

Estereótipos Brasileiros nos Jogos de Luta

Erika Urakawa Madureira
Programa de Pós-Graduação em Design
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo-SP, Brasil



Figura 1: Exemplos de brasileiros nos jogos de luta lançados durante cerca de 25 anos.

Resumo

Desde 1991 personagens brasileiras começaram a ser representadas no universo dos jogos por meio de Blanka, do jogo de luta *Street Fighter II*. Nos anos seguintes diversas personagens brasileiras surgiram em gêneros de jogos variados, principalmente em outros jogos de luta. Esse artigo busca apresentar um breve panorama da evolução dos jogos desse gênero, em paralelo com a representação dessas personagens ao longo de uma geração. Ao identificar e analisar as personagens, relacionamos a visão que os estrangeiros têm sobre a sociedade e cultura do Brasil aos estereótipos que são largamente difundidos nas mídias existentes.

Palavras-chave: jogos de luta, brasileiros, personagens, estereótipos, cultura

Contatos:

*erika.urakawa@gmail.com

1. Introdução

Podemos acompanhar a evolução dos jogos de luta observando as maiores desenvolvedoras do gênero na história: de um lado as orientais *Capcom*, *SNK* e *Bandai Namco*; do outro, a *NetherRealm Studios* (antiga *Midway Games*) oferecendo uma opção ocidental aos jogadores do gênero. Além dessas, muitas outras surgiram a partir da década de 90, mas com o passar dos anos saíram de cena – hoje restaram

as franquias mais duradouras e com maior base de fãs. Ainda assim, esporadicamente surgem novidades no cenário dos jogos de luta. O sucesso obtido nos anos 90 por séries como *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *The King of Fighters* tornaram o gênero um dos pilares da indústria, até pelo menos a virada do milênio.

A popularização do gênero trouxe avanços em relação à narrativa e às personagens que faziam parte dela. A maior sofisticação da história, se assemelhando muitas vezes ao roteiro de um filme de ação, trazia possibilidades de caracterização que pudessem representar diferentes nações e etnias. Com a hegemonia de *softhouses* orientais trabalhando em jogos de luta, inúmeras representações de heróis e guerreiros típicos surgiram – de habilidosos caratecas a ninjas e nobres samurais, japoneses ou chineses eram protagonistas dos primeiros jogos, a fim de buscar agradar o público que consumia esse produto.

No entanto, com a expansão do mercado de jogos pelo mundo, diversas outras nações começaram a ter o seu espaço de representação por meio das personagens dos jogos, de acordo com as percepções que as desenvolvedoras tinham em relação à cultura e sociedade dessas nações. Para isso, recorriam, muitas vezes, aos estereótipos. Entre as que foram representadas estava o Brasil. De acordo com nossa pesquisa, seu primeiro representante e um dos mais lembrados é Blanka, de *Street Fighter II* [1991], apesar de sua aparência animalésca e selvagem – o que poderia significar de que forma o povo brasileiro era



XI Seminário

SJEEDC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2
de Junho
2015

imaginado fora do país. Rodrigues [2007], do ponto de vista da psicologia social, define estereótipos como sendo um conjunto de crenças a respeito de características pessoais que atribuímos a indivíduos ou grupos, sendo a base cognitiva do preconceito e levando à generalização. Schell [2008] sugere que essa generalização seja útil para atingir grandes públicos; no entanto, apesar do estereótipo não ser por padrão algo negativo, normalmente ele assume conotações humorísticas ou pejorativas. Podemos estabelecer aqui uma relação com o surgimento do racionalismo no século XVI, que passou a permear o pensamento ocidental desde então. Segundo Hernandez [2005], a partir daí a atividade do conhecer passa a ser tomada como um privilégio dos mais aptos e capazes – os europeus - que por sua vez tem como função propor uma nova visão sobre o mundo. Sendo assim, estabeleceu-se uma identidade imaginada a respeito dos povos coloniais da Ásia e África, submissos e desfavorecidos em razão de auto-imagens e estereótipos construídos a partir de um “olhar imperial” sobre o mundo – um efeito que acabou se prolongando até os dias atuais.

O presente artigo é o primeiro estágio de uma pesquisa em andamento, que visa analisar a questão dos estereótipos no gênero de luta, a representação de brasileiros nos jogos e de que forma essa visão de outras nações sobre nossa cultura pode influenciar na forma como somos representados nessa mídia. A partir dos resultados obtidos na etapa inicial, alguns desdobramentos poderão ocorrer, a fim de buscar maior aprofundamento no que foi levantado durante o processo.

2. Evolução dos jogos de luta

Segundo Tupy e Schwartz [2013], os jogos de luta são um subgênero abrigado dentro dos jogos de ação; um jogo em que duas personagens (jogador contra jogador ou jogador contra máquina) se enfrentam em um espaço físico delimitado como uma arena, vencendo o *round* quem demonstrar melhor habilidade. Ao longo dos anos, variações no gênero surgiram e deram origem a subgêneros como *beat'em ups* e *hack 'n' slash* – além de ajudar na evolução do gênero de luta tradicional. Segundo Dargenio [2014], *Heavyweight Champ* [1976], *arcade* de boxe desenvolvido pela *Sega*, é considerado o primeiro jogo do gênero de luta, apresentando a visão lateral com a qual estamos habituados hoje. *Warrior* [1979], desenvolvido pela *Vectorbeam*, é um *arcade* para dois jogadores, onde ambos controlam guerreiros em uma vista *top-down* e gráficos vetoriais – sendo considerado outro precursor do gênero.

Os primeiros jogos buscaram inspiração em diversas manifestações da cultura popular da época – filmes, quadrinhos e desenhos animados. *Yie Air Kung-Fu* [1985], desenvolvido pelo australiano Gregg Barnett pela *Beam Software* para consoles e *arcades*, lembrava muito a atmosfera de filmes de artes marciais dos anos 70, especialmente os de Bruce Lee. Cada personagem possuía nome e características físicas distintas, além de um estilo de combate diferente. Jogabilidade refinada, animações elaboradas e um bom trabalho no áudio eram pontos fortes do jogo.

Os desenvolvedores Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto foram os criadores de *Street Fighter* [1987], o divisor de águas que revolucionou o gênero. Em uma entrevista, Nishiyama [2011] menciona o diferencial entre *Street Fighter* e os outros jogos lançados à época: a maior complexidade que eles conseguiram imprimir às personagens e à narrativa. Segundo Nishiyama [2011], ele queria acrescentar profundidade à história, apesar de ser um jogo de luta. As personagens possuíam uma ficha técnica, com detalhes sobre sua vida, mesmo que esses dados não fossem utilizados no jogo.

Tanto Barnett [2002] quanto Nishiyama [2011] tinham em comum a paixão por tecnologia e filmes, enxergando na criação de jogos uma maneira de mesclar esses dois interesses. Após o lançamento de *Street Fighter*, Nishiyama e Matsumoto migraram da *Capcom* para a *SNK*, ajudando na criação de outros grandes sucessos do gênero como *Art of Fighting* [1992] e *Fatal Fury* [1991] – sendo que este último conta com os dois primeiros capoeiristas brasileiros nos jogos: Richard Meyer e Bob Wilson. Apesar das limitações de *software* e *hardware*, as desenvolvedoras conseguiram captar a essência das acrobacias e ritmo característicos da capoeira, uma inovação na época.

Desde então centenas de jogos de luta foram lançados para consoles e *arcades*. Cada um trouxe avanços em algum aspecto, contribuindo para construir o gênero de luta que conhecemos hoje. Os combos, esquivas, provocações, golpes e finalizações especiais, modos de jogo diversificados, combates com armas e a junção de universos de jogos diferentes – os tão sonhados *crossovers* – são apenas algumas das inovações que surgiram em pouco mais de 30 anos. Até mesmo a violência gráfica de jogos como *Pit-Fighter* [1990] e do primeiro *Mortal Kombat* [1992] teve papel importante na história dos jogos, contribuindo para a criação do *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) em 1994, que controla a

classificação etária de jogos comercializados na América do Norte.

Na primeira metade da década de 90 houve um salto qualitativo e quantitativo dos jogos de luta – inclusive se iniciou a transição do 2D para o 3D. O designer japonês Seiichi Ishii teve papel essencial nessa etapa da história, desenvolvendo os primeiros episódios das séries *Virtua Fighter* [1993], *Tekken* [1994] e *Tobal* [1996], além de *Ehrgeiz* [1998] e *The Bouncer* [2000]. Seus jogos revolucionaram o gênero, adicionando a liberdade total de movimento, gráficos poligonais e jogabilidade mais realista.

Após esse “período de ouro”, houve notável desgaste no gênero em razão das inúmeras novas franquias sendo lançadas por diversas desenvolvedoras, além de incontáveis continuções e *spin-offs* de outras já estabelecidas no mercado. O alto custo envolvidos ao colocar um novo produto à venda no mercado também contribuiu para que as desenvolvedoras se arriscassem menos, reproduzindo fórmulas consagradas. Por um período os jogos de luta perderam sua força, permitindo que outros gêneros de jogos, como o *first person shooter*, fossem explorados em toda sua potencialidade, principalmente a partir dos anos 2000.

Depois de algum tempo, elementos típicos de jogos de luta 2D se fundiram com as inovações propostas em jogos 3D e “2.5D” (um termo informal para classificar jogos que se utiliza de gráficos e um plano em duas dimensões) para simular um ambiente em três dimensões) - aliados às constantes revoluções na tecnologia, resultando nos jogos de luta que temos à disposição atualmente. Somente após o lançamento de *Street Fighter IV* [2008], praticamente 10 anos após a última versão na cronologia da série, é que o gênero retomou a popularidade de outrora. O renascimento da série que consagrou, padronizou e popularizou o gênero marca a revitalização dos jogos de luta que perdura até hoje. Em 2015 são aguardados jogos como *Tekken 7*, *Street Fighter V*, *Mortal Kombat X* e *Dead or Alive 5: Last Round*.

3. Estereótipos nos jogos de luta

3.1 Definições de estereótipo

A indústria dos jogos eletrônicos tem evoluído em uma velocidade impressionante. Além de ser apontada como a mídia que apresentou mais avanços tecnológicos nas últimas décadas, carregam certa responsabilidade por refletir e influenciar a cultura humana em diversos aspectos. Segundo Santaella e

Feitoza [2009], os jogos são, por natureza, imersivos e interativos, desenvolvendo uma linguagem única em pouquíssimo tempo de existência. A imersão e interatividade em um jogo são normalmente feitas por meio de um avatar, uma personificação do próprio jogador no meio virtual onde ele se encontra inserido. Os jogos nos dão a oportunidade de vivenciar a história que está sendo contada, nos tornando parte dela.

Katherine Isbister [2006] faz uma afirmação semelhante em sua obra, dizendo que o engajamento e credibilidade surgem a partir da interação do jogador. Assim, a oportunidade de interagir dentro de um ambiente virtual é o principal diferencial dos jogos eletrônicos. A criação de personagens é parte essencial do design de um jogo, e a caracterização por meio de estereótipos é um dos recursos mais utilizados nessa etapa. Os estereótipos são criados para simplificar e categorizar. Jesse Schell [2008] sugere que a generalização seja um recurso útil para atingir grandes públicos. Isbister [2006] também discorre sobre esse recurso que, muitas vezes, torna as personagens mais acessíveis e memoráveis, mas por outro lado pode estimular decisões inconscientes injustamente. A definição de estereótipos oferecida pela autora é de que são esquemas incutidos em nossa memória, que associam um padrão de exemplos com um conjunto típico de qualidades em uma pessoa – que podem ir da postura corporal e vestimentas até a idade ou raça/etnia do indivíduo em questão.

Por mais inofensiva que essa simplificação pareça, pode soar ofensiva para quem é alvo desse juízo sem critério – além de contribuir para a estagnação criativa, já que essa seria a saída mais fácil para criar personagens. Ainda segundo Isbister [2006], até mesmo pessoas que não se julgam racistas, podem ser afetadas pelos estereótipos inconscientemente, sendo racialmente tendenciosas.

Por outro lado, os estereótipos podem ser muito úteis em jogos onde o ritmo dos acontecimentos é acelerado e o jogador precisa identificar rapidamente o que pode ser benéfico ou uma ameaça, por exemplo. Os estereótipos atingem seu ápice em jogos de luta, onde geralmente não há lugar para uma narrativa mais elaborada e as personagens precisam ser identificadas facilmente, gerando empatia com o jogador.

3.2 Estereótipos brasileiros em jogos de luta

Esta análise será focada nas personagens brasileiras dos jogos de luta - que nasceram aqui ou tem nacionalidade brasileira. Personagens com outros tipos de relações com a nação ou personagens que façam

parte de jogos de gêneros que não os de luta não farão parte desta análise.

O argumento por trás dos jogos de luta normalmente gira em torno de duas situações principais: um grupo de lutadores, cada qual com suas motivações, se reúnem para deter um vilão ou organização criminosa que planeja destruir algo ou dominar o mundo; ou a realização de um torneio, normalmente organizado por uma obscura corporação ou por um único indivíduo, e que reúne diversos competidores representando as mais variadas nações e estilos de luta, convidados ou não pelo organizador. Em ambos os casos, o que se procura retratar é a dualidade entre o bem e o mal. Esses competidores podem apresentar motivações diversas – muitos procuram fazer justiça, outros buscam apenas fama e glória. Os jogos de luta são ambientados em um mundo o mais fiel possível ao mundo real ou em universos totalmente fantásticos - ou mesmo mesclados com características realistas.

Uma pesquisa foi realizada junto ao universo dos jogos eletrônicos buscando representações de personagens de origem ou nacionalidade brasileira. Essa pesquisa se concentrou em jogos para consoles e *arcades*, de 1976 até os dias atuais, que tivessem dados e material suficientes para que pudessem ser analisados e catalogados durante o processo. As etapas dessa pesquisa consistem em: triagem de jogos do gênero de luta; análise das personagens presentes nos jogos; pesquisa de material de apoio relacionado aos jogos selecionados (vídeos, imagens, manuais, críticas em mídia especializada); testes práticos dos jogos selecionados (em consoles ou computadores); catalogação de dados dos jogos selecionados.

Na fase de catalogação de dados procurou-se elencar o nome da personagem, do jogo que faz parte, a data de lançamento da versão com sua primeira aparição (mesmo que apareça em versões posteriores), a desenvolvedora responsável pelo jogo e seu país de origem. Esses dados serão importantes para esclarecer de que modo o país de origem da desenvolvedora do jogo pode influenciar na representação de cada uma das personagens encontradas. Abaixo desses dados seguirá uma breve descrição da personagem, além de seus objetivos e ambientação dentro do jogo. As personagens estão listadas em ordem cronológica.

• **Blanka** (*Street Fighter II*, 1991, Capcom, Japão)

Descrição: Existem contradições em relação à sua origem. Versões mais conhecidas dizem que nasceu em Taiwan, mas sua nacionalidade é brasileira. Durante

uma viagem quando criança, seu avião sofreu um acidente e caiu em território brasileiro. Sobreviveu em meio à natureza selvagem e se tornou uma criatura de pele esverdeada e cabelos ruivos. Nas histórias em quadrinhos derivadas desse universo consta que foi capturado e submetido a diversas experiências em um dos laboratórios da Shadaloo, no Brasil, sendo depois enviado ao torneio como representante dessa organização. Muito veloz, seu estilo de luta é definido como luta selvagem autodidata (algumas fontes citam influências da capoeira), além da habilidade de gerar eletricidade. Os nomes dos seus golpes tem relação com elementos brasileiros. Apesar de sua aparência selvagem, é passivo e dócil. Seu nome real é Jimmy. Gosta de frutas tropicais e de seus amigos.

Objetivo: Em *Street Fighter II* procura resgatar sua mãe que havia sido sequestrada pela organização criminosa Shadaloo, comandada por M. Bison. Em versões subsequentes, entra nos torneios com o objetivo de adquirir o respeito das outras pessoas.

Ambientação: Em sua primeira aparição, o cenário é uma pequena vila de pescadores na Amazônia, onde as personagens se enfrentam sobre uma ponte de madeira, com uma enorme cobra enrolada em uma grande árvore, ao fundo. Nas demais versões de *Street Fighter*, seus cenários continuam representando o mesmo ambiente, com toda fauna e flora local e leves variações de uma versão para outra.

• **Richard Meyer** (*Fatal Fury: King of Fighters*, 1991, SNK/Takara, Japão)

Descrição: Primeiro praticante de capoeira nos jogos de luta. Utilizava sua habilidade para entreter clientes de casas noturnas no Brasil. Mudou-se para a fictícia Southtown e abriu o Pao Pao Café, bar temático e ponto de encontro dos demais lutadores do universo *Fatal Fury*. Mestre de Bob Wilson. Adora samba e pizza.

Objetivo: Entra no primeiro torneio para promover o Pao Pao Café, mas é derrotado. No torneio seguinte seu estabelecimento serve de palco para diversas lutas, lucrando bastante com isso e reunindo montante suficiente para abrir uma nova unidade de seu bar na mesma cidade.

Ambientação: Seu cenário é o próprio Pao Pao Cafe, com temática brasileira e toques orientais.

• **Claudia Silva** (*Knuckle Heads*, 1992, Namco, Japão)



XI Seminário

SJEEDC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2
de Junho
2015

Descrição: Lutadora ágil, ruiva de cabelos compridos. Veste uma espécie de armadura. Utiliza garras de metal como arma.

Objetivo: Vencer o torneio e, com isso, obter dinheiro para realizar seu grande sonho: comprar toda a Amazônia, com o intuito de preservá-la da destruição.

Ambientação: Noturna, em uma arena com uma plateia formada por passistas e músicos de escola de samba. Ao fundo, diversos letreiros em neon – um deles escrito Brasil - além da estátua do Cristo Redentor e uma música animada.

• **Carlos Miyamoto (*Final Fight 3, 1993, Capcom, Japão*)**

Descrição: Nascido no Brasil, estudou diversas artes marciais e utiliza uma *katana* em combate. Aprecia culinária mexicana e espadas.

Objetivo: Se muda para Metro City, para continuar seus estudos em artes marciais com Mike Haggar.

Ambientação: Nenhuma em especial.

• **Golrio (*Fight Fever, 1994, Viccom/SNK, Coréia do Sul e Japão*)**

Descrição: Guerreiro indígena brasileiro, com vestimenta e adereços nas cores verde e amarela. Seus golpes são baseados no poder do fogo, e muitos de seus golpes são semelhantes aos da personagem Blanka.

Objetivo: De acordo com o que é apresentado no jogo seria impedir o avanço da civilização e a consequente extinção de sua tribo.

Ambientação: Uma ponte sobre um rio, com um avião e alguns macacos perambulando ao fundo.

• **Harimaoh (*Battle K-Road, 1994, Psikyo, Japão*)**

Descrição: Típico lutador de sumô, de origem brasileira, faz dupla com o japonês Mitsuji Tanimachi. Em seu final no jogo aparece retratado com vestes nas cores da bandeira do Brasil.

Objetivo: Apenas vencer o torneio do qual participa, sendo aclamado por todos como uma lenda, após mil vitórias consecutivas.

Ambientação: Um ringue de luta normal, sem referências diretas ao Brasil.

• **Rikuo (*Darkstalkers: The Night Warriors, 1994, Capcom, Japão*)**

Descrição: Imperador de uma civilização de seres metade humanos, metade peixes, que vivia sob o rio Amazonas e foi dizimada pelo vilão Pyron. Achava que era o único sobrevivente, até encontrar Keera Aqueria, outra sobrevivente, e decidiram reconstruir o reino. Tem estilo de luta bem livre, o corpo predominantemente verde e amarelo.

Objetivo: Reerguer seu reino e promover a paz aos seus habitantes.

Ambientação: Seu cenário representa a Amazônia dentro do universo fantástico do jogo, com criaturas fictícias e muita vegetação.

• **Liza (*Kaiser Knuckle, 1994, Taito, Japão*)**

Descrição: Amazona com adereços tribais, cabelos ruivos e vestes de pele de onça. Luta em companhia de um pequeno macaco branco e uma ave multicolorida.

Objetivo: Entra no torneio para ganhar o prêmio e comprar uma fantasia para desfilar no carnaval do Rio de Janeiro, e vencer o concurso de melhor fantasia.

Ambientação: Seu cenário é a selva, com alguns nativos ao fundo e animais da fauna local.

• **Bob Wilson (*Fatal Fury 3: Road to the Final Victory, 1995, SNK, Japão*)**

Descrição: Vem de uma família de capoeiristas. Adora dançar, esbanja simpatia e seu visual é inspirado na cultura jamaicana, apesar de ter nascido no Brasil.

Objetivo: Conhece Richard Meyer e decide acompanhá-lo e trabalhar no Pao Pao Cafe, enquanto Meyer treina Bob na arte da capoeira. Após o estabelecimento ser destruído pelos gêmeos Jin, vilões do terceiro jogo, Bob parte em busca de vingança enquanto Meyer repara os estragos feitos pelos gêmeos, se ausentando do próximo torneio.

Ambientação: O bar Pao Pao Cafe 2, decorado com influências tribais variadas e capoeiristas ao fundo.

• **Rila Estansia (*Breakers, 1996, Visco, Japão*)**

Descrição: Guerreira musculosa, com garras afiadas e cabelos ruivos e fartos, definida como uma protetora da natureza e que investiga o surgimento de um espírito

maligno que se abateu sobre a Amazônia. Seu estilo de luta é definido como *jungle fighting*.

Objetivo: Nenhum objetivo é mencionado no início da história. Após derrotar o chefe final Huang Bai-Hu, que foi possuído por um espírito maligno, Rila compra um vestido com o prêmio em dinheiro recebido pela vitória, mas não se acostuma à nova vestimenta.

Ambientação: Seu cenário representa uma floresta, com um grande totem ao fundo.

• **Sean Matsuda** (*Street Fighter III: New Generation*, 1997, Capcom, Japão)

Descrição: Rapaz moreno, de cabelos curtos e com vestimenta semelhante à de Ryu e Ken. Nasceu no Brasil, mas seu avô paterno era japonês. Gosta de basquete.

Objetivo: Após ver Ken em ação no torneio World Warrior, Sean tem o objetivo de ser treinado por ele. Porém, Ken não aceita, e Sean participa do torneio com o intuito de provar sua capacidade. Derrotado pelo próprio ídolo, Sean parte para treinar sozinho até o próximo torneio. Após sucessivas tentativas, Ken diz a Sean que ele é imaturo e indisciplinado e não está preparado para ser treinado por ele.

Ambientação: Em suas duas aparições na série, Sean conta com cenários diferentes: uma paisagem representando o Porto de Santos, e outra representando um cruzamento de ruas, com um caminhão de frutas tombado ao fundo. Ambos contam com referências visuais e inscrições em português espalhadas pelo cenário – como Ceasa, Avenida Paulista, futebol e bandeiras do Brasil, entre outras. A maioria delas apresenta erros de ortografia e concordância.

• **Tau** (*Battle Arena Toshinden 3*, 1997, Tamssoft/Takara, Japão)

Descrição: Guerreiro indígena de grande porte físico. Utiliza uma grande espada e poderes mágicos para combater os adversários, apesar de evitar a todo custo entrar em uma batalha. Usa colete e calças beges, seus cabelos lembram as penas de uma ave. Seu corpo é decorado com pinturas tribais na cor branca.

Objetivo: Entra no terceiro torneio *Toshindaibukai* juntamente com Atahua, descendente de uma civilização antiga, para ajuda-lo a reviver esse reino a qualquer custo. Após a morte dos pais de Atahua, Tau se tornou seu pai adotivo.

Ambientação: Uma arena simples, semelhante a uma jaula, situada entre montanhas e um deserto.

• **Eddy Gordo** (*Tekken 3*, 1998, Namco, Japão)

Descrição: Herdeiro de uma companhia multimilionária, foi preso injustamente pela morte de seu pai, que trabalhava para destruir um cartel de drogas no Brasil. Na prisão, durante 8 anos, aprende todos os segredos da capoeira com seu mestre, o vietnamita Ho Chi Myong. Seu apelido é Faísca.

Objetivo: Após sair da prisão treina a neta de seu mestre, Christie Monteiro, na arte da capoeira. Busca se vingar dos responsáveis pela morte de seu pai.

Ambientação: Normalmente são representações de praias e localidades paradisíacas.

• **Bob** (*Fighters Destiny*, 1998, Genki, Japão)

Descrição: Um soldado negro que luta no deserto. Usa bandana verde, não usa camisa e veste calças claras.

Objetivo: Durante o jogo não é revelada qualquer motivação, de nenhuma das personagens do jogo.

Ambientação: Seu cenário representa uma paisagem no deserto, sem nenhum outro elemento na composição do cenário. A música tema em nada lembra o Brasil.

• **Adriana** (*Fighter Destiny 2*, 1999, Genki, Japão)

Descrição: Passista mulata de cabelos castanhos ondulados que esbanja sensualidade. Seu estilo de luta é definido como uma mescla de judô com dança – a maioria dos nomes dos golpes fazem alguma referência ao Brasil - como samba e Carnaval, por exemplo.

Objetivo: Não é mencionado em nenhum momento a motivação inicial de Adriana dentro do jogo.

Ambientação: Os jogadores se enfrentam sobre uma plataforma de madeira acima de um rio, com muita vegetação e diversas palafitas ao redor.

• **Marco Rodriguez** (*Fatal Fury/Garou: Mark of the Wolves*, 1999, SNK, Japão)

Descrição: Discípulo de Ryo Sakazaki, fundou um *dojo* de caratê *Kyokugenryu* no Brasil. Bonachão, mas firme quando necessário. Adora samba e foi inspirado no lutador Francisco “Chiquinho” Filho, primeiro e único brasileiro a concluir com êxito o teste das 100 lutas no Japão.

Objetivo: Se vingar de Ryuji Yamazaki, que destruiu seu *dojo*, e recuperar sua reputação e de seus alunos.

Ambientação: Uma floresta, onde é possível identificar diversos animais, e uma pequena moradia ao fundo – provavelmente local de treino da personagem.

• **Selene Strike** (*Ready 2 Rumble Boxing*, 1999, EUA)

Descrição: Ágil boxeadora originária de Brasília, considerada uma das melhores no mundo todo. Morena, esguia, tem cabelos castanhos, veste um conjunto laranja e preto, com luvas vermelhas e tênis brancos. Tão graciosa quanto letal, alia movimentos acrobáticos aos golpes tradicionais do boxe.

Objetivo: Vencer o torneio.

Ambientação: Nenhuma em especial.

• **Fen Barefoot** (*Battle Arena Toshinden 4*, 1999, Tamssoft, Japão)

Descrição: Garoto órfão, de cabelos lilás e bermuda. Foi acolhido pelo avô e ambos trabalham como pescadores em um vilarejo. Tem um porco de estimação chamado Wolfy e utiliza um arpão como arma.

Objetivo: Após Genma assassinar seu avô, Fen parte em busca de vingança, participando do quarto torneio *Toshindaibukai* ao lado de seus jovens amigos Puella Marionette e Lancelot Lakeknight. Ao final do torneio, Fen vinga seu avô e o reencontra em espírito, que o orienta a lutar a favor do bem dali em diante.

Ambientação: O cenário representa uma praia paradisíaca, com um pequeno barco e vegetação ao fundo.

• **Christie Monteiro** (*Tekken 4*, 2001, Namco, Japão)

Descrição: Neta de Ho Chi Myong, mestre de capoeira que Eddy Gordo encontrou na prisão. Passa dois anos sendo treinada por Eddy na arte da capoeira.

Objetivo: Busca a cura para a doença de seu avô, além de tentar encontrar Eddy Gordo, que sumiu sem deixar rastros após treiná-la.

Ambientação: Semelhante aos cenários de Eddy Gordo, representando belezas naturais, como ilhas e cachoeiras.

• **Pupa Salgueiro** (*Rage of the Dragons*, 2002, SNK Playmore, Japão)

Descrição: Praticante de capoeira que vivia no Brasil com a família, até ser enviada para a América do Norte juntamente com seu irmão. Utiliza uma chave inglesa no combate, além de movimentos da capoeira. Tem a pele morena, olhos verdes e cabelos loiros.

Objetivo: Encontrar seu irmão desaparecido. Resolve participar do torneio para procurá-lo.

Ambientação: Seu cenário representa uma rua nos Estados Unidos, com uma quadra de basquete ao fundo.

Na lista acima, composta por 20 personagens no total, podemos notar alguns aspectos relevantes a partir dos dados reunidos, que serão discutidos nos tópicos adiante:

• As personagens brasileiras em sua maioria são extremamente estereotipadas. Isso fica claro ao perceber que, apesar de ser uma sociedade multicultural, o Brasil é lembrado por elementos culturais exaustivamente difundidos no exterior em diversas mídias - como o Carnaval, a floresta amazônica, suas tribos indígenas e a capoeira. Apesar de corresponderem a aspectos relacionados à cultura brasileira, as personagens criadas se tornam cada vez mais limitadas ao se prenderem nesses estereótipos, ao invés de se diversificarem.

• A ambientação na maioria das vezes segue o clichê da floresta amazônica, onde a personagem vive cercada de animais – que algumas vezes nem fazem parte da fauna local, como o urso no cenário de Marco Rodriguez, por exemplo. Constatamos que a impressão que as demais nações têm do Brasil é o de uma sociedade primitiva. Brancos e asiáticos em geral têm as melhores representações dentro do gênero, normalmente exaltados como heróis ou protagonistas. Não por coincidência, Japão produziu 19 dos 20 jogos da lista – um deles em coprodução com a Coreia do Sul. Sendo assim, esses estereótipos podem ser considerados resultado da visão que a cultura oriental tem sobre os brasileiros. Porém, as representações mais recentes de brasileiros nos jogos de luta – Eddy e Christie, por exemplo – já fogem um pouco do óbvio, que costumávamos ver anteriormente.

• O povo brasileiro, de acordo com a construção geral das personagens analisadas, é visto como animalesco, primitivo e brutal. De uma maneira geral,



XI Seminário

SJEEC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2
de Junho
2015

nações de terceiro mundo normalmente aparecem desfavorecidas, representadas de maneira menos lisonjeiras – além do Brasil podemos citar a Índia como exemplo.

- Das 20 personagens, apenas 7 são mulheres, ou seja 35%, pouco mais de um terço. Muitas delas representam exatamente a imagem da mulher brasileira e latina no exterior – sensuais, bronzeadas, curvilíneas e extremamente sexualizadas, como Christie. Seus objetivos na maioria das vezes são esdrúxulos - como comprar uma fantasia de carnaval ou um vestido. Selene Strike e Pupa Salgueiro são exemplos de personagens um pouco menos sexualizadas.

- Em relação ao visual e vestimenta, a maioria das personagens traz em sua caracterização elementos do carnaval e da cultura indígena. Golrio, Liza, Adriana são alguns exemplos. Até mesmo Blanka tem uma roupa secreta em *Ultra Street Fighter IV* com referências astecas e que lembra muito uma fantasia de carnaval.

- De modo geral, as personagens brasileiras seguem basicamente dois padrões principais: ou são selvagens e brutas (como Rikuo e Blanka, seu maior representante), ou exímias praticantes de capoeira, arte marcial legítima do Brasil (a primeira personagem desse padrão foi Richard Meyer, mas Eddy Gordo alcançou maior destaque dentro o universo dos jogos de luta). Tanto Blanka quanto Meyer surgiram em 1991, em duas das mais longevas e bem sucedidas franquias de jogos eletrônicos de luta: *Street Fighter* e *Fatal Fury/The King of Fighters*.

- Nota-se certa confusão na hora de nomear os personagens. Muitas vezes seus nomes soam mais como nomes latinos genéricos do que propriamente brasileiros, ou até mesmo nomes acabam sendo americanizados - como Christie, Sean, Bob e Richard, por exemplo. Ainda em relação ao idioma, diversos erros ortográficos e de concordância podem ser vistos quando as desenvolvedoras decidem arriscar algumas palavras ou expressões em português como, por exemplo, em placas e faixas presentes nos cenários. Um pouco mais de cuidado nessas inserções, utilizando até consultores e tradutores brasileiros ajudariam a resolver esse problema. A falta de localização para o português do Brasil nos diálogos das personagens também prejudica de certa forma a experiência em jogo.

- Um fato curioso é a quantidade expressiva de personagens com cabelos ruivos, o que não corresponde à realidade do povo brasileiro.

- Nem todas as personagens se utilizam da capoeira como técnica de combate. Marco Rodriguez e Sean são praticantes de variantes de caratê e Selene Strike é boxeadora. Outras possuem estilo de luta indefinido, um misto de acrobacias, dança e da própria capoeira.

- Pouquíssimos lutadores da lista tem um local de origem bem definido, além da origem brasileira citada. Sean vem de São Paulo, Selene é de Brasília. Muitos outros dão a entender que vem da Amazônia.

- Algumas personagens fogem completamente dos estereótipos identificados acima, comumente utilizados para evocar a imagem de brasileiros na mídia em geral – seja no estilo de luta, no *background* narrativo ou nos aspectos físicos. Fen Barefoot, Harimaoh, Carlos Miyamoto e Pupa Salgueiro são alguns exemplos.

Vale lembrar que, provavelmente, as personagens encontradas não são as únicas representantes do Brasil em jogos de luta. A crescente produção de jogos independentes em todo o mundo e uma carência de catalogação dessa produção, centralizada e unificada, não permite uma pesquisa mais abrangente, além da falta de informação relacionada a jogos antigos ou desconhecidos e que não foram localizados ou comercializados no Ocidente, fato que também dificulta a busca por material de pesquisa.

4. Capoeira Fighter e a representação do Brasil por meio da capoeira

Como observado anteriormente, ocorreram diversas tentativas de abordar aspectos culturais brasileiros por meio de personagens de jogos de luta. As personagens que alcançaram maior destaque entre o público foram Blanka (o primeiro brasileiro em jogos do gênero, apesar de controvérsias em relação ao que o Brasil representava para culturas estrangeiras em geral), Eddy Gordo e Christie Monteiro. As duas últimas utilizam a capoeira como técnica de luta, o que agrega elementos interessantes à jogabilidade pelas particularidades dessa arte – ambas são personagens bem populares entre os fãs da série *Tekken* e seus movimentos são relativamente fáceis de serem dominados pelos jogadores.

Em uma rápida definição por Fontoura e Guimarães [2002], a capoeira é uma expressão cultural multifacetada e multidimensional desenvolvida no Brasil pelos descendentes de escravos africanos, transmitida através das gerações de forma verbal. É um híbrido de luta, jogo, dança, canto e música, que

carregou por muito tempo o status de luta proibida, sendo praticada secretamente em razão das perseguições na época da escravidão. Reconhecendo a importância e valor da capoeira, um estúdio estrangeiro de desenvolvimento de jogos independentes abordou esse aspecto cultural brasileiro em uma série de jogos de luta para a *web*.

Scott Stoddard e Adam Ford, fundadores do estúdio independente de desenvolvimento de jogos *Spiritoin Media*, lançaram a trilogia *Capoeira Fighter*, uma série de jogos de luta onde a capoeira é o tema principal e é claramente inspirada em grandes franquias do gênero, como *Street Fighter* e *Tekken*. O jogo retrata combates em rodas de capoeira regional, mais voltada para a competição e que foi desenvolvida e popularizada pelo Mestre Bimba a partir da modalidade tradicional. Todos os jogos estão disponíveis online gratuitamente. Em comum a todas as versões temos o visual, um “2.5D” – com personagens 3D pré-renderizadas, se enfrentando em uma arena com visão lateral e movimentação em um único plano, no eixo horizontal.

Capoeira Fighter (2001) foi o experimento inicial. O jogo, para dois jogadores, contava apenas com a personagem Mestre Rochedo, que treina suas técnicas para um batizado. Os comandos são básicos e simples e reproduzem de maneira fiel alguns movimentos da capoeira. Apesar de simples, detalhes como a existência de um simples enredo e o cuidado com a parte visual e jogabilidade já denotava certo comprometimento de Stoddard e sua equipe em entregar uma experiência inovadora para o público.

Alguns meses depois foi lançado *Capoeira Fighter 2: Brazilian Batizado* (2002), que trouxe inúmeros avanços em relação à versão anterior. O jogo tem 5 modos de jogo, 9 cenários e 11 personagens jogáveis, cada uma com suas particularidades e motivações – 8 delas brasileiras. Agora, os Mestres Loka e Rochedo estão em um batizado com seus alunos, até que o rival, Mestre Zumbi, reaparece.

Em *Capoeira Fighter 3: Ultimate World Fight Tournament* (2008), as personagens Mestre Loka, Rochedo e Zumbi fazem uma viagem pelo mundo juntamente com seus discípulos, a fim de difundir a capoeira enquanto batalham contra outros adversários. Essa versão conta com novos modos de jogo, diversas arenas baseadas em localidades reais, além de 29 lutadores – 16 capoeiristas e outros 13 representantes de artes marciais e nacionalidades diversas, o que ajudou a balancear a jogabilidade, conforme Stoddard afirma em uma entrevista [2008].

Stoddard é animador e praticou capoeira no grupo Capuraginga da *Brigham Young University* (a personagem Maionese é sua representação dentro do jogo) - o que explica o tratamento cuidadoso ao retratar a suavidade e complexidade dos movimentos da capoeira, com extrema minúcia. Cada personagem apresenta golpes e características visuais únicas – tanto os brasileiros quanto as demais personagens fogem dos estereótipos tão propagados na mídia; há homens, mulheres, jovens e idosos, de etnias e constituições físicas diversas, todos com sua devida importância no enredo.

Desde o primeiro episódio da série é notável o cuidado nos aspectos visuais, sonoros e na própria dinâmica e jogabilidade – tudo materializa os diversos elementos que formam cultura da capoeira, dos cânticos tradicionais acompanhados por instrumentos característicos às localidades retratadas nos cenários, evidenciando os principais locais onde as rodas de capoeira acontecem pelo país. A única ressalva é que o jogo está localizado apenas em inglês, o que pode afastar interessados que não estão familiarizados com o idioma – por mais que nomes de personagens estejam em português. Infelizmente, a série não se tornou conhecida do grande público, provavelmente por ser um jogo para *web* ao invés de consoles e *arcades*. *Capoeira Fighter* é um jogo de luta que poderia ser mais divulgado e discutido, como exemplo de uma abordagem que respeita e inclui satisfatoriamente a diversidade étnica e cultural – além de ser um produto totalmente independente, o que não compromete em momento algum o resultado final.

5. Conclusão

As minorias étnicas e culturais são representadas em jogos de luta há mais de 30 anos, e os jogadores vêm sendo expostos a uma variedade de personagens genéricas, mas facilmente identificáveis; devemos isso aos estereótipos. Após a análise de diversos jogos de luta, podemos afirmar que a visão que outras nações possuem sobre o Brasil influencia a forma como somos representados dentro dos jogos – não só em relação às personagens, mas também nos cenários, ambientações e trilhas sonoras. Essas representações muitas vezes soam como algo genérico que remeta à América Latina de maneira geral, prejudicando a experiência dos jogadores brasileiros e, muitas vezes, decepcionando os fãs de determinadas franquias com a falta de cuidado. Vale lembrar que essa generalização acaba acontecendo por falta de conhecimento e de exposição na mídia de outros modelos além dos estereótipos amplamente difundidos, o que seria resolvido com estudos mais aprofundados sobre o tema. Como



XI Seminário

SJEEC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2
de Junho
2015

desdobramento dessa pesquisa inicial será feita uma tentativa de consulta aos produtores dos jogos que foram citados anteriormente, um levantamento quantitativo e qualitativo das percepções entre os jogadores a respeito das personagens listadas – problematizando melhor a questão da representação visual, e até mesmo a possibilidade de verificar o que a própria comunidade de praticantes de capoeira e seus representantes acham das representações encontradas durante a pesquisa.

Em relatório emitido pela organização *Children Now* [2001], diversos dados importantes são expostos, comprovando que os estereótipos e a diversidade racial precisam ser melhor explorados nos jogos, evitando trata-los como algo exótico. O mesmo relatório reforça a importância e o poder dos jogos eletrônicos de influenciar o comportamento e valores das pessoas, especialmente das crianças. Os jogos e suas personagens podem afetar a percepção que os jogadores têm sobre determinada etnia, nacionalidade ou cultura retratada. Representadas de maneira correta e realista, as personagens podem evitar a propagação de estereótipos negativos.

Segundo Isbister [2006], personagens originais e memoráveis podem ser construídas tomando como base estereótipos desinteressantes e modificando traços padronizados, adicionando novos elementos a um modelo já desgastado. Com o advento das produções independentes e facilidade de acesso às ferramentas de criação de jogos, podemos propor representações do nosso povo que estejam mais próximas da realidade em que estamos inseridos – explorando toda a riqueza cultural e social do Brasil, indo além do que é amplamente divulgado na mídia em geral. Como exemplo bem sucedido de jogo independente que aborda toda a diversidade mencionada, temos a série *Capoeira Fighter*, da *Spiritonin Media*.

A questão da representatividade é delicada e só quem sente essa discriminação pode expressar seus anseios e insatisfações. O primeiro passo é entender que há um problema com a diversidade nos jogos e na própria força de trabalho que compõe essa indústria. Toda e qualquer forma de diversidade deve ser perpetuada, acolhendo e incentivando todos os interessados em propor novas formas de abordagem. Vale ressaltar que, segundo pesquisa recente divulgada pelo instituto *New Zoo* [2014], o Brasil é o 11º colocado no *ranking* mundial do mercado de jogos, e o 1º do *ranking* na América Latina – nada mais justo do que conduzir com mais atenção e cuidado as abordagens em relação ao Brasil nos jogos em geral, já que o país constitui uma significativa parcela do

mercado mundial de jogos que não deve ser desprezada.

Referências

Bibliográficas

- CAPCOM UNITY, 2008. *The Capoeira Fighter 3 Interview*. Disponível em: http://www.capcom-unity.com/bigmex/blog/2008/11/16/the_capoeira_fighter_3_interview_reprint_from_my_lup_blog. [Acesso em 23 fev. 2015].
- CHILDREN NOW, 2001. *Fair Play: Violence, Gender And Race In Video Games*. Disponível em: http://www.childrennow.org/index.php/learn/reports_and_research/article/219. [Acesso em 27 fev. 2015].
- DARGENIO, A., 2014. *The History of Fighting Games: Part 1*. Disponível em: <http://arcadesushi.com/the-history-of-fighting-games-part-1/>. [Acesso em 20 abr. 2015].
- FONTOURA, A., GUIMARÃES, A., 2002. História da Capoeira. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3712/2553>. [Acesso em 20 abr. 2015].
- HERNANDEZ, L., 2005. *A África na sala de aula: visita à história contemporânea*. Selo Negro.
- ISBISTER, K., 2006. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Elsevier.
- LEONE, MATT, 2011. *The Man Who Created Street Fighter*. Disponível em: <http://www.lup.com/features/the-man-who-created-street-fighter.html>. [Acesso em 25 fev. 2015].
- MINISTÉRIO DA CULTURA, 2014. *Roda de Capoeira recebe título de Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade*. Disponível em: http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/id/1230742. [Acesso em 20 fev. 2015].
- RODRIGUES, A. et al., 2007. *Psicologia social*. Vozes.
- SANTAELLA, L., FEITOZA, M. 2009. *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. Cengage Learning.
- SHELL, J., 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Elsevier.
- TUPY, F., SCHWARTZ, G., 2013. *Fighting Games perante a abordagem audiovisual*. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-5_full.pdf. [Acesso em: 20 abr. 2015].
- UOL JOGOS, 2014. *Brasil será maior mercado de games na América Latina em 2014, diz pesquisa*. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/06/25/>



XI Seminário

SJEEDC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação



brasil-sera-maior-mercado-de-games-na-america-latina-em-2014-diz-pesquisa.htm. [Acesso em 22 fev. 2015].

Jogos

ATARI (1990). *Pit-Fighter*. Atari.

CAPCOM (1987-2014). *Street Fighter* (série). Capcom.

CAPCOM (1989-2012). *Final Fight* (série). Capcom.

CAPCOM (1994-2005). *Darkstalkers* (série). Capcom.

DREAM FACTORY (1996-1997). *Tobal* (série). Square.

DREAM FACTORY (1998). *Ehrgeiz*. Square.

DREAM FACTORY (2000). *The Bouncer*. Square.

GENKI (1998-2000). *Fighters Destiny* (série). Imagineer.

KONAMI (1985). *Yie Air kung-Fu*. Konami.

MIDWAY (1999). *Ready 2 Rumble Boxing*. Midway.

NAMCO (1992). *Knuckle Heads*. Namco.

NAMCO (1994-2015). *Tekken* (série). Namco.

NETHERREALM STUDIOS (1992-2015). *Mortal Kombat* (série).
Warner Bros. Interactive Entertainment.

PSIKYO (1994). *Battle K-Road*. Psikyo.

SEGA (1976). *Heavyweight Champ*. Sega.

SEGA-AM2 (1993-2010). *Virtua Fighter* (série). Sega.

SNK (1992-1996). *Art of Fighting* (série). SNK Playmore.

SNK (1991-2015). *Fatal Fury* (série). SNK Playmore.

SNK PLAYMORE (2002). *Rage of the Dragons*. SNK
Playmore.

SPIRITONIN MEDIA (2002-2008). *Capoeira Fighter* (série).
Shockwave.

TAITO (1994). *Kaiser Knuckle*. Taito.

TAMSOFT (1995-2001). *Battle Arena Toshinden* (série).
Takara.

TEAM NINJA (1996-2015). *Dead or Alive* (série). Tecmo.

TIM SKELLY (1979). *Warrior*. Vectorbeam.

VICCOM (1994). *Fight Fever*. Viccom/SNK.

VISCO (1996). *Breakers*. Visco/SNK.