



ISSN 1984-5634

ARTIGO

GUARDIÕES DO “BRASIL VERDE”: REPRESENTAÇÕES DO BRASIL AMAZÔNICO EM JOGOS ELETRÔNICOS DA DÉCADA DE 1990

*Guardians of “Green Brazil”: representations of Amazon
Brazil in electronic games from the 1990s*

RODRIGO JOSÉ RODRIGUES MACIEL¹
GILBERTO FREIRE DE SANTANA²

RESUMO

Este estudo tem como objetivo categorizar e analisar as representações do Brasil em jogos eletrônicos estrangeiros produzidos na década de 1990, especialmente aqueles que abordam elementos identitários relacionados ao universo amazônico. Esta pesquisa terá como principal fonte de análise jogos de luta produzidos na década de 1990, como *Street Fighter II: The World Warriors* (1991), *Fight Fever* (1994) e *Darkstalkers: The Night Warriors* (1994), discutindo as pontes entre a potência metafórica da imagem digital e sua relação com o Brasil. A metodologia utilizada é a semiótica peirceana, buscando identificar as mensagens expressas pelos signos em tela. Esta pesquisa justifica ter como principal fonte os jogos digitais entendendo-os como um produto cultural com significativa relevância na indústria do entretenimento, exigindo maior adesão por parte da comunidade acadêmica. Ao final da trajetória desta pesquisa, descrevemos como essas representações dialogam entre si e como simbolizam aspectos da Amazônia no imaginário estrangeiro.

PALAVRAS-CHAVE: Amazônia; Jogos eletrônicos; Semiótica.

ABSTRACT

This study aims to categorize and analyze the representations of Brazil in foreign electronic games produced in the 1990s, especially those that address identity elements related to the Amazonian universe. This research will have as its main source of analysis fighting games produced in the 1990s, such as *Street Fighter II: The World Warriors* (1991), *Fight Fever* (1994) and *Darkstalkers: The Night Warriors* (1994), discussing the bridges between the metaphorical potency of the digital image and its relationship with Brazil. The methodology used is the peircean semiotics, seeking to identify the messages expressed by the signs on screen. This research justifies having digital games as its main source by the understanding of it as a cultural product with significant relevance in the entertainment industry, requiring greater accession by the academic community. At the end of the trajectory of this research, we describe how these representations dialogue with each other and how they symbolize aspects of the Amazon in the foreign imagination.

KEYWORDS: Amazon; Electronic games; Semiotics.

EDITOR-CHEFE:

Andrei Marcelo da Rosa

EDITORE-GERENTE:

Rame Ferreira

SUBMETIDO: 09/05/2024

ACEITO: 11/07/2024

COMO CITAR:

MACIEL, R. J. R.; SANTANA, G. F. Guardiões do “Brasil Verde”: representações do Brasil Amazônico em jogos eletrônicos da década de 1990. *Aedos*, Porto Alegre, v. 16, n. 38, p. 9-27, jan.–jun., 2025.

<https://seer.ufrgs.br/aedos/>

- 1 Graduado em Licenciatura em História pela Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL; Bolsista pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC/UEMASUL Pesquisador do Grupo de Estudos Literários e Imagéticos – GELITI e integrante do Núcleo de Estudos Literários e Linguísticos – NELLI. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3462-5482>. E-mail: rodrigojrmaciel@gmail.com
- 2 Professor da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), coordenador do Curso de Mestrado em Letras/UEMASUL, docente permanente do Curso de Mestrado de Letras da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), líder do Grupo de Estudos Literários e Imagéticos – GELITI e coordenador do Núcleo de Estudos Literários e Linguísticos – NELLI. Doutor em Teoria Literária pela UFRJ (2011). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3018-3018>. E-mail: gilbertosantana@uemasul.edu.br

INTRODUÇÃO

Em sua gênese como ofício científico, a escrita da história teve como uma de suas principais bases as fontes documentais, negligenciando outros bens culturais como portadores de historicidade, como aqueles pertencentes às fontes orais ou relacionadas ao mundo das imagens. Dessa forma, essa escrita se consolidou, a partir das ideias positivistas que prevaleceram no século XIX, como um meio legítimo e portador do saber inquestionável.

Tendo essa gênese sido marcada pela oposição ao paradigma positivista, a Escola dos *Annales* – movimento historiográfico de origem francesa, que teve como seus expoentes os historiadores Lucien Febvre e Marc Bloch – passou a pautar uma renovação para o campo da historiografia, um movimento alcunhado como “Revolução francesa da historiografia”. A Escola dos *Annales* propunha uma amplitude dos estudos históricos, esquivando-se da tradicional Histórica Política – focada nos grandes personagens e em documentos “oficiais” –, voltando-se para a compreensão de novos temas e para a utilização de novas fontes históricas. A pretensão dos jovens historiadores era fugir da redução simplista de eventos históricos complexos a um simples jogo de poder entre os “grandes homens”, conferindo uma profundidade mais abrangente, fazendo uma nova historiografia mais plural em todos os seus aspectos, sem perder de vista o rigor necessário para o fazer científico (BURKE, 1991).

Em um movimento contrário ao início da produção historiográfica, o último século tem como uma de suas principais características a propagação dos novos meios de comunicação, a velocidade e a condução cada vez mais veloz da informação, com a presença de expressões artísticas e culturais que permitiram uma nova forma de ser e estar no mundo. A expansão do movimento dos *Annales* conflui com a discussão desses novos materiais como também portadores de um discurso histórico. A “Revolução Documental” surge como uma abertura para que os historiadores, mesmo com forte resistência de seus pares, pudessem utilizar-se de fontes históricas para além dos documentos escritos oficiais, concedendo espaço a toda produção cultural humana como marcas do passado, tais como a literatura, histórias em quadrinhos, artes plásticas, cinema e outros documentos audiovisuais que passaram a ser vistos como objeto e fonte para a historiografia (BURKE, 1991).

Mais recentemente, os *videogames*, ou jogos eletrônicos,³ constituem-se como uma mídia audiovisual interativa pertencente ao mercado de entretenimento de massa que, por sua grande valorização comercial, se tornaram – aos olhos de historiadores – fontes culturais relevantes para a historiografia por possuir representações de um passado histórico em suas narrativas. Assim como o cinema, estas já foram apropriadas e re-visitadas como parte de um projeto político das quais representações contraditórias, sobretudo ligadas a nacionalidade, entram em conflito, em uma “luta” de representações (CHARTIER, 1991).

Partindo disto, a proposta desta pesquisa é categorizar e analisar as representações do Brasil em jogos eletrônicos estrangeiros produzidos na década de 1990, especialmente aqueles que abordam elementos identitários relacionados ao universo amazônico. Nesse sentido, é de suma importância voltar-se para o estudo de produções midiáticas que tratam de processos representacionais da Amazônia,

3 A fim de evitar excesso de estrangeirismo na escrita do trabalho, evitou-se termos como *game* e *videogame*, utilizando predominantemente as expressões jogos eletrônicos ou jogos digitais, que serão utilizadas de forma generalizante a fim de designar tal conteúdo midiático.

analisando e identificando o conjunto de características presentes no imaginário social do estrangeiro e as ideias associadas à sociedade e à cultura brasileira.

Assim, certos personagens, elementos gráficos e cenários de um jogo devem ser considerados como parte de um todo. Os personagens de jogos eletrônicos elencados aqui são formados por um conjunto significativo, sendo um entorno simbólico que pode ser analisado por si mesmo, relacionando-o ao jogo a qual pertence. Pode ser igualmente analisado com relação a outros personagens de outras franquias, permitindo colocar em evidência uma teia de signos que se traduz em ideias que podem ou não contrastar em sua forma de representação – a forma como um determinado imaginário estrangeiro constrói o país amazônico, o “Brasil Verde”.

Dito isso, a pesquisa será conduzida pelos conceitos de representação e apropriação, de Roger Chartier (1991), para o qual a representação, em primeiro momento, define-se como a forma com que os homens constroem intelectualmente a realidade circundante, formando sentidos e significados. Não se trata de uma construção objetiva, mas está sujeita à posição social e aos interesses de quem a produz, sendo um conceito que evoca multiplicidade, subjetividade e contradição. Por outro lado, o conceito de apropriação, para Chartier (2002), faz alusão à pluralidade de interpretações do receptor em relação ao discurso, em que a subjetividade constrói e potencializa sentidos, alterando a forma que o sujeito percebe a realidade e a si mesmo. Em síntese, o conceito de apropriação remete à forma que o indivíduo incorpora determinado discurso, sendo uma prática ativa – nem sempre consciente – que resulta em uma nova visão de mundo. Dessa forma, a pesquisa parte da análise destes produtos audiovisuais – jogos eletrônicos estrangeiros – para a investigar a representação da identidade nacional brasileira, problematizando os estereótipos ligados à brasilidade.

Esta pesquisa se justifica por atuar em uma perspectiva transdisciplinar, tendo jogos eletrônicos [*videogames*] como fonte histórica, entendendo-os como um produto cultural com significativa relevância na indústria de entretenimento. Isso faculta uma maior observância de possíveis entrecruzamentos com diversos campos do conhecimento, mesmo apresentando significativo destaque no cotidiano no que se refere à influência da cultura digital na sociedade. Os jogos digitais hoje constituem um produto de amplo alcance do mercado (FORBES, 2023) principalmente em solo brasileiro, liderança no consumo deste mercado em relação a países da América Latina, chegando a competir com grandes países desta indústria como Estados Unidos e Japão.

Zambon (2020), ao analisar o mercado de *games*, informa que a indústria movimentou cerca de US\$148,8 bilhões, com a previsão de quase US\$200 bilhões de dólares em 2022, sendo, para o autor, o setor de entretenimento com o maior crescimento entre 2017 a 2021. Ou seja, é inegável a existência de uma indústria multibilionária, que possui um sistema complexo de inserção cultural global por meio de *Arcades*, jogos para celular, *consoles* domésticos e redes sociais, mas que ainda não possui suficiente crítica e análise por parte das Ciências Humanas como um todo. Isso torna necessária a inserção deste objeto nos debates historiográficos, tanto em sua condição como fonte para investigação histórica quanto como condutor de determinados discursos históricos.

O percurso realizado categoriza a pesquisa enquanto explicativa-qualitativa, por ter como foco a investigação da gênese e das configurações determinantes em relação ao fenômeno estudado, tendo como objetivo, por meio de instrumentos teóricos, captar a rede de significados em relação ao objeto estudado (GIL, 2002). Neste caso, a forma como são construídas as representações sobre o Brasil em

produtos midiáticos estrangeiros – os jogos eletrônicos. Portanto, a análise dos objetos se dá dentro dos paradigmas da interpretação crítica, que segundo Eco (1992), compreende-se como a atitude do analista em focar-se apenas no sentido e na produção do sentido proporcionado pelo objeto, ou seja, “o que é” comunicado e “como” ele se expressa. A partir daí, então, em um movimento de indução, o objeto é utilizado pelo analista para compreender um quadro geral, tirando informações parciais e conectando-as com fontes extratextuais.

Inicialmente foi realizado um levantamento bibliográfico acerca da temática, além de outras questões que tangem esta pesquisa – como identidade nacional, representação da brasilidade e a discussão acerca da utilização dos *videogames* como objeto e fonte para a historiografia. Tendo em vista o – até então – escasso espaço que os jogos eletrônicos possuem dentro da historiografia quando comparado a sua presença em um cotidiano global, se tornou necessário visitar e partilhar o conhecimento e as considerações teóricas de outras áreas, que convergem acerca do objeto estudado.

Posteriormente, foi criada uma lista de jogos que possuem personagens brasileiros ou que têm o Brasil como cenário do enredo, escolhendo os jogos que foram utilizados na análise por meio de um critério que privilegia fontes com a maior qualidade de informações. Dessa forma, o percurso metodológico em relação ao estudo de caso pode ser sintetizado em quatro passos: 1) estudo e classificação do jogo escolhido; 2) análise semiótica do personagem; 3) ampliação das bases de informações como revistas, manuais e portais especializados em jogos digitais; 4) teste prático do jogo em questão, ou seja, contato entre o pesquisador e as fontes. Já as análises são apresentadas dentro de uma mesma disposição: apresentação do jogo, personagens presentes no plantel do jogo e suas respectivas nacionalidades (possibilitando traçar um panorama quantitativo de brasileiros/latinos por jogo em relação a outras nacionalidades), apresentação do personagem, leitura semiótica, análise do cenário e da trilha sonora.

No concerne aos aspectos visuais próprios dos jogos digitais, a pesquisa também utilizará da semiótica peirceana como base central, tendo como ênfase os estudos de Santaella (1995; 2002; 2012), a fim de investigar o *design* dos personagens brasileiros e de seus respectivos cenários, buscando identificar as mensagens expressas pelos signos em tela. Em vista disso, a semiótica peirceana oferece ao pesquisador uma estrutura de análise adequada que pode ser aplicada não somente em casos de análise de imagens, mas também, em um contexto mais amplo, na interpretação de elementos visuais. Ela permite, assim, uma investigação eficaz das diversas instâncias de representação a qual tais elementos se constituem. A teoria de Charles Peirce oferece, em síntese, uma estrutura flexível para o entendimento do comportamento dos signos, permitindo sua utilização em diferentes formas de comunicação, se definindo como uma base sólida e complexa.

Aqui, a semiótica peirceana é empregada como metodologia com objetivo de extrair o potencial simbólico que dialoga com as representações de um padrão de nacionalidade – tais como formas, cores, vestimenta e cenário, dando maior destaque aos elementos corporais dos personagens. Compreende-se que, para Woodward (2014, p. 15), “o corpo é um dos locais envolvidos no estabelecimento das fronteiras que definem quem nós somos, servindo de fundamento para a identidade” e compondo o que Santaella (2012) define como imagens simbólicas. Estas são aquelas que, apesar de se apresentarem de forma reconhecível, portam um significado mais profundo para além da mera descrição imagética. Por outro lado, a indumentária dentro do audiovisual aparece como um elemento de caracterização e distinção

de personagens, sendo um elemento visual que desempenha funções estéticas e narrativas e que, em um nível simbólico, possui valores culturais e sociais que muitas vezes transcendem sua funcionalidade.

Para Charles Peirce, um signo pode ser definido como “alguma coisa que significa algo para alguém” (SANTAELLA, 1995, p. 22), constituindo um conector entre o objeto e o receptor. Quando o indivíduo se depara com um “signo” (símbolo, palavra, imagem, etc.), um “interpretante” (representação ou interpretação própria do indivíduo em relação ao signo) é construído em sua mente em resposta ao estímulo deste determinado signo, definido por suas características físicas ou conceituais. De acordo com a semiótica peirceana (SANTAELLA, 2002), o signo pode ser analisado e classificado a partir de três categorias fenomenológicas: primeiridade (refere-se às primeiras impressões proporcionadas por um signo, suas sensações iniciais sem um significado aprofundado), secundidade (envolve a percepção da origem e causa das sensações geradas na primeira impressão) e, por fim, terceiridade (relação entre as sensações da primeiridade em conjunto com a secundidade, gerando uma interpretação conforme as características subjetivas do sujeito e criando uma rede de significados variados). Essa forma de classificação leva em consideração a maneira como o signo se relaciona com o objeto e o nível de interpretação que ele produz ao ter contato com o indivíduo receptor da mensagem.

Entende-se que a problemática aqui desenvolvida é relevante tanto para uma discussão das imagens propagadas pela indústria dos jogos eletrônicos – compreendendo o poder político das mídias em relação ao imaginário coletivo – quanto para uma discussão epistemológica do fazer historiográfico relacionado a esse tipo de fonte. Para o desenvolvimento da problemática, coloco a seguinte questão: como os jogos digitais adaptam elementos relacionados à Amazônia e como ocorre a representação desses elementos culturais identitários?

Assim sendo, a discussão da pesquisa é composta, além da introdução e das considerações finais, por dois tópicos. O primeiro corresponde ao debate relacionado à própria historiografia que insere a discussão dos jogos eletrônicos como fonte para a escrita da história, no qual são enfocados os caminhos teórico-metodológicos para explorar as riquezas e as especificidades deste produto cultural de amplo consumo na sociedade digital. Doravante, no segundo tópico, parte-se para a análise das representações presentes nos jogos digitais, explorando personagens e cenários que remetem à cultura brasileira relacionada à Amazônia em seus aspectos visuais, sonoros e do enredo no qual emergem.

TRILHANDO UMA NOVA HISTÓRIA

Mesmo com as importantes viradas que têm como principal marco a década de 1970, a historiografia ainda avança a passos lentos e relutantes para aceitar e pensar certos tipos de fontes históricas. Inevitavelmente, em uma operação de ampliação dos horizontes em relação ao objeto, os estudos realizados acerca dos produtos audiovisuais se expandiram, chegando ao estudo da imagem. Em primeiro momento, o cinema – produção audiovisual de alto potencial lúdico –, sendo consumido nos grandes salões em experiências coletivas. Por meio dos constantes avanços tecnológicos surge a televisão, veiculadora de uma experiência individual em que espectador se torna, mesmo que aparentemente, protagonista do diálogo. Isso graças ao controle remoto – já inventado quando a televisão começa a se popularizar –, que investe em uma alta gama de comodidades e possibilidades de uso. No caso do presente, para aumentar ou diminuir a velocidade, pausar, ou até mesmo, no ápice do desinteresse do

espectador, pular para o próximo canal. O acesso e controle de tela muito evoluiu e se tornou uma ferramenta imprescindível nos tempos atuais – desde em plataformas como o *Youtube* como acesso em *streamings*.

Nessa mesma escala de acontecimentos – assim como no caso da sétima arte – os jogos digitais emergem como um catalisador do progresso atingido pelas formas de arte, ou de produtos midiáticos que o antecederam. Aqui nasce um produto visual acrescido de peculiaridades que possibilitam ao jogador/espectador uma espécie de imersão até então não experienciado. Como evolução de experiências televisivas e cinematográficas, os jogos propõem uma experiência individual de singular “protagonismo” de seu usuário. Porém, como a arte cinematográfica, o teatro, as artes plásticas (com exposições interativas), performances e outras expressões artísticas, ele se utiliza de todos os mecanismos possíveis para a constante busca da catarse, das epifanias, provocando no jogador uma experiência imersiva de um aparente “total controle” por parte do indivíduo.

Tendo a imagem como a principal base para a análise das fontes audiovisuais, muito do que foi discutido sobre o cinema na historiografia, é entendido como uma extensão válida ao se tratar do mundo dos videogames. O desafio ao lidar com uma fonte nova para a historiografia que se demonstra tão semelhante a outras do gênero audiovisual, é utilizar-se das ferramentas disponíveis ao historiador – provenientes do estudo do cinema, fotografia e televisão – de forma que não se perca a singularidade que diferencia os jogos eletrônicos de seus antecessores.

Para McLuhan (1964), os jogos objetivam, psicologicamente, liberar as tensões cotidianas do indivíduo por meio de sua inserção em um novo recorte de realidade. Já para Schuyttema (2008), o jogo digital seria uma atividade lúdica controlada por regras definidas por um sistema computacional, criando um ambiente interativo por meio de narrativas e estratégias provocativas advindas de outros produtos culturais – como o cinema e a música, por exemplo. Dessa forma, pode-se afirmar que o jogo é uma forma de entretenimento, uma produção cultural que apresenta determinado recorte da realidade para seu consumidor – o jogador –, que interage com aquela nova realidade por meio de seu avatar⁴ – o personagem. Ainda, para Robinett (2001, n.p.), os jogos digitais atuam como moldadores de diversos mundos imaginários, que mimetizam fenômenos da vida real criando “uma simulação, um modelo, uma metáfora” que está para além das leis contidas neste mundo, remetendo-se ao fantasioso. Complementarmente, para Jensen, Barreto e Valentine (2016, p. 28, tradução nossa), jogos eletrônicos podem ser definidos como “uma experiência [...] interativa na qual o jogador explora sistemas em camadas de mecânica de jogo, recursos visuais, áudio, cinemática, narrativa e/ou interação social”

Com o tempo, a individualização do processo de fruição dos jogos eletrônicos, assim como a compactação tecnológica que permitiu sua entrada dentro do ambiente residencial, fez com que houvesse uma virada dentro da indústria dos *games*. Se antes o jogo tinha que fazer com que o jogador doasse o maior número de fichas possíveis no fliperama mais próximo, agora a função do jogo é prender a atenção do jogador pelo maior tempo possível. Para tal, a criação de um bom enredo se torna essencial para a consolidação da indústria dos *games*.

Narrativas um tanto simplificadas transformaram-se em enredos com arquiteturas mais elaboradas, personagens planos perderam seus postos para protagonistas orgânicos com características e questões

4 Palavra provinda do hinduísmo, avatar. Segundo Alvarenga (2007, p. 45), no contexto de jogos eletrônicos, é o “nome dado ao personagem infográfico, que é controlado pelo usuário durante um jogo”.

identificáveis – quando não criados pelo próprio jogador, confundindo as fronteiras entre subjetividade e objetividade. A história que antes era dada e apenas jogada pelo usuário, agora é também construída por ele, carregando as marcas de sua própria reflexividade. Observar os jogos digitais por meio da narratologia é buscar explicar o funcionamento narrativo do objeto-jogo, entender suas particularidades gerais e as estratégias adotadas para inserção do jogador e suas modificações no que é considerado cânone ao objeto.

Observados como documentos históricos, os jogos eletrônicos são produtos culturais que emergem em determinado contexto sócio-histórico, não estando apartados do corpo social que o produz. Como objeto cultural, o jogo é transpassado por questões econômicas, políticas, ideológicas, culturais e, assim como outras artes, passível à técnica e à criatividade de seus idealizadores. Como sentença Johan Huizinga (2007, p. 22), “jogos como os digitais trariam as marcas diferenciadoras, as percepções e os desejos de realidade do espaço ou da sociedade que os produziu”.

O historiador deverá interrogar o jogo observando as representações conduzidas pelo objeto, a forma como aborda e discute questões do presente – independentemente se o tema é histórico, fantasioso ou ficção científica. As representações ficcionais portam, de certa forma, os papéis sociais, as hierarquias e esquemas próprios de determinado corpo social – muitas vezes levados a certa generalização ou à construção de certos estereótipos. Rodrigues (2007), partindo da psicologia social, define estereótipo como um determinado conjunto de convicções relacionadas às características (individuais ou coletivas), sendo a base de um discurso de generalização que, por mais aparentemente inofensiva ou desprovida de promoção política, acaba por soar ofensiva em alguns casos.

Ademais, para Goliot-Lété e Vanoye (2002, p. 61), “é possível postular que qualquer arte da representação [...] gera produções simbólicas que exprimem mais ou menos diretamente, mais ou menos explicitamente, mais ou menos conscientemente, um (ou vários) ponto(s) de vista sobre o mundo real”. Logo, os *videogames*, de forma geral, não são objetos ingênuos, neutros, ou apenas simples objetos de entretenimento mas, dentro do universo das representações, constroem alteridades, identidades, dissertam sobre e consolidam estereótipos pré-estabelecidos – principalmente tendo em vista que, de maneira geral, os jogos digitais são destinados a um público infante-juvenil.

O jogo, pelos signos que o constituem, possibilita uma interpretação simbólica dos elementos em tela em que, para compreendê-lo, deve-se atentar para o que está para além do sentido literal – para um outro sentido, mais complexo. O sistema simbólico que constitui cada jogo pode ser atravessado por referências culturais de origens diversas, formulando, ao final do produto, um conjunto de signos situados em um contexto sociocultural específico. Em alguns casos, o jogo pode ter a premissa de uma aventura “realista” e ao mesmo tempo construir um mundo possível, distinto da realidade do jogador, fazendo da narrativa e da estética possíveis elementos iniciais para uma análise simbólica.

Por seu componente particular de adaptar a inserção do jogar e suas modificações relacionadas ao enredo e à estética, os jogos, de certa forma, atendem à intenção do jogador – que também gera seu próprio sistema simbólico, atestando possibilidades da inexistência de sistemas rasos ou planos, mas sim mutáveis e plurais. Santos destaca que essa relação entre jogo-jogador – tendo em vista a inserção atuante que paira nessa relação – faz com que ela se torne sempre única por conta das arquiteturas de imprevisibilidade do jogo. Para o autor, “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

imprevisto” (SANTOS, 2010, p. 26). Ciente, evidentemente, de que em cada jogo, como produto acabado, circunstanciam-se limites; existe, portanto, um número previsível de “imprevisibilidades”.

Os cenários dispostos nos jogos estão voltados para a contemplação do consumidor, sendo um dos principais elementos para a imersão do jogador. Para Sato (2009), apesar de um jogo se apresentar como um momento de entretenimento que causa uma fuga do cotidiano, é a constante busca pela verossimilhança naquele universo ficcional que, ao tentar reproduzir mimeticamente o real do jogador – tanto no que concerne à lógica do jogo quanto aos aspectos visuais –, que prendem a atenção do consumidor. Em concordância com Sato (2009), Frederick Aldama (2013, p. 249, tradução nossa) afirma que tanto o *design* quanto a jogabilidade de um jogo digital têm como principal objetivo “levar os jogadores a esse lugar onde o cérebro é inundado com neuropeptídeos de recompensa, como a dopamina e a oxitocina. O *design* do jogo (não importa o gênero) depende fortemente dessa ambição dominante”. Essa busca pela verossimilhança se dá, para Sato (2009, p. 42), muito por conta do próprio conceito de *game* como é compreendido pela autora, sendo ele “resultado da interpretação de um sujeito (*game designer*) que a codifica a partir de sua compreensão da coletividade”, evidenciando este objeto como uma fonte para a leitura de imaginários sociais.

De certa maneira, percebe-se que os jogos digitais recorrem a determinados componentes de construções narrativas cinematográficas que apresentam elementos semelhantes aos que elevaram o *status* do cinema a fonte e objeto para a historiografia. Porém, suas particularidades relacionadas à inserção de seu consumidor no objeto em si faz com que exija um novo olhar sobre essa fonte – avaliando, por meio de ferramentas advindas de diversas áreas das ciências humanas, quais as metodologias e estratégias que permitem o aproveitamento máximo dos jogos eletrônicos como fonte e objeto de pesquisa histórica. Após uma breve contextualização do caminho traçado pela historiografia e das especificidades do nosso objeto de análise, parte-se para os estudos de casos que serão expostos no próximo tópico, operando com jogos eletrônicos que constroem e influenciam a forma como o povo brasileiro é representado em mídias estrangeiras. Representações estas que, muitas vezes, são genéricas e estereotipadas – visando a identificação do jogador – mas que, por outras, geram o contrário – uma terrível repulsa.

GUARDIÕES DA AMAZÔNIA

Nada escapa como parte valiosa do sistema de produção de massa da indústria de bens culturais. Os jogos eletrônicos também operam como um produto que, antes de tudo, deve ser adquirido pelo indivíduo. Os jogos, em algum sentido, herdaram, aprendem, parodiam, referenciam, plagiam e compõem outros jogos que os precederam – formando um sistema cíclico de constante auto referenciação, buscando uma renovação automática do produto. Salienta-se essa forma de operar por conta do enredo de alguns jogos aqui analisados, que acabam por assemelhar-se em demasia uns aos outros. É o caso principalmente de jogos de luta, que em sua grande maioria se apoiam na ideia de um grande torneio de artes marciais que conta com a presença de inúmeros lutadores de nacionalidades diferentes e que, por vezes, conta com a presença de um grande mal (vilão ou organização criminosa) por trás deste evento esportivo.

Os jogos escolhidos para a análise exibem, de forma geral, uma estrutura no que concerne ao enredo e aos elementos visuais – de certa “simplicidade” em sua forma-sentido quando comparado, principalmente, com obras cinematográficas. Isso, em parte, deve-se ao fato que tais jogos operam voltados para a jogabilidade de seus consumidores e pela instantânea identificação com os personagens e fácil compreensão da trama, optando por não fazer grandes investimentos em narrativas mais elaboradas. Dessa forma, a análise dos jogos eletrônicos escolhidos é centrada na figura unificada de alguns elementos do jogo ao invés da análise de todo o conteúdo midiático.

Além das ferramentas de análise de Santaella (1995; 2002; 2012) acerca da semiótica peirceana, mantém-se em mente a importância de entender os personagens estudados, de acordo com Francisco e Garone (2013), como entidades fictícias que foram idealizadas e concebidas em determinada obra. Estas que, em seu *character design*, devem trazer uma estrutura que permita identificação do consumidor por meio de características como: expressão corporal (movimento, gestos e posturas do personagem), apresentação visual (aparência física do personagem), aspectos psicológicos (características mentais e emocionais do personagem, incluindo sua personalidade, motivação e comportamento) e indumentária (roupa e acessórios originais do personagem, sem adaptação ou personalização por parte do jogador).

Nesse sentido, Ieda Tucherman (1999) observa o corpo como matéria de produção dos processos de identificação, ou seja, a questão da materialidade com que o indivíduo emprega marcas visuais à sua identidade – sendo que ora o aproxima, ora o difere na dinâmica da alteridade. Para Landis (2014, p. 2), “os trajes são uma das muitas ferramentas que o diretor tem para contar a história. Roupas comunicam detalhes sobre a personagem para a audiência, e ajuda atores a se transformarem em novas pessoas críveis”. Dessa forma, examinar o *character design* é focar no que diferencia o personagem brasileiro de outros presentes no jogo, fazendo ligação com um contexto geral e comunicando algumas das representações do Brasil em jogos digitais.

Dessa forma, todas as análises aqui postas seguem um determinado roteiro: 1) apresentação breve do jogo de origem, visando situar o universo no qual o personagem emerge e o alcance de sua representação; 2) lista descritiva de outros personagens que compõem seu universo, tornando possível fazer uma breve comparação entre a representação do Brasil e de outros países por meio da incorporação de discursos no corpo de seus personagens; 3) visão ampla das características físicas (categoria da primeiridade), estilo de luta, personalidade e a participação narrativa do personagem (categoria da secundidade); 4) análise do cenário e trilha sonora, quando disponibilizadas pelo jogo; 5) análise semiótica do quali-signo icônico do personagem.

BLANKA, DO EXÓTICO AO SELVAGEM

Street Fighter II: The World Warrior (1991) é o segundo jogo da franquia *Street Fighter*, um jogo de luta desenvolvido pela empresa nipônica Capcom, sendo reconhecido pela indústria de games como um revitalizador dos jogos de luta e tendo popularizado o gênero na década de 1990. O jogo se estrutura de forma simples: o jogador escolhe um dos personagens jogáveis para enfrentar vários combatentes em uma série de três rounds de combates um-contra-um, até ser reconhecido como campeão do torneio mundial. O sucesso comercial de *Street Fighter* tornou Blanka uma das representações mais conhecidas, reproduzidas e disseminadas da brasilidade dentro do universo dos jogos digitais, sendo o personagem brasileiro com maior visibilidade.

Conhecido por seu grande plantel de personagens jogáveis para a época, *Street Fighter II* (1991) possui oito personagens jogáveis, além de mais quatro personagens controlados apenas pela CPU – cada um com estilo de luta e estética distinta entre si. A nacionalidade é a principal base para construção do personagem – sendo, portanto, a materialização do imaginário da Capcom acerca de um “tipo ideal” nacional. Ryu (lutador de caratê e protagonista da série) e Honda (lutador de sumô), representavam o Japão; Ken (companheiro de treino de Ryu) e Guile (militar norte-americano), representam os Estados Unidos; Chun Li (lutadora de Kung Fu) é a representante da China e a única personagem feminina do jogo; Dhalsim (mestre de ioga), representa a Índia; Zangief (lutador de luta livre), representava a USSR; e Blanka, o primeiro e mais emblemático representante do Brasil nos jogos de luta. Os outros quatro personagens, Balrog (pugilista afro-americano), Vega (assassino espanhol), Sagat (mestre tailandês de Muay Thai), e M. Bison, oponente final do jogo, também de nacionalidade tailandesa, fecham a lista de personagens presentes no primeiro jogo. Ao ter seu adversário definido, o personagem do jogador é enviado ao país de origem do adversário, seu cenário contendo uma representação da paisagem de determinada nação.

Devido ao enorme sucesso comercial, *Street Fighter II* ganhou diversas atualizações até 1994, aumentando ainda mais os personagens disponíveis para o jogador. Entre eles estão: T. Hawk (lutador indígena), que representa o México; Cammy (soldado das forças especiais), representando o Reino Unido; Fei-Long (lutador de Kung Fu), mais um representante da China; Dee Jay (músico, dançarino e lutador de kickboxing), que representa a Jamaica; e Akuma (chefe secreto em *Street Fighter II* e principal rival de Ryu, também usuário do estilo *Ansatsuken*⁵); Além de formas alternativas de Ryu e Ken, conhecidas como Evil Ryu e Violent Ken.

Contrastando com os demais lutadores por seu perfil monstruoso e sua postura selvagem, Blanka, o representante brasileiro de *Street Fighter II* (1991) remete, para Santos (2006, p. 3), “não só [a] uma representação exótica, mas também pejorativa deformada”. Ele pode ser descrito como uma fera de cor esverdeada, possuindo cabelos alaranjados, presas e garras selvagens. Seu estilo de luta é peculiar, fazendo com que o lutador trave suas batalhas com um estilo símio, próximo aos movimentos de um gorila – com poucas ressalvas a movimentos que se assemelham à capoeira –, e sua incrível habilidade de expelir choques elétricos, talento adquirido após intenso treinamento com enguias. Além de sua aparência singular, Blanka, em sua primeira aparição, também não possui falas, se comunicando apenas por grunhidos e rugidos durante a luta.

A história de fundo de Blanka também é bastante curiosa. Desde o início da franquia em 1987, contando com o último jogo, *Street Fighter 6*, lançado em 2023, este tem sido um produto que perdura no mercado há cerca de três décadas. Sofreu, evidentemente, inúmeras mudanças e atualizações em sua história – elemento que impacta diretamente o enredo do primeiro personagem representante brasileiro no jogo. A história de Blanka começa com um acidente de avião na selva amazônica no final da década de 70, sendo Jimmy, uma criança estadunidense, seu único sobrevivente. Este início mostra que Blanka não é nascido em solo brasileiro, mas apenas o representante do país. Criado sozinho em meio à floresta, Blanka desenvolveu suas habilidades de caçador na fauna local, chegando a adquirir a habilidade de conduzir eletricidade ao lutar constantemente com enguias, além de obter coloração

⁵ *Ansatsuken* é um estilo de luta fictício baseado no karatê. Seu nome nasce de um neologismo linguístico japonês usado para descrever as “artes de assassinato”, sendo a arte marcial utilizada por Ryu e Ken, protagonistas da franquia de jogos de luta *Street Fighter*.

de pele verde pelo alto consumo de clorofila. Blanka participa do Torneio do Guerreiro Mundial, elemento chave da trama que está na base de todos os personagens, com o objetivo de se reencontrar com seus pais devido à alta publicidade do torneio. Por conta das transmissões na televisão, Jimmy/Blanka se reencontra com sua mãe, que o reconhece por conta das tornozeleiras utilizadas pelo lutador.

Já seu cenário também traz pontos interessantes para esta análise, tendo em vista que as representações nacionais transbordam os corpos dos personagens e circunscrevem seus cenários. A paisagem pode ser descrita como composta por pequenas casas de madeira construídas sobre palafitas à beira de um rio. Ribeirinhos e turistas assistem o duelo espalhados pela paisagem exótica. A Amazônia, composta por um conjunto de fauna e flora que ocultam mistérios e tesouros, torna-se a arena de luta de Blanka: um lugar remoto, exótico, familiar e facilmente identificável pelo jogador. Santos (2012) ressalta o ambiente natural de luta de Blanka contrastando, por exemplo, os EUA, que evocam urbanidade, desenvolvimento e poder bélico por meio das paisagens de Las Vegas e uma base da Força Aérea; e o Japão, que tem cenários como um grande dojo com tablado de madeira, remetendo ao ideal nipônico tradicionalista.

Podemos entender a construção de tais espacialidades e a ênfase no exotismo por meio dos apontamentos teórico-políticos de Edward Said que, em seu livro *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente* (2007), traz a noção de “geografia imaginativa”; esta, por meio de alegoria discursiva, transforma o espaço do *Outro* (nesse caso especificamente, o Brasil), em algo exótico. Dessa forma, a construção de cenários em jogos digitais é constituída por discursos de olhares estrangeiros que impõem a projeção de seu próprio imaginário, fazendo com que essa operação seja um fenômeno cíclico, já que é alimentada por e alimenta tal estereótipo.

Na primeiridade, tem-se as cores verde (aproximando-o da ideia de Brasil, por sua bandeira e pela floresta amazônica, cenário do personagem) e laranja (como símbolo de alegria, vitalidade, uma imagem tropical de ser). Cores chamativas e exóticas quando comparadas às tonalidades corporais de outros personagens. Cores pulsantes, acentuando um excesso de pêlos que realça a ideia de uma figura primeva, habitante de um mundo antigo quase intocável, um país exuberante e ainda um tanto primitivo. Se, por um lado, reside em Blanka o exótico, a exuberância, por outro, é habitada pelo ser em sua condição não-humana. Uma postura selvagem de uma fera bípede, armada de garras e presas afiadas. O personagem traja apenas uma calça laranja rasgada, o único traço visível de “humanidade” em Blanka, além de duas travas de metal (grilhões) em seus tornozelos, remetendo a uma fera que, em algum momento, escapou de sua reclusão/prisão – possuidor de força e poder incontáveis. Tendo em mente tais características, Blanka, na primeiridade, tem como seu quali-signo icônico a bestialidade. Seu quali-signo transmite uma ideia de primitivismo exacerbado e, pelo uso da paleta, chamativo, demasiadamente diferente, distante da civilidade. Simboliza, assim, um Brasil Selvagem como o narrado pelos viajantes europeus que passaram pelo Brasil entre os séculos XV e XIX.

Santos (2006) interpreta a representação do Brasil em *Street Fighter II* como resultado do discurso presente desde os primórdios da colonização da América Portuguesa. As primeiras imagens e textos construídos pelos viajantes que passaram pelas terras brasileiras entre os séculos XVI e XVII são os pilares de uma construção do imaginário em que o Brasil é representado como uma terra selvagem, perigosa, habitada por bárbaros considerados empecilhos para a total fruição do homem branco de suas infinitas riquezas naturais. A escrita eurocêntrica se mostra, a partir do caso de Blanka, como uma árvore de raízes profundas que gerou frutos no que concerne à representação brasileira no século XX.

Rila Estancia (assim como seu clone, Virgo Sandra), protetora da floresta Amazônica no jogo *Breakers* (1996), apesar das diferenças estéticas quando comparadas a Blanka – por não possuir muitos traços que remetem à bestialidade – também se constrói como fruto da floresta. Esse é um elemento narrativo que se repete na construção de vários personagens brasileiros em jogos digitais, atuando por meio de um estilo de luta selvagem, além de contar com garras e até mesmo com uma transformação em leão - animal que não se faz presente na fauna amazônica. Dessa forma, percebe-se a recorrência de alguns traços na forma de representação do Brasil por parte dos jogos eletrônicos produzidos na década de 1990.

GOLRIO, CORES, PENAS, PENACHOS AMAZÔNICOS

Fight Fever (1994), jogo de luta desenvolvido pela Viccom em parceria com a SNK, é o primeiro título coraeano a ser lançado para o console da Neo Geo. O jogo fez parte da tentativa de outras empresas de alcançar o grande sucesso que foi *Street Fighter II* (1991), replicando a fórmula de um jogo de luta em 2D com um número amplo de personagens de variadas nacionalidades se enfrentando em um torneio mundial. O jogo possui oito personagens jogáveis, além de dois chefes controlados pelo computador. Han Baedal e Mestre Taekuk (ambos lutadores de taekwondo) representam a Coreia do Sul; Miyuki (dançarina e única personagem feminina do jogo) e Kenji (lutador de caratê) representam o Japão; Rophen Heimer (bartender e artista marcial) representa a Alemanha; Nick Commando (soldado mascarado) representa os Estados Unidos; Chintao (monge Shaolin) representa a China; Kim Hoon (rival de Han Baedal) representa o México; e Golrio (guerreiro indígena) fecha a lista de lutadores como representante do Brasil.

Golrio é um homem indígena, utilizando tinta preta próxima aos olhos, além de acessórios e indumentárias que remetem aos povos originários. Visualmente, Golrio faz referência inteiramente aos povos indígenas brasileiros, com as cores de suas roupas referenciando as cores da bandeira nacional. Seu estilo de luta se assemelha a três personagens da franquia *Street Fighter II* (1991), sendo um amálgama dos movimentos de Blanka, golpes de sumô de E. Honda e ataques de fogo, como Dhalsim, além de usar lanças afiadas para atacar a distância. De acordo com a história disponível no manual do jogo, Golrio tem como maior objetivo vencer o torneio e, se utilizando de seu prestígio e da premiação do torneio, evitar o progresso da civilização em direção ao seu território – conseguindo, por consequência, proteger sua aldeia. Sua ambientação presente no jogo, em uma descrição rápida, baseia-se em uma ponte sobre um rio com alguns macacos passeando pela ponte durante todo o combate. Seu cenário se mostra semelhante ao de Blanka em sua estreia.

Partindo da teoria semiótica, pela primeiridade, ao observar a estética do personagem de *Fight Fever*, se evidencia a generalização relacionada às culturas indígenas que compõem o personagem, além da sua aproximação à bandeira nacional pela cor da roupa e dos acessórios. Por fim, a misticidade que rodeia o personagem – percebida pelos seus ataques de fogo e sua movimentação corporal, que lembram Blanka –, evocam o caráter exótico do personagem, o aproximando do representante brasileiro de *Street Fighter II* (1991). Logo, Golrio apresenta como quali-signo icônico um tipo de indígena místico. Seu quali-signo simboliza o Brasil dos povos indígenas, mas ainda distante de um ideal de “civilização” imposto violentamente por parte da branquitude ocidental. Por mais que o personagem não tenha tantas informações disponíveis para a análise, muito por conta do baixo alcance de seu título de estreia,

Golrio se torna relevante para a análise por se constituir como um dos únicos personagens brasileiros pertencentes a um povo indígena.

Claudia Silva – ninja que entra em um torneio de arte marciais com o objetivo de juntar dinheiro e comprar a Amazônia para fins de preservação –, do jogo *Knuckle Heads* (1992), e Liza – uma amazona da selva do Brasil que adentra em um torneio com objetivo de utilizar o prêmio em dinheiro para comprar uma fantasia para o carnaval carioca –, do jogo *Kaiser Knuckle* (1994), trazem alguns elementos estéticos (relacionados aos povos originários) e narrativos (vir/atuar como protetor da floresta) que se aproximam de Golrio.

Já Tau, personagem do jogo *Battle Arena Toshinden 3* (1996), também traz muitos elementos que fazem referência às culturas indígenas brasileiras, sendo melhor trabalhado narrativamente que Golrio. Tau é um indígena Tupinambá que busca estar sempre em conexão com a natureza, sendo um líder pacifista. Ele entra no torneio de seu universo de jogos com o objeto de restaurar o antigo império indígena no Brasil. Esteticamente, Tau é um homem indígena alto de cabelos verdes e detalhes em azul e vermelho, com desenho corporal feito com tinta branca em seus braços, trazendo elementos estéticos muito semelhantes ao estereótipo do indígena estadunidense. Sua vestimenta se resume em um colete amarelo aberto decorado com plumas coloridas e uma calça bege presa com um cinto colorido, além de andar de sandálias. Em combate, Tau utiliza uma espada gigante, demonstrando possuir grande força física. De forma geral, Tau repete as mesmas características semióticas de Golrio, tendo como quali-signo icônico o indígena místico, porém o personagem é trabalhado de forma menos generalizada – remetendo, no caso de sua arma, a uma estética mais oriental.

Em *Battle Arena Toshinden 4* (1999), Tau é substituído por Fen Barefoot, um jovem brasileiro de treze anos que habita a floresta amazônica junto com o seu avô, ganhando a vida através da pesca. Fen tem como principal arma uma lança, instrumento utilizado pelo personagem para pesca, além de contar com um pequeno porco de estimação chamado Wolfy. Assim como os personagens citados anteriormente, Fen faz parte dos elos que o discurso dos produtos midiáticos estrangeiros faz, de forma geral, da ligação entre a brasilidade e a natureza – sendo este um tema de destaque que permeia muitas das representações aqui analisadas.

Araújo *et al* (2019, p. 668), analisando a conjuntura da década de 1990, entende esta fase da representação brasileira em jogos eletrônicos como resultado de um “boom” ambiental na mídia pela constante discussão acerca de temas relacionados a questões ambientais, principalmente por conta da Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento, em 1992. Para os autores, “esse ‘boom’ se deu por meio de diversas novelas, documentários e programas jornalísticos que estrearam na época. O que, tendo como suporte material a natureza, gerou, no imaginário coletivo, uma estética atrelada à Amazônia”. Portanto, nota-se o discurso presente nesses jogos como produto das discussões ambientais da época, principalmente presente na personagem Claudia Silva, que tem como principal objetivo – em *Knuckle Heads* (1992) – utilizar o dinheiro do torneio para comprar a Amazônia a fim de preservá-la. Acerca da representação da Amazônia em mídias digitais, Barreto e Jensen (2020) afirmam que

Embora as origens dos meios de comunicação analisados variem, a inclusão da natureza, incluindo imagens de uma realidade exótica amazônica, esteve frequentemente presente, enquadrando o país como um lugar exótico. Por ser um país complexo cultural e socioeconômico, o Brasil deve ser representado

e visto para além do seu exotismo. Ou seja, a composição geográfica do país, incluindo seu clima e recursos naturais, deveria ser examinada no contexto das pessoas que viveram no Brasil, e não a partir da visão de um estrangeiro e, em certa medida, de um colonizador: de uma visão indomada e terra selvagem que pode ser explorada (BARRETO; JENSEN, 2020, p. 1668, tradução nossa).

Por outro lado, mesmo que haja certa visibilidade no assunto, tais representações não apenas não reportam a realidade amazônica como tratam o assunto com certos estereótipos vagos. É o que pode ser notado na caracterização de Golrío, por exemplo, ou no estilo de luta bestial e símio que circunda personagens que remetem às culturas indígenas. O mesmo pode ser dito em razão da recorrência do cenário amazônico – que geralmente aparece como um lugar mítico –, alvo de diversas interpretações para imaginário estrangeiro.

RIKUO, NAS ÁGUAS AMAZÔNICAS

Em *Darkstalkers: The Night Warriors* (1994), primeiro jogo da franquia *Darkstalkers*, é um jogo de luta que, assim como *Street Fighter*, foi desenvolvido pela Capcom seguindo a mesma fórmula desta franquia. Porém, ao invés de contar com lutadores de artes marciais tendo a nacionalidade como núcleo para a criação dos personagens, em *Darkstalkers*, os personagens são monstros e criaturas de diversas partes do mundo que se uniram em um torneio organizado por Demitri Maximoff. O objetivo é descobrir quem é o monstro mais forte e apto a enfrentar Pyron, um demônio alienígena que invadiu a Terra com o objetivo de tomá-la. O jogo possui doze personagens no total, dez destes jogáveis. A múmia egípcia, Anakaris; o samurai amaldiçoado nipônico, Bishamon; o vampiro da Romênia, Demitri Maximoff; a mulher gato norte-americana, Felicia; o lobisomem inglês, Jon Talbain (também conhecido como Gallon); o zumbi astro do rock australiano, Lord Raptor (também conhecido como Zabel Zarock); a Súcubo⁶ escocesa, Morrigan Aensland; o “pé grande” da cultura canadense, Sasquatch; a criatura dos livros de Mary Shelley, Victor von Gardenhiem; uma máquina de guerra mexicana, Huitzil; o alienígena com habilidades pirotécnicas e chefe final do jogo, Pyron; e Rikuo (ou Aubath, na versão nipônica do jogo), rei de um lugar submerso sediado na Amazônia, conclui a lista de participantes do torneio.

Rikuo é um tritão que habita as profundezas da Amazônia; com características físicas de peixe, olhos grandes e expressivos, além de um corpo esguio com pele escamosa, barbatanas nas laterais do rosto e uma crista que percorre desde o topo de sua cabeça até a parte inferior das costas. Suas mãos e pés terminam em garras afiadas, indicando sua natureza predatória. A coloração de suas escamas varia entre o verde e amarelo, fazendo referência, mais uma vez, às cores da bandeira do Brasil. Sua personalidade é definida no jogo como um rei atencioso. Seu estilo de luta se sustenta em suas habilidades especiais de um tritão: ele pode se transformar em diferentes tipos de vida marinha; nadar e respirar debaixo d’água; se comunicar com outras criaturas oceânicas; invocar ventos e as ondas oceânicas e estimular fenômenos climáticos durante a batalha.

6 O termo “Súcubo” (do latim *succubus*, de *succubare*) refere-se a uma figura presente na mitologia celta, sendo representada como um demônio do sexo feminino que entra nos sonhos dos homens com o objetivo de ter relações sexuais, roubando a força vital através do ato. A aparência do súcubo pode variar, mas geralmente é descrita como uma entidade de beleza sedutora, muitas vezes com asas de morcego e seios proeminentes. Além disso, apresenta características demoníacas como chifres e cascos (Ayers, 2011).

O enredo de Rikuo, pela natureza do jogo, encontra-se como o mais místico entre os personagens brasileiros selecionados nesta pesquisa. Na história do jogo, existia um reino gigantesco com cerca de trinta mil tritões, nas profundezas da Amazônia. Num dia fatídico, o sereno império aquático encontrou sua ruína devido a um poderoso terremoto e uma erupção vulcânica devastadora. Rikuo, o imperador e herói venerado, emergiu como o único sobrevivente desse desastre catastrófico. Ao descobrir que Pyron era o arquiteto por trás desse mal indizível, Rikuo jurou uma determinação inabalável: deter o responsável por essa tragédia e restaurar a grandeza perdida de seu império, procurando e protegendo todos os sobreviventes do seu reino.

O cenário de luta, com o nome de *Floresta Alagada* (em uma tradução literal), encontra-se em uma Amazônia mística e fictícia, com plantas e flores espalhadas em um fundo de grandes ruínas de uma civilização perdida, com esqueletos e barcos abandonados por toda a arena. As araras e pequenos macacos fazem a função de espectadores do combate, estendendo-se entre as árvores e as flores do cenário. Um pequeno e curioso arco-íris se apresenta entre duas cachoeiras na margem esquerda do cenário. Este ambiente relaciona-se diretamente com o quali-signo icônico de Rikuo, dialogando entre elementos exóticos e místicos.

Analisando o personagem pela semiótica peirceana, na primeiridade, o físico de Rikuo remete, assim como Blanka, a um ideal de selvageria – com escamas e garras afiadas que o caracterizam como um caçador nato. As barbatanas adicionam uma estética mística e elegante ao personagem, enquanto seus membros superiores e inferiores destacam sua adaptabilidade ao ambiente aquático. Porém, sua estética se mantém fiel a uma ideia mais mística, sendo o elemento crucial que o diferencia do personagem Blanka, de *Street Fighter*. Com base na descrição dos elementos que individualizam Rikuo, admite-se seu quali-signo icônico como misticidade. Embora seu quali-signo transmita uma ideia de bestialidade, há nele um aprofundamento no aspecto místico, muito por conta do jogo em que o personagem está inserido, simbolizando, mais uma vez, o Brasil de natureza mística, terra do desconhecido, como ressaltado pelos cronistas que passaram pelo território brasileiro no início do projeto de colonização.

GAME OVER

Operar utilizando dos jogos eletrônicos como fonte histórica se revela uma experiência instigante em termos de análise, ampliando os horizontes do pesquisador neste campo. Os *videogames*, desempenhando seu papel como produto cultural, podem ser analisados por meio de diversas perspectivas teóricas – cabendo não apenas ao historiador tê-lo como matéria prima para sua operação historiográfica, mas podendo também ser abordado por outros estudiosos de outras áreas de ciências humanas. A atividade de análise – do “jogador especialista” – desvela elementos e simbologias mais profundas presentes nos *frames*, conduzindo a uma nova forma de compreender o universo das representações e seu papel de legitimar e reproduzir discursos e estereótipos.

Logo, analisar o *character design* de jogos eletrônicos possibilita novos horizontes para os estudos da história, tendo em vista que – em seu papel como um produto cultural de grande consumo – os jogos podem perpetuar ou desafiar estereótipos, preconceitos, estruturas de poder, papéis de gênero e outras normas sociais convencionais. Ou seja, o sistema de representações criado a partir de um jogo de *videogame* – assim como qualquer forma de representação – é tendencioso, favorecendo ou prejudicando certos grupos com base em sua nacionalidade, etnia ou gênero.

Ao abordar questões relacionadas à representação e identidade, esta pesquisa desenvolveu os processos envolvidos para produção de significados por meio de sistemas simbólicos e seus impactos na construção de identidades. Embora os jogos aqui analisados tenham sido produzidos por autores e empresas distintas, a recorrência de temas atesta justamente para uma rede de quali-signo icônicos que juntos constituem representações de identidades brasileiras por uma visão exógena. Não esteve dentro do escopo desta pesquisa emitir juízo de valor acerca de determinadas representações – por mais estereotipadas que estas se mostrem –, já que, tendo em vista a complexidade cultural brasileira, é mais fácil alcançar “representações regionais” mais aproximadas do que representações nacionais, fazendo com que as mídias estrangeiras reproduzam elementos caricatos da cultura nacional. Apesar da pluralidade cultural que fundamenta a base da sociedade brasileira, o discurso que é internacionalmente difundido é permeado por um ideal de um mundo amazônico que, embora tenha grande relevância para a cultura nacional, acaba por criar estereótipos e se restringir a eles.

Dessa forma, tendo como base o amplo *corpus* de análise desta pesquisa, há uma representação de um Brasil primitivo, em contraste com os personagens de naturalidade nipônica ou norte-americana, geralmente postos no lugar de heróis e protagonistas das franquias. Além disso, nota-se também a unicidade dessa representação em níveis de América do Sul, tendo em vista que ao se fazer um levantamento dos personagens disponíveis ao jogador, com relação à nacionalidade, percebe-se que o personagem brasileiro é o único representante da América Latina e de outros países lusófonos, tendo, majoritariamente, nomes latinos genéricos, como no caso de Blanka.

Por outro lado, há um certo avanço no que concerne a personagens que são pertencentes (ou fazem referência) às culturas indígenas de forma a não recorrer a um discurso tão estereotipado e preconceituoso de selvageria, podendo citar os casos de Tau e Fen Barefoot. Já as personalidades dos personagens brasileiros estão geralmente definidas entre personagens energéticos e confiantes, remetendo ao discurso do Brasil como um país alegre e festivo. Tanto é que o elemento nacional mais presente nos jogos analisados são as cores das indumentárias dos personagens, marcadamente o verde e amarelo.

Esta pesquisa sobre o uso de jogos eletrônicos como fonte histórica oferece contribuições para a historiografia e os estudos de jogos eletrônicos ao revelar a complexidade das representações culturais e identitárias nestes meios. Ao analisar o *design* de personagens e os contextos culturais representados, a pesquisa demonstra como os *videogames*, enquanto produtos culturais de grande consumo, podem perpetuar ou construir estereótipos. Além disso, ao abordar questões de representação e identidade, a pesquisa destaca a produção de significados através de sistemas simbólicos e seus impactos na construção de identidades, revelando uma tendência exógena e estereotipada na representação do Brasil e dos brasileiros. Portanto, a análise crítica dos jogos eletrônicos como fontes históricas enriquece os estudos históricos ao expandir os horizontes de análise e compreensão das representações culturais contemporâneas.

Ser brasileiro e observar o Brasil por meio das representações contidas nos jogos eletrônicos é estar imerso em um conjunto de imagens distorcidas das realidades brasileiras. Imagens forçadas de cores da bandeira, mulheres sexualizadas, uma paixão obsessiva por esportes e o samba, apagando elementos como as origens da capoeira, questões culturais plurais regionalistas e as condições sociais e econômicas advindas de um passado colonial e escravista. As empresas por trás de tais jogos, geralmente

norte-americanas ou nipônicas, recorrem a representações já amplamente disseminadas, cristalizadas e comumente carregadas de significados culturais estereotipados, rasos, possivelmente devido a um desconhecimento sobre o Brasil ou sobre o que significa a Amazônia para nossa cultura.

REFERÊNCIAS

Fontes Audiovisuais

- AKIYAMA, Tetsuo. *Breakers*. Visco Co., Ltd, 1996 [Arcade, Dreamcast, Neo Geo AES, Neo Geo CD]
- CAPCOM. *Super Street Fighter II: The New Challengers*. Capcom Co., Ltd, 1993. [Arcade]
- CAPCOM. *Darkstalkers: The Night Warriors*. Capcom Co., Ltd, 1994. [Arcade, PlayStation]
- NAKAOKA, Shintarō; OKUSA, Shunichi. *Battle Arena Toshinden 3*. Tamsoft/Takara. 1996 [PlayStation, PlayStation 3, PlayStation Portable, PlayStation Vita]
- NAMCO. *Knuckle Heads*. Namco, 1992 [Arcade]
- TAITO. *Kaiser Knuckle*. Taito. 1994. [Arcade]
- TAMSOFT. *Battle Arena Toshinden 4*. Tamsoft/Takara. 1990 [PlayStation]
- VICCOM. *Fight Fever*. Viccoom, SNK, 1994. [Neo Geo MVS]

Bibliografia

- ALDAMA, Frederick. Getting Your Mind/Body On: Latinos in Video Games. In: ALDAMA, Frederick. *Latinos and Narrative Media: Participation and Portrayal*. Palgrave Macmillan: New York, 2013.
- ALVARENGA, André. *Grand theft auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*. 176 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- ARAÚJO, Guilherme; BESSA, Isa; MONTEIRO, Gleislla. Além de Monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - XVIII SBGames, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos do XVIII SBGames*, 2019. p. 663-670. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/196806.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2024.
- AYERS, Mary. *Masculine Shame: from Succubus to the Eternal Feminine*. USA and Canada: Routledge, 2011.
- BARRETO, D; JENSEN, L. Using Cultural Representations in Video Games to Confront Stereotypes and Misconceptions About Brazil: Favelas, Futebol, and Brasilidade. In: PAPA, R. (Org.) *Handbook on Promoting Social Justice in Education*, Springer International Publishing, 2020, p. 1663-1684.
- BURKE, Peter. *A Revolução Francesa da historiografia: a Escola dos Annales 1929-1989*. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.
- CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos avançados*. São Paulo, v. 11, n. 5, p. 173-191, jan-abr. 1991.
- CHARTIER, Roger. À beira da falésia: a história entre certezas e inquietude. Porto Alegre: Editora da Universidade, UFRGS, 2002.

ECO, Umberto. *Les limites de l'interprétation*. Paris: Bernard Grasset, 1992.

FORBES. *O que fez o Brasil crescer mais que EUA e Japão nos games em 2023?* Forbes, 19 de dezembro de 2023. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-games/2023/12/o-que-fez-o-brasil-crescer-mais-que-eua-japao-e-coreia-nos-games-em-2023/>>. Acesso em: 03 fev. 2024

FRANCISCO, Thiago; GARONE, Priscilla. Design de Personagens e Representação Gráfica: Uma Construção Semiótica. In: *Anais do "Graphica 13" - XXI Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico*. Florianópolis, SC. 2013. Disponível em: <<https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/design-de-personagens-e-representacao-grafica-uma-construcao-semiotica.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2024

GIL, Antônio. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus Editora, 2002.

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

JENSEN, Lucas; BARRETO, Daisyane; VALENTINE, Keri. Toward broader definitions of "video games": Shifts in narrative, player goals, subject matter, and digital play environments. In: JENSEN, Lucas; VALENTINE, Keri (Orgs.). *Examining the evolution of gaming and its impact on social, cultural, and political perspectives*. Hershey, PA: IGI Global, 2016, p. 1-37.

LANDIS, Deborah. Costume Design: Defining Character. In: LANDIS, Deborah. *Costume Guide Instructional Guide*. Ampas, 2014.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 5. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.

ROBINETT, Warren. *Inventing the Adventure Game: The Design of Adventure and Rock's Boots*. Unpublished book manuscript (written in 1983-84). 2001.

RODRIGUES, Aroldo. *Psicologia social*. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

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

SANTAELLA, Lúcia. *A Teoria Geral dos Signos: Semiose e Autogeração*. São Paulo: Editora Ática S.A., 1995.

SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Leitura de Imagens: (Como Eu Ensino)*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

SANTOS, Leandro. A Nacionalidade em Jogo: A Representação de Brasil em *Street Fighter II*. In: II ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. *Anais eletrônicos II ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*, Salvador: UFBA, 2006. Disponível em: <https://www.cult.ufba.br/enecul2006/leandro_santos.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2024.

SANTOS, Leandro. *A nacionalidade em jogo: representações do Brasil em jogos digitais*. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade), Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2010.

SANTOS, Leandro. O Brasil Contado em Rounds: Representações de uma Nação em Jogos Digitais de Luta Estrangeiros. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - X SB Games. *Anais eletrônicos X SB Games*, Salvador: UFBA, 2012. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/91696_1.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2024.

SATO, Adriana. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 37-48.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Ed. Veja, 1999.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz. (Org.). *Identidade e diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais*. 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ZAMBON, Pedro. *Hubs criativos no desenvolvimento da Indústria de Jogos Digitais*. Bauru: São Paulo, 2020.