



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS  
PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
CULTURA E SOCIEDADE**

**A NACIONALIDADE EM JOGO: REPRESENTAÇÕES DO BRASIL EM  
JOGOS DIGITAIS**

**LEANDRO VIANA VILLA DOS SANTOS**

**SALVADOR  
2012**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS  
PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
CULTURA E SOCIEDADE**

***A NACIONALIDADE EM JOGO: REPRESENTAÇÕES DO BRASIL EM JOGOS  
DIGITAIS***

**por**

**LEANDRO VIANA VILLA DOS SANTOS**

**Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. ENEIDA LEAL CUNHA**

Dissertação apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre

**SALVADOR  
2012**



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
CULTURA & SOCIEDADE

**LEANDRO VIANA VILLA DOS SANTOS**

**A NACIONALIDADE EM JOGO: REPRESENTAÇÕES DO BRASIL EM JOGOS DIGITAIS**

Dissertação apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Cultura e Sociedade, na Linha de Pesquisa Cultura e Identidade, em 29 de outubro de 2010, foi aprovada pela comissão formada pelos professores:

**Profa. Dra. Eneida Leal Cunha**

**Profa Dra Lynn Rosalina Gama Alves**

**Profa. Dra Marinyze das Graças Prates de Oliveira**

Pela constante companhia, pelo aprendizado que tem o tempo de minha vida e pelo compartilhar – que inclui boleros de Alfonso Ortiz Tirado e partidas de *Street Fighter* – dedico esta dissertação a minha mãe/avó Abigail Barreto Viana.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao Prof. Dr. Tunico Amancio pela gentil oferta de um exemplar com dedicatória de seu livro *O Brasil dos Gringos*, a bola foi tocada para frente Professor; ao atento editor Ricardo Farah pela disponibilização de material da edição 63 da Revista *EGM* (atual *EGW*) *Brasil*; a Danilo Villa pelas conversas entre *gamers* e pelo auxílio em algumas traduções; a Tatiana Rodrigues Gomes pelo companheirismo e apoio técnico; a Andréa Viana Falcão pelas interlocuções e leituras do texto; aos tios e professores Sérgio e Solange Villa por todo suporte que me possibilitou desejar e constituir o ensino e a pesquisa como áreas de atuação; a Bruno Faria Rohde e Ana Fernanda Campos de Souza pelas conversas amigas; ao Prof. Dr. Marcos Palacios e à Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lynn Alves pelas leituras e contribuições no, então, projeto desta dissertação; à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) pela bolsa de estudo que viabilizou a realização da pesquisa que apresenta como principal resultado esta dissertação; e à Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eneida Leal Cunha pelas interlocuções, críticas e incentivos que fizeram com que, além da grande admiração e respeito que já possuía por sua atuação intelectual, agora também tenha admiração e afeto por sua figura de orientadora.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representar alguma coisa.

Johan Huizinga

## **RESUMO**

A dissertação mapeia e avalia representações do Brasil expostas em jogos digitais estrangeiros lançados entre os anos de 1985 e 2009, problematizando caracterizações e dinâmicas plasmadoras de identidades e diferenças em produções do videogame. A partir de uma perspectiva de compreensão que considera a constituição de dicotomias e antagonismos como base para a construção de sentido nos jogos digitais, o trabalho aponta para desdobramentos da idéia de oponente em caracterizações de personagens, cenários, espacialidades e territórios, pontuando as referências ao Brasil dadas nesse contexto. Desenvolvida sob uma abordagem qualitativa e multidisciplinar que prioriza a análise de seus objetos através de estratégias análogas ao *close reading*, esta dissertação adota um posicionamento teórico e político direcionado pela perspectiva dos Estudos Culturais e por uma postura crítica de avaliação pós-colonial, observando os jogos digitais como “palcos” contemporâneos nos quais alteridades são significadas e representadas como antagonistas de situações de conflito.

**PALAVRAS-CHAVE:** videogame, diferença, nacionalidade, representação, Brasil

## **ABSTRACT**

The dissertation maps and evaluates representations of Brazil exposed in foreign digital games released between the years of 1985 and 2009, questioning characterizations and dynamics that shape identities and differences in videogame productions. From a perspective of understanding that considers the nature of dichotomies and antagonisms as the base for the construction of meaning in digital games, the work points to developments of the idea of opponents in representations of characters, setting, spatiality and territory, punctuating the references of Brazil given in that context. Written under a qualitative and multidisciplinary approach that prioritizes the analysis of its objects through strategies similar to the *close reading*, this dissertation adopts a theoretical and political stance oriented by the Cultural Studies perspective and by a critical position of post-colonial evaluation, perceiving digital games as contemporary stages where alterities are signified and represented as antagonists of conflict situations.

**KEYWORDS:** video game, difference, nationality, representation, Brazil



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela do jogo digital <i>Space Invaders</i> .....	18
Figura 2 – Tela do jogo digital <i>Boxing</i> .....	37
Figura 3 – Tela do jogo digital <i>Tennis</i> .....	38
Figura 4 – Tela do jogo digital <i>Custer's Revenge</i> .....	40
Figura 5 – Ambiente ao ar livre em <i>Super Mario Bros</i> .....	43
Figura 6 – Ambiente subaquático em <i>Super Mario Bros</i> .....	44
Figura 7 – <i>Rockman</i> – realidade fantástica explicável por um viés de ficção científica .....	45
Figura 8 – Mapa do mundo 1 do jogo digital <i>Alex Kidd in Miracle World</i> (Sega, 1986)....	46
Figura 9 – Nipocêntrico mapa-múndi apresentado em <i>Street Fighter</i> .....	47
Figura 10 – Monumento <i>Mount Rushmore National Memorial</i> em <i>Street Fighter</i> .....	48
Figura 11 – Ryu e o nipocêntrico mapa-múndi de <i>Street Fighter II</i> .....	58
Figura 12 – Cenário do japonês Ryu em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	59
Figura 13 – Cenário do japonês Edmond Honda em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> ...	59
Figura 14 – Cenário do norte-americano Balrog em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> ...	60
Figura 15 – Cenário do norte-americano Ken em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	61
Figura 16 – Cenário do norte-americano Guile em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	62
Figura 17 – Panorama do <i>Brazil</i> apresentado em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	63
Figura 18 – Dhalsin e a <i>India</i> de <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	63
Figura 19 – Blanka no <i>Brazil</i> apresentado <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	64
Figura 20 – Ryu e Blanka no <i>Brazil</i> de <i>Super Street Fighter II: the new challengers</i> .....	68
Figura 21 – Tela de seleção de personagem do jogo <i>Darkstalkers: the night warrior</i> .....	68
Figura 22 – Demitri e Rikuo no <i>Brazil</i> apresentado em <i>Darkstalkers: the night warrior</i> .....	69
Figura 23 – Panorama do <i>Brazil</i> apresentado em <i>darkstalkers: the night warriors</i> .....	69
Figura 24 – Panorama do <i>Brazil</i> apresentado em <i>Street Fighter Alpha 3</i> .....	71
Figura 25 – Blanka na tela de seleção de personagem de <i>Street Fighter IV</i> .....	72
Figura 26 – <i>Italy Team</i> e <i>Brazilian Team</i> (direita) no <i>Brazil</i> de <i>The King of Fighters 94</i> ....	73
Figura 27 – Panorama do <i>Brazil</i> apresentado em <i>Street Fighter Alpha</i> (Capcom, 1995)....	74
Figura 28 – Panorama do <i>Brazil</i> apresentado em <i>Real Bout Fatal Fury Special</i> .....	74
Figura 29 – Bob Wilson em tela introdutória ao <i>Brazil</i> de <i>Real Bout Fatal Fury Special</i> ....	75
Figura 30 – Eddy Gordo em duas versões e seu cenário em <i>Tekken 3</i> .....	76

Figura 31 – Em foco, Tiger e Eddy Gordo em <i>Tekken 3</i> .....	77
Figura 32 – Um possível horizonte atlântico em <i>Tekken Tag Tournament</i> .....	78
Figura 33 – Christie Monteiro enfrenta Xiaoyu no cenário <i>Beach</i> de <i>Tekken 4</i> .....	78
Figura 34 – Adriana em seu cenário litorâneo de <i>Fighter’s Destiny 2</i> .....	79
Figura 35 – Cenário amazônico de <i>Street Fighter III: new generation</i> (Capcom, 1997).....	80
Figura 36 – Bandeiras brasileiras na São Paulo de <i>Street Fighter III: 2nd impact</i> .....	80
Figura 37 – O Porto de Santos de <i>Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future</i> .....	81
Figura 38 – Um possível Pelourinho em <i>Capoeira Fighter 2: brazilian batizado</i> .....	81
Figura 39 – Tela de seleção de personagem de <i>Capoeira Fighter 3</i> .....	82
Figura 40 – O Cristo Redentor em cenário de <i>Capoeira Fighter 3</i> .....	83
Figura 41 – O Rio de Janeiro em <i>Where in the World is Carmen Sandiego?</i> (1990).....	83
Figura 42 – Pista de corrida localizada no “Rio” de <i>Top Gear</i> .....	84
Figura 43 – Representação da América do Sul como Brasil exposta em <i>Top Gear</i> .....	85
Figura 44 – Paisagem noturna da cidade do Rio de Janeiro exposta em <i>Top Gear 2</i> .....	85
Figura 45 – Mapa da cidade do Rio de Janeiro de <i>Mario is Missing</i> .....	86
Figura 46 – Luigi e Yoshi no Rio de Janeiro de <i>Mario is Missing</i> .....	86
Figura 47 – Detalhe do Rio de Janeiro apresentado em <i>Driver 2: back on the streets</i> .....	87
Figura 48 – A Baía de Guanabara recriada em <i>Tom Clancy’s H.A.W.X.</i> .....	89
Figura 49 – <i>Tom Clancy’s H.A.W.X.</i> : entre um passeio turístico e o combate.....	90
Figura 50 – Favela localizada no Rio de Janeiro de <i>Socom II: U.S. Navy SEALs</i> .....	91
Figura 51 – Integrante das RAFB inserido no Rio de Janeiro apresentado em <i>Socom II</i> .....	92
Figura 52 – Palmeira, uma marca tropical na favela de <i>Socom II</i> - uso de visão noturna.....	92
Figura 53 – Tela introdutória do cenário <i>Rio de Janeiro</i> do jogo digital <i>Fifa Street</i> .....	93
Figura 54 – Destaque para Ronaldinho Gaúcho na tela de apresentação de <i>Fifa Street</i> .....	94
Figura 55 – Tela de localização do cenário <i>Favela, Brazil</i> de <i>Fifa Street 2</i> .....	95
Figura 56 – Um corpo negro e elfico inserido na abertura do jogo digital <i>Shadowrun</i> .....	96
Figura 57 – <i>Favela</i> situada na cidade de Santos apresentada em <i>Shadowrun</i> .....	96
Figura 58 – Favela carioca sob intervenção militar estrangeira em <i>modern warfare 2</i> .....	97
Figura 59 – Bandeira brasileira fora dos limites da favela de <i>modern warfare 2</i> .....	98
Figura 60 – Bandeira brasileira inserida na favela apresentada em <i>modern warfare 2</i> .....	99
Figura 61 – Antagonista em tela que antecede missão na favela de <i>modern warfare 2</i> .....	99

## **LISTA DE ANEXOS**

**Anexo 1 – Imagens de jogos digitais**

**Anexo 2 – Imagens de filmes**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>Videogame: um recente estado-da-arte</b> .....	16
Videogame e imaginários sociais: jogar, representar.....	21
Personagem: a formação de corpos imediatos.....	23
Cenário: contornos de imagens pós-fotográficas.....	29
A constituição de um caráter duplamente antagonico nos jogos digitais.....	32
Identidades protagonistas e diferenças antagonistas.....	36
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>Mundos digitais: espacialidade, territorialidade e antagonismos no videogame</b> .....	42
Territórios antagonicos: do Oriente às nações, Outros a inventar.....	49
Antecedentes: o <i>Brazil</i> como uma territorialidade exótica no cinema estrangeiro.....	53
Nacionalidade e diferença em <i>Street Fighter II: the world warrior</i> .....	57
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>Representações de um <i>Brazil</i> digital</b> .....	66
<i>Brazil</i> , habitat de um antagonismo monstruoso.....	67
Alguns <i>rounds</i> para um corpo brasileiro e negro.....	73
Rio de Janeiro, figurações de um turismo digital.....	83
Favelas digitais.....	90
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	101
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	107
<b>ANEXOS</b> .....	114

## INTRODUÇÃO

Em março de 2006, o Ministério da Cultura e Comunicação Francês, através de seu Ministro Renaud Donnedieu de Vabres, concedeu o título de *Cavaleiro da Ordem das Artes e Letras* aos *designers* de *games* Frédérick Ravnal e Michel Ancel, ambos de nacionalidade francesa. Na mesma cerimônia, Shigeru Miyamoto, o criador do personagem Mario Bros., também recebeu o título de Sir. O acontecimento divulgado por diversos sites de notícias, e também no site do Ministério Francês<sup>1</sup>, chama a atenção por sua dupla peculiaridade: o reconhecimento do videogame como forma de arte e a concessão de um título de nobreza tão marcadamente ocidental a um cidadão japonês. O cerimonioso ato evoca um outro acontecimento ocorrido dois anos antes aqui no Brasil. Em novembro 2004, o então Ministro da Cultura Gilberto Gil reconheceu o videogame como vinculado aos hábitos lúdicos dos brasileiros. Em discurso proferido na abertura oficial da primeira edição brasileira da *Electronic Game Show*, o Ministro declarou:

Estou aqui, em primeiro lugar, para selar a aproximação entre o Ministério a Cultura (sic) e o universo dos jogos eletrônicos. Venho dizendo que é preciso reconhecer o mundo dos jogos, dos games, como um universo cultural. Jogos eletrônicos reúnem um pouco de cinema, um pouco de literatura, um pouco de ação e reflexão. Mas nenhuma dessas artes explica o que é o jogo.

Podemos jogar os jogos dos outros, transformá-los em outra coisa, e também inventar nossos próprios jogos. O Brasil inventou seus próprios jogos, como o jogo da capoeira. O jogo e a brincadeira fazem parte do nosso dia a dia. Não seria diferente com os jogos eletrônicos, onde a brincadeira é ponto de partida do sabor de aventura<sup>2</sup>.

O discurso de Gilberto Gil, proferido em um dos maiores eventos vinculados ao videogame da América Latina, se aproximado à concessão francesa, aponta para uma relação que pode ser pensada a partir de dois posicionamentos. Se o Governo da França, aproximando-se de um dos mais conhecidos e influentes *designers* de *games*, instituiu o videogame como uma forma artística, dando visibilidade para o país no já estabelecido seguimento; o Governo Brasileiro, em um espaço latino-americano, fomentou a indústria nacional e, além do reconhecimento da dimensão lúdica dos *games*, destacou como um traço da dimensão cultural brasileira a apropriação e recriação de “jogos dos outros”, jogos

---

<sup>1</sup> Disponível em <<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-video.html>>. Acessado em 26 de ago. de 2010.

<sup>2</sup> BRASIL. Ministério da Cultura. Projeto Especial / Jogos eletrônicos. Brasília, DF, 2004. Disponível em <[http://www.cultura.gov.br/projetos\\_especiais/jogos\\_eletronicos/index.html](http://www.cultura.gov.br/projetos_especiais/jogos_eletronicos/index.html)>. Acessado em 30 de jul. de 2005.

estrangeiros. Estes posicionamentos, que apontam para uma indústria já estabelecida fora do Brasil e para um público consumidor já formado no país, nos levam ao seguinte questionamento: como o Brasil é representado nesses jogos que, vindos de fora, constituíram um hábito lúdico das recentes gerações?

De um experimento construído em 1958 para atrair visitantes a um centro de pesquisa nuclear situado em Nova Iorque à concessão do título de Sir a Shigeru Miyamoto; da quebra de seu mercado nos Estados Unidos no ano de 1984 à produções que declaradamente chegaram a custar US\$ 100.000.000 no ano de 2008<sup>3</sup>; da apresentação de metafóricas alteridades alienígenas invasoras à reconstituições de recentes missões do Exército dos Estados Unidos no Afeganistão e no Iraque; de personagens sem expressões faciais à última atuação de Marlon Brando como Don Corleone; de revistas voltadas para um público masculino e adolescente a tema de discurso de um Ministro da Cultura Brasileiro – entre esses fatos tomados aqui como balizas de percurso, o videogame tem se tornado um complexo campo multireferencial em constante transformação na contemporaneidade. Em suas cinco décadas de existência, o videogame incorporou gradativamente técnicas de elaboração de imagens, de narrativas e de sonoridades já constituídas em outros circuitos de produção simbólica. Assim, linguagens como pintura, literatura, música, quadrinhos e teatro foram gradativamente *interseccionadas* nos jogos digitais. Esses pontos de contato, além de indicarem para a necessidade do pesquisador do videogame se deslocar para abordagens específicas a cada um desses fazeres, sinalizam para a premência de repensar problematizações já levantadas pelas Ciências Humanas no contexto do novo campo de produção simbólica.

Moldadas sem marcas de diferenciação em *Tennis for two* (1958), o primeiro jogo digital que se tem notícia, as caracterizações dos avatares têm sido apresentadas cada vez mais detalhadas, constituindo tema de reflexões, a exemplo das observações realizadas por Vit Sisler a respeito das representações dos árabes e muçulmanos no videogame (SISLER, 2009). Assim, o primeiro capítulo desta dissertação, *Videogame: um recente estado-da-arte*, direciona uma perspectiva que observa os jogos digitais como “palcos” contemporâneos nos quais alteridades são significadas e representadas em situação de conflito. Pensados como expoentes de percepções e de desejos de realidade, a partir da noção de jogo apresentada por Johan Huizinga em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, os jogos digitais

---

<sup>3</sup> Apresentada no site *Digital Battle* em 20 de fevereiro de 2010 e posteriormente na edição nº 100 da revista brasileira EGW (abril de 2010), uma lista que aponta os dez jogos digitais mais caros já produzidos é encabeçada por *Grand thief Auto IV* (Rockstar North; Rockstar Toronto, 2008).

também são compreendidos no capítulo como constituidores de novas possibilidades de significação para a personagem de ficção, vinculada a um avatar, e para a noção de cenário, dada em uma compreensão pós-fotográfica. Desta maneira, constituindo um instrumental teórico que se desloca entre o cinema, o teatro e os quadrinhos, os jogos digitais são pensados como plasmadores de identidades protagonistas e de diferenças antagonistas.

Dada a observação de dicotômicas caracterizações corporais entre protagonistas e antagonistas, o segundo capítulo da dissertação, *Mundos digitais: espacialidade, territorialidade e antagonismos no videogame*, avalia a formação de representações do espaço e de territórios nos jogos digitais, considerando-as como um desdobramento das relações antagônicas já engendradas nos corpos de seus avatares. A partir da observação da espacialidade apresentada pelo jogo digital *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)<sup>4</sup>, constituída através de cenários também perpassados por dicotomias, o trabalho aborda as condições de surgimento de representações de territórios nacionais no videogame, pontuando a representação de espaço plasmada pelo nipocêntrico mapa-múndi de *Street Fighter* (Capcom, 1987). A construção de uma espacialidade moldada a partir de dicotomias e a observação de territórios nacionais representados sob uma determinada perspectiva geográfica são aproximadas das avaliações e reflexões apresentadas por Edward W. Said em *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente* e por Benedict Anderson em *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo*. A partir de um desdobramento da noção de *orientalismo digital* proposta por Vit Sisler (SISLER, 2009), e considerando as representações do Brasil mapeadas por Tunico Amancio em produções cinematográficas estrangeiras (AMANCIO, 2000), o capítulo também aborda a constituição de representações de territórios nacionais como diferenças em *Street Fighter II: the world warrior* (Capcom, 1991), analisando o tratamento conferido ao Brasil pelo jogo.

Finalmente, partindo da avaliação da caracterização amazônica e monstruosa atribuída ao Brasil em *Street Fighter II*, no último capítulo desta dissertação, é realizado um mapeamento das representações do país apresentadas em jogos digitais estrangeiros lançados entre os anos de 1985 e 2009. Essas *Representações de um Brasil digital* são compreendidas como formadoras de quatro espaços de representabilidade simbólica para o Brasil nos jogos digitais. Moldados a partir de determinadas reincidências de imagens, estes espaços são organizados e explorados em quatro tópicos: “*Brazil*, habitat de um antagonismo monstruoso”, “Alguns rounds para um corpo brasileiro e negro”, “Rio de Janeiro, figurações

---

<sup>4</sup> As notações se referem às empresas desenvolvedoras dos jogos e aos seus anos de lançamento.

de um turismo digital” e “Favelas digitais”. No mapeamento, não foram inseridos jogos digitais baseados em competições esportivas institucionalizadas, a exemplo de determinados campeonatos de futebol ou de corridas automobilísticas, dado que nesses jogos a possibilidade do ficcional é restringida pela preeminência do apelo ao real.

É pelo fato dos jogos digitais se constituírem como produções direcionadas para o entretenimento e possuírem uma ampla distribuição, que o seu estudo, por diversos ângulos, também se torna relevante. Por estarem relacionadas ao entretenimento, as produções do videogame possuem uma acentuada liberdade de criação ficcional. Esta liberdade tanto gera a possibilidade dos jogos digitais de se aproximarem de acontecimentos históricos, constituindo em suas ações uma espécie de metaficção historiográfica, quanto de comporem realidades mais próximas de formas ficcionais relacionadas ao fabular e ao fantástico. Contudo, entre essas polaridades, existem produções que, embora não se refiram às passagens da História, se baseiam em dados da Geografia. Assim, os jogos digitais são capazes de representar determinadas nacionalidades geograficamente localizadas através de uma caracterização ficcional fantástica ou fabular. Nesses jogos, entre dados geográficos e representações nacionais expõem-se imaginários, as maneiras pelas quais estas territorialidades são percebidas e pensadas.

É nesse contexto e a partir da percepção da necessidade de repensar problematizações já realizadas em outros campos de produção simbólica que o mapeamento e a análise das representações do Brasil em jogos digitais estrangeiros é constituída como tema de reflexão teórica e política nas páginas dessa dissertação. A pesquisa direcionada a partir da perspectiva dos Estudos Culturais foi desenvolvida de maneira qualitativa e metodologicamente baseada em uma fundamentação teórica multidisciplinar, priorizando a análise de seus objetos com estratégias análogas ao *close reading*, o que implicou na reprodução freqüente de imagens veiculadas nos jogos no corpo da dissertação. O trabalho produzido em um Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura traz, portanto, as marcas de um sujeito graduado em Letras, cujo horizonte de observação dos jogos digitais constituiu-se desde a infância, como objetos familiares e cotidianos.



## CAPÍTULO I

### Videogame: um recente estado-da-arte

A cultura se torna uma prática desconfortável, perturbadora, de sobrevivência e complementariedade – entre a arte e a política, o passado e o presente, o público e o privado – na mesma medida em que seu ser resplandecente é um momento de prazer, esclarecimento ou libertação. É dessas posições narrativas que a prerrogativa pós-colonial procura afirmar e ampliar uma nova dimensão de colaboração, tanto no interior das margens do espaço-nação como através das fronteiras entre nações e povos. Minha utilização da teoria pós-estruturalista emerge dessa contra-modernidade pós-colonial.

Homi K. Bhabha (*O local da Cultura*)

A partir de testes realizados pelo físico estadunidense William Higinbotham com um osciloscópio no Laboratório Nacional de Brookhaven, um centro de pesquisa nuclear situado na cidade de Nova Iorque, ocorreram as primeiras experimentações diretamente relacionadas ao videogame. Por não ter registrado a patente do jogo *Tennis for two* (anexo 1.1), criado em 1958, Higinbotham quase que não teve o reconhecimento público de sua invenção até 1982, ano em que foi citado em um artigo publicado na revista *Creative Computing* escrito por David H. Ahl (OLIVEIRA DE ASSIS, 2007, p. 17). Antes disso, o crédito da invenção era em geral dado apenas ao também estadunidense Steve Russell. Em 1962, ainda como um jovem programador do Massachusetts Institute of Technology (MIT), Russell desenvolveu *Spacewar* (anexo 1.2). O jogo de caráter bélico envolvendo naves espaciais foi programado através da utilização do computador *PDP-1*<sup>5</sup>.

Embora ambos os jogos chamassem bastante a atenção de programadores e de visitantes das instituições em que foram criados, o processo de industrialização do videogame foi iniciado apenas no começo da década de 1970, com os lançamentos do primeiro arcade, *Computer Space* (1971)<sup>6</sup>, e do primeiro console de videogame doméstico, o *Magnavox*

<sup>5</sup> Sobre a criação de *Spacewar*, Givaldo dos Reis (REIS, 2005) aponta que além de Steve Russell, Alan Kotok, Dan Edwards, Martin Graetz, Peter Samson, Robert A. Saunders e Steve Piner também foram responsáveis pela programação do jogo. Já Cristiano Max Pereira Pinheiro (PINHEIRO, 2007) observa que Russell teria criado sozinho uma primeira versão mais simplificada de *Spacewar* ainda em 1961.

<sup>6</sup> O jogo é uma versão de *Spacewar* desenvolvida por Nolan Bushnell.

*Odyssey 100* (1972)<sup>7</sup>. Ainda assim, é somente a partir da fundação da Atari por Nolan Bushnell juntamente com Ted Dabney em 1972 que a indústria do videogame iniciou a sua afirmação como um seguimento de mercado. Em 1974, com o lançamento realizado pela empresa do arcade *Pong* (anexo 1.3), os jogos digitais começaram a se popularizar nos Estados Unidos<sup>8</sup>.

Nos anos seguintes, com a inserção do aparelho de videogame doméstico *Atari 2600* (Atari, 1977) e com o lançamento nos Estados Unidos pela Midway de *Space Invaders* (1978), jogo que obtivera enorme popularidade no Japão, essa indústria pela primeira vez alcançou grande sucesso. Esse período durou até a primeira metade da década de 1980, quando, devido ao excesso de jogos lançados, muitos deles de baixa qualidade, ocorreu a quebra da indústria de videogame nos Estados Unidos. O mercado de *games*, então desacreditado, só voltou a ganhar força com a projeção de novas produções japonesas, a partir do lançamento de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)<sup>9</sup>.

Elaborado pelo japonês Tomohiro Nishikado e lançado inicialmente no Japão pela Taito em 1978, *Space Invaders* tornou-se uma forte referência para a nova mídia que começava a ser delineada como uma linguagem<sup>10</sup>. Foi com este jogo que as produções nipônicas passaram a conquistar mais visibilidade e destaque também no Ocidente. Em *Space Invaders*, controlando um pequeno dispositivo de artilharia situado na parte inferior da tela, o jogador deve impedir que invasores espaciais que surgem enfileirados cheguem ao solo, alvejando-os. Composto por um som de fundo que remete a batimentos cardíacos cada vez mais rápidos, o jogo proporciona um acentuado clima de tensão.

Sobre o processo de criação de *Space Invaders*, Nishikado afirma que: “primeiro, eu pensei em invasores humanos, mas a idéia de pessoas matando pessoas foi criticada como desumana. Comecei a pensar no que seria adequado e mudei para invasores alienígenas. Achei que não haveria problemas em matar monstros” (in: BARBATO; BAYLEY, 2007).

<sup>7</sup> A utilização de monitores de televisão para a visualização dos jogos do Magnavox *Odyssey 100*, inovação concebida juntamente com esse videogame por Ralph Bear, marca a disposição para utilização dos aparelhos de videogame como os conhecemos até a atualidade.

<sup>8</sup> Embora a denominação *jogo eletrônico* seja bastante recorrente em trabalhos acadêmicos, opto pela nomenclatura jogo digital, por perceber que o que caracteriza o videogame enquanto mídia é o seu caráter pós-fotográfico. A noção de pós-fotográfico é pensada nesta dissertação a partir do artigo “Os três paradigmas da imagem” (NÖTH; SANTAELLA, 2005). É muito provável que a referência “eletrônico” tenha sido relacionada ao videogame devido à recorrente disponibilização de jogos digitais em estabelecimentos comerciais que antes deles expunham apenas máquinas de *pinball*. Estes, sim, jogos que tem sua base de funcionamento e percepção diretamente relacionada ao elemento eletrônico. A questão do pós-fotográfico será abordada ainda neste capítulo.

<sup>9</sup> O assunto será retomado no capítulo seguinte.

<sup>10</sup> A aproximação entre as dinâmicas dos jogos *Tennis for two* (1958), *Table Tennis* (1972) e *Pong* (1974) – todos referentes ao jogo de tênis –, juntamente com o fato do *game design* de *Space Invaders* ter influenciado a dinâmica de vários jogos digitais lançados até o início da década de 1980, indica a formação de uma linguagem comum presente em distintos títulos já na primeira década da popularização do videogame.

Também em referência a *Space Invaders*, no mesmo documentário que apresenta as afirmações de Nishikado, N’Gai Croal observa: “eu acho que quando você olha para o *Space Invaders* não é absurdo comparar os alienígenas que caem do céu com aviões sobrevoando o Japão. Claramente são armas de destruição em massa que estão vindo do céu” (in: BARBATO; BAYLEY, 2007). A partir dos depoimentos de Tomohiro Nishikado e N’Gai Croal, podemos considerar que *Space Invaders* expõe metaforicamente algumas referências ao contexto histórico japonês e suas lembranças tanto das fileiras dos bombardeiros estadunidenses B-29 que lançaram ataques incendiários sobre o país durante a II Guerra Mundial quanto das bombas atômicas detonadas em Hiroxima e Nagasaki. Deslocando a percepção de uma igualdade de condições de combate introduzida por *Spacewar*, *Space Invaders* constitui para o jogador uma situação desfavorável de resistência a um ataque aéreo.

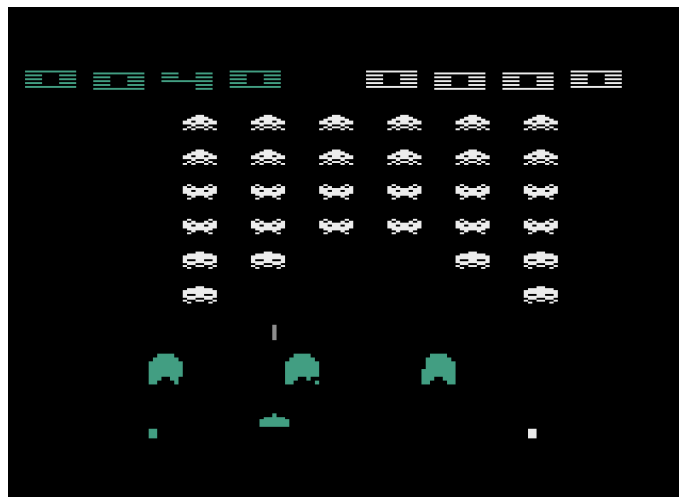


Figura 1 – Tela do jogo digital *Space Invaders*

De maneira análoga, a igualdade de condições de enfrentamento das duas naves espaciais apresentadas em *Spacewar* também pode ser relacionada ao seu contexto de produção, o dos Estados Unidos no início da década de 1960, tornando possível uma aproximação do jogo a dois acontecimentos contemporâneos ao seu lançamento: a corrida espacial e a guerra fria. Esta observação é corroborada pelas seguintes afirmações de Steve Russell sobre o processo de criação de seu jogo:

A corrida espacial estava nos noticiários e, lógico, naves espaciais decolando e explodindo, era uma coisa difícil de não se notar. Além disso, eu tinha acabado de ler uma série de histórias em quadrinhos. Eram estorinhas de ficção científica que mostravam os heróis voando pela galáxia e inventando novas tecnologias, enquanto eram perseguidos pelas forças do mal (in: BARBATO; BAYLEY, 2007).

Desta maneira, sejam sob as marcas da guerra fria ou sob as do pós-guerra japonês, as primeiras elaborações de jogos digitais já expunham relações de enfrentamento de um Outro, projetando determinadas alteridades a partir de seus contextos de produção<sup>11</sup>. Com o melhoramento gráfico do videogame e a inserção de formas humanas em seus jogos nas décadas seguintes, a questão da violência nos *games* se tornou tema de discussão recorrente.

Sobre o assunto, a pesquisadora Lynn Alves expõe em seu livro *Game over: jogos eletrônicos e violência* (2005) que, assim como ocorrido com outros objetos no passado, na atualidade são “os jogos eletrônicos considerados violentos, que aparecem na mídia como responsáveis por comportamentos hediondos cometidos por adolescentes que, supostamente, são influenciados pelo ambiente dos jogos a matar pessoas próximas ou desconhecidas” (ALVES, 2005, p.85). Um exemplo bastante divulgado dessa relação citado pela autora é o massacre ocorrido na Escola Columbine, localizada na cidade estadunidense de Littleton, em 1999. O acontecimento, os assassinatos com armas de fogo de colegas e um professor, seguido dos suicídios dos estudantes Eric Harris e Dylan Klebold, os responsáveis pela ação, foi relacionado ao fato desses dois jovens jogarem *Doom* (Id Software, 1993) (anexo 1.6), jogo de tiro em 3D e em primeira pessoa no qual se enfrenta alienígenas numa plataforma espacial<sup>12</sup>. A partir dos resultados de sua pesquisa, que enfocou entrevistas com cinco sujeitos (todos *gamers*), a autora discorda da existência de uma relação direta entre comportamento violento e *games*, concluindo que:

(...) a agressividade que emerge na dinâmica dos jogos atua de forma construtiva, na medida em que possibilita aos sujeitos ressignificar suas insatisfações e, portanto, exerce um efeito catártico, um potencial dos *games* que se constituiu em um dos aspectos mais enfatizados pelos sujeitos da pesquisa.

Outro dado importante se refere à espetacularização e à estetização das imagens violentas apresentadas nos jogos eletrônicos, que podem levar a uma banalização da violência, tornando necessária a mediação de outros sujeitos para fomentar a discussão acerca do que está sendo visto (ALVES, 2005, p. 239).

É em concordância com a autora e a partir da provocação lançada por ela, sobre a necessidade de “mediação de outros sujeitos para fomentar a discussão acerca do que está

<sup>11</sup> Dentre os jogos digitais influenciados pelo design de *Space Invaders*, em corroboração com a perspectiva direcionada neste texto sobre a projeção de alteridades, cita-se *Communist Mutants From Space* (Starpath, 1982) (anexos 1.4 e 1.5).

<sup>12</sup> O gênero introduzido a partir de *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992) (anexo 1.7) é caracterizado pela apresentação de uma perspectiva que, ao não inserir o corpo do avatar na tela – quase sempre expondo suas mãos segurando armas ou raramente o seu reflexo em um espelho –, cria uma projeção do corpo do jogador na cena do jogo.

sendo visto”, que este capítulo insere-se nas discussões sobre o videogame. Nele, como pesquisador e *gamer*, partindo de leituras e do conhecimento adquirido com os jogos digitais, buscarei analisar e refletir sobre determinadas relações de enfrentamentos estabelecidas através das realidades potenciais oferecidas ao jogador “dentro da tela”<sup>13</sup>.

Publicado em 2008 por Vit Sisler, o artigo “Digital Arabs: representation in vídeo games” apresenta um estudo sobre as construções de representações icnográficas de árabes e muçulmanos no videogame, a partir de dois vieses: o primeiro, o de suas representações como um Outro, em produções europeias e estadunidenses; o segundo, a reconstrução das caracterizações apresentadas nessas produções estrangeiras, realizada por auto-representações promovidas por *designers* árabes e muçulmanos.

A pesquisa desenvolvida por Sisler observou que, em geral, os jogos digitais europeus e estadunidenses reduzem as representações dos árabes e dos muçulmanos a dois *topoi*: o de habitantes de um Oriente Médio fantasioso e deslocado para o passado, observado por Sisler a partir da leitura de Edward W. Said como um “Orientalismo na era digital”; e o da representação de árabes e muçulmanos como inimigos, ocorrência que se acentuou após o 11 de setembro de 2001, principalmente em jogos de tiro em primeira pessoa. O autor observa que, nesses jogos, o Oriente Médio é caracterizado como um local hostil, marcado por conflitos armados, instaurados a partir de intervenções militares estadunidenses ou europeias. Um exemplo bastante notório dessa caracterização, dentre os citados pelo autor, é encontrado em *Kuma/War* (Kuma Reality Games, 2004). Nesse jogo de tiro em primeira pessoa são apresentadas reconstituições de missões realizadas pelo Exército dos Estados Unidos, sobretudo durante as Guerras do Iraque e Afeganistão. Seguindo os desdobramentos dos conflitos armados, o lançamento *Kuma/War* foi sucedido por novas e contínuas missões disponibilizadas para *dawnload* (anexo 1.8).

O trabalho de Sisler também aponta para a existência de dois outros *topoi* referentes às auto-representações realizadas por *designers* árabes e muçulmanos. Nestes, o autor observa as construções de duas temáticas: uma de “resistência e martírio” e outra que promove o que ele percebe, a partir de Radwan Kasmiya, como uma “dignidade digital”: uma maneira de representar que concilia caracterizações histórico-culturais mais específicas a um *game design* que possibilite uma sensação de imersão para um público mais amplo e diversificado, incluindo os sujeitos situados nestas caracterizações. A primeira temática está presente, por

---

<sup>13</sup> Devido às possibilidades de escolha oferecidas ao jogador, os acontecimentos que ocorrem durante uma partida de videogame sempre são potenciais. Não há maneira de prever como um jogador desempenhará exatamente sua performance durante um jogo.

exemplo, no jogo promovido pelo Hezbollah *Al-Quwwat-Khasa* (Solution, 2003)<sup>14</sup>. Sobre o jogo, Sisler aponta que, embora o título inverta as posições de protagonista e antagonista existentes nas produções estadunidenses e européias, o extermínio de um Outro é mantido como principal objetivo (anexo 1.9). A segunda temática é observada pelo autor no jogo *Tahta-Hisar* (Afkar Media, 2005)<sup>15</sup>. O título introduz o jogador na condição do personagem protagonista Ahmad, tendo que sobreviver ao massacre de 29 muçulmanos promovido pelo extremista judeu Baruch Goldstein na mesquita de Abraão em Hebron no ano de 1994, um acontecimento histórico (anexo 1.10).

Distanciadas da estação espacial dominada por alienígenas em *Doom* e das especulações sobre um possível comportamento violento gerado pelos jogos digitais, as observações de Vit Sisler problematizam as discussões sobre a violência no videogame considerando os seus locais e contextos de produção. Ao apontar a existência de representações que estabelecem reiteradamente um Outro como alvo, o autor evidência um modo de compreensão que percebe os jogos digitais a partir de suas implicações políticas.

## **Videogame e imaginários sociais: jogar, representar**

Uma retomada de alguns apontamentos apresentados por Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* nos auxiliará na tentativa de formular um entendimento inicial sobre a constituição dos jogos digitais. Nesse sentido, partiremos de algumas questões abordadas por Huizinga, ainda na década de 1930, referentes à sua percepção sobre a noção jogo e ao seu entendimento da relação entre jogo e cultura. Após abordar separadamente as características que percebe como componentes formais da categoria jogo, é assim que Huizinga resume a sua compreensão:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2007, p.16).

<sup>14</sup> *Força especial* (tradução nossa, a partir do título em inglês *Special Force*, fornecido pelo autor).

<sup>15</sup> *Sob cerco* (idem, a partir de *Under Siege*).

Ao grifar com aspas o caráter de “não seriedade” da categoria jogo, Huizinga põe essa característica em suspensão, indicando que para os participantes de uma determinada atividade lúdica, dentro de seus limites, esta atividade é considerada como séria. As aspas também evidenciam uma outra percepção dessa categoria. Exercido como uma função reconhecidamente embutida de seriedade no contexto de determinados acontecimentos sociais que expõem “sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”, a exemplo de rituais religiosos como casamentos ou legais como julgamentos, o jogo faz-se presente. Assim, considerando que “a cultura surge como uma forma de jogo”, o autor conclui:

Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico (HUIZINGA, 2007, p. 53).

A aproximação realizada por Huizinga entre sociedade, cultura e jogo, se direcionada aos jogos digitais, nos conduzirá à formulação de uma hipótese que aponta para uma dupla via. Se a cultura teria surgido como uma forma de jogo e ainda manteria um traço lúdico em formas suprabiológicas de convivência social que “conferem uma dignidade superior”, podemos pensar que jogos como os digitais trariam as marcas diferenciadoras, as percepções e os desejos de realidade do espaço ou da sociedade que os produziu. Essa hipótese pode ser corroborada tanto a partir de sua aproximação com a pesquisa desenvolvida por Vit Sisler, referente às representações icnográficas de árabes e muçulmanos no videogame, quanto da seguinte formulação sobre a figura do designer de *games*, apresentada por Adriana Kei Ohashi Sato. Em “Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo”, a autora afirma:

Verificamos que o jogo é resultado da interpretação de um sujeito (game designer) que a codifica a partir de sua compreensão da coletividade. É esse sujeito que faz uma leitura do imaginário coletivo, dos referenciais e valores culturais de uma sociedade para propor elementos significativos no jogo. Além desta leitura e da interpretação de seu contexto sociocultural, o game designer conta com a própria imaginação para criar uma história envolvendo esses elementos com um novo significado a partir de contexto próprio para o jogo (SATO, 2009, p. 42).

Adriana Sato, não omitindo a participação da imaginação individual, observa a figura do designer de *games* como um mediador da relação estabelecida entre o seu contexto sociocultural, formador de um imaginário coletivo no qual está inserido, e os jogos digitais. Esta noção, junto à de que os jogos digitais são construídos a partir de “referenciais e valores culturais de uma sociedade”, também corrobora para a hipótese de que essas produções podem ser percebidas como objetos para leitura de imaginários sociais. Desta maneira, podemos considerar que uma leitura direcionada e sistematizada de determinados jogos digitais, como a realizada por Vit Sisler, pode evidenciar os contornos da esfera imaginária de determinada sociedade. Essa observação pode ser relacionada às seguintes explicações de Cornelius Castoriadis:

Portanto, temos aqui, a partir do imaginário que cresce imediatamente na superfície da vida social, a possibilidade de penetrar no labirinto da simbolização do imaginário; e desenvolvendo a análise, chegaremos a significações que não se encontram aí para representar outra coisa, que são como as articulações últimas que a sociedade em questão impôs ao mundo, a si mesma e a suas necessidades, os esquemas organizadores que são condição de representabilidade de tudo o que essa sociedade pode dar-se. Mas por sua própria natureza, esses esquemas não existem sob a forma de uma representação que poderíamos atingir através de análises (CASTORIADIS, 2007, p. 173).

Instaurando determinadas percepções sobre o mundo, sobre si e sobre Outros, os jogos digitais podem ser compreendidos como objetos construídos pelos *designers* de *games* a partir do imaginário instituído e instituidor de suas sociedades, a exemplo dos citados jogos expoentes de distintas representações do Oriente Médio. No entanto, por serem constituídos e constituidores de uma linguagem, além da representabilidade de suas sociedades, os jogos digitais também apresentam uma segunda representabilidade, esta relacionada à própria condição de existência do videogame compreendido como mídia. Nas próximas seções será buscado um entendimento sobre a constituição desta segunda representabilidade, a partir de uma perspectiva que enfocará as particularidades das noções de cenário e personagem, assim como a fixação de determinadas identidades e diferenças no videogame.

### **Personagem: a formação de corpos imediatos**

O desenvolvimento dos jogos digitais no início da segunda metade do século XX está vinculado ao estabelecimento de uma nova categorização para a noção de personagem: a de



personagem de videogame. Embora a demarcação dessa categoria seja delineada a partir de sua diferenciação em relação às categorizações de personagens que a antecederam, sua constituição será aqui compreendida positivamente como ambígua e impura.

A noção de uma gênese sob fratura, dada a partir do impuro e do ambíguo, foi atribuída por Paulo Emilio Salles Gomes a uma outra mídia constituída a partir da criação e manipulação de imagens em movimento. Para o crítico, “o cinema é tributário de todas as linguagens, artísticas ou não, e mal pode prescindir dêsses (sic) apoios que eventualmente digere” (GOMES, 2009, p.105-106). Um olhar sobre algumas observações referentes às diferenciações da noção de personagem no teatro e no cinema, meios que expõem de maneira acentuada personagens corporificadas em movimento e que antecedem o videogame, poderá nos auxiliar para a formação de um entendimento sobre a constituição e a caracterização dessa noção nas produções da linguagem mais recente.

Partindo da percepção anteriormente apresentada e considerando o cinema como projeção de personagens e situações no tempo, Salles Gomes argumenta que, em relação a outros tipos de produção, este possuiria um vínculo mais próximo com o teatro e o romance. Para o crítico, as personagens cinematográficas se constituiriam como “personagens romanescas encarnadas em pessoas ou, se preferirmos, personagens de espetáculo teatral que possuem mobilidade e desenvoltura como se estivessem num romance” (GOMES, 2009, p.112). Essa condição de “mobilidade e desenvoltura”, decorrente da continuidade proporcionada pelo foco narrativo conduzido por um “narrador-câmera” (GOMES, 2009, p.107), criou a possibilidade de dispor das presenças corpóreas das personagens na tela. Mesmo se considerarmos as posteriores influências *pops* no cinema, como a dos quadrinhos, a dos *animes* japoneses ou a dos próprios jogos digitais, perceberemos nessa linguagem a continuidade da figura de um narrador que remete àquele existente no romance<sup>16</sup>.

A possibilidade de criação de seqüências sem a presença de personagens no cinema, trazida pelo narrador-câmera, marca um traço crucial de diferenciação com o teatro no que diz respeito à questão da percepção da personagem. Referindo-se a um caráter épico-dramático presente no cinema, Anatol Rosenfeld considera:

---

<sup>16</sup> Diversos trabalhos têm apontado para uma convergência entre o cinema e o videogame, a exemplo da dissertação de mestrado *Videogame: história, gêneros e diálogos com o cinema* de Givaldo Reis (2005). Também Lucia Santaella e Mirna Feitoza fazem uma aproximação entre as duas mídias na introdução do livro *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games* (2009), afirmando que “do mesmo modo que os games absorveram as linguagens de outras mídias, estas também passaram a incorporar recursos semióticos e estéticos que são próprios dos games. É o caso, por exemplo, de filmes como *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions* e *Kill Bill 1 e 2*, e também de filmes publicitários e vinhetas de televisão” (p. xii).

No que se refere ao cinema, deve ser concebido como de caráter épico-dramático; ao que parece, mais épico que dramático. É verdade que o mundo das objectualidades puramente intencionais se apresenta neste caso, à semelhança do teatro, através de imagens, como espetáculo “percebido”. Mas a câmera, através de seu movimento, exerce no cinema uma função nitidamente narrativa, inexistente no teatro. Focaliza, comenta, recorta, aproxima, expõe, descreve. O *close up*, o *travelling*, o “panoramizar” são recursos tipicamente narrativos (ROSENFELD, 2009, p. 30-31).

Podemos considerar que no cinema esse direcionamento do olhar sobre as personagens, mostrando-as e escondendo-as, juntamente com a possibilidade de conduzi-las em uma narrativa que tem o seu tempo moldado a partir de uma sala de montagem, acentua a produção de um efeito de expectativa. Desta maneira, a condução das personagens em uma narrativa fílmica parece ser direcionada para a constituição da figura do espectador potencializada na de um expectador.

Efeito distinto ocorre no teatro. Mesmo se considerarmos as diferentes perspectivas de olhar geradas pela possibilidade de adoção de palcos diversos, em todas elas, a personagem teatral aparece como centro a partir de um corpo que se constitui como inteiro. Abordando a condição de existência dessa personagem, Décio de Almeida Prado afirma que no teatro “as personagens constituem praticamente a totalidade da obra: nada existe a não ser através dela. O próprio cenário se apresenta não poucas vezes por seu intermédio (...)” (PRADO, 2009, p. 84). Distanciando-se da apresentação fragmentada da personagem fílmica e do efeito de expectativa gerado por seus recortes, a personagem teatral é constituída em um tempo marcado pela ação. No que diz respeito à questão da ação tão relacionada à personagem no teatro, é também Almeida Prado que afirma:

A ação não é só o meio mais poderoso e constante do teatro através dos tempos, como o único que o realismo considera legítimo. Drama, em grego, significa etimologicamente ação: se quisermos delinear dramaticamente a personagem devemos ater-nos, pois, à esfera do comportamento, à psicologia extrospectiva e não introspectiva (PRADO, 2009, p. 91).

A apresentação de personagens sob continuidade de ação é uma característica também comum aos jogos digitais, tornando possível uma aproximação, a partir deste ponto, entre a personagem teatral e a pertencente ao videogame. Embora nos jogos digitais estejam presentes direcionamentos de perspectiva de olhar próximos ao criado por ângulos instaurados pela câmera cinematográfica, o que poderia insinuar a fragmentação de suas personagens, o

foco desse olhar é direcionado para a ação constante desenvolvida por essa figura, sendo ela preferencialmente o centro de atenção e tensão<sup>17</sup>.

Mesmo que aproximados, a partir do centro constituído por suas personagens, devemos considerar que no videogame a ação desenvolvida é moldada de maneira mais potencializada que no teatro. Isto ocorre devido ao afastamento da figura do espectador, para a inserção de um atuante jogador. Este, em um tempo de ação constante, optará por escolhas em um jogo com o final sempre imprevisível. Ainda que as cenas finais de um jogo digital sejam conhecidas pelo jogador, caso se reinicie um título anteriormente terminado, cada partida iniciada é marcada pelo imprevisível. Sobre a questão, Sérgio Nesteriuk em artigo postula:

Eis aqui outra característica peculiar do videogame: apesar de ser produzido e distribuído sob os preceitos da reprodutibilidade técnica, apresenta-se sob o domínio da co-autoria, isto é, cada jogo jogado será único não apenas em sua instância mental ou interpretativa – como normalmente acontece nos meios mais convencionais, como o cinema e o livro, por exemplo –, mas em sua própria existência enquanto jogo (NESTERIUK, 2009, p. 28).

Ainda que apresentados em uma tela, enquanto jogos, como os de tabuleiro, os jogos digitais possibilitam a manipulação de peças, mesmo que caracterizadas como personagens. Essa possibilidade é a responsável pelo desdobramento da noção de personagem, através da interação do jogador, na figura do avatar. A palavra que provém do hinduísmo e se refere à encarnação de uma determinada divindade, no contexto da mídia videogame, é utilizada como “o nome dado ao personagem infográfico, que é controlado pelo usuário durante um jogo”, como indicado por André Lima de Alvarenga em uma nota de sua dissertação (ALVARENGA, 2007, p.45).

Apesar de sobrepostos durante a ação do jogo, personagem e avatar estão localizados em duas esferas distintas de compreensão. Em um jogo digital em que não exista a presença de personagens, como, por exemplo, um jogo de corrida no qual se percebe apenas a presença de carros (desde que não antropomorfizados), o carro controlado pelo jogador será o seu avatar, embora não deva ser considerado como uma personagem, por não ser ou remeter a

---

<sup>17</sup> Seja de uma maneira mais caricatural, apontando para a fragilidade dessa tentativa, ou a partir da efetiva criação de uma atmosfera filmica, aproximações com o cinema têm sido continuamente realizadas no videogame como um recurso estilístico. Em *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), por exemplo, ao colocarmos Mario diante de um espelho é possível enxergar além de seu reflexo o de um outro personagem que o “acompanha filmando” sob uma pequena nuvem durante todo o jogo. Já em *Metal Gear Solid 3: Snake eater* (Konami, 2004), a sinalização de uma aproximação com o cinema fica latente desde a apresentação do game, que remete às dos filmes do agente 007.

uma figura humana<sup>18</sup>. Desta maneira, no contexto do videogame, o avatar pode ser compreendido como uma determinada condição de livre controle ou manipulação exercida por um jogador sobre uma personagem ou objeto, considerando a restrição das possibilidades de movimentação oferecidas pelo jogo.

Além das caracterizações físicas e psicológicas comuns à constituição da noção de personagem existente em outras linguagens, a personagem de videogame é também construída a partir de um traço que é nela bastante acentuado, devido a sua condição de existência em um tempo de ação potencializada, experimentado pelo jogador através da constituição de um avatar. A movimentação apresentada por uma personagem de videogame, principalmente nas que podem ser constituídas como avatares, destaca-se como uma de suas características mais marcantes. Esse traço pode tornar possível a aproximação entre personagens, mesmo que apresentadas a partir de caracterizações físicas e psicológicas distintas, funcionando como uma espécie de citação. Esse procedimento foi bastante utilizado, por exemplo, nas personagens da série *Street Fighter* (Capcom)<sup>19</sup>.

A construção das personagens de videogame é disposta nos jogos digitais a partir da existência da figura do jogador (mesmo que ainda ideal durante determinada parte do processo de produção). A existência do jogador é que define se a personagem será controlável, caracterizando-se como um avatar, podendo protagonizar o jogo como sua personagem e peça principal; ou não controlável, “ou seja, todos os personagens presentes no espaço do jogo que não são o avatar do jogador” (PAULA ASSIS, 2007, p.27). Assim, é a possibilidade de escolha pelo jogador que demarca o local de existência mais privilegiado para uma personagem no videogame, destacando-a das demais que não apresentam essa possibilidade de escolha. Esse local é acentuadamente privilegiado, pois é a partir da perspectiva de uma personagem controlável na condição de avatar que o jogo se desenrolará. Em contrapartida, as personagens não selecionáveis nos jogos digitais são dispostas nas posições de aliados ou de antagonistas, Outros que precisam ser derrotados para que o jogo seja vencido<sup>20</sup>.

Se um olhar sobre as personagens corporificadas e em movimento pertencentes ao teatro e ao cinema pode tornar possível uma compreensão da constituição e caracterização da

---

<sup>18</sup> Em alguns jogos em que não há mediação de uma personagem na relação estabelecida entre um jogador e o seu avatar, a exemplo de alguns jogos digitais de corrida, a sensação de imersão se acentua por permitir uma maior projeção do jogador na ação que ocorre na tela. Esta sensação pode se tornar mais potencializada quando o jogador tem a possibilidade de construir uma personagem a partir de suas próprias características físicas, como em um retrato falado, podendo também pôr nele o seu próprio nome.

<sup>19</sup> A questão será abordada no capítulo seguinte.

<sup>20</sup> A divisão das personagens entre protagonistas, aliados e antagonistas é apontada por Nic Kelman no livro *Video Game Art*. Nova Iorque: Assouline Publishing, 2005.

personagem de videogame, devemos atentar que a presença do corpo de um ator ou atriz, através do qual essas personagens são interpretadas, impõe a elas um limite. Mesmo se considerarmos que a utilização de maquiagem ou de efeitos especiais possa fazer transbordar os limites desse corpo, sabemos que este é um artifício utilizado para a encenação, não estando necessariamente sempre presente em suas constituições. É a partir da composição de personagens apresentados nos quadrinhos por meio de corpos não mediados por atores que nos aproximaremos dos corpos existentes nos jogos digitais, considerando a seguinte questão já problematizada por Will Eisner.

Referindo-se à produção de personagens tipificadas construídas sob a utilização de “imagens como ferramentas narrativas”, Eisner aponta que “o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. Dada a função narrativa do meio, isso não é de se surpreender” (EISNER, 2008, p.21). Ainda segundo ele, a produção e a utilização de imagens estereotipadas em quadrinhos estariam relacionadas à própria constituição dessa linguagem, pois, “nos filmes tem-se muito tempo para desenvolver um personagem dentro de uma ocupação. Nos quadrinhos, temos pouco tempo ou espaço. A imagem ou caricatura tem de defini-lo instantaneamente” (EISNER, 2008, p.22).

A instantaneidade necessária à identificação das personagens de quadrinhos é acentuada quando deslocada para o contexto de tempo de ação potencializada e psicologia extropespectiva presente nos jogos digitais, mesmo quando estes apresentam personagens menos tipificadas. A acentuada movimentação das personagens na maioria dos jogos digitais faz com que elas tenham que ser construídas a partir de traços (fenótipos, compleições gestuais, vestimentas e utensílios), que permitam uma rápida compreensão pelo jogador da caracterização que as compõem. Assim, podemos entender que, nos jogos digitais, marcas de identidade ou de diferença são expostas na forma de imagens através da acentuada plasticidade dos corpos de suas personagens. Sem a mediação de um ator ou atriz, esses corpos podem ser formados como alegorias plenas de Outros ou de mesmos, através da constituição imediata de suas personagens<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Embora caracterizações físicas de esportistas ou de atores sejam utilizadas para a composição de personagens em jogos digitais, este é um recurso de caráter estilístico e opcional. Um exemplo marcante dessa utilização para o videogame ocorre no jogo *The godfather: the game* (Electronic Artes, 2006). O jogo apresenta a última interpretação de Marlon Brando como Don Corleone. A atuação de Marlon Brando foi abordada em matéria publicada pela revista EGM Brasil: MIYZAWA, Pablo. De caso com a Máfia. **EGM: Electronic Gaming Monthly Brasil**. São Paulo, n. 49, p. 48-75, fevereiro de 2006.

## **Cenário: contornos de imagens pós-fotográficas**

A possibilidade existente no videogame de apresentar personagens a partir de corpos imediatos, constituídos sem o suporte de um ator ou atriz, é desdobrada nas construções dos cenários presentes nos jogos digitais. Esses cenários também podem ser elaborados da maneira como imaginados, desde que adequados às condições técnico-artísticas disponíveis em cada época. Em suas cinco décadas de existência, a capacidade de elaboração gráfica do videogame chegou a uma resolução de *pixels* percebida quase que como foto-realista. No entanto, diferente da fotografia que é comumente apreendida como captação de uma realidade, o desenvolvimento dos jogos digitais se dá a partir do pós-fotográfico, estando além da idéia desta captação. Como apontado por Lucia Santaella e Winfried Nöth, “as imagens pós-fotográficas são justamente aquelas que se libertam do trinômio olho-mediação-registro, saltando para um novo trinômio inaugurado pela imagem gerada por computador: cérebro-programa-expressão sensível” (NÖTH; SANTAELLA, 2005, p.95).

Como nas produções do cinema, a elaboração de cenários dos jogos digitais dá-se a partir de uma tentativa de constituição de realidades possíveis. Contudo, a emergência do videogame dentro do contexto estabelecido pelo trinômio cérebro-programa-expressão sensível desloca a apreensão de suas imagens para um status distinto das do cinema. Este status acentua a percepção de tais imagens como simulações. Ainda em referência às imagens digitais (também denominadas de sintéticas), Nöth e Santaella apontam que estas

(...) não mais dependem de quaisquer formas de registro observável (...). Mesmo quando buscam imitar a realidade visível, não são mais figuras de registro, mas simulações, produzidas pelo cérebro mediadas por programas numéricos. É em razão disso que é na simulação de processos dinâmicos puramente hipotéticos que esse tipo de imagem atinge o limite mais otimizado de seu potencial (NÖTH; SANTAELLA, 2005, p. 95-96).

Dentro das regras componentes de cada jogo, os cenários de videogame são elaborados como mundos ou recortes de mundos a serem experienciados, o mais plenamente possível, por seus avatares. Nos jogos digitais – “simulações de processos dinâmicos puramente hipotéticos” – as imagens digitais, em seu limite mais otimizado, expõem cenários que são planejados e construídos de maneira roteirizada, através da interseção de elementos gráficos, sonoros e de princípios físicos. Em referência à arquitetura dos cenários de jogos digitais, Jesus de Paula Assis no livro *Artes do videogame* observa que:

A arquitetura deve abrigar o máximo possível de roteiro; idealmente, todo: essa arquitetura não quer dizer apenas a planta baixa dos labirintos, mas a iluminação, as texturas e, principalmente, o som. “Lugar perigoso”, “ponto de descanso”, “saída possível”, “aventura arriscada” e mais uma série de dicas sobre a história que subjaz à ação, que são sugeridas em filmes por palavras e expressões dos atores, são também sugeridas por elementos do ambiente. Só que nos filmes, dada a expressividade humana, usa-se menos o recurso arquitetural (PAULA ASSIS, 2007, p. 66).

Constituídos como roteiro e sem depender de registros observáveis, os cenários dos jogos digitais são apresentados como paisagens imaginárias que estabelecem uma relação orgânica com as personagens que os ocupam. Quanto mais elaborada for essa vinculação, mais acentuada será a fluidez do jogo, melhor será o seu *gameplay*. A relação orgânica entre um determinado cenário e uma personagem é estabelecida desde as possibilidades de movimentação dessa personagem – que devem ser cabíveis à estruturação do cenário – até as caracterizações ambientais presentes na tela – que não devem contrastar com as dessa personagem. Os cenários dos jogos digitais, estejam eles mais relacionados a uma caracterização de cunho fantástico ou a uma tentativa de simulação da realidade material, ambientam e localizam mundos ou recortes de mundos através da constituição de contextos ficcionais, moldando “ambientes artificiais” que compõem determinadas geografias. Em “Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games”, Leigh Schwartz ressalta que:

Dos mundos on-line habitados por milhares de jogadores às paisagens de fantasia épica para um jogador até os ambientes de fantasia urbana, as complexas e variadas geografias virtuais dos videogames apresentam espaços interativos para consumo. Esses ambientes artificiais de sofisticação crescente são influenciados apenas pela imaginação humana e pela limitação tecnológica; resultando em geografias imaginárias que estão embutidas por idéias e mensagens, espaços imaginários que podem ser explorados e interagem com os seres humanos (SCHWARTZ, 2006, p. 313)<sup>22</sup>.

Em sua já citada dissertação de mestrado *Grand theft auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*, André Lima de Alvarenga aborda a constituição de determinados espaços imaginados na mídia videogame. Para a confecção do trabalho que afirma a perspectiva de observação de um geógrafo, Alvarenga percorreu as

---

<sup>22</sup> From online worlds populated by thousands of players, to single-player epic fantasy landscapes, to modern-day urban fantasy environments, the complex and varied virtual geographies of video games present interactive spaces for consumption. These increasingly sophisticated artificial environments are influenced only by human imagination and technological limitation; the result is imaginary geographies that are embedded with ideas and messages, spaces of imagination that can be explored and interacted with by human beings (tradução nossa).

cidades formadoras da cartografia digital do jogo *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), registrando seus ambientes através da composição de um avatar – caracterizado como Carl Johnson, protagonista do jogo – munido de uma câmera fotográfica<sup>23</sup>. Com base nas observações referentes às espacialidades constituídas através dos cenários de *Los Santos*, *San Fierro* e *Las Venturas* – que remetem respectivamente às cidades de Los Angeles, São Francisco e Las Vegas – Alvarenga explica que:

Cada pequena área em que os cenários de Los Santos, San Fierro e Las Venturas são divididos, forma bairros de quatro ou mais quarteirões. Esses bairros algumas vezes representam bairros das cidades, outras representam cidades do interior dos condados respectivos. Representar uma cidade inteira em quatro quarteirões significa a eliminação da maior parte dos elementos da paisagem e a seleção ou de aspectos gerais ou bastante específicos que sejam representativos do lugar que está sendo representado. Tal representação se compõe, então, como uma caricatura, uma versão diminuída, deturpada, deformada das cidades referidas. Contudo, apesar de toda alteração na ordenação e na forma urbanas, através dos elementos icônicos utilizados tal representação consegue construir, para o usuário, uma imagem de cidade que atrai sua atenção, por *indicialidade*, para as cidades originais referidas, ou seja, que o permitem apreender que tais cidades representam as cidades reais respectivas, e a partir de então, que cada característica caricatural estereotipada e cada elemento social representado são características e elementos encontráveis nas cidades americanas citadas (ALVARENGA, 2007, p. 53).

O traço caricatural de estereotipia observado por Alvarenga na constituição dos cenários referentes às cidades estadunidenses representadas no jogo em pauta aponta que o caráter caricatural já associado a partir das observações de Will Eisner à construção de personagens dos jogos digitais também se estende aos seus cenários, ao menos nos jogos que buscam remeter mais diretamente à realidade material. Desta maneira em corroboração às observações anteriores de Jesus de Paula Assis e Leigh Schwartz, Alvarenga conclui:

Pode-se, portanto, considerar o videogame por seu conteúdo significativo, através da análise da forma como é construído o mundo virtual e como ele estabelece a estória ficcional da trama. Ou seja, a partir da observação das imagens e textos apresentados durante o jogo é possível listar as representações da realidade, traçar paralelos e compreender como em cada videogame se estrutura um conteúdo significativo a partir do qual se pode decodificar e reconhecer discursos, ou enunciados, que revelem uma certa

---

<sup>23</sup> De maneira paradoxal, dada a sua condição de existência pós-fotográfica, o protagonista Carl Johnson pode constituir registros fotográficos que sejam efetivos apenas ao tempo de continuidade de uma única partida do jogo. Devemos atentar que os acontecimentos flagrados pelo avatar em uma determinada partida podem nunca mais voltar a ocorrer ou a serem vistos em outras.



forma de se abordar o espaço geográfico representado (ALVARENGA, 2007, p. 74).

Assim, mesmo sabendo-se da impossibilidade material do que se vê na tela, entendemos que os jogos digitais representam espaços geográficos, acentuando a sensação de realidade das caracterizações de seus ambientes sintéticos. Para além da autonomia proporcionada pela idéia de fechamento de um palco teatral por uma quarta parede e aquém da possibilidade de ser percebido através do caráter documental conferido à fotografia e à película, os jogos digitais desdobram a ordem construída por essas linguagens pondo-as em xeque. Como a aparição de um ilusionista no meio de uma peça do teatro realista, através de seus corpos imediatos e de seus cenários pós-fotográficos, o videogame desloca entendimentos estabelecidos, tencionando novas compreensões através da possibilidade de prestidigitacões sem truques após o apertar do *start*. Porém, a ilusão criada surge em um palco que exhibe as marcações de cada cena, suas personagens continuam a aparecer em lugares pré-determinados.

### **A constituição de um caráter duplamente antagônico nos jogos digitais**

Na tentativa de estabelecer uma compreensão da categoria jogo como um fenômeno cultural – tendo observado o objeto de seu estudo “como forma específica de atividade, como ‘forma significante’, como função social” (HIZINGA, 2007, p. 6) –, Johan Huizinga apresenta um entendimento acerca da função do jogo, a partir da percepção da existência de dois aspectos fundamentais que compõem essa categoria. Deslocando a epígrafe desta dissertação para o corpo de seu texto, é inserida a seguinte citação ao autor:

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representar alguma coisa (HUIZINGA, 2007, p. 16-17).

Restringindo as observações de Huizinga aos jogos de tabuleiro, o xadrez constitui-se como um modelo exemplar para podermos pensá-las, inicialmente, a partir das condições disponíveis no contexto de publicação de *Homo Ludens* em 1938, bem anterior à emergência

dos jogos digitais. Nesse jogo, dada a diferenciação de dois lados, os jogadores devem mover suas peças sobre um tabuleiro moldado em xadrez nas mesmas cores que as distinguem. Ocupando o território oposto, cada jogador busca a queda do rei adversário – o objetivo da “luta”.

Ambos os lados são constituídos a partir da mesma disposição, caracterização e quantidade de peças, sendo assim apresentados em iguais condições. Essa caracterização marca a construção de uma realidade que é estabelecida a partir do poderio real (representado pela figura do rei) e da Igreja (representada na figura do bispo). A disposição das peças do xadrez, feita a partir da colocação de uma linha de frente formada por peões (reapresentação de infantaria), indica o estabelecimento de um traço hierárquico distintivo: as demais peças, menos descartáveis, devem ser defendidas pelos peões, ficando atrás de sua fileira. A quantidade das peças do jogo – que além dos oito peões possui para cada lado, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei, peça que se perdida marca a derrota – também denota a “representação” de uma ordem hierarquizada, além de apontar para a possibilidade de um reino católico poder combater um Outro da mesma religião.

Por fim, a constituição de um tabuleiro em xadrez marcado por 64 posições que podem ser ocupadas pelas peças de ambos os lados, aponta que as fronteiras não estão bem definidas no contexto do jogo e que cada lado só pode se agrupar sobre um território que traz as marcas de seu Outro. Assim, podemos ler o jogo de xadrez como uma “luta para melhor representar alguma coisa”: a configuração de uma realidade medieval ainda marcada por territórios instáveis, não delimitados pelas futuras fronteiras das nações modernas<sup>24</sup>. Embora o jogo de xadrez diferencie suas peças a partir do estabelecimento de duas cores, essa diferença não marca a presença de um protagonista ou antagonista. De maneira distinta da que ocorre nos jogos digitais, não há nesse jogo de tabuleiro a formação de uma perspectiva direcionada a partir da constituição da figura de um avatar<sup>25</sup>.

Cristiano Max Pereira Pinheiro, em sua tese de doutoramento intitulada *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*, direciona uma aproximação entre os jogos digitais e as tipologias propostas por Roger Caillois para a classificação dos jogos em

---

<sup>24</sup> Uma caracterização bastante distinta ocorre, por exemplo, em *War*. No jogo de tabuleiro lançado pela Grow ainda dentro do contexto da guerra fria, os jogadores devem estabelecer combates para obter o domínio global. O tabuleiro de *War* é caracterizado como um mapa-múndi que apresenta as fronteiras das nações modernas muito bem delimitadas.

<sup>25</sup> No entanto, os jogos de tabuleiro não estão completamente afastados da construção de uma perspectiva direcionadora para o jogador. Como apontado por Antonio Marcelo e Julio Pescuite no livro *Design de jogos: fundamentos* (MARCELO; PERSCUITE, 2009). Muitos dos jogos de tabuleiro classificados como Wargames, comuns no contexto europeu, se referem a conflitos de caráter históricos, dando destaque a determinados protagonistas.

1958<sup>26</sup>. A partir desse procedimento, Pereira Pinheiro apresenta uma relevante observação para o entendimento do status dos jogos digitais, indagando:

Como as categorias propostas por Caillois podem ser aplicadas ou encontradas nos jogos digitais? Apesar dos jogos digitais parecerem por expressão uma categoria de jogos, eles são na verdade um novo conceito, pois eles conseguem simular todas as situações da categoria mãe, e hibridam as categorias propostas por Caillois de uma forma que nenhum outro jogo, sem ser digital, consegue (PINHEIRO, 2007, p. 32).

Assim, compreendidos como formadores de um novo conceito, constituído a partir da possibilidade de simulação dos jogos não digitais e da hibridização das quatro categorias propostas por Caillois (*Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Llinx*), os jogos digitais são aproximados dessas categorias por Pereira Pinheiro. Das releituras realizadas pelo pesquisador dessas categorias sob o novo paradigma, as referentes a *Mimicry* e *Agon* serão trazidas para o desenvolvimento deste trabalho. Sobre *Mimicry*, o autor afirma que

A identificação parece ser a chave da definição desta categoria, o sentir-se entrando no jogo, ou o fazer do jogo um domínio mais real do que a realidade por alguns momentos. É a entrega que o jogador deve ter no momento que se identifica com o jogo. Nos jogos digitais percebe-se (sic) dois momentos em que é evidente este tipo de comportamento: 1) qualquer jogo permite ao jogador sua identificação com o personagem (seja ser ou máquina), fazendo com que o jogador assuma um comportamento condizente com o que lhe foi fornecido sobre a personalidade daquele, ou até mesmo que crie sua personalidade; 2) os jogos específicos de simulação reproduzem de forma mimética situações que o jogador aceita, dependendo do nível de realismo e entrega (Pinheiro, 2007, p. 35).

A percepção da hibridização das categorias propostas por Caillois, aponta que a relação mimética marcada pela *Mimicry* nos jogos digitais se dá em articulação com a relação de oposição estabelecida pelo *Agon*. Assim, a identificação do jogador com a personagem protagonista é estabelecida em relação opositiva à figura de um antagonista. Sobre o caráter agonístico dos jogos digitais Pereira Pinheiro em sua releitura expõe:

Os jogos digitais nascem agonísticos, mas através de uma situação até então inexistente, onde há um oponente virtual. O outro jogador (computador) é uma máquina que se divide entre o cálculo do domínio (tempo e espaço) para determinar o ambiente e os cálculos de competição (...). Alguns

---

<sup>26</sup> A classificação dos jogos a partir das categorias *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Llinx* foi utilizada por Roger Caillois em seu livro *Les jeux et les hommes* (Paris: Gallimard, 1958).

exemplos de clássicos jogos agonísticos: Street Fighter, Jogos de esporte, 1942, Pacman; A princípio a maioria dos jogos digitais são agonísticos (PINHEIRO, 2007, p. 34).

Assim, os jogos digitais são pensados por Pinheiro como agonísticos a partir da observação de variadas situações temáticas de enfrentamento de um “oponente virtual” existentes em diferentes jogos produzidos em décadas distintas. No entanto, de maneira complementar à releitura realizada pelo pesquisador, proporemos que os jogos digitais também podem ser percebidos como marcados pelo *Agon* através de uma outra acepção desse termo que diz respeito à construção das categorias protagonista e antagonista no teatro. Sobre o termo *Agon*, em verbete escrito no *E-dicionário de termos literários*, Joaquina Grilo aponta que:

Regra geral, o *ágon* constitui a parte mais extensa da antiga comédia grega, o “coração” da peça, sucedendo ao *prólogo*, onde era apresentada a ideia base ou dilema, ao *párodo*, que correspondia à entrada do coro, e precedendo a *parábase*, momento em que o coro se dirige ao público falando em nome do autor, e os episódios finais, em que a ideia base é posta em prática, alternados com cantos corais, finalizando a peça com uma celebração ou união feliz. Assim, o *ágon* consiste no debate, disputa ou relação conflituosa entre a personagem e o coro ou entre duas personagens, cada uma apoiada por uma parte do coro, onde o actor que representa as ideias do poeta triunfa, regra geral, sobre o seu adversário, ultrapassando todos os obstáculos e dificuldades que se lhe deparem<sup>27</sup>.

A partir de uma aproximação entre a noção de *Agon* estabelecida como categorização de jogo por Caillois, e deslocada para os jogos digitais por Pereira Pinheiro, e do entendimento de *Agon* como disputa entre protagonista e antagonista em um palco teatral, podemos conceber o videogame como produtor de “locais” onde essas duas noções são duplicadas e hibridizadas. Neste sentido, se deslocada para o videogame, a postulação de Huizinga, de que o jogo pode se tornar “uma luta para melhor representar alguma coisa”, poderá nos auxiliar na compreensão da construção dos jogos digitais a partir do estabelecimento de um oponente a ser enfrentado. Diferente de jogos como o de xadrez, em que a diferença entre os dois lados é mantida a partir de uma determinada igualdade e da equidade, o videogame, ao menos desde o a década de 1980, traz em suas produções disputas entre personagens caracterizados por hierarquizadas diferenças, construídas em seus corpos a partir de marcações identitárias.

<sup>27</sup> Disponível em: < <http://www2.fcsh.unl.t/edtl/verbetes/A/agon.htm>>. Acessado em 06 de jan. de 2010.

Plasmados sob implicações sociais e culturais que possuem uma história, esses corpos expõem a construção diferenciada não apenas de um oponente, mas de um Outro, podendo servir para a manutenção ou re-significação de alteridades dentro de ordens estabelecidas. É nesse sentido que, deslocadas para o contexto dos jogos digitais, as seguintes afirmações de Huizinga também podem contribuir para o entendimento do funcionamento dessa categoria:

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (HUIZINGA, 2007, p. 13).

Trazida para a esfera dos jogos digitais, possíveis de formar alegorias plenas de alteridades a partir dos corpos imediatos de personagens inseridos em constituições pós-fotográficas, a observação de Huizinga de que um jogo “cria ordem e é ordem” nos conduz a pensar nesses jogos a partir de relações que envolvem questões de poder, como as abordadas por Vit Sisler.

## **Identidades protagonistas e diferenças antagonistas**

Desde as suas primeiras produções, a exemplo dos jogos digitais *Tennis for two* (1958) e *Spacewar* (1962), a mídia videogame apresenta como característica que a acompanha até a atualidade a constituição da figura de um oponente nos contextos de seus jogos. A reiterada delimitação de dois lados antagônicos nessas produções dá indícios de que a construção da posição para um Outro no videogame está relacionada à própria maneira de se conceber um jogo digital. Em concordância com a observação de Pereira Pinheiro sobre o caráter agonístico dos jogos digitais, esta delimitação pode ser percebida como uma das principais características modeladoras de uma linguagem do videogame.

Com o tempo, o aperfeiçoamento técnico-artístico do videogame possibilitou que marcas de diferenciação entre os oponentes passassem a aparecer de maneira cada vez mais acentuada e complexa. O local do Outro, o oponente construído, passou então a ser ocupado por formas humanas cada vez mais elaboradas, por personagens que estabelecem entre si uma outra espécie de jogo, forjado a partir das caracterizações de determinadas identidades e diferenças. Desta maneira, marcas de gênero e étnico-raciais começaram a ser inseridas,

isoladamente ou sobrepostas, nas relações de enfrentamento estabelecidas entre protagonistas e antagonistas nos jogos digitais. Desde então, essas duas posições passaram a ser apresentadas no videogame, indicando uma determinada forma de classificação construída a partir da posição hierarquicamente privilegiada do protagonista. Sobre a relação estabelecida entre identidade e diferença e o forjamento de classificações, Tomaz Tadeu da Silva salienta:

A identidade e a diferença estão estreitamente relacionadas às formas pelas quais a sociedade produz e utiliza classificações. As classificações são sempre feitas a partir do ponto de vista da identidade. Isto é, as classes nas quais o mundo social é dividido não são simples agrupamentos simétricos. Dividir e classificar significa, neste caso, também hierarquizar. Deter o privilégio de classificar significa também deter o privilégio de atribuir diferentes valores aos grupos assim classificados (SILVA, 2000, p. 82).

Uma leitura das telas de três jogos digitais desenvolvidos ainda em uma fase rudimentar de elaboração do videogame no início da década de 1980, perpassada pelas afirmações de Tadeu da Silva, contribuirá para a compreensão de possíveis relações estabelecidas entre a construção de protagonistas e antagonistas nesses jogos e determinadas marcas identitárias e diferenciadoras.

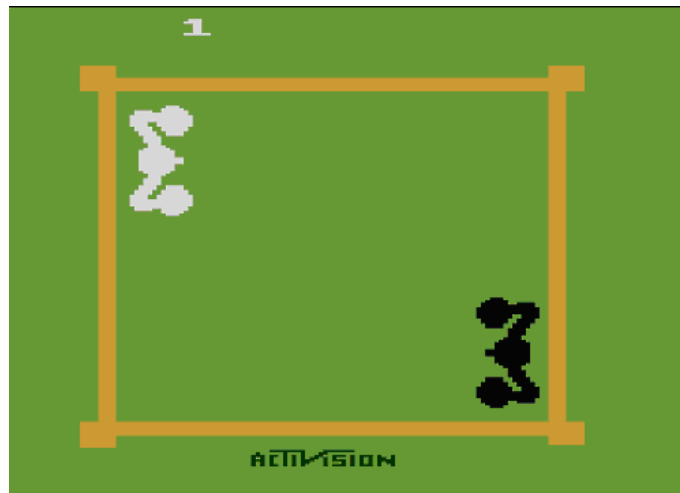


Figura 2 – Tela do jogo digital *Boxing*

Sob um enquadramento de visão superior, o jogo digital *Boxing* (Activision, 1980) apresenta em sua tela um ringue ocupado por dois lutadores de boxe usando luvas. As constituições das formas corporais dessas personagens são simétricas entre si. Estariam elas frente à frente em um espelho se não fosse a marca dicotômica trazida pela utilização das cores preta e branca em suas caracterizações. As duas cores, que preenchem além dos dois

lutadores os seus escores, transpuseram para o videogame as características fenotípicas mais perceptíveis em lutadores de boxe, a cor de suas peles. *Boxing*, que constitui como avatar preferencial o boxeador branco, marca o Outro a ser derrotado como o de cor preta<sup>28</sup>. O corpo do personagem marcado pelo preto, ao ser relacionado à constituição fenotípica de parte dos lutadores de boxe, pode ser percebido como negro, trazendo nele as marcas que envolvem a construção da idéia de uma racialidade negra, e dessa racialidade como um Outro no contexto ocidental/ocidentalizado (HALL, 2003).

Também desenvolvido pela empresa Activision, o jogo digital *Tennis* (1981) possibilita a leitura da construção de outro tipo de relação envolvendo questões referentes ao forjamento de identidades e diferenças. Apresentando a caracterização de uma espécie de quadra de tênis disponibilizada em posição vertical e delimitada por duas cores dispostas como opostas, *Tennis* proporciona disputas entre um tenista de cor rosa e um outro de cor azul. Separados pela rede, as personagens expõem em seus corpos as mesmas cores utilizadas para diferenciar seus respectivos escores e lados da quadra.



Figura 3 – Tela do jogo digital *Tennis*

Exibida como um par opositivo, a escolha específica das cores azul e rosa transpôs para a tela do jogo uma marcação de gênero socialmente construída, plasmando uma jogadora de tênis em rosa e um jogador de tênis em azul. A exposição do logotipo da empresa Activision com o mesmo preenchimento de cor da personagem marcada pelo rosa, somado ao fato dessa ser a personagem apresentada como avatar preferencial, indica o direcionamento desse jogo para o público feminino, então um novo seguimento de mercado para a indústria de *games*. Em referência à produção de jogos digitais voltados para esse público, Toru

<sup>28</sup> A personagem de cor preta só pode ser selecionada pelo segundo jogador.

Iwatani, criador do jogo digital *Pac-man* – popularmente conhecido como *Come-come* – (anexo 1.11), afirma sobre o seu jogo lançado um ano antes que *Tennis*:

A mais de 20 anos, em 1980, o Pac-Man foi lançado. Naquela época enquanto nós estávamos desenvolvendo o Pac-man, os fliperamas tinham uma atmosfera sombria. Os jogos eram sempre violentos. Alguns envolviam tiros e era uma brincadeira de meninos. Mas eu queria atrair meninas e casais para esse seguimento. As garotas eram o alvo do novo jogo (in: BARBATO; BAYLEY, 2007).

Diferente dos jogos de combates espaciais ou de esportes de contato, *Tennis* é produzido como “coisa de menina”. Assim como ocorrido em outras mídias, a partir dessa leitura, podemos pensar em uma construção para um lugar determinado para o feminino também no videogame, ao menos desde a citada época. No ano seguinte ao lançamento de *Tennis*, o jogo *Custer's Revenge* (Mystique, 1982) entrou no mercado apresentando um outro tratamento para o feminino no videogame. Por não se basear em uma temática esportiva, apresentando regras mais próprias, e referir-se com maior especificidade a um contexto histórico, trazendo com isto diversas implicações, a leitura desse jogo digital se torna mais relevante para este estudo.

*Custer's Revenge* apresenta como tela um cenário alusivo ao oeste estadunidense tal como presente em filmes de faroeste: chão de areia, céu azul com poucas nuvens e altas montanhas ao fundo. A paisagem do jogo também é marcada por uma pequena tenda indígena, disposta à frente dessas montanhas, de onde sai em constância sinais de fumaça em direção ao céu. A chuva de flechas que cai no cenário durante as partidas indica uma resposta ao pedido de socorro enviado pelos sinais, numa tentativa de eliminação de uma ameaça: Custer em busca de vingança.

Custer, a personagem que é apresentada como único avatar do jogo, é caracterizado pela apresentação de um corpo desnudo que exhibe o seu pênis em estado erétil. Usando apenas um chapéu azul, um lenço vermelho e botas marrons, o macho caucasiano Custer deve transpor a chuva de flechas, mais rápida a cada fase do jogo, para se aproximar da segunda personagem visível: um corpo feminino imóvel à frente de uma estaca, tendo seus braços posicionados para trás, talvez amarrada ao suporte. O corpo com grandes mamas e nádegas exhibe cabelos negros e neles um adorno de cor lilás que remete a uma pena<sup>29</sup>. O corpo é o de uma indígena que boquiaberta aguarda a vingança de Custer, o seu estupro.

---

<sup>29</sup> A cor do adorno se caracteriza como uma infeliz remissão ao Feminismo.



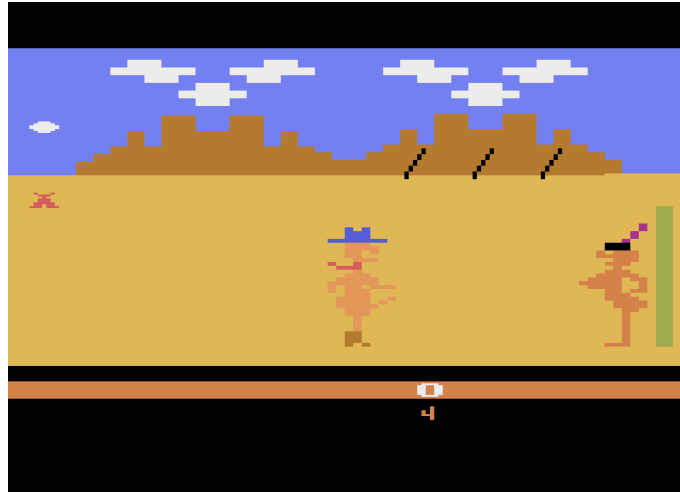


Figura 4 – Tela do jogo digital *Custer's Revenge*

Embora a personagem sem nome não possa ser caracterizada como a antagonista do jogo, o seu corpo de pele mais escura que o do protagonista traz as marcas de um Outro que, atuante na produção da chuva de flechas, não chega a aparecer na tela. Mesmo sem ser visto, o corpo desse antagonista torna-se presente na tela através das marcas étnicas do corpo da indígena, que assim se constitui como um corpo antagônico no jogo. A ereção fragmentada pela baixa qualidade das imagens formadas por *pixels* na época não suaviza a cena de um estupro tornado jogo para a ressurreição digitalizada de George Armstrong Custer, o General Custer<sup>30</sup>.

Mesmo que o aperfeiçoamento técnico-artístico da mídia videogame tenha acentuado bastante a possibilidade de caracterizações de seus personagens nos últimos anos, a marca da diferença pode ser constituída nos jogos digitais de uma maneira bem simples, a partir da diferenciação entre dois corpos preenchidos por cores distintas, como nos jogos abordados. A construção dessa diferença poderia ser reduzida ainda mais, dispensando a exposição de uma forma humana na tela, com a simples presença de dois *pixels* em estados opostos (ativado/desativado)<sup>31</sup>.

Entretanto, a construção do Outro nos jogos digitais não deve ser restringida apenas a uma compreensão técnica do videogame. Se os pares azul e rosa ou preto e branco podem ser compreendidos como combinações opositivas relacionadas ao simbólico instituído e a traços identitários, a construção dessa percepção dicotômica se dá a partir de contextos sociais,

<sup>30</sup> O militar estadunidense conhecido por promover massacres de mulheres, crianças e idosos indígenas na ausência de guerreiros, foi morto em 1876 com 266 comandados na batalha de Little Bighorn graças a uma coalizão entre Cheyennes e Sioux. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:G\\_a\\_custer.jpg](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:G_a_custer.jpg)>. Acessado em 29 de nov. de 2009.

<sup>31</sup> Essa unidade mínima da imagem digital possui como característica a possibilidade binária e restritiva de assumir uma única cor para cada um de seus dois estados (REIS, 2005, p. 33).

culturais e históricos. Introduzida como um traço distintivo mais simples, de caráter dicotômico, as marcas de diferenciação se tornaram com o tempo cada vez mais complexas no videogame, engendrando percepções diferenciadoras de territórios, como as existentes, por exemplo, em *Grand Theft Auto: San Andreas*. Contudo, antes da sofisticação técnica apresentada através das detalhadas ambientações das cidades de *Los Santos*, *San Fierro* e *Las Venturas* abordada por André Lima de Alvarenga, as marcas de diferenciação de territorialidades dos mundos dos *games* existiram de outra maneira, a partir da apresentação de pares de cenários marcadamente opositivos. Estabelecida através de dicotômicos corpos, as marcas de diferenças se estenderam aos cenários de diversos mundos sintéticos.

## CAPÍTULO II

### Mundos digitais: espacialidade, territorialidade e antagonismos no videogame

...Naquele Império, a Arte da Cartografia alcançou tal Perfeição que o mapa de uma única Província ocupava toda uma Cidade, e o mapa do império, toda uma Província. Com o tempo, esses Mapas Desmesurados não foram satisfatórios e os Colégios de Cartógrafos levantaram um Mapa do Império, que tinha o tamanho do Império e coincidia pontualmente com ele.

Jorge Luis Borges (*Do Rigor na Ciência*)

Por estar vinculado a uma mídia pós-fotográfica<sup>32</sup>, expressando sensivelmente mundos imaginados, o desenvolvimento da linguagem dos *games* é marcado por uma constante busca de aperfeiçoamento tecnológico, não apenas para mostrar o ainda não visto, mas para mostrar o que ainda não pode ser visto. Se observarmos a produção dos jogos digitais desde seus primeiros títulos, poderemos notar que a cada lançamento de uma nova geração de aparelhos ou tecnologia emergem novas possibilidades de construir jogos e caracterizar as realidades neles presentes. O aprimoramento tecnológico do videogame está vinculado ao seu desenvolvimento técnico e artístico, às cada vez mais novas possibilidades de construir e apresentar mundos a partir das possibilidades já existentes.

Com a ascensão de empresas japonesas na produção de aparelhos domésticos de videogame e de seus jogos, a segunda metade da década de 1980 presenciou uma marcante mudança na configuração da indústria dos jogos digitais. A introdução dessas empresas, acentuadamente a da Nintendo, foi um dos principais fatores responsáveis pela recuperação do mercado de *games* nos Estados Unidos após a sua quebra em 1984. Como apontado por Givaldo dos Reis, “o famoso *crash* do videogame em 1984 ocorreu devido à enorme quantidade de jogos ruins lançados no mercado, trazidos principalmente pela *Atari*, afastando o consumidor norteamericano (sic) das lojas, levando à quebra de quase todas as empresas do ramo” (REIS, 2005, p. 61). Com a entrada das empresas japonesas na então desacreditada indústria de *games*, algumas mudanças podem ser observadas na constituição dos jogos digitais. Estes, além de começarem a apresentar novas concepções de *game design* que

---

<sup>32</sup> Refiro-me mais uma vez à mudança estabelecida por Lucia Santaella e Winfried Nöth do paradigma fotográfico “olho-mediação-registro” para o paradigma pós-fotográfico “cérebro-programa-expressão sensível” (NÖTH; SANTAELLA, 2005, p. 95).

popularizaram narrativas como mote para a ação, sofreram um acentuado apuro técnico em suas potencialidades gráficas e sonoras.

Diferente dos jogos lançados na geração anterior, que mesmo já apresentando distintas caracterizações de cenário não sofriam grandes alterações em sua ambientação, a exemplo da constante floresta do jogo para Atari *Pitfall* (Activision, 1982) (anexos 1.12 e 1.13); ou dos que embora expusessem variações ambientais, não apresentavam mudanças no traçado de seus cenários, como em um jogo de corrida também para Atari, o *Enduro* (Activision, 1983) (anexos 1.14 e 1.15); as novas possibilidades de desenvolvimento trazidas pelos aparelhos domésticos japoneses *Nintendo Famicom* (Nintendo, 1983), *Sega Mark III* (Sega, 1986) e PC Engine (Nec, 1987)<sup>33</sup> foram utilizadas para constituir jogos digitais compostos por mundos sintéticos organizados em estágios que, à medida que eram transpostos pelo avatar do jogador, apresentavam progressivamente novas caracterizações de cenários que compunham distintas ambientações<sup>34</sup>.



Figura 5 – Ambiente ao ar livre em *Super Mario Bros.*

Lançado em 1985 pela Nintendo para o *Famicom*, o jogo digital *Super Mario Bros.*, além dos já referidos melhoramentos técnicos, trouxe a possibilidade de controlar o avatar

<sup>33</sup> Os três aparelhos de videogame domésticos foram renomeados quando lançados nos Estados Unidos, sendo conhecidos no país pelos respectivos nomes de: *Nintendo Entertainment System* (Nintendo, 1985), *Master System* (Sega, 1986) e *TurboGrafx 16* (Nec, 1989).

<sup>34</sup> Além de popularizar as narrativas no videogame – já presentes nos *adventures* em texto –, esses *games* modificaram largamente a própria dinâmica dos jogos digitais, que passaram a apresentar cada vez mais uma organização em começo, meio e fim. A nova disposição de cenários, divididos em diferentes estágios, mudou a noção mais geral que se tinha até então de término dos jogos digitais. Com isto, os jogos deixaram de ser percebidos como zerados – o que ocorria, por exemplo, após se pontuar 99999 no score de um jogo como *Enduro* (Activision, 1983) – para serem pensados como finalizados, após se derrotar os desafios propostos em suas últimas fases, em geral culminados na figura de um *chefão*. A figura do *chefão* nos jogos digitais é abordada no livro *Vídeo game art* (KELMAN, 2005).

protagonista Mario em uma viagem através de distintos ambientes, caracterizados por elementos opostos entre si e habitados por diferentes tipos de antagonistas. Assim, a marca da diferença antes estabelecida nos jogos digitais a partir de seus protagonistas e antagonistas, como nos jogos *Space Invaders* (Taito, 1978) e *Boxing* (Activision, 1981), passou a ser estendida à concepção de seus cenários, que começaram a ser divididos e classificados em distintos estágios.

Desde o lançamento de *Super Mario Bros.*, diversos títulos foram lançados para videogame apresentando cenários marcados por pares opostos, muitos deles baseados nas distintas condições de suas ambientações. Nesses jogos, ambientes caracterizados por gelo e outros por fogo, estágios ao ar livre e outros em locais fechados, fases entre as nuvens e outras em subsolos formavam oposições que proporcionavam diferentes percepções visuais ao jogador, além de criarem a sensação de deslocamento por mundos nos quais supostamente caberiam todos aqueles ambientes.



Figura 6 – Ambiente subaquático em *Super Mario Bros.*

Essas constituições de cenários também eram marcadas por diferentes condições que influenciavam o controle sobre o avatar, que tanto poderia andar firmemente sobre terra, escorregar em gelo ou afundar em areia movediça. Alguns desses pares opostos, mesmo os aparentemente apenas dicotômicos, também apresentavam uma determinada familiaridade entre si. Se um cenário caracterizado como gelo e pelas cores branco e azul se opunha visualmente e conceitualmente a um outro em vermelho e laranja constituído como de fogo, eles poderiam ser aproximados se colocados frente a um ambiente subaquático, no qual o avatar nadaria ao invés de andar, como nos dois primeiros. Mesmo elaborados como pares

dicotômicos, o traço da diferença entre esses cenários trazia também uma certa familiaridade, um padrão comum de continuidade.

Apesar de já apresentarem caracterizações distintas de cenários, esses jogos eram limitados pelos recursos gráficos possíveis em sua geração. Desta maneira, o mesmo desenho poderia representar uma nuvem ou uma moita, a depender de sua cor e do seu posicionamento na tela (figura 5). Os limites gráficos também repercutem nas caracterizações dos rostos das personagens que surgiram nessa época. Ainda que os rostos dessas personagens fossem bem mais apurados que os existentes na geração anterior, devido à resolução de imagem então disponível, suas constituições anatômicas eram marcadas por traços necessariamente e acentuadamente caricatos, a exemplo do avantajado nariz e bigode do Mario (figuras 5 e 6).



Figura 7 – *Rockman* – realidade fantástica explicável por um viés de ficção científica

Inicialmente impossibilitada de apresentar ambientações comparáveis às imagens fotográficas, a produção do videogame foi direcionada para a constituição de mundos sintéticos com caracterizações mais autônomas, relacionadas a realidades fantásticas. A proposta de uma viagem por diferentes ambientações vinculadas ao fantástico, trazida para os jogos digitais por *Super Mario Bros.* foi retomada por diversos títulos que passaram a apresentar desdobramentos dessa matriz, através da construção de distintas temáticas. Assim, além das continuações de *Super Mario Bros.* (1986 e 1988, Nintendo), outras séries de jogos digitais de origem japonesa que expõem realidades vinculadas ao fantástico também foram lançadas ainda na década de 1980<sup>35</sup>. Sobre os ambientes constituídos por essas realidades

<sup>35</sup> A exemplo dos jogos: *Zelda* (1986, Nintendo) e *Zelda II: the adventure of Link* (Nintendo, 1987); *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) e *Final Fantasy II* (Squaresoft, 1988); *Rockman* (Capcom, 1987) e *Rockman 2* (Capcom, 1988).

fantásticas existentes nos jogos digitais, Nic Kelman, em seu livro *Video game art*, afirma que:

Este é um espaço que, por definição, deve ostentar a menor semelhança possível com a realidade ordenada que nós conhecemos para que seja convincente e bem sucedido. Além disso, já que as regras da realidade não precisam ser aplicadas, o potencial para que o ambiente restrinja ou influencie a narrativa é automaticamente reduzido; enquanto o funcionamento do meio ambiente ocorrer dentro das leis da realidade como definida pelo próprio jogo, a suspensão da descrença é mantida. Assim, é nesses ambientes que nós vemos algumas das mais espetaculares visões trazidas à vida, em uma série de subcategorias (KELMAN, 2005, p. 138)<sup>36</sup>.

A partir da observação das ordens de explicação relacionados ao fantástico construídas nos jogos digitais para sustentar suas realidades, Nic Kelman aponta para a existência de quatro subcategorias vinculadas à apresentação de quatro tipos de ambientes: os relacionados à ficção científica, os caracterizados por uma fantasia mágica medieval, os que apresentam uma dimensão alternativa e os que expõem mundos sem justificar o seu funcionamento, estes em geral voltados para o público infantil.



Figura 8 – Mapa do mundo 1 do jogo digital *Alex Kidd in Miracle World* (Sega, 1986)

Alguns desses jogos digitais, mesmo que relacionados a realidades inexplicáveis, passaram a apresentar o mapeamento de seus mundos ainda em meados da década de 1980.

<sup>36</sup> This is a space that, by definition, must bear as little resemblance as possible to reality we know in order for it to be convincing and successful. In addition, because the rules of reality need not apply, the potential for the environment to restrict or influence the narrative is automatically reduced; as long as the environment function within the laws of reality as defined by the game itself, suspension of disbelief is maintained. Thus, it is in these environments that we see some of the most spectacular vision brought to life in a range of subcategories (tradução nossa).

Com este recurso, já encontrado em *Alex Kidd in Miracle World*, o jogador pôde perceber a abrangência desses mundos sintéticos não apenas através dos dicotômicos contrastes de seus cenários, mas a partir de uma visão panorâmica de suas localidades. Assim, além de uma história particular fornecida por narrativas, os *games* também passaram a apresentar formações de realidades geográficas próprias, ordenadas e expostas em mapas que mesmo vinculados ao maravilhoso instituíam uma ordem cartográfica aos espaços constituídos. Se alguns jogos digitais começavam a apresentar contornos cartográficos para as suas realidades fantásticas, outros expunham representações de ordens geográficas já estabelecidas<sup>37</sup>. Nesses jogos, a diferença apresentada a partir de pares de cenários opositivos vinculados a realidades fantásticas foi substituída por uma outra, marcada pela exibição de distintas bandeiras nacionais.



Figura 9 – Nipocêntrico mapa-múndi apresentado em *Street Fighter*

Por estarem inseridas em contextos históricos e geográficos instituídos, as espacialidades introduzidas nesses jogos passaram a restringir e influenciar as suas narrativas, caracterizações e dinâmicas. Nesse contexto, o jogo de luta *Street Fighter* (Capcom, 1987) constitui-se um marcante exemplo. No jogo, a partir da escolha feita dentre os personagens protagonistas Ryu (de nacionalidade japonesa) ou Ken (de nacionalidade norte-americana) – representantes dos dois maiores mercados da indústria do videogame até a atualidade –, o jogador deve realizar uma viagem através de cinco territorialidades nacionais, situadas em um

<sup>37</sup> Ao menos desde *Where in the World is Carmen Sandiego?* (Broderbund Software, 1985) representações de espacialidades construídas a partir de mapas-múndi compostos por territorialidades nacionais têm sido apresentadas em jogos digitais.



nipocêntrico mapa-múndi, enfrentando dois desafiantes de cada uma delas em distintos cenários<sup>38</sup>.

Embora os cenários expostos em *Street Fighter* possam ser pensados como caricaturas, por reduzirem os países apresentados em seu mapa-múndi a apenas dois cenários, suas caracterizações foram elaboradas por traços que, para representar memórias nacionais, foram distanciados do formato caricatural presente em *Super Mario Bros*. Assim, mesmo *Street Fighter* expondo como representação uma redução caricatural de territorialidades nacionais, as caracterizações vistas no jogo não exibem acentuadas deformações em suas proporções – característica do desenho caricatural –, sendo mantidas as integridades de ícones nacionais.



Figura 10 – Monumento *Mount Rushmore National Memorial* em *Street Fighter*

Nos anos seguintes ao aparecimento de *Street Fighter* nos fliperamas, os lançamentos dos aparelhos de videogame domésticos *Mega Drive* (Sega, 1988), *Neo Geo* (SNK, 1990) e *Super Famicom* (Nintendo, 1990) apontaram para novos aperfeiçoamentos técnico-artísticos que ocorreriam nos jogos digitais na década de 1990. Comercializados inicialmente no Japão, os novos aparelhos contribuíram para a emergência de realidades nacionalizadas nos jogos digitais<sup>39</sup>.

Com isto, na década de 1990, jogos digitais compostos por mundos fantasiosos passaram a dividir cada vez mais espaço com títulos que apresentavam mapas-múndi e ofereciam roteiros de viagens por cenários que representavam nações geograficamente

<sup>38</sup> Adon e Sagat na Tailândia, Birdie e Eagle na Inglaterra, Geki e Retsu no Japão, Gen e Lee na China e Joe e Mike nos Estados Unidos.

<sup>39</sup> Como ocorrido na geração anterior, os aparelhos receberam títulos distintos quando lançados nos Estados Unidos: o *Mega Drive* se tornou *Sega Genesis* e o *Super Famicom* virou *Super Nintendo Entertainment System* (SNES).

localizadas. A idéia de enfrentar diferentes desafios em viagens a distintos países, muitas vezes a partir da constituição de um avatar de nacionalidade determinada, foi difundida por diversos jogos digitais nessa época. Embora esse mote tenha sido utilizado na composição de jogos pertencentes a diversas classificações de gêneros – como o de corrida, a exemplo dos títulos *Top Gear* (Gremlin Graphics, 1991) e *Road Rash 3: tour de force* (Electronic Arts, 1995); ou o de aventura como em *Mario is missing* (Nintendo, 1993) – sua reiteração é mais perceptível em jogos de luta, acentuadamente nos diversos títulos que compõem as séries *Street Fighter* (Capcom) e *The King of Fighters* (SNK / SNK Playmore).

### **Territórios antagônicos: do Oriente às nações, Outros a inventar**

Uma retomada da perspectiva teórico-política de Edward W. Said, referida no capítulo anterior a partir do “orientalismo digital” estudado por Vit Sisler, pode nos auxiliar a compreender a relação estabelecida entre a existência de um determinado espaço geográfico como idéia e a sua construção como uma representação a partir de determinados recortes. Em seu livro *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*, Said aponta e analisa diversas implicações relacionadas às criações do Orientalismo, “um campo de estudo baseado numa unidade geográfica, cultural, lingüística e étnica chamada Oriente” (SAID, 2007, p. 85), e de uma “geografia imaginativa” que constitui o Oriente como um Outro acentuadamente exótico a partir de olhares a ele estrangeiros. Referindo-se à perspectiva que direcionou a elaboração de seu trabalho, o autor esclarece:

Comecei com a suposição de que o Oriente não é um fato inerte. Ele não está *ali*, assim como o próprio Ocidente tampouco está *ali*. Devemos levar a sério a grande observação de Vico de que os homens fazem a sua história, de que só podem conhecer o que eles mesmos fizeram, e estendê-la à geografia: como entidades geográficas e culturais – para não falar de entidades históricas – tais lugares, regiões, setores geográficos, como o “Oriente” e o “Ocidente”, são criados pelo homem. Assim, tanto quanto o próprio Ocidente, o Oriente é uma idéia que tem uma história e uma tradição de pensamento, um imaginário e um vocabulário que lhe deram realidade e presença no e para o Ocidente (SAID, 2007, p. 31).

A partir dessa advertência de Said, podemos compreender que a representação de um determinado espaço geográfico, como o Oriente, começa a ser constituída desde a sua instauração como idéia de um lugar determinado e delimitado; suas possíveis percepções já

estão contidas, ao menos em parte, em sua própria moldagem como uma realidade geográfica específica e distinta do e para o Ocidente. Esta realidade delimitada por fronteiras torna-se um campo a ser preenchido por discursos que a ordenam, uma localidade que, sempre *ali*, estrangeira àqueles que a observam, é constituída como um Outro através da projeção e da (re)produção de determinados imaginários. No entanto, a “geografia imaginativa” que constitui o Oriente não provém do Orientalismo compreendido apenas como uma disciplina acadêmica, como um conhecimento que se afirma por poder ser averiguável e medido. Esta geografia também é delineada através do aporte de outros acontecimentos discursivos<sup>40</sup> responsáveis por seu engendramento, a exemplo de diversas produções literárias; ela também é moldada através de uma construção ficcional. Assim, mais que uma disciplina acadêmica, o Orientalismo passa a ser compreendido por (e a partir de) Said como uma determinada maneira de produção discursiva ocorrida em diversos campos de conhecimento, sendo o Oriente que nela aparece “um sistema de representações estruturado por todo um conjunto de forças que introduziram o Oriente na erudição ocidental, na consciência ocidental e, mais tarde, no império ocidental” (SAID, 2007, p. 276).

Devido a processos de seleção e montagem que apresentaram (e ainda apresentam) o Oriente como um Outro, Said observa que o próprio conhecimento elaborado pelo Orientalismo poderia ser pensado como uma produção de caráter ficcional, teatralizada inicialmente a partir de um contexto europeu. Nesse sentido, ele afirma que:

Nossa descrição inicial do Orientalismo como uma área erudita adquire então uma nova concretude. Uma área é freqüentemente um espaço fechado. A idéia de representação é teatral: o Oriente é o palco sobre o qual todo o Leste está confinado. Nesse palco aparecerão figuras cujo papel é representar o conjunto maior do qual elas emanam. O Oriente então parece ser, não uma extensão ilimitada além do mundo europeu familiar, mas antes uma área fechada, um palco teatral afixado à Europa. Um orientalista não passa de um especialista particular em um conhecimento pelo qual a Europa é em geral responsável, assim como um público é histórica e culturalmente responsável por dramas tecnicamente montados pelo dramaturgo (aos quais reage) (SAID, 2007, p. 102).

Em referência a uma “fase mais recente” do orientalismo, Said afirma que “desde a Segunda Guerra Mundial, e mais visivelmente depois de cada uma das guerras árabe-israelenses, o muçulmano árabe tem se tornado uma figura na cultura popular americana” (SAID, 2007, p. 380). Desta maneira, as representações do Oriente que inicialmente

---

<sup>40</sup> O termo *acontecimento discursivo* é aqui utilizado a partir da leitura do texto *A ordem do discurso* de Michel Foucault (2005).

emergiram no orientalismo europeu, passaram também a ser difundidas nas telas dos cinemas e dos aparelhos de televisão norte-americanos, “exatamente quando no mundo acadêmico, no mundo do planejador de políticas públicas e no mundo dos negócios tem se dado uma atenção muito séria aos árabes” (SAID, 2007, p. 380). Essa mudança de “palco” para a encenação do orientalismo também é relacionada a uma outra modificação vinculada à nova configuração geopolítica observada nesse período: o deslocamento da centralidade do poder da França e da Grã-Bretanha para o “império-americano”. Descrevendo as representações de árabes instituídas no novo contexto, Said ressalta que:

Nos filmes e na televisão, o árabe é associado com a libidinagem ou com a desonestidade sanguinária. Ele parece com um degenerado excessivamente sexuado, capaz de intrigas inteligentemente tortuosas, é verdade, mas essencialmente baixas. Traficante de escravos, cameleiro, cambista, um patife pitoresco: esses são alguns dos papéis tradicionais do árabe no cinema. O líder árabe (de saqueadores, piratas, insurgentes “nativos”) é muitas vezes visto rosnando para o herói e a loira ocidentais cativos (mas imbuídos de integridade): “Os meus homens vão mata-lo, mas... eles gostam de se divertir antes” (SAID, 2007, p. 383).

Como evidenciado inicialmente por Said e mais recentemente por Vit Sisler, a construção de um imaginário relacionado ao Oriente passou a emergir cada vez mais focada no Oriente Médio e na figura do árabe muçulmano, através de distintas mídias. Embora essas representações se caracterizem por não individualizar a diferença criada, retirando com isso parte de sua percepção como humana, elas têm sido constituídas a partir de relações um pouco mais especificadas. Essas relações, além da dicotomia Oriente/Ocidente, também envolvem e expõem marcas de nacionalidade, a exemplo do já citado jogo digital *Kuma / War* (Kuma Reality Games, 2004) que destaca, a partir da perspectiva de protagonismo norte-americano, a guerra entre os Estados Unidos e o Iraque. Nesse sentido, podemos perceber que dentre os “lugares, regiões, (e) setores geográficos” pensados por Said como criações humanas, também estão incluídas territorialidades nacionais.

Em *Comunidades imaginadas*, Benedict Anderson define a nação moderna como “uma comunidade política imaginada – e imaginada sendo intrinsecamente limitada e, ao mesmo tempo, soberana” (ANDERSON, 2008, p. 32). Dentre as características apresentadas nessa definição, no que diz respeito à delimitação territorial nacional, Anderson destaca que “imagina-se a nação *limitada* porque mesmo a maior delas, que agregue, digamos, um bilhão de habitantes, possui fronteiras finitas, ainda que elásticas, para além das quais existem outras nações. Nenhuma delas imagina ter a mesma extensão da humanidade” (ANDERSON, 2008,

p. 33). Assim, podemos compreender que a constituição imaginária que compõe a formação de determinada nação moderna só é possível a partir da construção de outras nações como diferença na gênese de sua própria identidade. Desta maneira, para além de demarcações territoriais, suas fronteiras também são estabelecidas a partir do forjamento de identidades e diferenças que se relacionam a outras territorialidades nacionais. É nesse aspecto que, abordando *A produção social da identidade e da diferença* e referindo-se ao Brasil, Tomaz Tadeu da Silva exemplifica:

A afirmação “sou brasileiro”, na verdade, é parte de uma extensa cadeia de “negações”, de expressões negativas de identidade, de diferenças. Por trás da afirmação “sou brasileiro” deve-se ler: “não sou argentino”, “não sou chinês”, “não sou japonês” e assim por diante numa cadeia, neste caso, quase interminável (SILVA, 2000, p. 75).

As declarações de Anderson e Tadeu da Silva contribuem para a percepção de que as construções político-geográficas nacionais modernas devem ser compreendidas como existentes a partir de um duplo forjamento, que molda os contornos das fronteiras e da identidade nacional ao mesmo tempo em que demarca e projeta a existência de um Outro (ou talvez, necessariamente neste caso, de Outros). Desta maneira, “a identidade hegemônica é permanentemente assombrada pelo seu Outro, sem cuja existência não faria sentido. Como sabemos desde o início, a diferença é parte ativa da formação da identidade” (SILVA, 2000, p. 84). A partir de uma leitura de Benedict Anderson, abordando a questão da existência de marcas de diferenças nas construções de imaginários nacionais, Stuart Hall faz a seguinte indagação em seu texto “As culturas nacionais como comunidades imaginadas”:

Anderson argumenta que as diferenças entre as nações residem nas formas diferentes pelas quais elas são imaginadas. Ou, como disse aquele grande patriota britânico, Enoch Powell; “a vida das nações, da mesma forma que a dos homens, é vivida, em grande parte, na imaginação”. Mas como é imaginada a nação moderna? Que estratégias representacionais são acionadas para construir nosso senso comum sobre o pertencimento ou sobre a identidade nacional (HALL, 2005, p. 50)?

Partindo desse questionamento, e antes de apontar para diversas inconsistências na noção de “cultura nacional”, Hall suplementa a leitura de Anderson ao indicar cinco estratégias representacionais responsáveis pela construção da sensação de pertencimento de que é imbuída uma identidade nacional, sendo elas: *a narrativa da nação*; a ênfase nas *origens*, na *continuidade*, na *tradição* e na *intemporalidade*; a *invenção da tradição*; a

localização da *origem* da nação em um *mito fundacional*; e a idéia de que a nação é formada por um *povo* ou *folk puro, original*. No entanto, essas estratégias representacionais indicadas por Hall também podem ser suplementadas por uma sexta: a de que um discurso nacionalista é também composto por contínuas reiterações de marcas de diferenças estabelecidas em relação a outras nações. Essas reiterações são realizadas de maneira comparativa e classificatória através das cinco estratégias representacionais apontadas por Hall.

Trazendo esta reflexão sobre a nação para a esfera de produção do videogame, podemos pensar nos jogos digitais como um campo formador e mantenedor, para além do “orientalismo digital” abordado por Vit Sisler, de imaginários relacionados a estratégias representacionais de determinadas nacionalidades. Essas estratégias, forjadas a partir da representação de territorialidades nacionais antagônicas, estrangeiras, podem ser observadas no videogame, como visto, desde a segunda metade da década de 1980, ocorrendo, no entanto, de maneira reiterada apenas a partir dos anos de 1990. Contudo, antes de abordarmos as representações de um Brasil estrangeiro em jogos digitais, um olhar sobre a constituição imaginária dessa espacialidade nacional em outro circuito de produção de imagem que precede o digital, mas que compartilha com ele determinadas matrizes, pode nos fornecer o esboço dos contornos imaginários da espacialidade do *Brazil* plasmado nos *games*.

### **Antecedentes: o *Brazil* como uma territorialidade exótica no cinema estrangeiro**

As representações do Brasil e de brasileiros constituídas por estrangeiros, mediante o uso de cenários e personagens como imagens em movimento antecedem a emergência do videogame em 1958. Como evidenciado por Tunico Amancio em seu livro *O Brasil dos gringos* (AMANCIO, 2000)<sup>41</sup>, referências ao Brasil são encontradas em diversas produções cinematográficas estrangeiras desde o início do século XX, a exemplo das francesas *Le brésilien de Paris* (Gaumont, 1906), *Le terrible brésilien* (Pathé, 1909) e *Un père de famille par occasion* (Pathé, 1911).

Dado o levantamento de aproximadamente duzentos filmes produzidos em diversos países, Amancio estabelece em seu livro uma classificação a partir dos seguintes motes

---

<sup>41</sup> No livro, o autor realiza o levantamento de uma extensa filmografia estrangeira composta por produções que fazem referências ao Brasil, apresentando um estudo sobre a repetição de determinados estereótipos e clichês nela encontrados. A publicação é referida pelo autor como uma versão de sua tese de doutorado *Em busca de um clichê: panorama e paisagem do Brasil no cinema estrangeiro*, defendida na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo em 1998.

recorrentes nessas produções: o da “figura do viajante que vive *in loco* a relação de alteridade”; o da “figura do emigrante, do exilado, o brasileiro posto em situação frente a outra cultura, como estrangeiro lá fora”; o da “figura do degredado, aquele que quer ou precisa fugir, ficar fora do alcance de *sua* lei, ter nova oportunidade”; e o que se relaciona à “projeção de uma ilusão, de um desejo de alteridade, de exotismo, na busca de um espaço mitológico ou geográfico de realização” (AMANCIO, 2000, p. 33)<sup>42</sup>. Esses motes são pensados por Amancio como filiados a determinadas narrativas históricas de caráter matricial produzidas ainda no início do processo da colonização brasileira, sendo os três primeiros deles nomeados em referência a personagens históricas que, na perspectiva do autor, teriam inaugurado as temáticas das narrativas por ele estudadas no cinema. Assim as filiações são nomeadas respectivamente de: Pero Vaz, Essomericq, Afonso Ribeiro e Utopia<sup>43</sup>.

Observados esses quatro motes, Amancio também salienta em seu trabalho que as produções fílmicas abordadas expõem determinadas reincidências de paisagens e localidades brasileiras registradas como imagens. Essas imagens, direcionadas por (e para) olhares estrangeiros ao longo de décadas, têm composto um traçado geográfico exótico e restritivo para o Brasil em produções do cinema estrangeiro. Em referência ao caráter generalista e limitador dado à geografia brasileira e às personagens locais que a compõem nas produções fílmicas pesquisadas, o autor observa que:

Em todos esses filmes, a escolha do Brasil como locação obedece, em termos muito restritos, ao apelo do exotismo. A inclusão de Brasília é a grande novidade, que não despertou no cinema americano nenhuma curiosidade. Só os europeus absorveram com entusiasmo a imagem da nova Capital Federal.

Fora isto, há a Bahia, a Amazônia, Iguaçu e o Rio de Janeiro. As janelas estrangeiras sobre o Brasil não se abrem de par em par. Do outro lado delas, vemos alguns personagens-tipo, algumas situações folclóricas e a incorporação da natureza como elemento motivador, seja na selva, na praia ou na cidade (AMANCIO, 2000, p. 75).

Ao considerar a repetição de determinados motes e paisagens, a pesquisa desenvolvida por Amancio direciona uma peculiar perspectiva sobre mais de 200 produções estrangeiras de 16 nacionalidades distintas: a de que embora haja uma acentuada variedade nas origens dos

<sup>42</sup> Em seu levantamento, Amancio encontrou filmes produzidos na Alemanha, na Argentina, na Austrália, na Áustria, na Espanha, nos Estados Unidos, na Finlândia, na França, na Holanda, na Inglaterra, no Irã, na Itália, no Japão, na Romênia, na Suíça e na Tunísia.

<sup>43</sup> Além do bastante conhecido e referido Pero Vaz, o de Caminha, o autor menciona nas nomeações de suas filiações a Essomericq, o filho do chefe carijó Arosca que foi levado do território que atualmente constitui Santa Catarina em 1504 para a França por Binot Paulier de Gonneville; como também a Afonso Ribeiro, um dos degredados trazidos na esquadra de Cabral em 1500.

filmes pesquisados, estes apresentam repetições de determinados clichês e estereótipos que compõe um conjunto de representações comuns do território nacional brasileiro, através da “incorporação da natureza como elemento motivador”. Alguns dos filmes responsáveis pela plasmagem dessas imagens trazem as marcas da constituição de uma exótica realidade amazônica. Essa realidade tem sido apresentada no cinema em produções que, a partir de suas datas de lançamento e países de origem, apontam para a sua constante reincidência e larga abrangência<sup>44</sup>. Referindo-se à relevante constituição da região amazônica como representação de um Brasil exótico, Amancio afirma:

Indubitavelmente, o Brasil sempre esteve incluído na categoria dos países exóticos, seja pelo seu caráter periférico frente aos centros impulsionadores da economia capitalista ocidental ou pela sua extensão geográfica que abriga uma enorme variedade de gentes, de cenários, de histórias, melhor dizendo, de possantes virtualidades imaginárias. Dentro desta perspectiva, a Amazônia desempenha um papel de especial relevância para a manutenção de uma mitologia baseada em alternativas potencialmente ambíguas, de trânsito simbólico entre real e maravilhoso. Embora este não seja seu atributo exclusivo, porque compartilha com vários outros países, o Brasil sempre abrigou o olhar do estranho, do estrangeiro, do exótico (AMANCIO, 2000, p. 83).

A partir das percepções de Amancio, uma aproximação entre a sua pesquisa e as formulações de Edward W. Said anteriormente apresentadas torna-se viável. Neste sentido, podemos considerar que as delimitações imaginárias que representam determinados espaços nacionais na contemporaneidade, como o do Brasil ou de países localizados no Oriente Médio, estão relacionadas a heranças de arcabouços imaginários que pré-existem à própria emergência do conceito de nação moderna no final do século XVIII. Assim, devemos considerar que cartografias imaginárias contemporâneas ainda são moldadas a partir de uma divisão geográfica e identitária dicotômica que, ultrapassando a percepção de fronteiras nacionais, constituem territórios como pertencentes a uma realidade Ocidental/ocidentalizada ou Oriental/orientalizada; como “providos de cultura” ou “desprovidos de ocidentalidade”. Este modo de classificação dicotômico, marcado por uma idéia de cultura tida como

---

<sup>44</sup> Relacionados a uma percepção exótica da Amazônia brasileira, Amancio referencia os filmes: *The Lost World – O Mundo Perdido* (Harry Hoyt, 1925, Estados Unidos), *Creature Of The Black Lagoon – O Monstro da Lagoa Negra* (Jack Arnold, 1954, Estados Unidos), *Macumba Love – O Mistério da Ilha de Vênus* (Douglas Fowley, 1960, Estados Unidos), *Aguirre, der Zom Gottes - Aguirre, a cólera de Deus* (Werner Herzog, 1972, Alemanha), *The killer fish – O peixe assassino* (Anthony Dawson, 1978, Itália), *Cannibal Holocaust – O Último Mundo dos Canibais* (Rugero Deodato, 1980, Itália), *El Eldorado – Eldorado* (Carlos Saura, 1987, Espanha), *Amazon – Amazon, o filme* (Mika Kaurismaqui, 1990, Finlândia), *Anaconda* (Luis Llosa, 1997, Estados Unidos), *Xangadix* (Rudolph Van den Berg, sem data indicada, Holanda).



civilização que se opõe à idéia de natureza, remete à construção de um tipo de discurso que têm moldado jogos (estes não necessariamente digitais) entre identidades e diferenças, a partir de posições pré-estabelecidas para os protagonistas e antagonistas.

Ao levarmos em consideração os motes das narrativas fílmicas levantadas por Tunico Amancio em sua pesquisa, devemos considerar que a representação contemporânea da espacialidade nacional brasileira ainda é moldada a partir de traços que compõem um discurso de caráter colonial. A questão do discurso colonial será aqui pensada a partir das formulações teóricas e políticas expostas por Homi K. Bhabha seu livro *O local da cultura*. No ensaio intitulado “A outra questão o estereótipo, a discriminação e o discurso do colonialismo”, Bhabha afirma que esse discurso

[é] um aparato que se apóia no reconhecimento e repúdio de diferenças raciais/ culturais/ históricas. Sua função estratégica predominante é a criação de um espaço para “povos sujeitos” através da produção de conhecimentos em termos dos quais exerce vigilância e se estimula uma forma complexa de prazer/desprazer. Ele busca legitimação para suas estratégias através da produção de conhecimento do colonizador e do colonizado. O objetivo do discurso colonial é apresentar o colonizado como uma população de degenerados com base na origem racial de modo a justificar a conquista e estabelecer sistemas de administração e instrução (Bhabha, 2005, p. 111).

Ao ser moldada como uma espacialidade nacional antagônica, construída como um “espaço para ‘povos sujeitos’” a partir de um discurso colonial que a compõe através da “projeção de uma ilusão, de um desejo de alteridade, de exotismo, na busca de um espaço mitológico ou geográfico de realização” (AMANCIO, 2000, p. 33), a representação estrangeira do Brasil como *Brazil* motiva a realização da prática do exercício intelectual, propiciando uma leitura crítica do discurso colonial. Em referência a uma postura intelectual de atuação em perspectiva pós-colonial, Homi K. Bhabha aponta que o caminho mais eficaz para esta conduta se dá através do levantamento e do entendimento da sistematicidade apresentada no discurso colonial, e não através de seu prévio julgamento. Como apontado por Bhabha em relação a sua atuação:

Minha leitura do discurso colonial sugere que o ponto de intervenção deveria ser deslocado do imediato reconhecimento das imagens como positivas ou negativas para uma compreensão dos *processos de subjetivação* tornados possíveis (e plausíveis) através do discurso do estereótipo. Julgar a imagem estereotipada com base em uma normatividade política prévia é descartá-la, não deslocá-la, o que só é possível ao se lidar

com sua *eficácia*, com o repertório de posições de poder e resistência, dominação e dependência, que constrói o sujeito da identificação colonial (tanto colonizador como colonizado) (BHABHA, 2005, p. 106).

Contribuindo para a permanência de um imaginário exótico brasileiro frente a outras representações nacionais, através da manutenção de determinadas caracterizações do Brasil já existentes no cinema, imagens foram transpostas para o videogame. Em corroboração à proposta de atuação apontada por Homi K. Bhabha, a perspectiva pós-colonial adotada neste trabalho atuará constituindo compreensões sobre as estratégias de construção e reprodução desse *Brazil* Outro no videogame, observando sua moldagem e eficácia.

### **Nacionalidade e diferença em *Street Fighter II: the world warrior***

Em 1991, o jogo digital *Street Fighter II: the world warrior* (Capcom), ao potencializar as características presentes na versão anterior da série de 1987, apresentou um acentuado aperfeiçoamento técnico-artístico em relação aos jogos do gênero luta lançados até então. Esse aperfeiçoamento pode ser percebido em sua jogabilidade, que introduziu o sistema de seis botões nos controles dos videogames<sup>45</sup>; em sua sonoridade que, além de diferenciados efeitos e vozes para determinadas performances de cada personagem, apresentou uma elaborada trilha sonora composta por músicas específicas para cada um de seus cenários; e no acabamento gráfico, tanto desses cenários quanto no de uma maior variedade de personagens selecionáveis, beneficiadas por enredos mais detalhados e por identidades moldadas a partir de marcações de gênero, étnico-raciais e, sobretudo, nacionais<sup>46</sup>.

---

<sup>45</sup> O sistema de botões implementado em *Street Fighter II: the world warrior* se baseia na divisão de três comandos para chutes e três comandos para socos diferenciados a partir de distintos graus de intensidade para os golpes desferidos: fraco, médio e forte. Essa configuração, que também apresenta uma relação opositiva entre maior força e maior velocidade, foi responsável pela acentuação do caráter estratégico dos jogos de luta. Além dos controles dos fliperamas, os comandos de *Street Fighter II* também modificaram os controles dos aparelhos domésticos de videogame que, para executarem o jogo, implementaram uma maior quantidade de botões em suas configurações. O exemplo mais notório dessa mudança ocorreu com o *Mega Drive*. Lançado em 1988 o aparelho de videogame teve mais três botões inseridos em seu controle para acompanhar as edições de *Street Fighter II*.

<sup>46</sup> *Street Fighter II: the world warrior* apresenta oito personagens selecionáveis – os japoneses Ryu e Edmond Honda, os estadunidenses Ken e Guile, a chinesa Chunli, o russo ainda vinculado à União Soviética Zangief, o indiano Dhalsin e o brasileiro Blanka – e quatro vilões não selecionáveis controlados apenas pelo computador: os tailandeses Sagat e Mike Bison (Vega na versão japonesa), o espanhol Vega (Balrog na versão japonesa) e o estadunidense Balrog (Mike na versão japonesa). A troca de nomes dos personagens se deveu a uma tentativa de desvincular a menção a Mike Tyson realizada pela caracterização de um boxeador negro estadunidense de nome Mike. Os quatro vilões se tornaram selecionáveis a partir da segunda edição de *Street Fighter II*, sub-intitulada de *Champion Edition* (Capcom, 1992).

Como no primeiro título da série lançado em 1987, a dinâmica de jogo proposta em *Street Fighter II: the world warrior* consiste em um *tour* através de distintos países no qual o jogador, após ter constituído uma personagem como avatar, enfrenta as demais em seus respectivos espaços nacionais. No entanto, a continuação da série, além de uma diferenciação de gênero inserida pela personagem feminina Chunli, introduziu outro traço não existente no título anterior. Diz-se de uma diferença numérica entre as nacionalidades de suas personagens. Ao contrário da primeira versão do jogo que apresentava duas personagens vinculadas aos cenários de cada nacionalidade exposta, a nova versão exibiu um desequilíbrio numérico em suas caracterizações nacionais. Desta maneira, ao chegar a sinalizar um único cenário como representação de todo um território nacional, o nipo-cêntrico mapa-múndi inserido na tela de seleção de personagens de *Street Fighter II: the world warrior* já indica a maneira restritiva como determinadas marcas de diferenças nacionais serão constituídas e apresentadas pelo jogo que, como o primeiro título da série, também privilegia e promove uma identificação entre Japão e Estados Unidos.



Figura 11 – Ryu e o nipo-cêntrico mapa-múndi de *Street Fighter II*

Em *Street Fighter II: the world warrior*, as representações de Japão e Estados Unidos – países com sedes da Capcom e configurados como principais mercados consumidores de jogos digitais até a atualidade, salienta-se – são expostas a partir de caracterizações que reforçam de maneira positiva essas espacialidades nacionais. No *game*, a representação do Japão é constituída a partir dos cenários de Ryu, um dos protagonistas da série *Street Fighter*, e de Edmond Honda, personagem que aparece pela primeira vez no segundo título da série<sup>47</sup>.

<sup>47</sup> Mesmo apresentando outros personagens selecionáveis, *Street Fighter II: the world warrior* (e toda a série *Street Fighter*) manteve o seu protagonismo bipartido entre Ryu e Ken a partir de sua construção narrativa.



Figura 12 – Cenário do japonês Ryu em *Street Fighter II: the world warrior*

No jogo, Ryu é apresentado sobre um tablado de madeira em um cenário caracterizado por construções que evocam a uma antiga arquitetura japonesa. A exposição do personagem, que veste um quimono branco e usa uma faixa vermelha na cabeça sob um céu crepuscular, cria, a partir das cores da bandeira nacional japonesa, uma metáfora que vincula corpo e ambiente à afirmação dessa nacionalidade que ostenta o símbolo de um sol nascente. A disposição das construções arquitetônicas presentes no cenário, emoldurando o céu e sustentando o corpo, se compreendida como uma significação cultural-identitária, pode complementar a leitura realizada. Apontando para a reafirmação de uma tradição como base imaginária, a presença do tradicional também é marcada no segundo cenário japonês exibido no jogo, contudo, de maneira deslocada.



Figura 13 – Cenário do japonês Edmond Honda em *Street Fighter II: the world warrior*

Edmond Honda, um praticante de tradicional e popular esporte no Japão, o sumô, é apresentado em *Street Fighter II: the world warrior* inserido em um banho público, local e prática social também considerados tradicionais nesse país. Decorado por imagens de um samurai, do Monte Fuji e da Bandeira do Sol Nascente, símbolos referentes à memória nacional japonesa, o cenário do lutador expõe um traço de modernização: os três ícones nacionais aparecem no local como pulsantes e coloridas imagens projetadas em uma parede de fundo. Construído a partir de uma idealizada fusão entre tecnologia e tradição, o cenário de Edmond Honda sinaliza uma aproximação entre Ocidente e um determinado Oriente que obteve o seu desenvolvimento tecnológico e industrial após a Segunda Guerra Mundial sob financiamento dos Estados Unidos. Essa vinculação também é constituída pela grafia do nome composto do personagem Edmond Honda, que funciona como índice afirmativo de um processo de ocidentalização do qual os jogos digitais japoneses e seus títulos em língua inglesa são frutos.

As representações dos Estados Unidos em *Street Fighter II: the world warrior* são expostas a partir dos cenários dos personagens Balrog, Ken e Guile. O primeiro desses cenários, o do boxeador Balrog, é caracterizado como uma movimentada, colorida e iluminada rua à noite que expõe o nome *Las Vegas* assinalado em uma calçada, sendo assim constituída como uma representação da cidade situada no estado de Nevada que tem o título de capital do entretenimento.



Figura 14 – Cenário do norte-americano Balrog em *Street Fighter II: the world warrior*

Sobre o nome *Las Vegas*, escrito em azul claro, o boxeador Balrog é apresentado usando camiseta e calção em um mesmo tom de azul, aproximação que ressalta a relação da cidade com o box profissional e do ambiente com o corpo do personagem. No centro do

cenário, pouco acima da calçada, o nome *Capcom* escrito em néon assinala para a entrada da empresa de origem japonesa no mercado de entretenimento estadunidense, do qual a cidade de Las Vegas é um ícone.

O segundo cenário norte-americano apresentado no jogo, o do protagonista Ken, é constituído como um porto, um portal limite da territorialidade de uma nação. O cenário, que expõe uma embarcação atracada à esquerda com alguns curiosos que observam o combate à sua frente, apresenta, mais ao fundo e à direita, um peculiar navio de bandeira estadunidense nomeado de *Capcom*, apontando mais uma vez para a construção de uma vinculação simbólica entre os Estados Unidos e a empresa multinacional de origem japonesa. Levando em consideração o histórico que co-relaciona o Japão a um porto situado nos Estados Unidos, passados cinqüenta anos entre a data de lançamento de *Street Fighter II: the world warrior* e o ataque japonês a Pearl Harbor em 1941, o cenário sinaliza para os contemporâneos trânsitos possibilitados por um mercado multinacional em que produtos e empresas se adaptam a imaginários nacionais para garantir a circulação e o acúmulo de capital.



Figura 15 – Cenário do norte-americano Ken em *Street Fighter II: the world warrior*

Por fim, o último dos três cenários dos Estados Unidos apresentados pelo jogo é do militar Guile, personagem que exibindo uma bandeira nacional tatuada no braço, enfrenta seus adversários em uma base da Força Aérea à frente de um caça municiado e de outros militares que aparentam se divertir na condição de platéia das disputas. Ao apresentar um dos principais símbolos contemporâneos do poderio bélico e tecnológico dos Estados Unidos, o caça, o cenário indicia duas mudanças ocorridas nas concepções de alteridades construídas em jogos digitais de origem japonesa. Se os Estados Unidos e sua Força Aérea poderiam ser pensados como uma alteridade à sombra dos alienígenas de *Space Invaders* em 1978 – como



indicado pela citação a N'Gai Croal no capítulo anterior<sup>48</sup> –, ao permitir que jogadores, mesmo os japoneses, selecionem Guile, constituindo-o como avatar, *Street Fighter II: the world warrior* desloca o país ocidental dessa condição, aproximando-o como um aliado.



Figura 16 – Cenário do norte-americano Guile em *Street Fighter II: the world warrior*

A união entre Japão e Estados Unidos também é construída em *Street Fighter II: the world warrior* através de uma peculiar semelhança observada nas caracterizações dos corpos dos protagonistas Ryu e Ken. Ambos os lutadores são constituídos no jogo como uma forma duplicada de um mesmo. Caracterizados através de uma concepção gráfica bastante próxima, os personagens também possuem idênticas habilidades de combate (anexos 1.16, 1.17, 1.18, 1.19, 1.20 e 1.21). A similaridade entre os protagonistas indicia, mais uma vez, o interesse da Capcom em forjar uma aproximação entre os mercados dos Estados Unidos e do Japão.

A observada identificação entre Japão e Estados Unidos construída pela Capcom em *Street Fighter II: the world warrior* pode subsidiar uma análise de posições menos privilegiadas apresentadas a partir do mapa-múndi do *game*. Dentre as caracterizações nacionais presentes no jogo, algumas são de nações que não participam tão ativamente do mercado no qual a empresa atua. Assim, podemos notar que o roteiro de viagem apresentado por *Street Fighter II: the world warrior* também expõe territorialidades nacionais constituídas a partir de representações que diferem bastante das anteriormente avaliadas. Dentre estas, reduzida a apenas um cenário, encontra-se a representação de uma ambientação brasileira (figura 17)<sup>49</sup>.

<sup>48</sup> A citação é encontrada na página 18 desta dissertação.

<sup>49</sup> Possivelmente, a primeira menção a uma localidade brasileira nos jogos digitais ocorreu em *Aventuras na Selva*, um dos primeiros *games* nacionais comercializados no país. Criado por Renato Degiovani ainda em



Figura 17 – Panorama do *Brazil* apresentado em *Street Fighter II: the world warrior*

A caracterização do Brasil constituída como um dos cenários de *Street Fighter II: the world warrior* traz as marcas das representações de uma exótica realidade selvagem já existente nas produções cinematográficas anteriormente apontadas. No jogo, o *Brazil* que serve de cenário para o personagem brasileiro Blanka é facilmente relacionável à região amazônica devido à presença de casebres à margem de um rio que, sobre palafitas, são habitados por ribeirinhos; pelo destaque dado a animais que evocam a fauna da região, como uma sucuri e um pirarucu; e por uma floresta ao fundo que delinea a linha do horizonte.



Figura 18 – Dhalsim e a *India* de *Street Fighter II: the world warrior*

No mesmo jogo, uma outra representação de espacialidade nacional também plasmada a partir de um único cenário desperta a atenção do jogador para as maravilhas de uma outra

---

formato de texto, o jogo foi vendido juntamente com o número 23 da revista *Micro Sistemas* em 1983 (AZEVEDO, 2005; PRANDONI, 2007). Fora do Brasil, tem-se em *Where in the World is Carmen Sandiego?* (Broderbund Software, 1985) a primeira representação estrangeira do país encontrada em um jogo digital.



realidade exótica, a do Oriente indiano. Constituída como um templo do deus Ganesha habitado por elefantes, a representação da Índia está restrita no jogo ao cenário do personagem indiano praticante de ioga Dhalsim (figura 18). As representações nacionais expostas em *Street Fighter II: the world warrior*, como já apontado, não devem ser observadas apenas como limitadas aos cenários do jogo, se estendendo aos corpos das personagens neles apresentadas. No *game*, todas as personagens são expostas através de caracterizações de corpos acentuadamente humanos, com exceção de duas, o brasileiro Blanka (figura 19) e o indiano Dhalsim (figura 18).

Blanka e Dhalsim, tomando como parâmetro o humano, possuem corpos deformados, compondo não só uma representação exótica, mas também monstruosa. No jogo, o indiano é representado como um ser dotado de peculiares capacidades elásticas e de cuspir fogo (anexos 1.22, 1.23 e 1.24); já o brasileiro é caracterizado como uma criatura bestial coberta de pêlos verdes e alaranjados que possui presas e garras, mas não possui fala, grunhindo ao final dos combates. A caracterização bestializada do brasileiro Blanka também é composta por determinados movimentos que remetem a ações de animais da fauna brasileira (anexo 1.25, 1.26 e 1.27).



Figura 19 – Blanka no *Brazil* apresentado *Street Fighter II: the world warrior*

Assim, as territorialidades Índia e Brasil – já constituídas como ex-colônias européias e como terceiro mundo – formam uma certa unidade de representação do exótico no mapa-múndi apresentado por *Street Fighter II: the world warrior*, a partir da caracterização de personagens que agregam a seus corpos, enquanto Outro, alteridade, percepções plasmadas como traços de diferença que se relacionam a determinados arcaibouços imaginários vinculados às suas nacionalidades (AMANCIO, 2000) (SAID, 2007). A aproximação entre

Japão e Estados Unidos forjada em *Street Fighter II: the world warrior*, enquanto lugares de enunciação, delineou uma alteridade formada por países que estão à margem do grande circuito de produção e consumo tecnológico, nacionalidades ainda à margem do mercado de jogos digitais como o Brasil. Desta maneira, a partir de uma visão polar entre Cultura, estabelecida como tecnologia e/ou tradição, e Natureza, estabelecida como a falta dos traços componentes da categoria anterior, o Brasil é representado em *Street Fighter II: the world warrior* como um Outro, como um lugar exótico e não civilizado no qual a floresta, a natureza e o monstruoso o constituem.

## CAPÍTULO III

### Representações de um *Brazil* digital

A América era muito mais filha da Europa do que jamais o foram a Ásia e a África (...). No tocante à natureza, a idéia de prolongamento da Europa – e portanto lugar de concretização dos mitos do Paraíso Terrestre – tendeu a triunfar: quase sempre, edenizou-se a natureza. Mas no que disse respeito à humanidade diversa, pintada de negro pelo escravo africano e de amarelo pelo indígena, venceu a diferença: infernalizou-se o mundo dos homens em proporções jamais sonhadas por toda a teratologia européia – lugar imaginário das visões ocidentais de uma humanidade inviável.

Laura de Mello e Souza (*O diabo e a terra de Santa Cruz*)

Desde o lançamento de *Where in the World is Carmen Sandiego?* (Broderbund Software, 1985) até o de *Call of Duty: modern warfare 2* (Infinity Ward, 2009), dezenas de jogos digitais estrangeiros apresentaram cenários e personagens caracterizados como brasileiros, compondo através de seus ambientes e corpos a montagem do que está sendo designado nesta dissertação como um “Brazil digital”<sup>50</sup>. As diferentes representações do país expostas nos dois jogos que delimitam o recorte temporal deste estudo aponta para um deslocamento ocorrido nas visões do Brasil difundidas no videogame. Entre os anos de 1985 e 2009, as imagens de um turístico Rio de Janeiro, que seriam sucedidas pelo cenário amazônico marcado pelo monstruoso em *Street Fighter II: the world warrior* (Capcom, 1991), deram lugar ao de uma favela carioca sob intenso tiroteio.

Contudo, se esses títulos expõe uma diferenciação, ao observarmos as representações do Brasil constituídas nos demais jogos que compõe o *corpus* deste estudo, podemos perceber determinadas conformidades dadas a partir de outras caracterizações do Rio de Janeiro como um local de visitação turística, de cenários amazônicos, de favelas cariocas e de corpos marcados como alteridades. Essa observação nos conduz ao levantamento e verificação de uma segunda hipótese nesta dissertação: a de que os jogos digitais, apesar de sua contemporaneidade, apresentam recorrentes paisagens compostas através da exposição de representações já consagradas e instituídas do Brasil, imagens que seriam passíveis de reconhecimento pelo jogador a partir de determinadas familiaridades nelas apresentadas. A

---

<sup>50</sup> Embora a utilização do termo “Brazil digital” possa ser pensada a partir de outros vieses que envolvam o pós-fotográfico, neste trabalho o termo é direcionado ao âmbito dos jogos digitais.

observações dessas representações também indicam a existência de variadas maneiras de imaginar, ficcionalizar e significar o Brasil nos jogos digitais.

### ***Brazil, habitat de um antagonismo monstruoso***

Em decorrência do grande sucesso obtido com o lançamento de *Street Fighter II: the world warrior* em 1991, a Capcom desenvolveu e produziu mais quatro edições de *Street Fighter II* até 1994. Embora cada um desses jogos apresentasse pequenas alterações em relação ao primeiro título, as caracterizações dos cenários e das personagens nele presentes foram mantidas nessas edições, tornando suas imagens cada vez mais reconhecíveis aos jogadores<sup>51</sup>. Além dos lançamentos para fliperama, ainda nesse período, as edições de *Street Fighter II* também foram convertidas para diversos aparelhos de videogame domésticos, tendo suas imagens alcançado uma visibilidade bastante abrangente através de sua exposição em distintos seguimentos do mercado de *games*.

Devido a esse contexto de reiteração e distribuição, a representação do Brasil como uma exótica e selvagem localidade amazônica, exposta inicialmente em *Street Fighter II: the world warrior* (figuras 17 e 19), foi a mais reproduzida e disseminada nos jogos digitais até a atualidade. Como veremos, essa caracterização não se restringiu à série *Street Fighter II*, podendo o cenário plasmado pelo jogo ser considerado uma matriz para a caracterização do Brasil em outras produções do videogame. Além do cenário brasileiro, o corpo monstruoso do personagem Blanka também inseriu marcas que foram retomadas em outros jogos digitais, sendo constituído como uma referência à condição do estranho, de uma alteridade. Considerando o corpo como uma construção dada a partir de uma dinâmica entre identidade e alteridade, Ieda Tucherman, em seu livro *Breve história do corpo e seus monstros*, comenta:

O corpo sustenta como matéria a produção dos processos de identificação a partir das suas evidentes marcas visuais que expõem a identidade do sujeito consigo próprio, com a sociedade e com o grupo do qual participa e pelo qual quer ser acolhido e reconhecido. Mas o corpo é também o limite que separa o sujeito ou o indivíduo do mundo e do outro, lugar de onde se pode determinar a alteridade (TUCHERMAN, 2004, p. 106).

---

<sup>51</sup> Esses jogos são: *Street Fighter II: champion edition* (Capcom, 1992), *Street Figther II Turbo: hyper fighting* (Capcom, 1992), *Super Street Fighter II: the new challengers* (Capcom, 1993) e *Super Street Fighter II Turbo* (Capcom, 1994). Após o seu 15º aniversário, a série foi retomada no comemorativo título *Hyper Street Fighter II: the anniversary edition* (Capcom, 2003) e mais tarde em *Super Street Fighter II HD Remix* (Capcom, 2008).



Figura 20 – Ryu e Blanka no *Brazil* de *Super Street Fighter II: the new challengers*

Ainda em 1994, a Capcom expôs ao seu público *Darkstalkers: the night warrior*, um jogo digital de luta que também se tornou uma série<sup>52</sup>. Embora tenha mantido várias das características desenvolvidas pela empresa para *Street Fighter II*, *Darkstalkers* apresentou um acentuado deslocamento no que diz respeito à concepção de suas personagens. O título oferece ao jogador uma escolha entre dez caracterizações de personagens forjadas a partir de imaginários fantásticos vinculados ao monstruoso e relacionados a determinados territórios nacionais, a exemplo de Gallon, um lobisomem inglês; Demitre, um vampiro romeno; e Victor, personagem situado na Alemanha e constituído a partir da criatura de *Frankenstein*. Mesmo com a substituição dos “guerreiros do mundo” da série anterior por “guerreiros da noite”, um mapa-múndi continuou a situar os espaços de cada confronto.



Figura 21 – Tela de seleção de personagem do jogo *Darkstalkers: the night warrior*

<sup>52</sup> No Japão, a série *Darkstalkers* tem o título de *Vampire*, sendo seu primeiro jogo *Vampire: the night warrior*.



Figura 22 – Demitri e Rikuo no *Brazil* apresentado em *Darkstalkers: the night warrior*

Dentre as territorialidades nacionais apresentadas em *Darkstalkers: the night warrior*, encontra-se, mais uma vez, um *Brazil* cuja caracterização é relacionável à região amazônica. Constituído como o lar do monstro aquático Rikuo, o Brasil é apresentado no jogo como uma localidade de selva, composta preponderantemente pelas mesmas cores utilizadas para a confecção do personagem<sup>53</sup>. A água em abundância, a presença de uma espécie de toca e a similaridade entre as cores do personagem e as do ambiente moldam uma adequação entre ambos, criando um vínculo entre o seu corpo e a localidade, e assim, deste com o Brasil<sup>54</sup>.



Figura 23 – Panorama do *Brazil* apresentado em *darkstalkers: the night warriors*

<sup>53</sup> O personagem, que na versão japonesa da série foi nomeado de Aulbath, pode ser vinculado a alguns mitos relacionados à existência de criaturas aquáticas na região amazônica brasileira. Assim como Blanka, Rikuo tem a capacidade de moldar o seu corpo às formas de determinados animais (em seu caso, peixes).

<sup>54</sup> Essa representação foi retomada em *Night warrior's: darkstalkers' revenge* (Capcom, 1995), o segundo título da série. Ao contrário da idéia de vitalidade exibida em sua primeira versão, o cenário brasileiro adquiriu traços mais sombrios, sendo composto por sombras e por cores frias. Acompanhando o novo cenário, o jogo também apresentou uma nova composição de cores para Rikuo (anexos 1.28 e 1.29). Em 1997, a Capcom lançou o seu último capítulo da série *Darkstalkers* no mercado estadunidense, *Darkstalkers 3: the lord of vampire*. Diferente dos títulos anteriores, o jogo deixou de vincular seus cenários a territórios nacionais, conferindo uma nomeação própria para cada um deles. Apresentado a partir da mesma composição de cores utilizadas em *Darkstalkers: the night warrior*, Rikuo reapareceu no terceiro capítulo da série inserido no cenário intitulado como *Green Scream* (anexo 1.30). Caracterizado como um ambiente selvagem e hostil que expõe uma planta carnívora em seu centro, o cenário foi retomado com alterações de cores em *Vampire Hunter 2: darkstalkers revenge* e *Vampire Savior 2: the lord of Vampire*, duas edições especiais da série lançadas pela Capcom no Japão também em 1997 (anexo 1.31).



Embora a presença do monstruoso não possa ser apontada como uma acentuada diferença brasileira em relação às outras nacionalidades apresentadas na série *Darkstalkers*, como ocorre em *Street Fighter II*, a reiteração do Brasil como um cenário relacionável à região amazônica reafirma a representação do país como um Outro território que, além de estrangeiro, é moldado como exótico, estranho às noções de Ocidente e Modernidade<sup>55</sup>. Essa maneira de representar o Brasil, como abordado no capítulo anterior, foi observada por Tunico Amancio em produções cinematográficas que antecedem as caracterizações amazônicas nos jogos digitais, apontando para uma migração de imagens entre os dois campos. Para o autor:

A Amazônia tem sido vista pelo cinema como um espaço natural privilegiado. Não é raro se localizarem lá obras que tratam da recuperação dos antigos mitos, como dos animais exóticos, da natureza exuberante em oferta à utilização humana, dos grupos indígenas ainda não contaminados pela civilização ocidental (AMANCIO, 2000, p. 82-83).

Com a interrupção da série *Darkstalkers* em 1997, a visão do Brasil como uma exótica localidade amazônica relacionada ao habitat selvagem de um antagonismo monstruoso foi retomada pela Capcom em outros títulos da série *Street Fighter*, reafirmando esse traço como uma diferença brasileira<sup>56</sup>. Lançado em 1998, *Street Fighter Alpha 3* fez retornar aos jogos digitais o personagem Blanka inserido mais uma vez em um *Brazil* geograficamente localizado e relacionável à região amazônica (anexo 1.33). Deslocado para um passado narrativo que antecede o Brasil de *Street Fighter II*, o novo cenário de Blanka teve a sua caracterização como local selvagem aguçada ao ser concebido como um ambiente de mata onde não se observa a presença de humanos e cuja vegetação chega a encobrir o céu<sup>57</sup>. No local, a exposição do crânio de um bovino à frente de um casebre, único traço humano da paisagem, sinaliza para uma presença hostil<sup>58</sup>.

---

<sup>55</sup> A presença de ruínas que remetem a existência passada de uma civilização corrobora para a idéia de uma atual não civilidade da região exposta em *Darkstalkers: the night warrior*. A utilização deste elemento de caracterização foi retomada em outros jogos digitais que possuem cenários vinculados ao Brasil, a exemplo de *Real Bout Fatal Fury Special* (SNK, 1996) e *Tekken 3* (Namco, 1996) – os dois títulos são abordados mais detidamente na seção seguinte desta dissertação. Essa estranheza ao Ocidente e à Modernidade conferida ao território brasileiro se aproxima da condição de representação do Oriente Médio abordada por Vit Sisler em seu artigo “Digital Arabs: representation in video games”.

<sup>56</sup> Ainda em 1997, juntamente com o personagem Blanka, Rikuo foi inserido em um litorâneo e ensolarado cenário do jogo de luta *Super Gen Fighter Mini Mix* (Capcom, 1997). O *game* é direcionado para o público infantil (anexo 1.32).

<sup>57</sup> Lançado em 1995, *Street Fighter Alpha* (Zero no Japão) apresenta uma narrativa que retrocede aos acontecimentos do primeiro título da série *Street Fighter* (Capcom, 1987).

<sup>58</sup> Essa caracterização foi acompanhada por uma nova concepção gráfica para Blanka marcada pela utilização de vivos tons de verde e de laranja. Por serem cores quase que complementares, seu emprego na composição do

Ainda que deslocado para um tempo passado, o ambiente constituído para *Street Fighter Alpha 3* expõe alguns elementos que remetem ao *Brazil* de *Street Fighter II*. A construção de um casebre sobre palafitas, a exposição de pescados, a existência de um rio e a presença de uma sucuri em uma árvore – marcas recorrentes – dão continuidade e conformidade aos cenários dos dois jogos, mesmo que observados sem a inserção do corpo do monstro. Após *Street Fighter Alpha 3*, Blanka foi inserido nos capítulos 2 e 3 da série *Street Fighter EX* (Arika, 1998 e 2000) e também no jogo *Capcom vs SNK 2: mark of the millennium 2001* (Capcom, 2001). No entanto, esses jogos digitais de luta não apresentam vinculações entre seus cenários e o Brasil, nem entre estes e seus personagens. O retorno de um cenário brasileiro protagonizado pelo personagem só ocorreu com o lançamento de um novo capítulo da série *Street Fighter* no ano de 2008<sup>59</sup>.



Figura 24 – Panorama-montagem do *Brazil* apresentado em *Street Fighter Alpha 3*

Mantendo a caracterização do Brasil como uma localidade de selva, *Street Fighter IV* (Capcom, 2008) apresenta o país através da exposição de um mesmo cenário nos períodos diurno e noturno (anexos 1.36, 1.37 e 1.38)<sup>60</sup>. No jogo, Blanka é apresentado em uma peculiar tela de seleção que, diferente das encontradas nos jogos anteriores da série *Street Fighter*, vincula diretamente seus personagens a bandeiras nacionais. Deslocada de *mapas-múndi* para sobrepor um corpo não-humano que expõe presas e garras, a bandeira brasileira é tornada índice de uma nacionalidade monstruosa.

---

corpo do personagem configura um efeito de contraste que contribui para a acentuação de sua percepção como mais agressiva (anexo 1.34).

<sup>59</sup> Em paralelo as representações amazônicas diretamente vinculadas ao Brasil, outros jogos digitais também exibiram cenários da floresta sem demarcá-la por fronteiras nacionais, a exemplo do *game* de corrida *Crusi'n Exotica* (Midway, 1999). No jogo, que se propõe a expor exóticos circuitos para corridas automobilísticas, a Amazônia é caracterizada como uma espécie “mundo perdido” habitado por dinossauros (anexo 1.35).

<sup>60</sup> Nomeado de maneira distinta para cada um desses períodos, *Inland Jungle*, quando dia, e *Pitch-Black Jungle*, quando noite, o cenário expõe uma variável fauna relacionada a cada um deles.





Figura 25 – Blanka na tela de seleção de personagem de *Street Fighter IV*

Como apontado, a partir de *Darkstalkers: the night warrior*, as caracterizações de Blanka e do cenário brasileiro expostos em *Street Fighter II* foram retomadas em outros jogos digitais da Capcom. Essa continuidade pode ser lida como uma estratégia utilizada pela empresa para proporcionar, através do reconhecimento de uma imagem já visualizada, uma maior imersão do jogador. Mesmo considerando o ato de jogar como um deslocamento do cotidiano que se dá a partir da experimentação de outras realidades, Adriana Sato, em seu artigo “Do mundo real ao ficcional: a imersão no jogo”, considera o processo imersivo da experiência proporcionado por um jogo digital como relacionado à existência de determinados elementos que sejam identificáveis ao jogador, uma vez que:

Não é o detalhe, a verossimilhança, a tentativa de reprodução de características físicas dos objetos do mundo *real* que promovem a *verdade* no jogo. É preciso que as coisas que ocorrem no jogo façam sentido ao jogador e possam ser associadas a experiências anteriores, ou a seu repertório, ou ao seu conhecimento formal empírico. Este fato também está vinculado ao processo imersivo do jogo (SATO, 2009, p. 44).

Compreendida como uma maneira de produzir sentido para o jogador, a estratégia de imersão utilizada pela Capcom em cenários constituídos como representações do Brasil também pode ser observada em jogos digitais de outras desenvolvedoras que expõe territorialidades brasileiras vinculadas a ambientes naturais. Mesmo que de maneira deslocada, esses jogos trazem as marcas instituídas pela matriz do selvagem monstruoso engendrada pela Capcom, contribuindo para a manutenção da representação do Brasil como alteridade nos jogos digitais.

### **Alguns rounds para um corpo brasileiro e negro**

Em 1994, enquanto a Capcom reafirmava uma Amazônia monstruosa como representação do Brasil com o personagem Rikuo, a SNK – uma outra empresa japonesa então já conhecida pelo desenvolvimento de jogos digitais de luta – introduziu personagens humanos controláveis nas selvas digitais brasileiras com o lançamento de *The King of Fighters 94* (SNK, 1994). No jogo, o Brasil é apresentado como cenário do *Brazilian Team*, um grupo de para-militares formado pelos personagens Clark, Heiderrn e Ralf (anexo 1.39)<sup>61</sup>. Situado por um mapa-mundí, o *Brazil* de *The King of Fighters 94* é caracterizado como local da queda de um helicóptero em um território de mata marcado por presença indígena. Mimetizados à ambientação do cenário, através do marrom de seus corpos, os indígenas salientam a diferença do trio de pele mais clara que, vinculado à queda da aeronave, é caracterizado como estranho à localidade, como estrangeiro.



Figura 26 – *Italy Team* e *Brazilian Team* (direita) no *Brazil* de *The King of Fighters 94*

A noção de não pertencimento do grupo ao cenário brasileiro foi ratificada em *The King of Fighters 95* (SNK, 1995). No título, Clark, Heiderrn e Ralf aparecem inseridos em um cenário desértico também caracterizado pela queda de um helicóptero e não relacionável a qualquer paisagem brasileira anteriormente apresentada em jogos digitais (anexo 1.41). Desta maneira, a partir de uma estratégia de sequenciamento que se aproxima da utilizada nos quadrinhos, a SNK reafirmou o não pertencimento dos personagens ao ambiente de mata.

A idéia de um corpo estrangeiro como possibilidade de protagonismo humano para o Brasil apresentada pela SNK foi reproduzida pela Capcom em 1995. Deslocando o

<sup>61</sup> *The King of Fighters 94* inovou os jogos digitais de luta ao implementar a escolha de trios (ou times) de personagens, se tornando uma série de sucesso com lançamentos anuais. Além de apresentar personagens inéditos, o jogo retomou alguns já exibidos nas séries *Fatal Fury* e *Art of Fighting* (ambas desenvolvidas pela SNK). O cenário brasileiro apresentado em *The King of Fighters 94* foi reformulado em uma edição comemorativa do jogo lançada em 2004 (anexo 1.40).

personagem M. Bison do cenário tailandês em que aparece em *Street Fighter II*, *Street Fighter Alpha* (Capcom, 1995) apresenta o vilão em uma localidade situada no Brasil (anexo 1.42). Centrado na imagem de um avião estacionado que mantém suas turbinas em funcionamento, o cenário do vilão expõe copas de árvores ao fundo e dois homens – um negro e um branco – trajando uniformes militares à frente da aeronave. Assim, retomando alguns traços que compõem o cenário brasileiro de *The King of Fighters 94* (SNK, 1994), *Street Fighter Alpha* também expõe o país como um local de passagem para viajantes estrangeiros.



Figura 27 – Panorama do *Brazil* apresentado em *Street Fighter Alpha* (Capcom, 1995)

Ao menos no que diz respeito a SNK, a relação criada entre protagonistas estrangeiros e cenários brasileiros pode ser compreendida como uma estratégia de *game design* que conduziu uma mudança na maneira de caracterizar personagens brasileiros nos jogos digitais de luta. Embora tenha voltado a expor o Brasil concebido como um território selvagem em *Real Bout Fatal Fury Special* (SNK, 1996), a empresa Japonesa produziu um cenário para o jogo que viabilizou o protagonismo de uma humanidade engendrada como local. Exibindo uma cabana, uma canoa e um totem – indicando habitação, mobilidade e uma exótica ancestralidade – o cenário, constituído em tons de verde e marrom, contribuiu para a afirmação de uma nova possibilidade de caracterização para personagens de videogame relacionados ao Brasil.



Figura 28 – Panorama do *Brazil* apresentado em *Real Bout Fatal Fury Special*

Habitado pelo capoeirista Bob Wilson<sup>62</sup>, personagem que evoca a Bob Marley tanto por seu nome quanto pelos seus cabelos, o cenário brasileiro de *Real Bout Fatal Fury Special* vinculou o Brasil dos jogos digitais estrangeiro à possibilidade de protagonismos de personagens caracterizados por traços que indiciam a constituição de uma identidade negra<sup>63</sup>.



Figura 29 – Bob Wilson em tela introdutória ao *Brazil* de *Real Bout Fatal Fury Special*

Inserido em um cenário caracterizado como um local selvagem que ainda remete à idéia de um habitat do monstruoso, o corpo de Bob Wilson é aproximado de uma determinada idéia de “negritude” pensada como alteridade. A aproximação desta “negritude” Outra à idéia de natureza é observada e problematizada por Stuart Hall em seu texto “A questão multicultural”. Nesta perspectiva, sobre a vinculação dos afro-descendentes à natureza, Hall afirma que:

A “negritude” tem funcionado como signo da maior proximidade dos afro-descendentes com a natureza e, *conseqüentemente*, da probabilidade de que sejam preguiçosos e indolentes, de que lhes faltem capacidades intelectuais de ordem mais elevada, sejam impulsionados pela emoção e o sentimento em vez da razão, hipersexualizados, tenham baixo autocontrole, tendam à violência etc (HALL, 2003, p. 70).

<sup>62</sup> O capoeirista de cabelos *dreadlocks* já havia aparecido em *Fatal Fury 3: road to final victory* (SNK, 1995) no cenário *Pao Pao Cafe 2* (anexo 1.43). O clube noturno é uma recriação do cenário do capoeirista Richard Meyer apresentado no primeiro título da série *Fatal Fury* em 1991 (anexo 1.44). Em 2004, Richard Meyer foi caracterizado com um tom de pele mais escuro e apresentando adereços em verde e amarelo, marcas que não expunha em sua primeira aparição. Essa caracterização de Richard Meyer em *The King of Fighters Maximum Impact* (SNK Playmore, 2004) indica a sobreposição da imagem negra e brasileira constituída para Bob Wilson à do capoeirista que o antecedeu (anexo 1.45). Bob Wilson voltou a aparecer na série *Fatal Fury* em *Real Bout 2: the new comers* (SNK, 1998) (anexo 1.46).

<sup>63</sup> A questão dos penteados afros como marca de uma identidade negra é discutida detidamente por Nilma Lino Gomes em seu livro *Sem perder a raiz: corpo e cabelo como símbolos da identidade negra* (GOMES, 2006). No cinema estrangeiro, a presença de capoeiristas é mapeada por Tunico Amancio a partir do filme *Brenda Starr* (EUA, 1988) (AMANCIO, 2000, p. 124).



A partir das declarações de Hall, podemos perceber que a vinculação realizada pela SNK entre um personagem constituído como afirmativamente negro e uma possível terra natal brasileira se dá a partir de uma dupla implicação: se a construção de um cenário relacionado à natureza possibilitou a aproximação entre as identidades negra e brasileira em *Real Bout Fatal Fury Special*, viabilizando a constituição de uma possível humanidade para o Brasil nos *games*, a inserção do corpo de Bob Wilson em uma localidade relacionada ao exótico e ao monstruoso aproximou estes traços da representação negra nos jogos digitais.



Figura 30 – Eddy Gordo em duas versões e seu cenário em *Tekken 3*

No mesmo ano de lançamento de *Real Bout Fatal Fury Special*, a possibilidade de representação negra para um corpo vinculado ao Brasil ganhou contornos em outra série de jogos digitais japoneses de luta. Apresentado o capoeirista Eddy Gordo como um dos personagens inicialmente disponíveis, *Tekken 3* (Namco, 1996) deu continuidade à caracterização utilizada para o personagem Bob Wilson. No jogo, Eddy Gordo pode ser selecionado a partir de duas possibilidades de vestimenta: a primeira mais cotidiana (tênis, bermuda e camiseta) e a segunda mais “tradicional” (pés descalços, calça larga e camiseta, ambas as peças em verde e amarelo)<sup>64</sup>. Exibindo cabelos *dreadlocks* nas duas versões, Eddy é apresentado no jogo inserido em um ambiente a céu aberto marcado por vegetação e exóticas ruínas que se aproximam das existentes nos cenários de selva do monstro aquático Rikuo (Capcom, 1994 e 1995). No entanto, diferente de Bob Wilson, a aproximação do personagem à exótica caracterização de seu cenário foi construída pela Namco a partir de um deslocamento.

<sup>64</sup> Lançado em 1994, *Tekken* ganhou visibilidade por sua construção em 3D e por possibilitar a execução de golpes mais elaborados. Desde seu primeiro título, a série não apresenta mapas ou bandeiras para localizar seus cenários, constituídos em geral por paisagens que remetem a determinadas localidades.

Habilitado após se terminar *Tekken 3* com Eddy Gordo, o dançarino de *disco music* e também capoeirista Tiger exibe uma caracterização que remete a uma “negritude” situada na década de 1970, tendo seu corpo moldado por penteado *Black Power*, costeletas, calça boca de sino, grandes óculos escuros e sapatos plataforma. Possuindo as mesmas possibilidades de movimentação que Eddy, em estratégia remissível a utilizada pela Capcom na composição dos personagens Ryu e Ken, Tiger é constituído como um duplo. Vinculado a Tiger – que surge bailando em uma iluminada pista de dança ao som de sintetizadores em seu final do jogo –, ainda que inserido em um espaço exótico e afastado da idéia de Modernidade, o corpo de Eddy Gordo é re-significado. Ao relacionar os personagens de calças largas que utilizam penteados que afirmam a constituição de uma estética afro, a Namco viabilizou uma aproximação entre artefatos tecnológicos e o corpo brasileiro<sup>65</sup>.



Figura 31 – Em foco, Tiger e Eddy Gordo em *Tekken 3*

O afastamento do corpo brasileiro e negro do *locus* monstruoso foi reiterado em *Tekken Tag Tournament* (Namco, 1996). Embora apresente uma caracterização para o cenário de Eddy Gordo que se aproxima da utilizada em *Tekken 3* – local a céu aberto com vegetação rasteira e palmeiras –, ao retirar as ruínas e incluir uma paisagem litorânea, *Tekken Tag Tournament* reafirmou o deslocamento desse personagem de uma ambientação ainda aproximada de uma região de selva para um possível horizonte atlântico<sup>66</sup>. A vinculação entre Eddy e Tiger é reafirmada no jogo.

<sup>65</sup> A vestimenta casual de Eddy Gordo, que aponta para um hipotético uso de materiais sintéticos em sua confecção, também corrobora para a percepção de um corpo negro caracterizado como deslocado do âmbito da natureza.

<sup>66</sup> O deslocamento geográfico realizado no jogo aqui é lido como uma metáfora para o *Atlântico Negro* de Paul Gilroy. In: *Atlântico negro: modernidade e dupla consciência*. Trad. Cid Knipel Moréia. São Paulo: 34; Rio de Janeiro: Universidade Candido Mendes, Centro de Estudos Afro-Asiáticos, 2001.



Figura 32 – Um possível horizonte atlântico em *Tekken Tag Tournament*

O deslocamento geográfico que aproximou o capoeirista do mar teve continuidade no quarto título da série. Substituindo Eddy Gordo pela também capoeirista Christie Monteiro, *Tekken 4* (Namco, 1999) expõe um cenário que embora não possa ser inicialmente vinculado ao Brasil, por não dispor de nenhuma indicação prévia, apresenta traços que o relacionam ao país. Caracterizado como um ambiente praiano repleto de bananeiras e coqueiros, mas apresentando traços urbanos, o cenário *Beach* expõe um muro com a inscrição “eu não entendo português (sic) bem” e uma formação montanhosa que remete ao Pão de Açúcar (anexo 1.47), podendo ser lido como uma representação da cidade do Rio de Janeiro<sup>67</sup>.



Figura 33 – Christie Monteiro enfrenta Xiaoyu no cenário *Beach* de *Tekken 4*

Embora Christie Monteiro seja uma capoeirista, ao contrário dos personagens anteriores, sua caracterização não inclui elementos afro. Apresentando um tom de pele um

<sup>67</sup> Eddy Gordo e Christie Monteiro retornaram como personagem selecionáveis em *Tekken 5* (anexo 1.48) e *Tekken 6* (anexo 1.49 e 1.50). Diferente dos outros títulos da série, esses jogos não apresentam cenários específicos para as suas personagens, nem referências diretas ao Brasil.

pouco mais clara que a de Eddy Gordo, exposto através de generosos decotes que acentuam um corpo erotizado, a personagem evoca a idéia de uma sensualidade tropical latino-americano (anexo 1.51)<sup>68</sup>. No ano seguinte, *Fighter's Destiny 2* (Genki, 2000) apresentou um corpo feminino de nacionalidade brasileira diretamente vinculado a uma paisagem litorânea. Composta por vestes e adornos que ora remetem a uma etnicidade indígena ora a um figurino carnavalesco, Adriana é apresentada no jogo de luta a partir de uma possível ancestralidade pré-colombiana. Afastada de uma caracterização afro, e da capoeira, a personagem que rebola durante os combates reitera uma erotização tropical latino-brasileira (anexo 1.55)<sup>69</sup>.



Figura 34 – Adriana em seu cenário litorâneo de *Fighter's Destiny 2*

Em paralelo à série *Tekken*, *Street Fighter III* também expôs caracterizações de um Brasil gradativamente afastado do ambiente de selva para o litorâneo. Lançado sob a prerrogativa de apresentar novos personagens, *Street Fighter III: new generation* exhibe um cenário que, embora seja localizado na Amazônia Brasileira, apresenta traços que o aproximam de uma determinada idéia de cultura (anexo 1.57)<sup>70</sup>. Constituída como moradia do exótico eremita Oro, uma domiciliar caverna de onde é possível avistar, afastada e ao fundo, a floresta através de aberturas, exhibe animais domésticos e uma panela sobre um fogareiro.

<sup>68</sup> Também em 1999, a personagem feminina Selene Strike foi apresentada em *Ready Rumble 2 Boxing* (Midway) (anexo 1.52). A boxeadora brasileira voltou a aparecer na continuação do jogo intitulada *Ready 2 Rumble Boxing: round 2* (Midway, 2000) (anexo 1.53). Em 2002, pronunciando algumas palavras em português e apresentando uma caracterização composta por vestimentas nas cores verde e amarela, a personagem Pupa foi exposta no jogo digital de luta *Rage of the dragons* (Evoga Entertainment) aparentemente como brasileira (anexo 1.54). A caracterização de um acentuado corpo sensual foi afastada das duas personagens.

<sup>69</sup> No primeiro título desta série de luta em 3D – que no Japão tem o título de *Fighting Cup* – (Genki, 1998), um personagem também nomeado de Bob e fenotipicamente negro é apresentado como brasileiro (anexo 1.56).

<sup>70</sup> Dentre as novas personagens apresentadas em *Street Fighter III: new generation*, uma é bastante peculiar. A capoeirista queniana Elena é a primeira personagem (masculina ou feminina) de uma África negra a aparecer na série *Street Fighter* e, possivelmente, nos jogos digitais de luta. A personagem de marcante nome ocidental reitera a vinculação entre uma identidade negra e a prática da capoeira nos jogos digitais (anexo 1.58).



Como ocorre com Bob Wilson em *Real Bout Fatal Fury Special*, Oro tem a cor de sua pele aproximada ao preponderante marrom do cenário, sendo constituída com a utilização desse artifício uma reiteração da vinculação entre um corpo não-branco e o território brasileiro.



Figura 35 – Cenário amazônico de *Street Fighter III: new generation* (Capcom, 1997)

A caverna retornou em *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack* (Capcom, 1998; anexos 1.59 e 1.60) junto a uma outra localidade também situada no Brasil. Disposta como cenário do personagem Sean, a cidade de São Paulo é representada no jogo como palco de um acidente de carros. Ao contrário do que se pode supor sobre um cenário que envolve uma das maiores metrópoles mundiais conhecida por sua poluição e engarrafamentos, a cidade é caracterizada de maneira peculiar e caricatural. O acidente, que envolve uma carga de frutas do “Seaza”, é apresentado em uma rua adornada por palmeiras e habitada por pequenos macacos, constituindo a representação de uma São Paulo Tropical (anexo 1.61 e 1.62)<sup>71</sup>.



Figura 36 – Bandeiras brasileiras na São Paulo de *Street Fighter III: 2nd impact*

<sup>71</sup> Remetendo a Ken, Sean já havia aparecido na Nova Iorque de *Street Fighter III: new generation* (anexo 1.63).

No ano seguinte, Sean e Oro foram apresentados em *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future* (Capcom, 1999), compartilhando, em horários distintos, o Porto de Santos como cenário (anexos 1.64, 1.65 e 1.66)<sup>72</sup>. Possivelmente em uma tentativa de correção da São Paulo tropical anteriormente apresentada, a localização “*Santos Harbor*” exibe uma representação do Brasil que parece ter sido retirada de um livro didático de Geografia. Em uma única caracterização, o cenário expõe bandeira nacional, idioma, religião, atividade econômica, produto de exportação e principal porto do Brasil<sup>73</sup>.

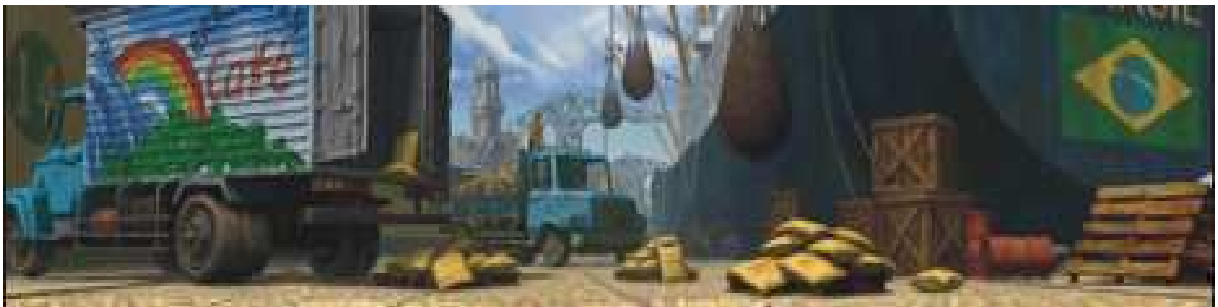


Figura 37 – O Porto de Santos como cenide *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future*

Em 2002, com lançamento do segundo título de uma série de jogos digitais voltados à capoeira, o Brasil ganhou novas possibilidades de representação no videogame. Desenvolvido pelo pequeno estúdio estadunidense Spiritonin, *Capoeira Fighter 2: brazilian batizado* apresenta personagens com nomes em português que evocam a apelidos comumente utilizados em rodas de capoeira<sup>74</sup>. Dentre os cenários do jogo, além de ambientes ao ar livre vinculados à natureza, encontram-se caracterizações relacionáveis a paisagens históricas urbanas brasileiras (figura 38 e anexo 1.70).



Figura 38 – Um possível Pelourinho em *Capoeira Fighter 2: brazilian batizado*

<sup>72</sup> Em 2004, Oro foi inserido na paisagem do cenário *Jungle* do jogo *Capcom Fighting Evolution* (anexo 1.67).

<sup>73</sup> Em uma menção ao autódromo de Interlagos e às corridas de *Fórmula 1*, a cidade de São Paulo retornou aos jogos digitais de luta em *The King of Fighters 2001* (SNK Playmore, 2001; anexos 1.68 e 1.69).

<sup>74</sup> São eles: Coelha, Furacão, Jamaika, Loka, Maionese, Perereca, Primo, Ramba, Rochedo, Santo e Zumbi.

Ao situar personagens protagonistas caracterizados como brasileiros e afirmativamente negros frente a determinadas paisagens históricas, como a de um casario colonial que remete à localidade do Pelourinho em Salvador, o jogo proporciona um apoderamento simbólico tanto para uma construção negra nos jogos digitais, que se afirma como uma cultura em diáspora, quanto para a brasileira, que afastada das matas e do monstruoso, ganha a possibilidade de possuir uma história. Neste sentido, a partir de Sisler e Kasmiya (p. 20), podemos considerar que *Capoeira Fighter 2: brazilian* proporciona para ambas construções uma dignidade digital.



Figura 39 – Tela de seleção de personagem de *Capoeira Fighter 3*

O terceiro título da série, *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament* (Spiritonin, 2008), reafirmou o duplo pertencimento brasileiro e negro através da capoeira<sup>75</sup>. Mantendo as caracterizações de personagens brancos que já expunha em sua edição anterior (anexo 1.72), o jogo apresentou novas possibilidades de representação para corpos vinculados ao Brasil. Essas representações podem ser exemplificadas através do porte nada atlético de Mestre Loka, que desloca a construção voltada ao espetáculo encontrada na maioria dos corpos dos personagens de jogos digitais de luta; ou de uma outra possibilidade para o feminino, exposta através da caracterização da personagem Ramba (anexo 1.73)<sup>76</sup>. Tendo mantido alguns dos cenários de sua edição anterior, o jogo também apresentou novas localidades relacionadas ao Brasil (figura 40 e anexo 1.74)<sup>77</sup>.

<sup>75</sup> O tratamento dado à capoeira pelo jogo é bem diferente do que foi exposto pela Sega em 1993. Um ano antes de Rikuo aparecer em *Darkstalkers* (Capcom, 1994), a empresa japonesa expôs uma outra criatura aquática de cor verde no jogo de luta *Eternal Champions* (Sega Interactive, 1993). Tendo vivido na Atlântida em 110 a. C., Trident é apresentado como praticante de capoeira em uma ficha informativa disposta no *game* (anexo 1.71).

<sup>76</sup> O nome da personagem remete a uma série estadunidense de filmes de ação estrelados por Sylvester Stallone.

<sup>77</sup> Seguindo a proposta apresentada por *Capoeira Fighter*, mas inserindo gráficos em 3D, *Martial Arts: Capoeira* (Twelve Interactive) foi anunciado como um jogo baseado em enfrentamentos entre capoeiristas. Por não se ter conseguido acesso ao *game*, não é possível afirmar a existência de representações do Brasil no título.





Figura 40 – O Cristo Redentor em cenário de *Capoeira Fighter 3*

## Rio de Janeiro, figurações de um turismo digital

Antes de ser exibida como cenário nos jogos *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament* e *Tekken 4*, a cidade do Rio de Janeiro já possuía representações propagadas pelo videogame. Ao menos desde 1985, ano de lançamento da primeira versão de *Where in the World is Carmen Sandiego?* (Broderbund Software), a cidade tem sido constituída como local para visitação em diversos jogos digitais. Retomado na re-edição do jogo desenvolvido pela Broderbund Software em 1990, o Rio de Janeiro foi delineado como uma representação turística do Brasil, uma matriz paralela à caracterização amazônica dada ao país em *Street Fighter II: the world warrior*.

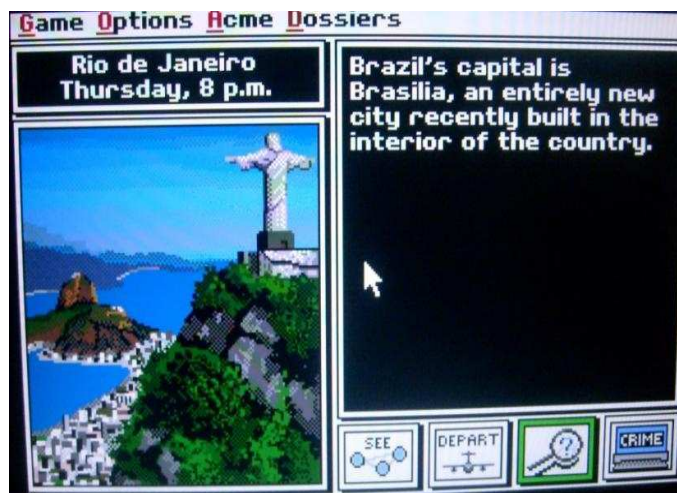


Figura 41 – O Rio de Janeiro em *Where in the World is Carmen Sandiego?* (1990)

Inserida no jogo que apresenta como mote narrativo a perseguição de uma ladra por diversas cidades mundiais, a imagem do Cristo Redentor tendo à sua frente o Pão de Açúcar e a Baía de Guanabara compôs para o videogame uma paisagem de cartão-postal que já havia sido propagada por outras linguagens<sup>78</sup>. Após *Where in the World is Carmen Sandiego?*, a caracterização turística do Rio de Janeiro foi retomada por outros *games* que, também constituindo uma dinâmica que organiza e expõe conhecimento geográfico por meio de roteiros de viagens, proporcionam a realização de um turismo digital através de seus avatares. Esse conhecimento, no entanto, não é apresentado de uma maneira padronizada, sendo a cidade do Rio de Janeiro exposta nos jogos digitais moldada e marcada por distintas caracterizações políticas e geográficas<sup>79</sup>.



Figura 42 – Pista de corrida localizada no “Rio” de *Top Gear*

Desenvolvido pela Gremlin Graphics, empresa situada no Reino Unido, e distribuído nos Estados Unidos pela japonesa Kemco, o jogo de corrida *Top Gear* (1992) apresentou o Rio de Janeiro como um destino de visitaç o para o transnacional mercado de *games*. Embora apareça no jogo como uma distante localidade, que assim como as outras presentes no t tulo servem como pano de fundo para contextualizar suas pistas, a cidade brasileira   apresentada em *Top Gear* a partir de uma peculiar caracteriza o que lhe garante uma determinada posi o de privilegio. Precedendo as corridas, uma tela que exibe as oito territorialidades constitu das como roteiros das pistas do jogo exp e a Am rica do Sul como uma unidade pol tica que inclui o M xico. Simbolizada por um  cone que evoca formas e cores da bandeira

<sup>78</sup> A composi o dessa paisagem foi apontada por Tunico Amancio como recorrente em diversas produ es estrangeiras do cinema (AMANCIO, 2000).

<sup>79</sup> Nesta disserta o, a utiliza o da denomina o Rio de Janeiro   empregada como uma refer ncia   cidade.

brasileira, a unidade política destaca o Brasil dos demais países que aparecem na versão do continente sul-americano presente no *game*<sup>80</sup>.



Figura 43 – Representação da América do Sul como Brasil exposta em *Top Gear*

Retomada em *Top Gear 2* (Gremlin Graphics, 1993), a representação do Brasil a partir da cidade do Rio de Janeiro é situada em um mapa que também apresenta a peculiar condição para a América do Sul. Reafirmando o pertencimento do México ao território sul-americano, o jogo evidencia uma percepção – ou o desejo de uma percepção – que distancia o traço latino da região norte do continente (anexo 1.77)<sup>81</sup>.



Figura 44 – Paisagem noturna da cidade do Rio de Janeiro exposta em *Top Gear 2*

<sup>80</sup> Lançada no mesmo ano da *Segunda Conferência Mundial para o Meio Ambiente e Desenvolvimento*, ocorrida no Rio de Janeiro – e mais conhecida como ECO 92 –, *Top Gear* também caracterizou o Brasil através de uma pista de corrida situada em uma floresta tropical em risco de desmatamento (anexos 1.75 e 1.76).

<sup>81</sup> Também como uma espécie de pano de fundo para corridas, o Pão de Açúcar e a Baía de Guanabara sinalizaram um Rio de Janeiro representado como Brasil em *Road Rash 3* (Electronic Arts, 1995; anexo 1.78). A cidade retornou a um jogo de corrida em *Need for Speed Nitro* (Firebrand, 2009; anexo 1.79).



Figura 45 – Mapa da cidade do Rio de Janeiro de *Mario is Missing*

As representações do Rio de Janeiro na primeira metade da década de 1990 não foram limitadas aos jogos de corrida. Com o lançamento de *Mario is Missing* (1993), a Nintendo apresentou uma outra possibilidade de percepção para a cidade nos jogos digitais. Constituído como uma espécie de tradução de *Where in the World is Carmen Sandiego?* para um público infantil, *Mario is Missing* deslocou o universo ficcional do encanador bigodudo para uma outra realidade apresentada a partir de um mapa-múndi sinalizado por diversas cidades (anexo 1.80). Diferente dos distanciados panoramas para pistas de corrida, o título permite que o jogador experimente espacialidades constituídas para suas cidades a partir de mapas e de cenários formados por várias ruas. Nelas, controlando Luigi – o irmão do encanador – e com a ajuda do dinossauro Yoshi, o jogador deve procurar Mario, enquanto visita pontos turísticos e tem seus conhecimentos sobre cada localidade testados (anexos 1.81, 1.82 e 1.83).



Figura 46 – Luigi e Yoshi no Rio de Janeiro de *Mario is Missing*

Sete anos após o lançamento de *Mario is Missing*, as ruas do Rio de Janeiro ganharam uma nova contextualização nos jogos digitais. Construído em 3D e expondo uma narrativa policial que envolve conflitos entre traficantes e o assassinato de um brasileiro na cidade de Chicago<sup>82</sup>, *Driver 2: back on the streets* (Reflections Interactive, 2000) direciona o jogador através de missões realizadas em Chicago, Havana, Las Vegas e Rio de Janeiro (as cidades são disponibilizadas nesta ordem pelo jogo). O segundo título da série focada em perseguições automobilísticas trouxe de volta como protagonista o detetive Tanner da Polícia de Chicago em companhia de seu novo parceiro Tobias Jones<sup>83</sup>.



Figura 47 – Detalhe do Rio de Janeiro apresentado em *Driver 2: back on the streets*

A aproximação entre Rio de Janeiro e Havana, cidades estrangeiras e exóticas a um protagonista americano criado por um estúdio do Reino Unido, tanto aponta para uma percepção que vincula determinadas alteridades a partir de uma caracterização tropical quanto para identificações criadas pela narrativa do jogo para atender as expectativas de um mercado que, embora seja transnacional, é marcado por um acentuado número de consumidores estadunidenses. Esta aproximação e a disposição da cidade brasileira como local de desfecho do assassinato ocorrido em Chicago apontam para a construção de uma narrativa em *Driver 2: back on the streets* que se dá a partir de uma perspectiva problematizada por Shoshana Magnet no jogo digital *Tropico* (PopTop Software, 2001). Para a autora:

A narrativa do jogo apresenta o Caribe Espanhol como aquilo que é ao mesmo tempo homogêneo e incompreensível - uma terra estrangeira que

<sup>82</sup> Caracterizado pelo uso de cabelos trançados, o personagem reitera a aproximação entre o Brasil e uma marcação afro-étnica nos *games* (anexo 1.84).

<sup>83</sup> *Driver 2* é uma continuação de *Driver* (Reflections Interactive, 1999). Desenvolvido no Reino Unido pela Reflections Interactive, o jogo recebeu o título de *Driver 2: the wheelman is back* nos Estados Unidos.



ajuda a estabilizar a identidade Norte-americana como um eu estável e no controle (MAGNET, 2006, p. 154)<sup>84</sup>.

Reiterando o Rio de Janeiro como um Outro lugar de visitaç o tur stica, a seq encia de imagens em computa o gr fica que apresentam a fase do jogo referente   cidade exp e a localidade a partir de seus principais cart es-postais (anexo 1.85)<sup>85</sup>. Sobre a constru o de espa os relacionados ao turismo digital no videogame, Leigh Schwarz em seu artigo “Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games” pontua:

Os mundos virtuais dos videogames existem como informa o. As id ias dos designers de games ganham vida atrav s dos ambientes de seus jogos, e se esses ambientes se assemelham   realidade material,   porque esses designers optaram por representar as suas id ias em termos de espa o f sico (SCHWARTZ, 2006, p. 314)<sup>86</sup>.

Contudo, ao abordarmos jogos digitais idealizados por *designers* de *games* que optaram pela realidade material, devemos lembrar que mesmo essa realidade   moldada a partir de determinadas percep es de espa o e de territ rios. Em corroborac o  s observa es de Edward W. Said no j  citado *Orientalismo: o Oriente como inven o do Ocidente*, compreendemos que a representa o de um determinado espa o geogr fico come a a ser constitu da desde a sua instaura o como id ia de um lugar delimitado e espec fico; sua representa o j  est  contida em sua concep o como uma realidade geogr fica. Ao observarmos as geografias referentes   “realidade material” presente nos jogos digitais, tamb m devemos nos ater ao fato que esses jogos constituem um circuito de produ o e consumo de bens simb licos, plasmando espacialidades geogr ficas e promovendo sua circula o como produto em mercados transnacionais. Como apontado por Nestor Garc a Canclini sobre o consumo de bens culturais em seu ensaio “Das Utopias ao Mercado”:

A internacionaliza o do mercado art stico est  cada vez mais associada   transnacionaliza o e concentra o geral do capital. A autonomia dos campos culturais n o se dissolve em leis globais do capitalismo, mas se subordinam a elas com la os in ditos (CANCLINI, 2008, p. 62).

<sup>84</sup> The game narrative presents the Spanish Caribbean as that which is simultaneously homogeneous and incomprehensible - a foreign land that helps to stabilize North American identity as a self that is stable and in control (tradu o nossa).

<sup>85</sup> Em 2001, o Rio de Janeiro foi includo como um dos cen rios do jogo digital *Tony Hawk’s Pro Skater 3* (Shaba Games; Neversoft Entertainment, 2001) (anexo 1.86). A cidade voltou a aparecer na s rie de skate em *Tony Hawk’s Downhill Jam* (Supervillain Studios, 2006) (anexo 1.87).

<sup>86</sup> The virtual worlds of video games exist as information. Game designers’ ideas are brought to life through the game environments, and when they resemble material reality, it is because the game designers have chosen to represent their ideas in terms of physical space (tradu o nossa).

Direcionando as afirmações de Canclini para o mercado dos jogos digitais, podemos considerar que as opções por determinadas representações relacionadas a espaços físicos, realizadas por *designers* de *games* vinculados a uma indústria, podem estar associadas a um horizonte geográfico delimitado pelo capital e por seus laços transnacionais. Nessa perspectiva, o jogo de combate aéreo *Tom Clancy's H.A.W.X.* (Ubisoft Romênia, 2009), juntamente com a cidade do Rio de Janeiro inserida na narrativa do *game*, pode ser compreendido como uma representativa (re)produção do atual contexto de circulação deste mercado.

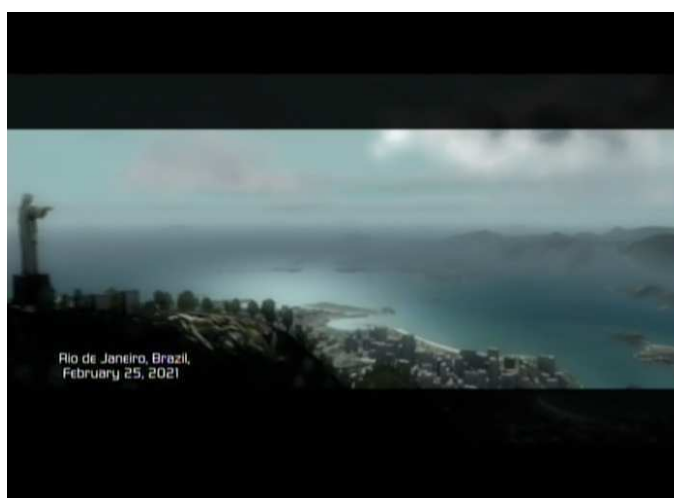


Figura 48 – A Baía de Guanabara recriada em *Tom Clancy's H.A.W.X.*

Expondo detalhadas topografias elaboradas a partir de mapeamentos por satélite de diversas cidades, o primeiro jogo digital de combate aéreo sob o título *Tom Clancy's* apresenta um Rio de Janeiro no ano de 2021 sob ataque de forças militares afirmadas em sua narrativa como “sul-americanas anti-Estados Unidos”<sup>87</sup>. Deflagrado após a contratação de serviços militares privados da empresa “Artemis Global Security” por um fictício Governo brasileiro, o conflito direciona o jogador através de belas paisagens aéreas da cidade brasileira, na condição do piloto americano David Crenshaw. Embora possua uma nacionalidade definida como americana, o protagonista é inserido na narrativa do jogo como parte do quadro operacional de uma empresa transnacional, constituindo uma peculiar condição de identificação, mesmo para jogadores estadunidenses.

<sup>87</sup> O escritor americano Tom Clancy, mais conhecido no Brasil através de seus livros *The hunt for Red October* (*Caçada ao Outubro Vermelho*) e *Patriot games* (*Jogos Patrióticos*), ambos adaptados para o cinema, teve seu nome vinculado ao videogame a partir de lançamentos de jogos digitais de espionagem e ação militar relacionados ao seu universo ficcional. *H.A.W.X.* é uma sigla em inglês para *high altitude warfare experimental squadron* ou esquadrão experimental de combate em grandes altitudes (tradução nossa).

A condição transnacional da fictícia empresa de segurança, além da referência as corporações nada fictícias que prestam serviços terceirizados a instituições governamentais<sup>88</sup>, também pode ser associada à atual condição transnacional de produção e consumo do mercado de *games*. Criado pela filial romena de uma empresa francesa com um protagonista estadunidense para um público também brasileiro, *Tom Clancy's H.A.W.X.* se caracteriza como um produto transnacional que expõe combates entre agentes que transpõe a idéia de nação. Acentuando a importância estratégica do Brasil em relação aos demais países da América do Sul, o jogo de combate aéreo expõe a cidade do Rio de Janeiro como um território simbólico de disputa entre uma condição sul-americana e uma força mantida pela circulação global do capital<sup>89</sup>.



Figura 49 – *Tom Clancy's H.A.W.X.*: entre um passeio turístico e o combate

## Favelas digitais

Até novembro de 2003, *Driver 2: back on the streets* (Reflections Interactive, 2000) e *Tony Hawk's Pro Skater 3* (Shaba Games; Neversoft Entertainment, 2001) ainda eram recentes referências ao Brasil nos jogos digitais. Contudo, com o lançamento do jogo de tiro *Socom II: U.S. Navy SEALs* (Zipper Interactive, 2003) naquele mês, a moldagem de uma nova

<sup>88</sup> Nessa perspectiva, o documentário dirigido por Robert Greenwald *Iraq for sale: the war profiteers* (2006) aborda a terceirização realizada pelos Estados Unidos de algumas de suas atividades militares.

<sup>89</sup> A cidade do Rio de Janeiro também é apresentada como um local de visitação no jogo digital de RPG *Shadow Hearts: from the new world* (Nautilus, 2005) (anexo 1.88). Outras duas referências à cidade são apontadas por Cláudio Prandoni (PRANDONI, 2008) nos jogos digitais *Rock Band* (Harmonix Music Systems, 2007) e *Brain Voyage* (Razorback Development, 2008).

paisagem de *Brazil* foi iniciada nos *games*. A série de ação militar, que teve seu primeiro título lançado em 2002, posiciona o jogador na condição de líder de uma equipe das Forças Especiais da Marinha dos Estados Unidos, os SEALs<sup>90</sup>. Situando intervenções militares na Albânia, na Rússia na Argélia e no Brasil, *Socom II* aproxima o país sul-americano de um imaginário que mescla conflitos diplomáticos, a guerra fria e a religião muçulmana.



Figura 50 – Favela localizada no Rio de Janeiro apresentado em *Socom II: U.S. Navy SEALs*

Executada em três etapas no *Brazil* apresentado pelo jogo, a operação militar de cooperação com um governo exposto no *game* brasileiro nomeada de “Good neighbors” (bons vizinhos) tem a sua primeira fase “urban sweep” (limpeza urbana) localizada em uma favela carioca<sup>91</sup>. Deslocando as imagens típicas de cartões-postais até então vinculadas ao Rio de Janeiro nos jogos digitais, *Socom II* demarca o espaço de uma favela não especificada, “Slums of Rio de Janeiro”, como uma zona inimiga dominada por integrantes de um grupo paramilitar. A denominação do grupo, “Revolutionary Army Forces of Brazil (RAFB)”, se aproxima de uma tradução para o inglês de “*Fuerzas Armadas Revolucionarias Colombianas (FARCS)*”, estabelecendo para o jogador um contexto que aproxima Brasil e Colômbia, favela e grupos para-militares, narcotráfico e terrorismo.

No comando dos SEALs, o avatar constituído pelo jogador deve direcionar a “limpeza” dentro do território da favela. Enfrentando antagonistas que são vistos na maior

<sup>90</sup> Tanto os SEALs quanto a insígnia *SEAL Trident*, apresentada na tela inicial do jogo, possuem existência histórica, e portanto política (anexo 1.89). O grupamento militar tem agido nos principais confrontos bélicos envolvendo os Estados Unidos nos último cinquenta anos, dentre eles a Guerra do Afeganistão. O site <[www.navysealmuseum.com](http://www.navysealmuseum.com)> oferece informações sobre o grupamento e passeio por um museu virtual.

<sup>91</sup> Além do cenário da favela, que aparece intitulado como *Sujo* no modo *multiplayer*, um laboratório terrorista de drogas (sic) na Amazônia e uma represa no Paraná, possível referência à hidrelétrica de Itaipu, são apresentados como cenários brasileiros pelo jogo (anexos 1.90 e 1.91).

parte do tempo através do verde fosforescente projetado pelo uso de óculos de visão noturna e que possuem, em sua maioria, seus rostos ocultados por balaclavas, o avatar deve executar corpos que expõe uma humanidade deslocada<sup>92</sup>.



Figura 51 – Integrante das RAFB inserido no Rio de Janeiro apresentado em *Socom II*

Visto através desses óculos, o cenário da favela apresentada pelo jogo também tem sua percepção alterada. Atuando como uma espécie de filtro (ou de máscara) que modifica a caracterização do ambiente, o uso da visão noturna pelo avatar possibilita a ativação de memórias das reincidentes e difundidas imagens dos “cirúrgicos” ataques promovidos pelos Estados Unidos durante a Guerra do Golfo. Esta possibilidade de remissão, e alterização, corrobora para o processo de imersão do *game* (SATO, 2009, p. 44).



Figura 52 – Palmeira, uma marca tropical na favela de *Socom II* - uso de visão noturna

<sup>92</sup> A desumanização de antagonistas nos jogos digitais, através da inserção de máscaras, é observada por Nic Kelman no terceiro capítulo do livro *Video Game Art* (KELMAN, 2005, p. 210).

Possivelmente instalado no conforto de uma sala de estar ou de um quarto, o jogador que conduz seu avatar por um ambiente degradado e marcado por habitações que não dispõem de divisões de cômodos tão definidas pode observar uma outra marca que diferencia ainda mais a sua realidade da exibida na tela pelo jogo. À favela apresentada em *Socom II: U.S. Navy SEALs* é negada a presença de quaisquer artefatos tecnológicos vinculados à imagem, distanciando seu ambiente da condição mínima necessária para a existência do sujeito jogador que conduz um avatar armado através de sombrias e estreitas vielas. Com o jogo, o desvio do humano vinculado ao Brasil a partir do monstro amazônico Blanka (1991) ganhou novos contornos e uma outra locação. Caracterizado sem aparelhos de televisão ou de videogame e adornado por palmeiras, o espaço degradado da favela brasileira é vinculado à idéia de uma exótica e não tecnológica natureza tropical.



Figura 53 – Tela introdutória do cenário *Rio de Janeiro* do Jogo digital *Fifa Street*

Dois anos após o lançamento *Socom II: U.S. Navy SEALs*, uma nova franquia de jogos digitais esportivos apresentou uma visão mais digna para as favelas brasileiras no videogame. Lançado sob licenciamento da FIFA<sup>93</sup> e da FIFpro<sup>94</sup>, *Fifa Street* (Electronic Arts Canadá, 2005) deslocou avatares confeccionados a partir das imagens de jogadores profissionais de futebol dos gramados digitais para as ruas de diversas cidades do mundo<sup>95</sup>. Dentre os dez cenários apresentados no jogo, uma favela situada no Rio de Janeiro surge exibindo um campo de futebol de terra batida. Não mostrando nenhuma localidade comumente reconhecível como turística, *Fifa Street* sinaliza seus cenários a partir de uma perspectiva urbana e periférica.

<sup>93</sup> Sigla francesa para Federação Internacional de Futebol Associado.

<sup>94</sup> Idem para Federação Internacional das Associações de Jogadores Profissionais de Futebol.

<sup>95</sup> Ao menos desde 1993, jogos digitais de futebol são lançados sob licença da FIFA.



Então em uma excelente fase de sua carreira, o jogador brasileiro de futebol Ronaldo de Assis Moreira, mais conhecido como Ronaldinho Gaúcho, teve sua imagem inserida na tela introdutória de *Fifa Street*. Exibindo a palavra “Brasil” estampada em uma camiseta, o corpo do jogador é apresentado no título em uma posição de destaque. Vinculada ao cenário brasileiro por sua nacionalidade, a imagem do esportista que ganhou da FIFA o título de melhor jogador do mundo nos anos de 2004 e 2005 direciona uma valorização para a representação do Brasil exposta no *game*<sup>96</sup>.



Figura 54 – Destaque para Ronaldinho Gaúcho na tela de apresentação de *Fifa Street*

O cenário da favela brasileira teve continuidade em *Fifa Street 2* (Electronic Arts Canadá, 2006). Dentre as nove representações nacionais apresentadas no jogo, a brasileira é a única constituída por uma peculiar caracterização. No *game*, ao contrário dos demais países, o Brasil não possui a sua representação diretamente vinculada ao espaço de uma cidade, sendo moldado por dois cenários que reiteram paisagens anteriormente expostas nos jogos digitais<sup>97</sup>. Além do ambiente praiano do cenário *Barra Beach* (anexos 1.93 e 1.94), que pode ser associado ao cenário *Beach* de *Tekken 4* (Namco, 1999), *Fifa Street 2* retoma uma favela como paisagem brasileira (anexo 1.95). Não mais vinculada ao Rio de Janeiro, a favela não especificada que aparece no jogo passou a ser diretamente relacionada ao Brasil<sup>98</sup>.

<sup>96</sup> A série *Fifa Street* pertence a uma franquia de jogos digitais esportivos que enfocam competições “de rua”. Também distribuídas sob o selo *EA Sports Big*, pertencente a Electronic Arts, as séries *NBA Street* (basquetebol) e *NFL Street* (futebol americano) seguem a mesma proposta.

<sup>97</sup> No mesmo ano, *Tony Hawk's Downhill Jam* também expôs uma Favela como uma das localidades do cenário *Rio* (anexo 1.92).

<sup>98</sup> Além dos cenários situados no Brasil, o jogo expõe representações de cidades que, em sua maioria, são capitais nacionais: Amsterdã, Berlim, Cidade do México, Londres, Marselha, Nova Iorque, Roma e Yaoundé.



Figura 55 – Tela de localização do cenário *Favela, Brazil* de *Fifa Street 2*

Suprimido da terceira edição da série de futebol licenciada pela FIFA, o cenário de uma favela brasileira voltou a servir de palco para embates armados no ano de 2007<sup>99</sup>. Situado em uma mistificada cidade brasileira de Santos, o jogo de tiro em primeira pessoa *Shadowrun* (Fasa Studio, 2007) expõe ao jogador uma realidade que mescla fantasia mágica ao enfrentamento com armas de fogo<sup>100</sup>. Apresentando disputas por um objeto mágico que envolvem quatro categorias de seres recorrentes em RPGs de mesa – *anões*, *elfos*, *humanos* e *trolls* –, o jogo digital contextualiza o confronto entre uma corporação global de recursos energéticos, a *RNA Global*, e uma força rebelde de resistência denominada *The Lineage*.

Embora cada uma das duas facções inimigas – ambas selecionáveis pelo jogador – possa ser composta por personagens pertencentes a qualquer uma das quatro referidas “raças”<sup>101</sup>, em uma aparente constituição de equidade, a caracterização de seus corpos é moldada de maneira distinta para cada grupo inimigo. Brancos e usando uniformes corporativos, os integrantes da *RNA Global* contrastam com os combatentes não-brancos, adornados por ossos e pintura facial da *The Lineage*. Adotando diferentes compleições, vestimentas e adornos para cada grupo, *Shadowrun* caracteriza uma peculiar etnização brasileira, constituída a partir de tensões entre um Ocidente global em expansão e um Outro local que afirma a continuidade de um tempo passado a partir de uma linhagem (*lineage*). Ainda que composto por elementos pertencentes a um imaginário fantástico habitado por

<sup>99</sup> Lançado no ano seguinte ao anúncio da candidatura do Brasil para país sede da Copa do Mundo de Futebol de 2014, *Fifa Street 3* (Electronic Arts Canadá, 2008) deixou de vincular diretamente seus cenários a territórios nacionais, sugerindo entretanto, uma possível representação do Brasil em um urbanizado cenário intitulado de *Samba*. No jogo, a imagem do jogador de futebol Ronaldinho Gaúcho voltou a ter destaque (anexo 1.96 e 1.97).

<sup>100</sup> O lançamento do jogo para *Xbox 360* e *Windows Vista* deu continuidade à franquia que na década de 1990 lançou títulos para *Mega Drive* e *Super Famicom*.

<sup>101</sup> O termo *race* é utilizado no jogo.



estranhas criaturas, o jogo consegue plasmar uma diferença ainda mais exótica a partir da constituição dessa etnização.



Figura 56 – Um corpo negro e elfico inserido na abertura do jogo digital *Shadowrun*

A diferença marcada nos corpos dos personagens é estendida aos cenários do jogo digital. Ao expor um arranha-céu ou uma sala repleta de computadores como instalações da *RNA Global*; e um antigo templo ou uma pseudo *Favela* carioca adornada por um anjo “redentor” como áreas relacionadas aos rebeldes locais da *The Lineage*, *Shadowrun* deu continuidade à caracterização alterizada e exótica à Modernidade de territórios imaginados como pertencentes ao Brasil nos jogos digitais estrangeiros<sup>102</sup>.



Figura 57 – *Favela* situada na cidade de Santos apresentada em *Shadowrun*

<sup>102</sup> Em 2008, o cenário de uma favela brasileira voltou a ser exibido na cena introdutória do *The Incredible Hulk* (Edge of Reality, 2008; anexo 1.98). O *game* é baseado no filme homônimo dirigido por Louis Leterrier (2008).

A apresentação de um espaço urbano brasileiro segmentado por uma Modernidade concebida em descontinuidade foi retomada em *Call of Duty: modern warfare 2* (Infinity Ward, 2009), a partir da caracterização de uma favela carioca<sup>103</sup>. Inserindo o jogador em uma arborizada esquina entre a Djalma Ulrich e a Atlântica, o jogo expõe rápidos instantes de um tranqüilo e urbanizado Rio de Janeiro<sup>104</sup>. Após a confirmação da localização de um assistente do traficante de armas Alejandro Rojas e de uma rápida e intensa troca de tiros que culmina em sua captura, tem início a missão *Takedown*. Nela, no comando do personagem Gary ‘Roach’ Sanderson, sargento de uma força tarefa que conta com a participação de militares americanos e do Reino Unido, o jogador adentra ao espaço de uma favela detalhadamente construída em 3D, deixando para trás as ruas de um organizado espaço nacional brasileiro.



Figura 58 – Favela carioca sob intervenção militar estrangeira em *modern warfare 2*

Avançando em um genérico território sem nomeação específica, que destoa do introdutório espaço urbanizado com ruas indicadas por placas instaladas em postes, o avatar combate em uma territorialidade que é mais uma vez vinculada a uma alteridade antagonista (anexo 1.99)<sup>105</sup>. Embora um aviso de que “há civis na favela” seja dado pouco antes do avatar penetrar no local inimigo, figuras desarmadas não aparecem no decorrer da ação: não existem reféns ou corpos amistosos vinculados ao território de intervenção militar.

<sup>103</sup> Ambientando situações de conflito durante a Segunda Guerra Mundial, a série *Call of Duty* ganhou notoriedade, tendo títulos lançados desde 2003. A partir de 2007, apresentando o sub-título *modern warfare*, a série passou a exibir eventos situados na atualidade.

<sup>104</sup> A Rua Djalma Ulrich, perpendicular à orla de Copacabana e à Avenida Atlântica, é uma rua que termina exatamente ao pé do morro onde se localiza uma das maiores favelas da região.

<sup>105</sup> A caracterização alterizada de favelas brasileiras não se restringe aos jogos digitais, nem a produções estrangeiras. Lançado no ano de 2009, o documentário *Dancing with the Devil (Dançando com o Diabo)* – dirigido pelo cineasta radicado na Inglaterra Jon Blair – expõe registros de situações de conflitos armados entre policiais e traficantes em favelas cariocas. A produção financiada por recursos franco-ingleses faz ecoar as cenas do filme brasileiro dirigido por José Padilha *Tropa de Elite* (2007).



Figura 59 – Bandeira brasileira fora dos limites da favela de *modern warfare 2*

Afastada do ordenamento do urbano e constituída como cenário para a exibição de uma diferença, a representação da favela brasileira apresentada em *Call of Duty: modern warfare 2* pode ser aproximada de algumas observações apresentadas por Ieda Tucherman. Sobre a construção da idéia de cidade, pensada em relação a um corpo arquitetônico, a autora afirma:

A cidade, por exemplo, modelizada como um corpo arquitetônico, não estabelece apenas a divisão entre o cidadão e o estrangeiro, como o que está fora de suas fronteiras. No interior dos seus muros, criados para cerca-la real e simbolicamente, tudo o que não corresponde à norma pode tomar o lugar do Outro. O desviante pode ser o louco, o criminoso ou o monstro e as três figuras, tendo sua própria história, que refere-se sempre, mas não da mesma forma, ao desregramento da cultura, a partir do momento em que lhes é atribuída tal posição vêm ser erguidas, para cada um destes, uma construção que deve, ao mesmo tempo encerrá-los e evidenciá-los: o hospício, a prisão e o circo (ou o espetáculo) (TUCHERMAN, 2004, p. 107-108).

Dadas as percepções de Tucherman, podemos pensar a configuração desordenada da favela apresentada em *Call of Duty* como uma deformidade do corpo arquitetônico da cidade do Rio de Janeiro apresentada pelo jogo. Afastada da ordem da cultura pela criminalidade, a favela e suas balas que zunem se aproximam de uma disposição relacionada à ordem da natureza, como sinalizado pelo título da segunda missão que ocorre no território, *The hornet's nest* (ninho de vespas). Como em outros cenários habitados por Outros, a exemplo das localizações do Oriente Médio expostas no próprio *Call of Duty: modern warfare 2*, a favela brasileira apresentada no jogo é espaço tornado seguro para exibir aos jogadores, de maneira espetacular, uma diferença reclusa ao enquadramento de uma tela<sup>106</sup>.

<sup>106</sup> Desenvolvido pela Infinity Ward e distribuído pela Activision, empresas sediadas nos Estados Unidos, as representações do Oriente Médio apresentadas em *Call of Duty: modern warfare 2* – bem como as apresentadas



Figura 60 – Bandeira brasileira inserida na favela apresentada em *modern warfare 2*

Essa diferença, salientada por antagonistas que mais remetem a genéricos guerrilheiros africanos do que a traficantes situados nas favelas cariocas, evidencia em *Call of Duty: modern warfare 2* o deslocamento para o videogame de caracterizações de uma alteridade negra moldada nos últimos anos por Hollywood<sup>107</sup>.



Figura 61 – Antagonista em tela que antecede missão na favela de *modern warfare 2*

Marcado como um espaço para forças revolucionárias sul-americanas em *Socom II: U.S. Navy SEALs*, o espaço de uma favela é plasmado em *modern warfare 2* como um lugar

no título anterior da série *Call of Duty 4: modern warfare* (Infinity Ward, 2007) – podem ser lidas a partir da problematização levantada por Vit Sisler no artigo “Digital Arabs: representation in video games”.

<sup>107</sup> A exemplo das caracterizações de antagonistas apresentadas na Somália do filme *Black Hawk Down* (anexos 2.1) – *Falcão negro em perigo* – (Ridley Scott, 2001) e da Serra Leoa de *Blood Diamond* (anexos 2.2 e 2.3) – *Diamantes de sangue* – (Edward Zwick, 2006).

possível para a caracterização de uma alteridade não apenas negra e brasileira, mas imaginativamente também Africana. Em tempos de produções simbólicas transnacionais, o Brasil deixa de ser representado nos jogos digitais como uma unidade nacional, sendo caracterizado como um espaço duplamente cindido. Destacado da América do Sul e expondo apartadas favelas demarcadas como territórios antagonistas, o Brasil adquire uma condição de representação nos *games*, uma representabilidade, que expõe a constituição de um Outro, sul-americano, negro, simbolicamente africano, quase muçulmano, que tem a alteridade de seu corpo constituída a partir de uma ordem que transpõe as demarcações de espacialidades geográficas e temporalidades históricas<sup>108</sup>.

---

<sup>108</sup> Apontando a vinculação entre o espaço da favela e o de uma alteridade árabe-muçulmana, um quadro que exhibe dois homens montados em camelos frente a um cenário desértico é exposto em uma das moradias situadas no cenário brasileiro de *modern warfare 2* (anexo 1.100).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação constituiu uma perspectiva que observa a contemporânea produção dos jogos digitais como responsável pelo engendramento de dinâmicas que expõem representações nacionais brasileiras em diversas situações de jogo. Embora estas imagens estejam inseridas em *games* de diferentes gêneros, produzidos em variados países e períodos, a recorrência de determinadas caracterizações do Brasil nos jogos digitais avaliados sinaliza para a vinculação de corporalidades e espacialidades específicas à representação do país no videogame. Nestes jogos, o corpo monstruoso, a viabilidade do humano a partir do corpo negro, a visibilidade concedida à cidade do Rio de Janeiro e a delimitação das favelas como territórios cindidos do espaço da cidade e da nação indicam a permanência de representações do Brasil já observadas em produções de outras linguagens. Observação que confirma a hipótese de que apesar de sua contemporaneidade, os jogos digitais “apresentam recorrentes paisagens compostas através da exposição de representações já consagradas e instituídas do Brasil, imagens que seriam passíveis de reconhecimento pelo jogador a partir de determinadas familiaridades nelas apresentadas” (p. 66).

Amenizadas ou apagadas para uma circulação mais proveitosa dos jogos digitais em um mercado consumidor ocidental/ocidentalizado, as diferenças nacionais têm sido sobrepostas por outras que antecedem a temporalidade, o tempo de representação, da idéia de nação moderna. Situadas à margem das projeções identitárias consumidas nesse mercado, alteridades como a dos árabes muçulmanos apontadas por Vit Sisler (SISLER, 2004) ou a dos guerrilheiros sul-americanos não-brancos abordadas neste trabalho estampam diferenças no videogame que afirmam uma identidade ocidental. Percepção que corrobora para a validade da segunda hipótese levantada nesta dissertação. Desdobrada de uma aproximação entre sociedade cultura e jogo realizada por Joham Huizinga (HUIZINGA, 2007), a hipótese aponta que “jogos como os digitais trariam as marcas diferenciadoras, as percepções e os desejos de realidade do espaço ou da sociedade que os produziu” (p. 22).

Problematizando a apresentação de estereótipos no videogame, as afirmações feitas por N’Gai Croal sobre a caracterização racista do trailer do então inédito *Resident Evil 5* (Capcom, 2009) geraram diversas manifestações públicas, principalmente em fóruns na *internet*. Uma retomada de algumas das argumentações apresentadas por Croal após o acirramento do debate e de um trecho da entrevista concedida a ele por Jun Takeuchi, produtor de *Resident Evil 5*, poderá ampliar e suplementar tanto algumas das questões



abordadas neste trabalho quanto outras presentes na citada discussão. Em referência às críticas recebidas pela acusação de racismo que fez ao trailer que expõem um protagonista branco matando zumbis negros em um território genericamente caracterizado como africano, mote que foi mantido na versão final do jogo, N’Gai Croal afirmou:

Insinuaram que um protagonista americano branco matando zumbis espanhóis ou zumbis africanos é a mesma coisa. Eu insisto que não é. Já que *Resident Evil 4* era ambientado na Espanha, eu posso garantir que se a Capcom tivesse feito o protagonista parecido com um soldado fascista e os zumbis com rebeldes nacionalistas, teria havido protestos na Espanha – dada a história do país. Da mesma maneira, se a Capcom fizesse um *Resident Evil* em que um protagonista japonês matasse zumbis chineses ou coreanos, haveria protestos na China ou na Coreia (sic) – levando em consideração a história imperial do Japão. Uso esses exemplos para mostrar que certas cenas são historicamente problemáticas, e as cenas do trailer de *Resident Evil 5* caem nessa categoria (CROAL, 2009a, p.88).

Contornada pela substituição de humanos por monstros alienígenas em *Space Invaders* (Taito, 1978), a problematização envolvendo a representação de antagonistas no videogame se tornou mais complexa e contundente com a introdução de caracterizações humanas nos jogos digitais a partir do início da década de 1980. A marcação de dicotômicas diferenças étnicas, raciais e de gênero nos personagens de videogame desse período, além de atualizar a dualidade presente nos jogos de naves espaciais recorrentes na década anterior, imprimiu marcações identitárias em corpos apresentados em cenas “historicamente problemáticas”, a exemplo do estupro protagonizado pelo General George Armstrong Custer em *Custer’s Revenge* (Mystique, 1982). Transposta para a constituição de espacialidades em *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), a dualidade marcada pela apresentação de identidades protagonistas e alteridades antagonistas foi continuamente retomada nas caracterizações étnicas, geográficas e nacionais expostas nos jogos digitais desde o lançamento de *Street Fighter* pela Capcom em 1987.

Praticamente excluído das cartografias dos jogos digitais, o continente africano tem sido caracterizado ao longo dos anos como um território marginal às identidades protagonistas projetadas pelo mercado de *games*. Apagada, a população africana é representada como uma identidade não consumível por este mercado. Assim, além das implicações históricas apontadas por N’Gai Croal, a exclusão do traço africano na história do videogame acentua ainda mais as implicações por ele apontadas no trailer de *Resident Evil 5*, sendo incomum se não inédito um jogo digital protagonizado por um personagem negro – mesmo que

genericamente africano – que tenha como objetivo matar antagonistas exclusivamente brancos – mesmo que não europeus ou estadunidenses. Se a dominação do Oeste dos Estados Unidos é celebrada em *Custer's Revenge*, a resistência africana ao colonialismo europeu não faz parte das paisagens projetadas pela indústria do videogame.

É neste contexto que algumas das declarações feitas por Jun Takeuchi em entrevista realizada por N'Gai Croal são situadas nesta dissertação. Tendo perguntado a Takeuchi sobre o tipo de pesquisa empregada para a realização de *Resident Evil 5* e declarando ter obtido como resposta que “os designers e artistas foram para a África por duas ou três semanas, tiraram milhares de fotos e trouxeram para o Japão”, não podendo no entanto o produtor se recordar dos nomes dos países visitados, é assim que Croal situa a continuidade da entrevista:

Perguntei se alguém (sic) dos escritores norte-americanos e europeus demonstrou preocupação sobre a iconografia de Chris Redfield matar zumbis negros e ele respondeu: “Eles leram a história e sabiam de tudo o que estava acontecendo no jogo. Então, não, nós realmente não obtivemos qualquer retorno como esse”. Mas depois que expliquei as minhas preocupações referentes ao trailer – mais especificamente, sobre a obscura linha entre os habitantes e zumbis por toda longa história do imaginário desumanizador dos negros na África e no Caribe –, ele soltou a resposta pronta de que não tinha a intenção de passar mensagem de cunho político. “Sinto que o que estou ouvindo de você é um pouco diferente da forma que foi comunicada para mim sobre o trailer do jogo” (CROAL, 2009b, p.88).

A resposta pronta do produtor que nega uma realidade política a *Resident Evil 5*, interdita a continuidade de seu diálogo com a diferenciada fala de N'Gai Croal, potencializa a discussão apresentada nesta dissertação. Exposta no mesmo ano de lançamento do jogo protagonizado por Chris Redfield, a icônica figura de um antagonista que situado em uma favela carioca agrega em seu corpo marcas de distintas identidades (negra, brasileira, sul americana, árabe e africana), moldando uma caracterização que transpõe espacialidades e temporalidades nacionais (figura 61), aponta mais uma vez para a peculiaridade do tratamento dado a representações de alteridades não-ocidentais pela grande indústria do videogame. Ambos os jogos sinalizam a necessidade de promoções de debates e reflexões sobre consumo, representação e equidade em uma contemporaneidade globalizada que não apresenta a difusão da “dignidade digital” pensada por Radwan Kasmiya (SISLER, 2009) <sup>109</sup>.

Além das representações do Brasil constituídas por estrangeiros e vinculadas a um contexto transnacional de produção e consumo, entre os *games* que circulam no país também

---

<sup>109</sup> Lançado em 2009, o filme *Gamer* (Brian Taylor; Mark Neveldine) atualiza alguns questionamentos éticos referentes à questão da caracterização humana de antagonistas nos jogos digitais.



são encontradas representações vernáculas, auto-representações presentes em jogos digitais produzidos no Brasil ou em jogos estrangeiros modificados no país. Embora estes jogos não façam parte do *corpus* avaliado nesta dissertação, o delineamento suplementar de algumas considerações sobre estas auto-representações ao final deste trabalho poderá apontar algumas direções para futuras pesquisas referentes à produção brasileira de jogos digitais. Visíveis ao menos desde 1983, atualmente estas auto-representações são constituídas a partir de aproximações entre três seguimentos envolvidos em sua produção: o de uma indústria que busca se afirmar; o de políticas públicas que objetivam promover essa indústria e afirmar uma produção local; e o de iniciativas autônomas que implementam modificações em *games* já comercializados, sem uma autorização prévia para estas intervenções na maioria das vezes.

Distribuído junto à revista *Micro Sistemas* (ATI Editora Ltda) em agosto de 1983, o jogo digital desenvolvido por Renato Degiovani *Aventura na Selva* expõe possivelmente a primeira menção a uma localidade brasileira nos *games*<sup>110</sup>. Seguindo o sucesso obtido pelo jogo, os também *adventures* em texto para computador *Aventuras em Serra Pelada* (Degiovani, 1984) e *A Lenda da Gávea* (desenvolvido por Luis Fernandes Morais em 1988) delinearam um perfil adulto para as primeiras produções de *games* no Brasil<sup>111</sup>. Na década seguinte, a produção brasileira de jogos digitais apresentou um deslocamento dos aparelhos de computador para os consoles de videogame. Fundada em 1987 e voltada para o seguimento de brinquedos tecnológicos, a empresa brasileira Tectoy deteve direitos sobre produtos da Sega no Brasil, difundindo um perfil infanto-juvenil de consumo para os jogos digitais no país durante a década de 1990. Fabricante do *Master System* e do *Mega Drive*, a empresa produziu variados jogos digitais referentes a um universo infantil brasileiro permeado pela televisão. Dentre estes lançou: *Mônica no Castelo do Dragão* (1991), *Castelo Rá-tim-bum* (1997) e *Sítio do Pica-pau Amarelo* (1997), todos para *Master System*<sup>112</sup>.

Deslocando as auto-representações brasileiras do universo infanto-juvenil para espacialidades geográficas construídas em 3D, *Incidente em Varginha* (Perceptum, 1998)

<sup>110</sup> Renomeado como *Amazônia* em 1986, o jogo contextualiza uma dinâmica de sobrevivência a um acidente aéreo. É importante ressaltar que este não é o primeiro *game* produzido no Brasil. Em entrevista publicada em <<http://meiobit.com/17470/entrevista-renato-degiovani/>>, Renato Degiovani cita o jogo *Aeroporto 83* como uma produção anterior a *Aventura na Selva*. O jogo foi publicado junto ao número 22 da revista *Micro Sistemas*.

<sup>111</sup> Apresentando como dinâmica uma sucessão de escolhas a serem realizadas pelo jogador entre opções inseridas em uma narrativa textual, no sentido mais restrito do termo, estes jogos não prescindiam de representações gráficas.

<sup>112</sup> Além dos jogos citados entre versões hackeadas – modificações licenciadas de jogos já existentes – e títulos totalmente produzidos pela Tectoy também foram lançados os jogos: *Turma da Mônica em O Resgate* (*Master System*, 1993), *Turma da Mônica na Terra dos Monstros* (*Mega Drive*, 1994), *Sapo Xulé: Os Invasores do Brejo* (*Master System*, 1995), *Sapo Xulé: S.O.S. Lagoa Poluída* (*Master System*, 1995), *Sapo Xulé: o Mestre do Kung Fu* (*Master System*, 1995) e *As Aventuras da TV Colosso* (*Master System*, 1996).

obteve destaque na indústria brasileira de *games* por sua peculiar narrativa e caracterização técnica, trazendo de volta para a esfera dos aparelhos de computador a produção de videogame no Brasil. Desenvolvido a partir da suposta aparição de um extraterrestre na cidade mineira de Varginha em 1996, o jogo de tiro em primeira pessoa opõe o jogador a uma conspiração elaborada para ocultar o contato. Expondo localidades brasileiras, *Incidente em Varginha* apresenta além da região sul de Minas Gerais, cenários localizados nas cidades de São Paulo (Estação Sé do Metrô) e do Rio de Janeiro (Baía de Guanabara). Fora do mercado interno, o *game* também foi comercializado em outros países da América do Sul, na Ásia e na Europa.

Em incentivo a produção de jogos digitais brasileiros, o projeto *Jogos BR* lançado pelo Ministério da Cultura Brasileiro em 2004 financiou produções de *games* nos anos de 2005 e 2006. Dentre as propostas aprovadas como versões demonstrativas, *Iracema o jogo* (Anderson Guedes, 2005), *Nevrose - Sangue e Loucura sob o Sol do Sertão* (Rodrigo Queiroz de Oliveira, 2005) e *Zumbi, o rei dos Palmares* (Nicholas Lima de Souza, 2006) implementaram representações do imaginário histórico brasileiro no videogame, constituindo uma nova possibilidade narrativa que veio a ser retomada por outras produções dessa linguagem nos anos seguintes<sup>113</sup>. Lançado em 2009, *Capoeira Legends: path to freedom* (Donsoft Entertainment, 2009) reafirmou a perspectiva de uma história brasileira revisada nos *games*, enfocando a capoeira como modo de resistência negra no Brasil do século XIX. O jogo foi seguido pelo lançamento de *Búzios – Ecos da Liberdade* (2010). Desenvolvido entre os anos de 2008 e 2010 como um projeto do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais sob financiamento da FAPESB e apoio da Universidade Estadual da Bahia (UNEB), *Búzios* referencia a Revolta dos Alfaiates ou Revolta dos Búzios, um acontecimento histórico ocorrido no final do século XVIII na Bahia.

Além das revisões históricas, a constituição de auto-representações brasileiras nos *games* tem promovido um outro tipo de revisão direcionada aos próprios jogos digitais. Produzidos por iniciativas autônomas, e em muitas das vezes anônimas e coletivas, localizações desenvolvidas a partir de modificações de jogos digitais tem se constituído como uma das mais performáticas ações vinculadas ao videogame no Brasil. Atuando às margens de discursos oficiais de uma brasilidade e do mercado, as modificações, ou *mods*, realizam introduções imprevistas no circuito de produção do videogame, remodelando contextos narrativos de diversos jogos digitais. Nessa perspectiva, a inserção de paisagens brasileiras em

---

<sup>113</sup> Disponível em <<http://www.jogosbr.org.br/past/page3>>. Acessado em 19 de mar. 2009.

*Counter-Strike* a partir dos cenários *cs\_rio* e *de\_sampa*; a afirmação do rock nacional brasileiro nas localizações *Guitar Hero III Brazucas* e *Guitar Hero Legião Urbana*; a introdução de referências ao filme *Tropa de Elite* no jogo *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004); e as inúmeras inclusões de times de futebol e jogadores brasileiros ao longo da série *Pro Evolution Soccer* (Konami) vêm realizando rasuras cotidianas e deslocando consumidores para a posição de co-produtores. Neste cenário moldado pela popularização de novas tecnologias, as auto-representações brasileiras nos jogos digitais apontam para novas direções de pesquisa, pondo em jogo a partir do imaginário nacional caracterizações de olhares de si.

## REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, André Lima de. **Grand theft auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame**. 2007. 176 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- AMANCIO, Tunico. **O Brasil dos Gringos: imagens no cinema**. Niterói: Intertexto, 2000.
- ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo**. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ASSIS, Diego Oliveira de. **Perspectivas para o jornalismo crítico de game**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2007.
- AZEVEDO, Théo. Jeitinho brasileiro: conheça os caras que mudam a cara dos games para PC. **EGM: Electronic Gaming Monthly Brasil**. São Paulo, n. 29, p. 20, agosto de 2004.
- AZEVEDO, Théo. O Brasil que cria: conheça a história de quem desenvolve games no país. **EGM: Electronic Gaming Monthly Brasil**. São Paulo, n. 35, p. 56 - 58, janeiro de 2005.
- BARBATO, Randy; BAYLEY, Fenton. **A era do videogame (I, videogame)**. Documentário dividido em 5 episódios, exibido pelo Discovery Channel às 21h nos dias 16 de maio, 23 de maio, 30 de maio, 6 de junho e 13 de junho de 2007.
- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Tradução Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2005.
- CANCLINI, Nestor Garcia. Das Utopias ao Mercado. In: **Culturas híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. Tradução Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1998.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição imaginária da sociedade**. Tradução Guy Reynaud. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.
- COSGROVE, Denis. Mundos de significados: geografia cultural e imaginação. In: **Geografia Cultural: um século (2)**. Org. Roberto Lobato Corrêa, Zeny Rosendahl; Tradução de Tânia Shepherd. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2000.
- CROAL, N'Gai. Jogando no escuro: na linha de fogo, parte um. **Edge Games Brasil**. São Paulo, n. 1, p. 88, junho de 2009a.
- CROAL, N'Gai. Jogando no escuro: na linha de fogo, parte dois. **Edge Games Brasil**. São Paulo, n. 2, p. 88, julho de 2009b.
- EAGLETON, Tery. **A idéia de cultura**. Trad. Sandra Costello Branco. São Paulo: Editora UNESP, 2005.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Trad. e org. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Gaal, 2007.

GAME PACK: 10 brasileiros nos games. **Dragão Games**, São Paulo, n. 1, p. 16 - 17.

GOMES, Nilma Lino. **Sem perder a raiz**: corpo e cabelo como símbolos da identidade negra. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

GOMES, Paulo Emílio Salles. A personagem cinematográfica. In: **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Organização de Liv Sovik; Trad. de Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representações da UNESCO no Brasil, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ISER, Wolfgang. **Os atos de fingir ou o que é fictício no texto**. In: LIMA, L. C.. Teoria da Literatura em suas fontes. 2 ed. Rio de Janeiro: Francisco Aves, 1983. v. 2.

KELMAN, Nic. **Vídeo game art**. Nova Iorque: Assouline Publishing, 2005.

MAGNET, Shoshana. **Playing at Colonization: interpreting imaginary landscapes in the video game Tropico**. In: <<http://jci.sagepub.com/cgi/content/abstract/30/2/142>>. Sage Publications, 2006.

MARCELO, Antonio; PESCUITE, Júlio. **Design de jogos: fundamentos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades In: **Mapa do jogo**. Org Lucia Santaella e Mirna Feitosa. São Paulo. Cengage Learning, 2009.

NÖTH, Winfried; SANTAELA, Lucia. Computação gráfica e música. In: **Imagem**: cognição, semiótica e mídia. São Paulo: Iluminuras, 2005.

NÖTH, Winfried; SANTAELA, Lucia. Os três paradigmas da imagem. In: **Imagem**: cognição, semiótica e mídia. São Paulo: Iluminuras, 2005.

PAULA ASSIS, Jesus de. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e Comunicação**. 2007. 201 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

PRADO, Décio de Almeida. A personagem no Teatro. In: **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

PRANDONI, Cláudio. Dicionário brasileiro dos games: do A de Amazônia ao Z de Zico. **EGM: Electronic Gaming Monthly Brasil**. São Paulo, n. 63, p. 70 - 79, abril de 2007.

PRANDONI, Cláudio. Dicionário brasileiro dos games: Mais pixels verde e amarelo para os gamers tupiniquins comemorarem. **EGM: Electronic Gaming Monthly Brasil**. São Paulo, n. 81, p. 24 - 26, outubro de 2008.

REIS, Givaldo dos. **Videogame: história, gêneros e diálogos com o cinema**. 2005. 190 f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cultura) – Faculdade de Comunicação, Educação e Turismo, Universidade de Marília, Marília, 2005.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. Tradução Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. Org Lucia Santaella; Mirna Feitoza. São Paulo. Cengage Learning, 2009.

SCHWARTZ, Leigh. **Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games**. In: < <http://sac.sagepub.com/cgi/content/abstract/9/3/313>>. Sage Publications, 2006.

SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais** Tradução e organização Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis:Vozes, 2000.

SISLER, Vit. **Digital Arabs: representation in video games**. In: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>. Acessado em 11 de agosto de 2009.

SOUZA, Laura de Mello e. **O diabo e a terra de Santa Cruz: feitiçaria e religiosidade popular no Brasil colonial**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e seus monstros**. Lisboa: Nova Vega, 2004.

## REFERÊNCIAS DOS JOGOS DIGITAIS

**A LENDA DA GÁVEA** – Luis Fernandes Morais (Brasil) / Pro Kit (Brasil), 1988.

**ALEX KIDD IN MIRACLE WOLRD** – Sega (Japão) / Sega; Microsoft (Estados Unidos), 1986.

**AS AVENTURAS DA TV COLOSSO** – Sega (Japão); Tectoy (Brasil) / Tectoy, 1996.

**AVENTURAS EM SERRA PELADA** – Renato Degiovani (Brasil) / ATI Editora Ltda (Brasil), 1984.

**AVENTURAS NA SELVA** – Renato Degiovani (Brasil) / ATI Editora Ltda (Brasil), 1983.

**BOXING** – Activision (Estados Unidos) / Idem, 1980.

**BRAIN VOYAGE** – Razorback Development (Reino Unido) / Eidos interactive (Iglaterra), 2008.

**BÚZIOS – ECOS DA LIBERDADE** – Comunidades Virtuais, 2010.

**CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2** – Infinity Ward (Estados Unidos) / Activision (Estados Unidos), 2009.

**CAPCOM FIGHTING EVOLUTION** – Capcom (Japão) / Idem, 2004.

**CAPCOM VS SKK 2: MARK OF THE MILLENNIUM 2001** – Capcom (Japão) / Idem, 2001.

**CAPOEIRA FIGHTER 2: BRAZILIAN BATIZADO**– Spiritonin Media (Estados Unidos) / Shockwave (Estados Unidos), 2002.

**CAPOEIRA FIGHTER 3: ULTIMATE WORLD TOURNAMENT** – Spiritonin Media (Estados Unidos) / Idem, 2008.

**CAPOEIRA LEGENDS: PATH TO FREEDOM** – Donsoft Entertainmente (Brasil) / Idem, 2009.

**CASTELO RÁ-TIM-BUM** – Tectoy (Brasil) / Idem, 1997.

**CUSTER'S REVENGE** – Mystique (Estados Unidos) / Idem, 1982.

**DARKSTALKERS 3: THE LORD OF VAMPIRE / VAMPIRE SAVIOR: THE LORD OF VAMPIRE** – Capcom (Japão) / Idem, 1997.

**DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER / VAMPIRE: CHRONICLE: THE CHAOS TOWER** – Capcom (Japão) / Idem, 2004.

**DARKSTALKERS, NIGHT WARRIOR'S: DARKSTALKERS' REVENGE / VAMPIRE HUNTER: DARKSTALKERS' REVENGE** – Capcom (Japão) / Idem, 1995.

**DARKSTALKERS: THE NIGHT WARRIOR / VAMPIRE: THE NIGHT WARRIOR** – Capcom (Japão) / Idem, 1994.

**DRIVER 2 ADVANCE** – Reflections Interactive (Reino Unido) / Infogrames Entertainment SA (França), 2002.

**DRIVER 2: BACK ON THE STREETS** – Reflections Interactive (Reino Unido) / Infogrames Entertainment SA (França), 2000.

**ENDURO** – Activision (Estados Unidos) / Idem, 1983.

**ETERNAL CHAMPIONS** – Sega Interactive (Japão) / Idem, 1993.

**FIFA STREET** – EA Canadá (Canadá) / Electronic Arts (Estados Unidos), 2005.

**FIFA STREET 2** – EA Canadá (Canadá) / Electronic Arts (Estados Unidos), 2006.

**FIFA STREET 3** – EA Canadá (Canadá) / Electronic Arts (Estados Unidos), 2008.

**FIGHTER'S DESTINY / FIGHTING CUP** – Genki (Japão) / Imaginner (Japão); Ocean (Reino Unido), 1998.

**FIGHTER'S DESTINY 2 / FIGHTING CUP 2** – Genki (Japão); Opus Corp. (Japão) / Imaginner (Japão); SouthPeak Games (Estados Unidos); Xicat (Estados Unidos), 2000.

**FINAL FANTASY** – Squaresoft (Japão) / Idem, 1987.

- HYPER STREET FIGHTER II: THE ANNIVERSARY EDITION** – Capcom (Japão) / Idem, 2003.
- INCIDENTE EM VARGINHA** (Perceptum (Brasil) / Cia. do Software (Brasil), 1998.
- MARIO IS MISSING** – Nintendo (Japão) / Idem, 1993.
- MEGA MAN / ROCKMAN** – Capcom (Japão) / Idem, 1987.
- MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO** – Tectoy (Brasil); Westone (Japão) / Tectoy, 1991.
- NEED FOR SPEED NITRO** – Firebrand Games (Estados Unidos) / Electronic Arts (Estados Unidos), 2009.
- PITFALL** – Activision (Estados Unidos) / Idem, 1982.
- RAGE OF THE DRAGONS** – Evoga entertainment (México) / Playmore (Japão), 2002.
- READY 2 RUMBLE BOXING** – Midway (Estados Unidos) / Idem, 1999.
- READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2** – Midway (Estados Unidos) / Idem, 2000.
- REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL** – SNK (Japão) / Idem, 1996.
- RESIDENT EVIL 5** – Capcom (japão) / Idem, 2009.
- ROAD RASH 3: TOUR DE FORCE** – Electronic Arts (Estados Unidos) / Idem, 1995.
- ROCK BAND** – Harmonix Music Systems (Estados Unidos) / Electronic Arts (Estados Unidos), 2007.
- SAPO XULÉ: O MESTRE DO KUNG FU** – Sega (Japão); Tectoy (Brasil) / Tectoy, 1995.
- SAPO XULÉ: OS INVASORES DO BREJO** – Tectoy (Brasil); Vic Tokay (Japão) / Tectoy, 1995.
- SAPO XULÉ: S. O. S. LAGOA POLUÍDA** – Sega (Japão); Tectoy (Brasil) / Tectoy, 1995.
- SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD** – Nautilus (Japão) /Aruze (Japão); XSEED Games (Estados Unidos); Ghostlight (Inglaterra), 2005.
- SHADOWRUN** – Fasa Studio (Estados Unidos) / Microsoft Game Studio (Estados Unidos), 2007.
- SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO** – Tectoy (Brasil) / Idem, 1997.
- SOCOM II: U.S. NAVY SEALS** – Zipper Interactive (Estados Unidos) / Sony Computer Entertainment America (Estados Unidos), 2003.
- SPACE INVADERS** – Taito (Japão) / Taito; Midway (Estados Unidos), 1978.
- SPEED RACER: THE VIDEOGAME** – Sidhe Interactive (Nova Zelândia) / Warnes Bros (Estados Unidos), 2008.
- STREET FIGHTER** – Capcom (Japão) / Idem, 1987.
- STREET FIGHTER ALPHA / STREET FIGHTER ZERO** – Capcom (Japão) / Idem, 1995.



**STREET FIGHTER ALPHA 3 / STREET FIGHTER ZERO 3** – Capcom (Japão) / Idem, 1998.

**STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX / STREET FIGHTER ZERO 3 DOUBLE UPPER** – Capcom (Japão) / Idem, 2006.

**STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY / STREET FIGHTER ZERO: FIGHTER'S GENERATION** – Capcom (Japão) / Idem, 2006.

**STREET FIGHTER EX 2** – Arika (Japão) / Capcom (Japão), 1998.

**STREET FIGHTER EX 2 PLUS** – Arika (Japão) / Capcom (Japão), 1999.

**STREET FIGHTER EX 3** – Arika (Japão) / Capcom (Japão), 2000.

**STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION** – Capcom (Japão) / Idem, 1992.

**STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR** – Capcom (Japão) / Idem, 1991.

**STREET FIGHTER III: 2ND IMPACT – GIANT ATTACK** – Capcom (Japão) / Idem, 1998.

**STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE – FIGHT FOR THE FUTURE** – Capcom (Japão) / Idem, 1999.

**STREET FIGHTER III: NEW GENERATION** – Capcom (Japão) / Idem, 1997.

**STREET FIGHTER IV** – Capcom (Japão) / Idem, 2008.

**STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER** – Capcom (Japão) / Idem, 2001.

**STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER** – Capcom (Japão) / Idem, 2002.

**STREET FIGHTER ZERO 3: SAIKYO DOJO** – Capcom (Japão) / Idem, 1999.

**STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING** – Capcom (Japão) / Idem, 1992.

**STREET FIGHTER II: HYPER FIGHTING** – Capcom (Japão) / Idem, 2006.

**SUPER GEM FIGHTER MINI MIX / POCKET FIGHTER** – Capcom (Japão) / Idem, 1997.

**SUPER MARIO BROS.** – Nintendo (Japão) / Idem, 1985.

**SUPER STREET FIGHTER II HD REMIX** – Capcom (Japão) / Idem, 2008.

**SUPER STREET FIGHTER II TURBO** – Capcom (Japão) / Idem, 1994.

**SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS** – Capcom (Japão) / Idem, 1993.

**TEKKEN 3** – Namco (Japão) / Idem, 1996.

**TEKKEN 4** – Namco (Japão) / Idem, 2001.

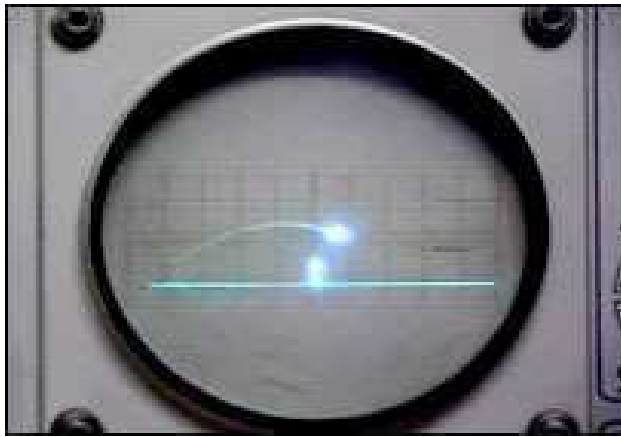
**TEKKEN 5** – Namco (Japão) / Idem, 2004.

**TEKKEN 5: DARK RESURRECTION** – Namco Bandai (Japão) / Idem, 2006.

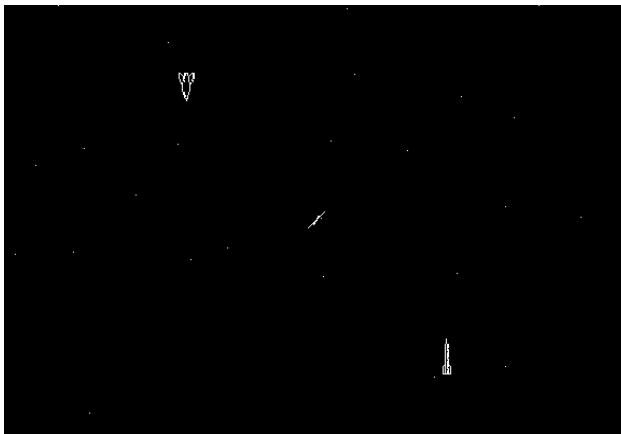
- TEKKEN 6** – Namco Bandai (Japão) / Idem, 2007.
- TEKKEN 6: BLOODLINE REBELLION** – Namco Bandai (Japão) / Idem, 2009.
- TEKKEN TAG TOURNAMENT** – Namco (Japão) / Idem, 1996.
- TEKKEN: DARK RESURRECTION** – Namco Bandai (Japão) / Idem, 2006.
- TENNIS** – Activision (Estados Unidos) / Idem, 1981.
- THE INCREDIBLE HULK** – Edge of Reality (Estados Unidos) / Sega (Japão), 2008.
- THE KING OF FIGHTERS 2001** – Eolith (Coreia) / SNK (Japão), 2001.
- THE KING OF FIGHTERS 94** – SNK (Japão) / Idem, 1994.
- THE KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT** – Eolith (Coreia) / SNK Playmore (Japão), 2004.
- THE KING OF FIGHTERS 95** – SNK (Japão) / Idem, 1995.
- THE KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT** – SNK Playmore (Japão) / Idem, 2004.
- TOM CLANCY'S H.A.W.X** – Ubisoft Romênia (Romênia) / Ubisoft Entertainment (França), 2009.
- TONY HAWK'S DOWNHILL JAM** – Supervillain Studios (Estados Unidos) / Activision (Estados Unidos), 2006.
- TONY HAWK'S PRO SKATER** – Shaba Games (Estados Unidos); Neversoft Entertainment (Estados Unidos) / Activision (Estados Unidos), 2001.
- TOP GEAR** – Gremlin Graphics (Inglaterra) / Kemco (Japão), 1992.
- TOP GEAR 2** – Gremlin Graphics (Inglaterra) / Kemco (Japão), 1993.
- TROPICO** – PopTop Software (Estados Unidos) / Gathering of Developers (Estados Unidos), 2001.
- TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE** – Tectoy (Brasil); Westone (Japão) / Tectoy, 1993.
- TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS** – Tectoy (Brasil); Westone (Japão) / Tectoy, 1994.
- VAMPIRE CHRONICLE FOR MATCHING SERVICE** – Capcom (Japão) / Idem, 2000.
- VAMPIRE HUNTER 2: DARKSTALKERS REVENGE** – Capcom (Japão) / Idem, 1997.
- VAMPIRE SAVIOR 2: THE LORD OF VAMPIRE** – Capcom (Japão) / Idem, 1997.
- VAMPIRE: DARKSTALKERS COLLECTION** – Capcom (Japão) / Idem, 2005.
- WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?** – Broderbund Software (Estados Unidos) / Idem, 1985.
- WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?** – Broderbund Software (Estados Unidos) / Idem, 1990.

## **ANEXOS**

## Anexo 1 – imagens de jogos digitais



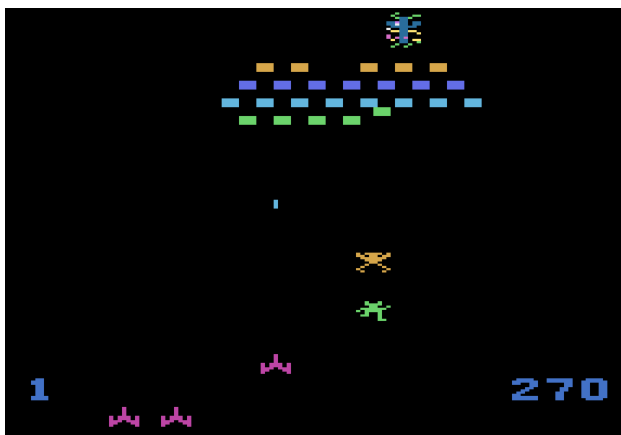
Anexo 1.1 – *Tennis for two* (fonte: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Tennis\\_for\\_Two.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Tennis_for_Two.jpg)>)



Anexo 1.2 – *Spacewar* (fonte:< <http://spacewar.oversigma.com/>>)



Anexo 1.3 – *Pong* (fonte:<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f8/Pong.png/220px-Pong.png>>)



Anexo 1.4 – *Communist Mutants From Space* (font:<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f2/Commimutants.png>>)



Anexo 1.5 – Cartaz de *Communist Mutants From Space* (fonte: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/85/Communist\\_Mutants\\_from\\_Space\\_cover.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/85/Communist_Mutants_from_Space_cover.jpg)>)



Anexo 1.6 – *Doom* (fonte: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/89/Doom\\_darkness.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/89/Doom_darkness.png)>)



Anexo 1.7 – *Wolfenstein 3D* (fonte: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/69/Wolf3d\\_pc.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/69/Wolf3d_pc.png)>)



Anexo 1.8 – *Kuma / War* – Missão 16 - *Battle in Sadr City* (fonte: <<http://www.kumawar.com/BattleinSadrCity/screenshots.large.2.php>>)



Anexo 1.9 – *Al-Qawwat-Khasa* (fonte:< <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/01/Spf9.jpg>>)



Anexo 1.10 – *Tahta-Hisar – Through the Narrow street of Hebron level 2 (massacre)* (fonte:< [http://www.underash.net/images/resize%20of%20us\\_12\\_1.jpg](http://www.underash.net/images/resize%20of%20us_12_1.jpg)>)



Anexo 1.11 – *Pac-man* (fonte:< <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/59/Pac-man.png>>)



Anexo 1.12 – Ambientação da primeira tela de *Pitfall*



Anexo 1.13 – Alteração do design do cenário e permanência da ambientação em *Pitfall*



Anexo 1.14 – Cenário inicial do jogo *Enduro*



Anexo 1.15 – Variação ambiental e manutenção do design de cenário em *Enduro*



Anexo 1.16 – Ken executando um *Tatsu Maki Senpuu Kyaku*



Anexo 1.17 – Ryu executando um *Tatsu Maki Senpuu Kyaku*



Anexo 1.18 – Ryu executando um *Shouryuken*



Anexo 1.19 – Ken executando um *Shouryuken*





Anexo 1.20 – Ryu executando um *Hadouken*



Anexo 1.21 – Ken executando um *Hadouken*



Anexo 1.22 – Dhalsin, um corpo exótico em *Street Fighter II: the world warrior*



Anexo 1.23 – Dhalsin demonstrando a capacidade elástica de seus braços



Anexo 1.24 – Dhalsim executando um *Yoga Flame*



Anexo 1.25 – Blanka aplica um choque elétrico como uma enguia



Anexo 1.26 – Blanka remetendo à formação esférica de um tatu



Anexo 1.27 – Blanka morde seu adversário, acentuando a sua percepção como animal





Anexo 1.28 – Panorama do *Brazil* apresentado em *Night warrior's: darkstalkers' revenge*



Anexo 1.29 – Tela de seleção de cenário do jogo *Vampire Hunter: darkstalkers' revenge*



Anexo 1.30 – Panorama do cenário *Green scream* vinculado ao *Brazil* apresentado em *Darkstalkers 3: the lord of vampire*



Anexo 1.31 – Panorama do cenário *Green scream* vinculado ao *Brazil* apresentado em *Vampire Hunter 2: darkstalkers revenge*



Anexo 1.32 – Ao fundo, Blanka e Rikuo compoem cenário litorâneo de *Super Gen Fighter Mini Mix*



Anexo 1.33 – Localização do cenário *Brazil* no mapa-múndi apresentado em *Street Fighter Alpha 3*



Anexo 1.34 – Caracterização de Blanka em *Street Fighter Alpha 3*



Anexo 1.35 – Uma Amazônia jurássica como possibilidade de roteiro em *Cruisin Exotic*





Anexo 1.36 – Localização de cenário brasileiro no mapa-múndi apresentado em *Street Fighter IV*



Anexo 1.37 – Ryu e Blanka no cenário *Inland Jungle* situado no *Brazil* apresentado em *Street Fighter IV*



Anexo 1.38 – Blanka e Ryu no cenário *Pitch-Black Jungle* apresentado em *Street Fighter IV*



Anexo 1.39 – Tela de localização do *Brazil* de *The King of Fighters 94*



Anexo 1.40 – Recriação do cenário *Brazil* de *The King of Fighters 94* apresentada na edição comemorativa *The King of Fighters 94 Re-Bout* (SNK Playmore, 2004)



Anexo 1.41 – Cenário do grupo formado por Clark, Heidern e Ralf em *The King of Fighters 95*



Anexo 1.42 – Localização do cenário *Brazil* no mapa-múndi apresentado em *Street Fighter Alpha*



Anexo 1.43 – Bob Wilson no cenário *Pao Pao Café 2* de *Fatal Fury 3: road to the final victory*





Anexo 1.44 – Richard Meyer no cenário *Pao Pao Cafe* de *Fatal Fury*



Anexo 1.45 – Caracterização de Richard Meyer em *The King of Fighters Maximum Impact*



Anexo 1.46 – Bob Wilson na tela de seleção de personagem de *Real Bout 2: the new comers*



Anexo 1.47 – Inscrição em “português”, palmeiras e o Pão de Açúcar no cenário *Beach* de *Tekken 4*



Anexo 1.48 – Eddy Gordo e Christie Monteiro em *Tekken 5* (Namco, 2004)



Anexo 1.49 – Caracterização de Eddy Gordo em *Tekken 6* (Namco Bandai, 2007)



Anexo 1.50 – Caracterização Christie Monteiro em *Tekken 6* (Namco Bandai, 2007)



Anexo 1.51 – Sol, Palmeira e a sensual Christie Monteiro no cenário *Beach* de *Tekken 4*





Anexo 1.52 – Selene Strike, personagem brasileira feminina inserida no jogo *Ready Rumble 2 Boxing* (Midway, 1999)



Anexo 1.53 – Selene Strike e Michael Jackson em *Ready 2 Rumble Boxing*: round 2 (Midway, 2000)



Anexo 1.54 – Pupa na tela de seleção de personagem de *Rage of the dragons*



Anexo 1.55 – Adriana na tela de seleção de personagem de *Fighter's Destiny 2*



Anexo 1.56 – Bob na tela de seleção de personagem de *Fighter's Destiny*



Anexo 1.57 –Tela de localização do cenário amazônico de Oro em *Street Fighter III: new generation*



Anexo 1.58 Elena na tela de seleção de personagem de *Street Fighter III: new generation*



Anexo 1.59 – Tela de localização do cenário de Oro em *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack*





Anexo 1.60 – Cenário de Oro em *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack*



Anexo 1.61 – Tela de localização do cenário de Sean em *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack*



Anexo 1.62 – Ken enfrenta Sean na São Paulo de *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack*



Anexo 1.63 – Cenário de Sean em *Street Fighter III: new generation*



Anexo 1.64 – Tela de localização do cenário de Sean em *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future*



Anexo 1.65 – Tela de localização do cenário de Oro em *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future*

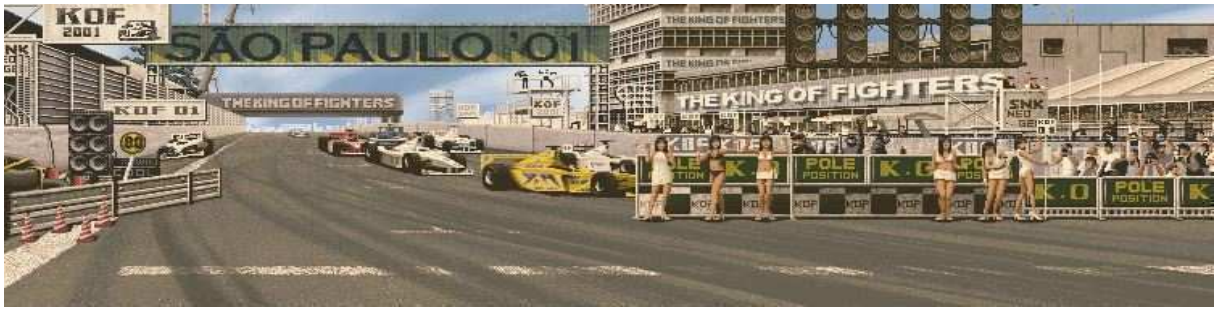


Anexo 1.66 – Cenário de Oro em *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future*



Anexo 1.67 – Oro descansa no canto superior direito do cenário *Jungle* de *Capcom Fighting Evolution* (Capcom, 2004)





Anexo 1.68 – *Blazil* (sic) representado como São Paulo em *The king of Fighters 2001* (cenário A)



Anexo 1.69 – *Blazil* (sic) representado como São Paulo *The king of Fighters 2001* (cenário B)



Anexo 1.70 – Possível representação de construção colonial brasileira apresentada em cenário de *Capoeira Fighter 2: brazilian batizado*



Anexo 1.71 – Trident, uma monstruosa criatura capoeirista apresentada em *Eternal Champions*



Anexo 1.72 – Corpos brancos apresentados em *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament*



Anexo 1.73 – Novas possibilidades de representação para corpos vinculados ao Brasil



Anexo 1.74 – Cenário vinculado ao Brasil exposto em *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament*



Anexo 1.75 – Tela de localização de pista no cenário *Rain Forest* de *Top Gear*





Anexo 1.76 – Trecho desmatado no cenário Rain Forest de Top Gear



Anexo 1.77 – O Brasil na representação da América do Sul exposta em Top Gear 2 (Gremlin Graphics, 1993)



Anexo 1.78 – Representação do Brasil como Rio de Janeiro em Road Rash 3: tour de force (Electronic Arts, 1995)



Anexo 1.79 – O Rio de Janeiro como um dos exóticos roteiros de Need for Speed Nitro (versão do Nintendo DS)



Anexo 1.80 – Localização do Rio de Janeiro na América do Sul de *Mario is Missing*



Anexo 1.81 – Apresentação do Cristo Redentor como um dos pontos turísticos da cidade Rio de Janeiro em *Mario is Missing*



Anexo 1.82 – Apresentação do Pão de açúcar como um dos pontos turísticos da cidade do Rio de Janeiro em *Mario is Missing*



Anexo 1.83 – Apresentação da Praia de Copacabana como um dos pontos turísticos da cidade do Rio de Janeiro em *Mario is Missing*





Anexo 1.84 – Corpo do brasileiro assassinado no necrotério (*Driver 2: back on the streets*)



Anexo 1.85 – Apresentação da cidade Rio de Janeiro em *Driver 2: back on the streets*



Anexo 1.86 – Exposição da Baía de Guanabara em *Tony Hawk's Pro Skater 3*



Anexo 1.87 – Referência à cidade do Rio de Janeiro como cenário de *Tony Hawk's Downhill Jam*



Anexo 1.88 – Detalhe da caracterização do Rio de Janeiro em *Shadow Hearts: from the new world* (2005)



Anexo 1.89 – Insignia *SEAL Trident* apresentada na tela inicial do jogo *Socom II: U.S Navy SEALs*



Anexo 1.90 – *Amazônia*, localização do laboratório terrorista de drogas de *Socom II: U.S Navy SEALs*



Anexo 1.91 – Possível referência à hidrelétrica de Itaipu em *Socom II: U.S Navy SEALs*



Anexo 1.92 – Favela, uma localidade do cenário Rio de Tony Hawk's Downhill Jam



Anexo 1.93 – Tela de localização do cenário da Barra Beach, Brazil em Fifa Street 2



Anexo 1.94 – Detalhe do cenário Barra Beach, Brazil apresentado em Fifa Street 2



Anexo 1.95 – Detalhe do cenário Favela, localizada no Brazil de Fifa Street 2





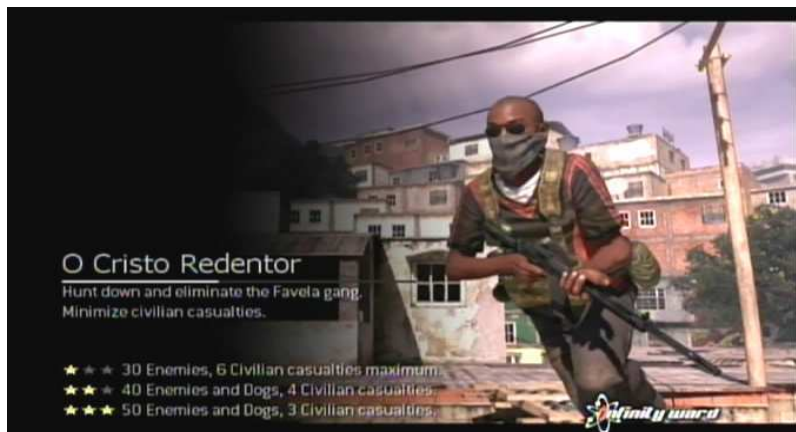
Anexo 1.96 – Detalhe do cenário *Samba* apresentado em *Fifa Street 3*



Anexo 1.97 – Destaque para Ronaldinho Gaúcho na tela de apresentação de *Fifa Street 3*



Anexo 1.98 – Favela brasileira apresentada na introdução do jogo *The incredible Hulk*



Anexo 1.99 – Antagonista apresentado na tela que antecede a missão *O Cristo Redentor* de *Call of Duty: modern warfare 2* (modo *special ops*)



Anexo 1.100 – inserção de árabes-muçulmanos na favela brasileira de *modern warfare 2*

## Anexo 2 – Imagens de filmes



Anexo 2.1 – Caracterização de antagonista no filme *Black Hawk Down*



Anexo 2.2 – Caracterização de antagonista no filme *Blood Diamond*



Anexo 2.3 – Antagonista com camiseta de time esportivo em *Blood Diamond*