THE DAY

Enquanto no primeiro jogo o protagonista é Peter Parker com missões performadas pelos coadjuvantes Mary Jane e Miles Morales, no segundo jogo, o protagonista é Miles Morales, já picado pela aranha radioativa e, por essa razão, acompanhamos seu processo de autoconhecimento e luta contra o crime. Em *Marvel's Spider-Man 2* desenvolve-se a narrativa simultânea de Peter Parker trabalhando em conjunto com Miles Morales.

Na narrativa do jogo, Miles está com dificuldade em produzir uma redação para entrar na faculdade. Ele deseja estudar música. A partir disso podemos notar outra ruptura que o personagem desempenha. Kilomba (2019) apresenta o conceito "racismo institucional" (p.77, 2019) indicando que a racialização seria o impedimento de ascensão no mercado de trabalho para pessoas negras. A ruptura se dá quando Miles apresenta a intenção de ascender socialmente ao buscar entrar em uma faculdade.

Apesar da missão principal ainda ser mais direcionada para Peter Parker, é indispensável a parceria com o herói adolescente. As missões são separadas em três grupos: As que podem ser realizadas por Peter, Miles ou os dois. As missões podem ser acessadas pelos celulares dos heróis, pois as recebem por um aplicativo no qual a população tem acesso e requisita a ajuda dos heróis. A plataforma permite a escolha de ordem na qual as missões serão efetuadas, abrangendo as possibilidades de se interagir com o mundo aberto.

Anteriormente, era comum chamar os heróis com um grito ou a icônica projeção do *batsinal* no céu noturno. Entretanto, aqui observamos a adaptação tecnológica e funcional do chamado de socorro. "Estudar as transformações na produção cultural forjadas pelas plataformas requer, portanto, uma apreciação da articulação mútua entre mudanças institucionais e práticas culturais em mudança" (DUFFY, POELL & NIEBORG, 2019, p.6)³. É possível perceber que aqui há a reprodução da sociedade atual, uma vez que é indispensável o uso das redes sociais para interagirmos com amigos, entretenimento e trabalho. Desse modo, o processo de plataformização foi transposto para o universo do jogo de uma maneira verossímil.

Embora o jogo permita que os jogadores acessem os heróis e realizem as missões da maneira que desejam, o intuito do trabalho consiste em analisar de maneira mais detalhada o conjunto de três fases direcionadas apenas para o herói do Harlem. Assim, examinamos mais precisamente a projeção narrativa de Miles ao performar as missões do museu de Jazz.

³ No original: Studying the transformations in cultural production wrought by platforms thus requires an appreciation for the mutual articulation between institutional changes and shifting cultural practices" (POEL, NIEBORG, VAN DJICK, 2019, p.6)



Em “Sem perder o ritmo”⁴, que faz parte das missões principais, Rio Morales pretende inaugurar um museu de Jazz no Harlem, com o patrocínio de Darren, um homem branco e rico, que se apresenta como um grande apoiador da causa social. Então, a mãe requisita que Miles vá para o museu checar o sistema de segurança que apresentou falhas. Um grupo de ladrões estava roubando os instrumentos musicais e figurinos que seriam expostos, Miles utiliza uma aranha robô para passar pelos dutos de ventilação e tenta impedir o roubo. Os instrumentos e figurinos são roubados pelos bandidos e o amigo da vizinhança recupera apenas um caminhão deixando o outro fugir.

Figura 1: Sem perder o ritmo



Fonte: Marvel's Spiderman 2 (2023)

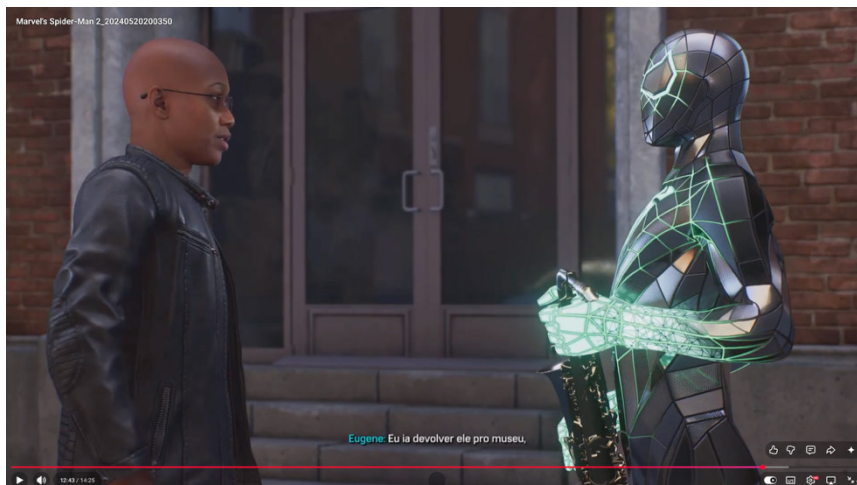
As missões seguintes são secundárias. Em “Jazz”⁵ Miles recupera os itens do segundo caminhão ao conversar com pessoas, da comunidade do bairro, no parque em que estava acontecendo um festival. Quando o super-herói encontra o segundo caminhão diversos bandidos surgem tentando o impedir. Após a batalha, o herói salva um civil e recupera um item importante, o Sax de um grande artista. Em seguida, Miles utiliza o celular de um dos capangas e marca um encontro com o mandante misterioso do crime.

⁴ Gameplay disponível em: <https://youtu.be/tRYSfkc87AE?si=GiyOiEHpsOe9mkaw>. Acesso em 14 de dezembro de 2025.

⁵ Gameplay disponível em: https://youtu.be/TFo0ZfsNttY?si=vKUY4u19_0hKE5Wf. Acesso em 14 de dezembro de 2025.



Figura 2: Jazz



Fonte: Marvel's Spiderman 2 (2023)

Por fim, em "Ritmo Acelerado"⁶ Miles descobre que Darren era o mandante do crime, pois o pai do empresário havia sido produtor musical de metade dos artistas expostos no museu. Por essa razão, Darren se sentia no direito de possuir os itens e não os deixar para a comunidade do Harlem. Miles discorda do posicionamento de Darren, destacando que aqueles itens pertencem à comunidade porque eles representavam parte da sua cultura musical. No final do dia, Miles salva o museu e passeia por ele em sua estreia, assim os jogadores podem ler cada uma das legendas das peças expostas.

Figura 3: Ritmo Acelerado



Fonte: Marvel's Spiderman 2 (2023)

⁶ Gameplay disponível em: https://youtu.be/Hs3S95iB_58?si=aEzvbw_olFYkZ7DB. Acesso em 14 de dezembro de 2025.



A partir da coleta de dados realizadas na *gameplay* a descrição narrativa das missões, apresentamos de maneira breve cada uma das missões para levantarmos a seguinte questão. A história é relatada a partir de uma perspectiva dominante nos museus, em cima de acontecimentos como a colonização, escravidão e opressões sociais que se sucederam. Assim apresenta a autora Françoise Vergès em *Decolonizar o museu: programa de desordem absoluta* (2023) “As desigualdades de raça, classe e gênero que existem no museu são o reflexo das desigualdades estruturais globais criadas pela escravidão, pela colonização, pelo capitalismo racial e pelo imperialismo” (2023, p.8).

Embora cultura seja um termo amplo que abarca diversos elementos de uma sociedade, é preciso destacar a relevância de itens e artefatos físicos que também contemplam esse conceito. O museu é uma instituição que reúne imagens, artefatos e elementos que resgatam a memória de movimentos e grupos históricos. Quando observamos o museu, notamos a potência da memória e sobretudo quando resgatadas ou preservadas para um grupo contra hegemônico percebemos a potência da resistência.

Vergès introduz o seu conceito de decolonização que “consiste em criar as condições da abolição necessária” (2023, p.13) para assim desmembra-se da necropolítica, dominação e apagamento. Dentre as formas de se desempenhar o conceito decolonização, a autora também considera interessante o seguinte caso:

Devo enfatizar aqui outro movimento, muito promissor, iniciado por comunidades subalternas e minorias, de criação de museus que preservam narrativas, objetos, sons, imagens, memórias e histórias; que reafirmam que as vidas negras, palestinas, indígenas e racializadas contam; que transmitem sonhos e lutas; que protegem arquivos, objetos e documentos contra o apagamento, a destruição e o roubo. Nele se definirá a criação do pós-museu, isto é, de um museu que não se alinha às normas do museu ocidental, que busca formas diferentes de exposição e funcionamento e ao mesmo tempo aprende com as normas de preservação que o Ocidente conseguiu desenvolver graças à sua riqueza. Essa necessidade de transmissão transgeracional e preservação não é nostálgica nem melancólica. Ela resiste ao discurso universalista abstrato tentando situar objetos, sons, imagens e memórias no ambiente vivo, evitando transformá-los em “arte” inevitavelmente destinada ao mercado. (Vergès, 2023, p.30)

Logo, ao analisar as três missões estamos refletindo sobre questões sociais urgentes para a contemporaneidade. Desse modo, ao definirmos que o recorte da pesquisa contempla apenas as três missões, podemos analisar o personagem com seus dilemas, sua interação com a comunidade do Harlem e a relevância do museu de Jazz. Entretanto percebemos o conceito de *Woke Capitalism* pois, apesar da



narrativa ser interessante em termos de representatividade, ainda é um jogo que gera lucro para um grupo dominante. A desenvolvedora do jogo, Insomniac Games é presidida por Ted Price um homem branco cis e hétero. Desse modo, examinamos os elementos presentes na projeção de um herói negro nas missões de um jogo *mainstream* ao passo que problematizamos quem realmente é beneficiado por essa projeção.

É que, se Miles representa, como dissemos, uma ruptura da lógica policial ao denunciar a contradição de que “qualquer um pode usar a máscara”, esse momento “político”, em que o regime de aparição é colocado em xeque, não demora a ser cooptado novamente pela lógica policial, criando um regime em que os “sem-parte” estabelecem uma lógica *consensual*, isto é, mantém tudo como já estava antes. É que, no fim das contas, a representatividade e os afetos movidos pelo surgimento de um Homem-Aranha negro e latino acabam sendo reapropriados pelo lucro que move toda empresa capitalista. Essa é a lógica por trás do termo *woke capitalism*: cunhado por Carl Rhodes (2020), o termo representa a tendência de diversas empresas de adotarem ou sinalizarem apoio a causas progressistas (como ao movimento *BlackLivesMatter*, *Me too*, ou à comunidade LGBTQIAPN+) como forma de se manterem relevantes na sociedade, ao mesmo tempo em que lançam uma cortina de fumaça sobre questões mais profundas, como as condições de trabalho de seus empregados ou a exploração em sua cadeia de produção.

Esta forma mutante de capitalismo, porém, só é possível diante daquilo que Sara Ahmed define como *economia afetiva*. Em *The Cultural Politics of Emotion*, a autora apresenta este conceito como forma de mostrar que os sentimentos e os afetos não residem em sujeitos ou objetos, mas são produzidos como resultado da forma como eles *circulam* no mundo, como eles aderem a determinados corpos e signos enquanto deslizam e se movem entre outros (2014, p.64). Tal conceito nos ajuda a pensar uma sociabilidade das emoções, isto é:

[...] as emoções criam o próprio efeito das superfícies e fronteiras que nos permitem distinguir, em primeiro lugar, um dentro e um fora. Assim, as emoções não são simplesmente algo que “eu” ou “nós” temos. Em vez disso, é por meio das emoções, ou pela forma como respondemos a objetos e aos outros, que superfícies ou fronteiras são produzidas: o “eu” e o “nós” são moldados por, e até tomam a forma de, contatos com outros. [...] as superfícies dos corpos “emergem” como efeito das impressões deixadas pelos outros. [...] Ao sugerir que as emoções criam o próprio efeito de um dentro e um fora, não estou simplesmente afirmando que as emoções são psicológicas e sociais, individuais e coletivas. [...] Em vez disso, proponho que as emoções são cruciais para a



própria constituição do psíquico e do social enquanto objetos, um processo que sugere que a “objetividade” do psíquico e do social é um efeito, e não uma causa. (2014, p.10)⁷

Ahmed define as emoções, assim, como processos que configuram superfícies, fronteiras e posições. Em vez de um “eu” que sente emoções, é o próprio ato de sentir que determina o “eu” e o “nós”. Essa formulação tem consequências importantes para compreender o papel de Miles Morales em *Marvel's Spider-Man 2*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ruptura com o imaginário tradicional do heroísmo, da qual falávamos, pode ser entendida como um efeito de uma reorganização do sensível, das formas de aparecer e de ser percebido. O corpo de Miles torna-se um ponto de concentração de afetos históricos – desde reconhecimento e orgulho até tensões ligadas à racialização – que o configuram como superfície e fronteira sensível. Nessa perspectiva, não se trata apenas de uma personagem (Miles) representando uma raça ou etnia específicas, mas de uma figura que participa da produção das fronteiras entre quem é autorizado a ocupar o lugar de super-herói e quem foi historicamente excluído dessa posição.

Em outras palavras, as emoções não estão “no” indivíduo ou “no” social, mas produzem as próprias superfícies e fronteiras que permitem que o individual e o social sejam delineados como se fossem objetos. [...] as emoções criam as próprias superfícies e fronteiras que permitem que todos os tipos de objetos sejam delineados. Os objetos da emoção tomam forma como efeitos da circulação. (Ahmed, 2014, p.10)⁸

⁷ Tradução nossa. No original: “[...] that emotions create the very effect of the surfaces and boundaries that allow us to distinguish an inside and an outside in the first place. So emotions are not simply something ‘I’ or ‘we’ have. Rather, it is through emotions, or how we respond to objects and others, that surfaces or boundaries are made: the ‘I’ and the ‘we’ are shaped by, and even take the shape of, contact with others. [...] the surfaces of bodies ‘surface’ as an effect of the impressions left by others. [...] In suggesting that emotions create the very effect of an inside and an outside, I am not then simply claiming that emotions are psychological *and* social, individual *and* collective. [...] Rather, I suggest that emotions are crucial to the very constitution of the psychic and the social as objects, a process which suggests that the ‘objectivity’ of the psychic and social is an effect rather than a cause”.

⁸ Tradução nossa. No original: “In other words, emotions are not ‘in’ either the individual or the social, but produce the very surfaces and boundaries that allow the individual and the social to be delineated as if they are objects. [...] emotions create the very surfaces and boundaries that allow all kinds of objects to be delineated. The objects of emotion take shape as effects of circulation”.



Em suma, Miles não se diferencia daquilo que Hammar identifica em sua análise sobre o reconhecimento de grupos marginalizados na cultura dos jogos digitais: o fato de que o reconhecimento e a afirmação de um grupo marginalizado podem ocorrer sem necessariamente eliminarmos as relações que, originalmente, instituíram tal marginalização (2015, pp.9-10). Com efeito, Miles é simultaneamente incluído e regulado. Ele aparece como figura de identificação para comunidades racializadas, mas essa mesma circulação afetiva pode ser reabsorvida pelas lógicas corporativas sob o nome de *woke capitalism*. A visibilidade de Miles não apenas manifesta emoções já dadas: ela as organiza e distribui, definindo modos de pertencimento e as condições específicas para tal pertencimento.

Ou seja, as emoções funcionam como uma forma de capital: o afeto não reside positivamente no signo ou na mercadoria, mas é produzido como um efeito de sua circulação. Estou usando “o econômico” para sugerir que os objetos das emoções circulam ou são distribuídos tanto em um campo social quanto psíquico, tomando emprestado da crítica marxiana à lógica do capital. [...] Marx, de fato, vincula valor e afeto por meio das figuras do capitalista e do avaro. Ele diz: “Esse impulso ilimitado de enriquecimento, essa perseguição apaixonada do valor, é comum ao capitalista e ao avaro.” Aqui, a paixão impulsiona a acumulação de capital: o capitalista não está interessado no valor de uso das mercadorias, mas na “apropriação de cada vez mais riqueza”. O que estou propondo é uma teoria da paixão não como o impulso de acumular (seja valor, poder ou significado), mas como aquilo que se acumula ao longo do tempo. O afeto não reside em um objeto ou signo, mas é um efeito da circulação entre objetos e signos (= a acumulação de valor afetivo). Os signos aumentam em valor afetivo como efeito do movimento entre eles: quanto mais os signos circulam, mais afetivos se tornam. (AHMED, 2014, p.45)⁹

O *woke capitalism* lida, por um lado, com a apropriação desses sentimentos que “se acumulam ao longo do tempo” (Op. Cit.) como forma de agregar valor às mercadorias, mas, por outro, esse valor só é

⁹ Tradução nossa. No original: “That is, emotions work as a form of capital: affect does not reside positively in the sign or commodity, but is produced as an effect of its circulation. I am using ‘the economic’ to suggest that objects of emotions circulate or are distributed across a social as well as psychic field, borrowing from the Marxian critique of the logic of capital. [...] Marx does link value with affect through the figures of the capitalist and the miser. He says: ‘This boundless drive for enrichment, this passionate chase after value, is common to the capitalist and the miser’. Here passion drives the accumulation of capital: the capitalist is not interested in the use-value of commodities, but the ‘appropriation of ever more wealth’. What I am offering is a theory of passion not as the drive to accumulate (whether it be value, power or meaning), but as that which is accumulated over time. Affect does not reside in an object or sign, but is an effect of the circulation between objects and signs (= the accumulation of affective value). Signs increase in affective value as an effect of the movement between signs: the more signs circulate, the more affective they become”.



relevante na medida em que tais sentimentos se tornam *visíveis*, ou seja, quando rompem com a lógica policial. Quando uma imagem circula amplamente, seu valor afetivo se acumula; quando essa imagem envolve questões raciais, históricas ou políticas, a circulação intensifica os afetos já ligados a essas camadas. Em outras palavras, a visibilidade reiterada de certos corpos e narrativas passa a funcionar como um processo de valorização afetiva: quanto mais esses signos circulam, mais densos se tornam. É nesse sentido que podemos afirmar que Miles representa uma *encruzilhada afetiva*: em um contexto marcado por disputas sobre representação, reconhecimento e racialização, podemos perceber como determinadas imagens de sujeitos racializados podem adquirir valor tanto político quanto mercadológico. A circulação não é neutra: ela associa afetos históricos, memórias, expectativas e identidades aos signos que se movem.

Emoções organizam a percepção coletiva e delinham fronteiras entre os corpos, o que se alinha diretamente ao modo como Rancière descreve a partilha do sensível. A partilha do sensível depende precisamente dessas impressões deixadas pelos encontros com os outros, construindo o regime afetivo do que é possível ver, ouvir e reconhecer em um mundo comum. Assim, ao inserir Miles no espaço do museu de jazz (que serve de um epílogo das missões, com o jogador podendo apreciar os objetos resgatados e ler suas histórias), o jogo realiza também uma redistribuição sensível, deslocando quem pode ser percebido como parte da memória cultural e coletiva. Mais ainda, cria uma imagem para a própria empresa que produz o jogo como alguém preocupada com grupos minoritários e marginalizados.

Ao afirmar que os objetos da emoção tomam forma como efeitos da circulação, Ahmed fornece um ponto chave para pensar a circulação da imagem de Miles entre jogadores, plataformas e mercados. Esse movimento permite analisar como afetos ligados ao herói (pertencimento, reparação, empatia) podem se converter em formas de valor simbólico e mercadológico – uma economia afetiva que substitui a crítica estrutural pela sensação de inclusão –, mesmo quando as estruturas industriais que moldam essas representações permanecem marcadas por desigualdades. *Marvel's Spider-Man 2* encena um tipo de representatividade modulada pela economia afetiva: o afeto é o vetor que transforma a diferença racial em ativo simbólico. Essa dinâmica se dá pela gestão do visível, daquilo que pode aparecer e da forma como aparece. A discussão giraria, pois, em torno de uma politização da estética nas indústrias criativas.

REFERÊNCIAS

ADÃO NEGRO. Direção de Jaume Collet-Serra. Estados Unidos. Warner Bros. / DC Films, 2022. Filme (2h 4min).

AHMED, Sara. **The Cultural Politics of Emotion.** Second Edition. Edinburgh University Press, 2014.



BLACK Panther. Direção de Ryan Cogler. Estados Unidos. Marvel Studios, 2018. Filme (2h 14m).

BLADE. Direção de Stephen Norrington. Estados Unidos. Marvel Studios, 1998. Filme (2h).

BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation.** Mississippi: University press of Mississippi, 2015.

DUFFY, Brooke Erin; POELL, Thomas & NIEBORG, David B. Platform Practices in the Cultural Industries: Crativity, Labor, and Citizenship. **Social Media + Society.** October-December, 2019, pp. 1-8.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação.** Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HAMMAR, Emil Lundedal. Ethical Recognition and Marginalized Groups in Digital Games Culture. **Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities.** 2015.

HOMEM-ARANHA: ATRAVÉS DO ARANHAVERSO. Direção de Joaquim Dos Santos, Kemp Powers e Justin K. Thompson. Estados Unidos. Sony Pictures / Marvel Entertainment, 2023. Filme (2h 20min).

HOMEM-ARANHA: NO ARANHAVERSO. Direção de Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman. Estados Unidos. Sony Pictures / Marvel Entertainment, 2018. Filme (1h 57min).

JONES, S. S. Y., HARRISSON, A., PEDRAÇA, S., MARCHESSAULT-BROWN, J., WILLIAMS, D., & CONSALVO, M. The virtual census 2.0: A continued investigation on the representations of gender, race, and age in videogames. **New Media & Society**, 0(0), 2025. <https://doi.org/10.1177/14614448251336427>

KILOMBA, Grada. **Memórias da Plantação.** Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

INSOMNIAC GAMES. **Marvel's Spider-Man.** [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 2018. Jogo eletrônico. PlayStation 4.

INSOMNIAC GAMES. **Marvel's Spider-Man: Miles Morales.** [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 2020. Jogo eletrônico. PlayStation 4/PlayStation 5.

INSOMNIAC GAMES. **Marvel's Spider-Man 2.** [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 2023. Jogo eletrônico. PlayStation 5.

MALKOWSKI, Jennifer & RUSSWORM, Treeandra M (editors). **Gaming Representaion: Race, Gender and Sexuality in Videogames.** Indiana: Indiana University Press, 2017.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa.** Brasília: Editora UnB, 2013.



RANCIÈRE, Jacques. **O desentendimento – política e filosofia**. Tradução de Ângela Leite Lopes. São Paulo: Ed. 34, 1996.

RHODE, Carl. **Woke Capitalism: how corporate morality is sabotaging democracy**. Bristol: Bristol University Press, 2021.

STEEL - O HOMEM DE AÇO. Direção de Kenneth Johnson. Estados Unidos. Warner Bros., 1997. Filme (1h 37min).

SPAWN: O SOLDADO DO INFERNO. Direção de Mark A.Z. Dippé. Estados Unidos. New Line Cinema, 1997. Filme (1h 36min).

VERGÈS, Françoise. **Decolonizar o museu: programa de desordem absoluta**. São Paulo: Ubu Editora, 2023.

WILLIAMS, D., MARTINS, N., CONSALVO, M., & IVORY, J. D. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. **New Media & Society**, **11**(5), 2009, 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>