



LO COSTAT ESCUR D'OVERWATCH

Ocverwatch... perdon, Overwatch. E se vos disiá qu'es un videojòc plan mens innocent e colorat que nos sembla ? Es gaireben un jòc cobert d'un lençol negre, lo de la mòrt. E soi pas a charrar de Dalhaire (Reaper) aquí, mas plan de tragèdias.

Per començar, cal dire d'evidéncias : es pas un jòc pels nenons, es violent e reservat a los qu'an mai de 12 ans (soi pas ieu qu'o disi, es PEGI). E se, contràriament a d'autres jòcs de tir coma Call of Duty, Battlefield o Counter-Strike, escapa a un « enebit als mens de 18 ans », es de mercé a son estil un pauc cartoon e son ton de còps descalat. Dins aquesta dralha, podèm dire qu'es un monde emplit d'engenhs de mòrt. Delai las armas « convencionalas » (pistolet, mitralheta, granadas...), trobam fora-borra un canon electric, un canon lasèr, una arma sonica, un canon a glaça, un pistolet per riblar... Mas la mai dangerosa de totes, la que me fa tremolar a cada còp que la ves, es un assortiment de bolas de petanca.

Plan de personatges son tanben d'armas en eles, entre las modificacions geneticas e los implants cibernetics, a l'imatge de Dalhaire, Soldat : 76, Genji, Sojorn... En seguida de tot aquò, vesèm paréisser un questionament del jòc sus de problematicas scientificas e d'etica amb lo transumanisme (Moira), las modificacions geneticas (Winston o Boldosèr/Wrecking Ball), l'immortalitat (Àngel/Mercy e Mei), lo mite del « supersoldat » (Soldat : 76, Dalhaire...), la robotica e las intelligéncias artificiales (Echo, Atena)... Mentre qu'es sonque suggerit, lo jòc nos interròga sus las questions de corporatism e d'espionatge industrial, subretot de mercé a Symmetra e Lúcio o LumériCo.

De mai, i es presenta la tematica del complotisme amb Sombra.

Una segonda granda **tièira** de problematicas pausadas per OW (Overwatch) es ligada a la societat, los que la compausan e lors interaccions. D'en primièr la familia, entre d'ostaladas estrifadas (Amari, Shimada, Junkers), d'amors complicadas o decebudas (Cassidy e Ashe, Reinhart e Ana, Fatala e Gerard), entre familhas de sang e familhas de còr (Talon, Overwatch, gang Deadlock)... Fins a las relacions amorosas amb lo subjècte de l'omosexualitat pel biais de Tracer e Soldier 76.

Pr'aquò, OW es pas forçadament un monde de tolerància e d'acceptacion e trobam tot un pan de regèt social (Reina dels Junkers, Chacal/Junkrat e Chopper/Roadhog) cap a la segregacion e la persecucion dels omnics, de robòts umanoïdes intelligents, que va provocar la « Crisi dels Omnics » e una guèrra durabla (çò que butarà a la creacion d'Overwatch, l'organizacion cargada d'eradicar los omnics insurgents). En acompanyament d'aquò, es un monde emplit de criminalitat amb d'individús coma Chacal e Chopper, de màfias (Los Muertos, Shimada), d'organizacions militars e terroristas (Front de Liberacion Australian, Talon).

E se la quita Overwatch foguèsse una organizacion terrorista? Agachem amassa. Es una organizacion militara, qu'ara agís en defòra de la lei (e tanben contra la lei) per rendre una justicia. Esita pas per aquò far a tuar, de còps sonque d'umans qu'an rejunt Talon per revòlta o per misèria. Dins aqueste esperit, creèt l'unitat Blackwatch, ara dissolguda. La nocion de criminalitat per qualificar Overwatch es d'alhors dirèctament mencionada dins la video Are you with us ?

Puèi cal pas oblidar que frauderon los impòsts ! Galejada a part, se pauza çaquejà la question del finançament d'una tala organizacion...

