

Fighting Games perante a abordagem audiovisual

A evolução que reforça a tradição

Francisco Tupy Gomes Correa (Tupy, Francisco)

Universidade de São Paulo (ECA)
Laboratório Cidade do Conhecimento
São Paulo, Brasil
franciscotupy@yahoo.com.br

Gilson Schwartz

Universidade de São Paulo (ECA)
Laboratório Cidade do Conhecimento
São Paulo, Brasil
gilson.schwartz@gmail.com

Este artigo tem por intenção expor resultados de um estudo sobre os Fighting Games, o qual relaciona as particularidades que delimitam o gênero às questões como o cinema e o eixo narrativo, que se vale de elementos da tradição cultural das artes marciais. A proposta de análise visa equacionar as variáveis como os elementos da mecânica, da narrativa e da linguagem audiovisual; e mediante os resultados prover contribuições para a área de estudos de Fighting Games (jogos de luta), bem como para a compreensão de demandas correlatas. O balizamento teórico-metodológico pautou-se em dois pontos distintos: uma orientação hipotético-dedutiva e como contra-ponto, um olhar metapórico, em função à fruição estética orientado à captura da "razão durante". A análise permitiu auferirmos alguns resultados no que diz respeito à relação entre jogos e filmes do gênero, bem como à inércia evolutiva no contexto dos jogos abordados e à releitura da tradição perante às narrativas, sobretudo à estruturação deste herói marcial.

Keywords— *fighting games; linguagem audiovisual; metáporo; artes marciais; herói marcial; videogame.*

I. INTRODUÇÃO

O contexto dos fighting games representa um gênero com características bem delimitadas e que dialogam com a cultura audiovisual. A relação estabelecida entre os elementos associados aos jogos, ao audiovisual e à cultura milenar das artes marciais, gera um vasto campo de análise. Este inclui a compreensão de como de um lado temos a modernidade lúdica audiovisual interativa, e do outro temos a tradição de estilos de luta que muitas vezes se confundem com o próprio conhecimento ancestral, inclusive de caráter religioso de alguns povos. A busca pela compreensão deste ponto de equilíbrio derivou na motivação deste trabalho, que teve como objetivo estudar os Fighting Games perante uma ótica referente à cultura audiovisual que extrapola os games, especificamente com o conteúdo das artes marciais (filmes, não-ficção, animações e seriados japoneses, por exemplo).

Isso implica na meta de compreensão de como o binômio artes marciais e audiovisual está presente como elemento da cultural, não apenas como um mero objeto de fruição, mas também como algo que cria um conceito particular de herói.

Para isto vamos analisar à luz da bibliografia (ótica metodológica e também em relação aos videogame) alguns jogos de luta, como se dá sua representação na tela, tais como os componentes que permitem caracterizar tal gênero como

algo bem delimitado. Desta maneira, vamos ater nossa linha analítica referente a uma abordagem hipotético-dedutiva.

Porém, por considerarmos a imagem como um construto estético, que ocorre perante a "razão durante", ou seja, sujeita às ações do jogador, nos valeremos da abordagem metapórica, que servirá de contra-ponto à questão cartesiana do método acima proposto.

Buscamos estabelecer com este trabalho em primeiro lugar uma forma de abordagem e compreensão ao gênero de jogos identificados como Fighting Games. Gostaríamos de enaltecer que a abordagem promovida vale para dois aspectos: a compreensão do jogo enquanto linguagem audiovisual; e por conseguinte como isso pode ser aplicado à demandas de produção semelhantes. Outro fato que deve ser ressaltado referente a este trabalho, é que mesmo este sendo um jogo popular, feito sem qualquer intenção educativa e definitivamente não sendo um serious games, a abordagem deste trabalho permite, mesmo que em segundo plano, uma possível abordagem "serious" de jogos de luta. De modo que possa contribuir para aumentar a compreensão deste gênero, ou até mesmo utilizar tais jogos como objetos associados ao ensino tangencial.

Em cada um dos itens deste trabalho, buscaremos construir uma ordem de raciocínio que permita criar uma ordem de compleição do desenvolvimento lógico seguido: o que são os Fighting Games; neste sentido, a relação da arte marcial perante o contexto audiovisual; detalhamento da metodologia de abordagem (Item II); compreensão de como utilizaremos nesta pesquisa os termos Fighting Game e Audiovisual na pesquisas (Item III); como a arte marcial foi um elemento que forneceu bases ao cinema e aos games para incremento das histórias e mecânicas (Item IV); primeiros jogos de luta que serviram para definir a mecânica e delimitar o gênero (Item V); a relação entre o herói marcial com o jogador (Item VI); considerações finais em que encontra-se uma amarração entre a questão suscitada a respeito da evolução e da tradição (Item VII).

II. TRABALHOS RELACIONADOS

A bibliografia associada ao contexto audiovisual versa sobre como se constitui a matriz de imagens cinéticas de modo que possamos relacionar o conceito interativo e estabelecer a relação entre os games e os filmes. Neste contexto, ressaltamos a "inércia evolutiva" do contexto audiovisual dos

filmes para os games, onde temos a evolução das telas [1] e, por conseguinte a evolução dos princípios que compõem a matriz da linguagem audiovisual [2], ligadas à criação e a persuasão narrativa, pois a situação fílmica pode ser apenas imaginada pelo espectador, enquanto no jogo a situação proposta é experimentada e sua consequência depende da perícia do usuário.

O levantamento realizado especificamente sobre os *fighting games* mostrou que existem principalmente trabalhos referentes aos seguintes campos: da computação e design (associados à produção); da psicologia (versando sobre o comportamento); da antropologia (perante a representatividade das nacionalidades e gêneros); e da educação (exemplos de como utilizar esses tipos de jogos na educação). Porém, houveram trabalhos específicos sobre a franquia Super Street Fighter e a correlação tanto com a jogabilidade quanto a relação com outras mídias que gostaríamos de ressaltar:

- Su [3] aborda que a evolução das mídias nos jogos de luta e principalmente em Super Street Fighter IV, afirmando que este título reproduz a fanfarronice (*bragadoccio*) off-line, ou seja, o comportamento que exerciam os jogadores enquanto estavam nos fliperamas. E que o futuro do jogo para manter-se no gosto popular depende deste tipo de estímulo aos jogadores, adaptando-se às possibilidades contextualizadas com as mídias do momento;
- Ginglod [4] propõem que jogos como Street Fighter, as combinações de movimentos são evoluções do Jo-Ken-Pô (pedra - papel - tesoura), e que isso deve-se graças ao suporte que as interfaces de controle oferecem;
- Surmand [5] relaciona itens como espetacularização, prazer e recompensa utilizando a série de jogos de Street Fighter como exemplo, neste eixo compara os excessos presentes no jogo com filmes de Hollywood e Bollywood.

III. OBJETO DE ESTUDO

Os *Fighting Games* são jogos que encontram-se inseridos num grupo denominado de. "*Action Games*". Os "*Action Games*" são caracterizados por exigirem do jogador reflexos rápidos, considerando precisão, tempo de reação e capacidade de decisão rápida. Outros jogos nesta categoria são: Beat'em Up: Streets of Rage [6]; Shoot'em Up, Metal Slug [7]; Fps, Call Of Duty: Modern Warfare [8]; Tps, Gears of War [9]; Hack and Slash, Devil My Cry [10]. Nos *Fighting Games*, por exemplo Super Street Fighter IV [11], Mortal Kombat 9 [12], Tekken6 [13] e Soul Calibur 5 [14], os jogadores controlam personagens na tela como se ela fosse uma arena. Para os personagens que se enfrentam, seja jogador contra jogador ou jogador contra máquina, existe um equilíbrio de forças, de poder e de energias, onde aquele que demonstrar maior habilidade vence o *round* [15].

Outro diferencial é em relação à câmera e ao cenário, uma vez que o espaço é pré-definido e o enquadramento é sempre o mesmo, delimitando o que seria um ringue. Obviamente que com o avanço da tecnologia, existe uma série de efeitos que acontecem no cenário, porém mesmo havendo mudança de

ringue, tão logo a sequência de transição ocorra, volta-se para a tela em questão.

Outros gêneros associados às lutas que apesar de uma aparente semelhança com outros jogos de confronto corporal e que se comparadas apresentam diferenças bem evidentes, são: *Beat'em Up* e os *Sport Games*. Basicamente, as diferenças dos *Fighting Games* com a *Beat'em Up* é que no segundo, os personagens controlados pelos jogadores sempre enfrentam personagens controlados pela máquina. Neles, o nível de habilidade do *NPC* (*Non Playable Character*) é inferior e a ação se dá por meio do deslocamento da câmera pela tela (*side scroll*) com o surgimento constante de inimigos. Em relação aos jogos de esportes como o Boxe, Artes Marciais e *MMA*, estes, por apresentarem uma maior identidade com a realidade, colocam itens básicos mais reais, como a proporção corporal, a ausência de poderes, a presença de juiz e regras oficiais, além de anúncios publicitários.

Quando nos expressarmos a respeito do audiovisual (matriz, linguagem e etc.), estamos nos referindo a um preciso construto que permite aos sentidos sensoriais remotos dos espectadores serem embebidos naquilo que olhos e ouvidos captam e, posteriormente, tragam para si a realidade mostrada na tela.

A experiência conduzida por uma série de elementos, habilidades e equipamentos específicos que quando combinados permitem a contemplação de processos que inclusive permitem a interação direta por parte do usuário [18]. Deve ficar claro que não estamos nos atendo a qualquer forma de mídia específica indo desde o cinema, a televisão, aplicativos e qualquer outra forma de suporte que se encaixar com esta definição, bem como também qualquer tipo de produto que possa vir a ser utilizado, tais como: filmes ficcionais, não-ficcionais (documentários), seriados, animações, videogames, etc.

IV. MÉTODO DE ABORDAGEM

O método de abordagem desta pesquisa seguiu os padrões hipotético-dedutivos, pois parte de linhas de análise pré-estabelecidas em cada uma das áreas citadas (videogame e linguagem audiovisual) para suprir uma lacuna que foi identificada perante aquilo que ocorre entre o universo prático e o teórico. Por conseguinte, a análise proposta visa testar a conjectura frente ao alcance do fenômeno apontado [17]. O principal embasamento teórico desta pesquisa buscou uma forma de abordagem voltada para o dinamismo estético presente na relação da interação entre usuário e o conteúdo audiovisual associado aos jogos.

Desta maneira, a fluidez entre tema e objeto precisa transcender a pesquisa em sua forma estanque para contemplar os processos analisados de maneira fluída e sujeita a mudanças e transformações que possam surgir da análise em si. Esta forma de pensamento, portanto, seguiu a linha metapórica [18]. Uma vez que o objeto de pesquisa e sua destinação estão associados diretamente com questões menos exatas e mais estéticas que envolvem a fruição dos sentidos, utilizaremos a lógica hipotético-dedutiva e a lógica metapórica.

Além disso, para reforçar os pressupostos teóricos daquilo que permite constituir um jogo "per si" utilizaremos os conceitos da Ludologia [19] e da Narrativa, focando em seu aspecto emergente [20].

V. ARTE MARCIAL NO CONTEXTO AUDIOVISUAL: CINEMA E VIDEOGAMES

A arte marcial é uma prática que se vale de cérebro e músculos e vai muito além de uma prática esportiva. Tal prática está ligada diretamente à história do homem, nas atividades como as guerras, as caçadas e proteção de território. Tudo isso fomentou a necessidade de desenvolver meios que garantissem a sua existência e cultura, além das atividades associadas ao entretenimento (como filmes e jogos).

A arte marcial possui um amplo espectro que pode ser listado como [21]:

- Cultivo da Moral: a prática leva a cultivar costumes socialmente reconhecidos como corretos;

- Ataque e Defesa: programas de treinamentos envolvem uma série de rotinas de ataque e defesa, com mãos nuas e armas brancas, além de aplicações para defesa pessoal e combate esportivo;

- Prática saudável: exercícios respiratórios e de relaxamento ajudam o fortalecimento da saúde, atuando de forma preventiva contra doenças, além de promover o equilíbrio psicológico e o fortalecimento do sistema imunológico;

- Desenvolvimento artístico: o esforço pelo contínuo aperfeiçoamento não difere de outras práticas, onde a harmonia dos movimentos necessita estar em consonância com os princípios estéticos e práticos da arte, em questões inclusive como ritmo e precisão.

- Inteligência: muito mais que um exercício físico, a arte marcial é como se fosse um exercício mental, uma vez que estimulam ações estratégicas, soluções imediatas que envolvem situação de pressão e combate corpo a corpo. Como uma espécie de xadrez, porém envolvendo diversos golpes por segundo e movimentos precisos, é necessário administrar situações de sucesso e de fracasso.

A sociedade da “espetacularização” afetou, também, as artes marciais [22]. Pois com o desenvolvido de um senso de entretenimento mundial e a necessidade de padrões narrativos que atingissem o globo com o mesmo impacto buscou-se narrativas universais arquetípicas, que permitissem dialogar com as mais diversas unidades étnicas culturais. Desta maneira o movimento e uma semântica "Kinesthetic" tal qual a arte marcial, preconiza e preenche esta lacuna. Neste aspecto, traçamos um paralelo à relação das narrativas corporais do cinema mudo e aos primeiros jogos baseados na coordenação, pois tratam de uma forma de comunicação heurística, não dependendo de uma compreensão linguística específica, mas de algo universal. A movimentação marcial por si só é um espetáculo, onde existe uma narrativa específica associada diretamente à ação, sendo os golpes uma forma de discurso. Obviamente, que isso ganha um contexto maior quando colocado dentro de um cenário, uma narrativa e um personagem. Logo, a expressão reflete a perícia e simboliza a

força em relação à luta, ganhando proporções simbólicas podendo ser associada ao filtro das distorções seletivas de cada um, gerando identificações e contra efetuações. As artes marciais transformaram-se em um elemento cultural ubíquo, ou seja, independente da temática, encontra-se presentes em diversos gêneros de filmes: de ficção científica, Star Wars [23] e Matrix [24]; de comédia, Loucademia de Polícia [25]; de terror, Buffy [26]; de ação, Identidade Bourne [27]; infantil Shrek [28]; e também adaptações de títulos de games, como Mortal Kombat [29], Tekken [30] e Street Fighter [31]. Para a autora em questão, ocorre uma “asiatização” de Hollywood e uma “Hollywooditização” das produtoras asiáticas de filmes. Isto se expressa tanto politicamente quanto economicamente por conta da globalização, relacionado ao eixo do Pacífico. Embora a produção Asiática já existisse a muitos anos alimentando o consumismo local, foi na década de 70 que houve uma grande canalização de atenção com o surgimento de Lee Jun Fan, popularmente conhecido por Bruce Lee. A lutas corporais retratadas de modo minucioso passam a ganhar escala. Com isso, uma série de outros atores como Sonny Chiba, Jack Chan e Jet Li. Buscando uma diversidade narrativa e variantes de histórias explora-se questões como estilos de luta e arquetipos de lutadores como Ninjas, Samurais, Kick-Boxers, Monges Shaolin, e outros ganham notoriedade no ocidente. Desta maneira, por meio da mídia audiovisual as artes marciais adquirem conteúdo notório, presentes em narrativas de filmes, quadrinhos e videogames. Com a homogeneização da cultura através da globalização conforme descrito acima, existe um impacto na vida cotidiana em função da moda gerada pelos filmes de Bruce Lee e a multiplicação de Dojôs pelo mundo, até então uma prática restrita a centros culturais. O herói perito em movimentos rápidos, capaz de desafiar e vencer multidões transforma-se em representante de um gênero, responsável por um novo conceito, ou seja, resgatando princípios da cultura oriental ao estilo de vida ocidental. Diversas produções exemplificam esta vertente, como o caso de lutadores afro-descendentes no Harlem contra uma polícia de opressão, ou a identificação de grupos de Rap onde cada um dos bairros rivais e suas bandas chamadas Shaolin e Wudang Clan e as referências nas músicas ao simbolismo das artes marciais e a relação com o cotidiano.

Embora estejam muito pouco no *main stream*, existe uma vasta produção que agrada os que gostam do gênero de filmes de artes marciais sem contar com as lutas corporais sempre muito presentes nas produções cinematográficas, vide a produtora de Shawn Brothers. Paralelamente às artes marciais presentes no imaginário das pessoas há pelo menos 50 anos, o gênero de games, foi se desenvolvendo e se ampliando.

Do mesmo modo que os filmes, devido foram classificados como um gênero específico, com os games isso também ocorreu, porém a classificação dos games em relação aos filmes surgiu de modo heurístico, de acordo com os primeiros títulos, que equacionavam o poder de processamento, qualidade de imagem, interface e gosto popular.

VI. ARTE MARCIAL NO CONTEXTO AUDIOVISUAL: CINEMA E VIDEOGAMES

O primeiro jogo de luta foi o *Heavyweight Champ* [32], um fliperama com controles que tinham uma empunhadura que lembrava uma luva de boxe. A visão da luta tinha um enquadramento que privilegiava a lateral do personagem. Ressaltamos neste jogo a sua similaridade com o *Rock'em Sock'em Robots*, um tipo de brinquedo e jogo da década de 60, onde por meio de manoplas os robôs eram controlados com o objetivo de acertar a cabeça do adversário em uma posição e em um ângulo certo de modo a desarmá-lo e tirá-lo de combate. No *Game Boy Advanced e no Playstation* e também as plataformas móveis tiveram adaptações destes brinquedos entre os seus títulos. Este artefato possui alto grau de popularidade, não apenas como alguma coisa que se brinca, mas como um ícone cultural, sendo aplicado em estampas de camisetas, itens decorativos e em charges de situações que envolvam algum tipo de embate, como os personagens do *Street Fighter* ou de candidatos políticos.

Já o jogo *Karatê Champ* [33] é fiel em representar a situação do dojô em relação à luta e também quanto ao visual. Diferentemente de *Karateka*, o jogo em questão mantinha a câmera lateral e os jogadores ficavam parados, igual uma arena e os golpes buscavam ser os mais fieis possíveis em relação às técnicas do Karatê.

Surgido em 1984, o *Karateka* [34], foi realizado com a técnica de rotoscopia, na qual primeiro se filmava e depois se desenhava sobre em cima da imagem. Em 1986, o autor John Mechner, que posteriormente desenvolveu outro jogo, mais popular chamado *Prince of Persia* [35], representou para a época uma qualidade de movimentação, inércia corporal e cênica de qualidade superior. O jogo *Karateka* continha em si elementos dos três tipos de jogos associados às artes marciais: *beat'em up's*, esportes de combate e os *fighting games*. Apesar de andar por uma plataforma contínua o jogo, nos primeiros adversários, permitia uma mobilidade para ganhar e perder espaço, e na medida em que avançava, travava a cena apresentando uma câmera fixa igual aos *fighting games*.

Após os outros títulos apresentados, diversos itens foram colocados e aprimorados no jogo, não apenas em relação à mecânica, mas, também, em detalhes narrativos que os jogos da atualidade exploram, como informações organizadas na tela, os personagens que ganharam identidade, nome, histórico e detalhes como roupas, cabelos e movimentação própria. No caso o herói do jogo *Oolong* é uma referência direta a Bruce Lee. Outro aspecto relevante digno de nota é em relação à trilha sonora que varia de acordo com a vida dos personagens. À medida que a barra de vida se aproxima do fim, a trilha sonora se intensifica.

Além dos jogos citados, existe uma grande quantidade de jogos de luta, como os de *fighting games*, *beat'em ups* e os esportivos. Porém nos ativemos a estes três como as bases precursoras dos modelos atuais, de extrema relevância ao cenário, dos quais listamos o *Street Fighter* [11], *Mortal Kombat* [12] e *Tekken* [13], além de *spin-offs* ou *crossovers* ou franquias que envolvam diferentes títulos, estúdios e até personagens como os heróis da Marvel e da DC.

Conforme os duelos fílmicos são representados, estes permitem uma projeção da própria imaginação de como seria se o telespectador estivesse no local do personagem (tal como a narrativa emergente). Os games representam um duelo no estrito senso, pois ou se tem a perícia e a habilidade necessária, ou se perde o desafio. E caso haja o interesse de vencer, joga-se novamente tanta vezes quantas forem necessárias. Pois, existe um balanceamento que permite o jogo adaptar-se a quem quer que seja o usuário, existem desafios dentro de outros desafios, que automaticamente frente à evolução do jogador são substituídos de maneira fluída, como se fosse orgânica [Schell, 36]. Por exemplo: ao iniciar o jogo, é entender os comandos e buscar usar aquilo que se sabe para não perder; após conseguir vencer um *round*, busca-se vencer o próximo até ver o desafio final; após os comandos básicos dominados, tem-se por objetivo dominar os golpes mais complexos, isto demanda decorar as sequências e também compreender quando que é o momento certo de utilizar o golpe, pois mesmo com a técnica dominada existem outras variáveis (por exemplo: o adversário, desviar ou defender para criar a oportunidade do contra-golpe) especiais. Desta maneira, o jogo evolui sempre tendo algum tipo de variável a ser dominada, que pode estar inserida na mecânica ou ser externa enfrentando outras pessoas.

Algo que é tácito dos *fighting games* é o modo de que se interage com o personagem, apesar da visão lateral ser semelhante a jogos *sidescroll* ou *beat'em up's*, a relação de arena e contexto narrativo que coloca o personagem ali permite uma relação diferente com o usuário e uma jornada heróica (inclusive emergente) diferenciada.

VII. O HERÓI MARCIAL E O JOGADOR

Tanto quanto outros gêneros, alguns personagens dos *Fighting Games* transformam-se em ícones da própria cultura gamer. Outros personagens que não foram concebidos para jogos do gênero acabam sendo também incluídos em algumas franquias, exemplo de Kratos, de *God of War* [37] em *Mortal Kombat* [12].

Trata-se de um gênero que dialoga diretamente com a objetividade pessoal do usuário, no qual o personagem escolhido permitirá desenvolver uma jornada, e ter o seu desfecho particular.

Como exemplo podemos utilizar Ryu, presente nas seis versões principais, além dos *spin-offs* da série. Apesar de os outros personagens do jogo possuem importância e seu universo histórico, a mitologia central do jogo concentra-se em torno da cosmogonia do núcleo de Ryu.

Ele é uma representação arquetípica do lutador que entra nos campeonatos para provar a si mesmo a sua força, não se importando com o pódio e a fama. Do ponto de vista pragmático os personagens como Sakura, Evil Ryu, Ken, Akuma, Dan Habiki, Sagat e Gouken, são relativamente idênticos, porém com diferenças estéticas que se refletem nas técnicas, alteradas em relação às definições dadas pelo game design e tão bem traduzidas na história de cada personagem, como a motivação para estar no torneio, o uniforme, as

especificidades de seus poderes e suas respectivas idiosincrasias.

Vemos que Ryu é o herói oriental clássico, onde a história não é centrada em seu drama pessoal, como no caso do herói ocidental [38]. Ele faz parte de uma tradição, uma mônada transitória que cumpre o seu papel, foi discípulo, tem seus mestres, seus parceiros de treino, seus rivais, tendo inclusive uma discípula. À medida que a história se desenvolveu e a narrativa se aprofundou, ele sempre manteve seu objetivo de continuar treinando e se desenvolvendo em sua jornada pessoal de contínuo aprimoramento. Para cada jogo da trama principal, a CAPCOM também lança um filme em animação. O longa metragem se enquadra na terminologia OVA (Original Video Anime), uma espécie de complemento ao arco histórico principal determinado pelo jogo. Esta trama paralela, se não for assistida não fará falta à compreensão da matriz, porém quando vista pode agregar elementos à experiência narrativa, tal como despertar dúvidas e trazer um aprofundamento em detalhes da trama.

O jogo Super Street Fighter IV possui o OVA "The ties that binds" [39], que mostra alguns personagens em suas vidas, antes do jogo, envolvendo questões do cotidiano, criando um pano de fundo para introduzir dramaticidade e sentido à trama, a justificativa para colocar os personagens naquele contexto, a caracterização dos heróis e dos vilões, a introdução de novos personagens, etc. Iniciativas diversas ligadas ao conteúdo narrativo influem diretamente no jogo.

No primeiro OVA percebemos um elo de ligação entre o personagem Ryu e o jogador, onde ambos precisavam despender esforços para o domínio da técnica e assim emanarem o Hadouken [40].

Na inércia evolutiva da continuidade da série Street Fighter, criou-se um mundo no qual as relações sociais, familiares, profissionais e afetivas foram aprofundadas. Nele, os vilões são a força motriz do cenário, contrapondo-se aos embates dos heróis que entram na história para contê-los. A questão mítica sobrenatural faz-se presente, uma vez que Ryu descobre que seu pai (Akuma) é uma espécie de demônio e que carrega uma tradição malévola que precisa de cuidados para que esse poder não o domine. Isto gerou um personagem paralelo, o Evil Ryu, que controlado pela energia se alia à Akuma. Ao jogar com este Ryu do mau, surgirão outros detalhes na história. Praticamente, o mesmo personagem, porém com diferenças sutis, gerando interesse e curiosidade por parte dos jogadores.

Na faixa preta de Ryu desde a segunda versão do jogo, existe uma sequência de *kanjis*. Porém, como a qualidade técnica das primeiras versões do jogo não eram boas as encontradas atualmente, e a mesma sequência não podia ser representada corretamente, o detalhe em questão aparecia apenas no livro de arte oficial. Os ideogramas apareciam, também, em uma placa do lado esquerdo do cenário do personagem. Hoje, com a melhoria da qualidade gráfica, podemos ver tipografia nipônica em pleno jogo. A tradução dos ideogramas é: *kaze* (風 vento), *hayashi* (林 madeiras), *hi* (火 fogo) e *yama* (山 montanha). Estes quatro *kanji's* figuram o termo *furinkazan* presentes no capítulo 7 do livro a Arte da

Guerra de Sun Tzu, e traduz o comportamento dos soldados em uma batalha: “Tão rápido como o vento, tão sutil quanto uma floresta, tão ousado quanto o fogo e imóvel como uma montanha”.

Mediante esta jornada simbólica que se apresenta tanto na tela quanto no interior do indivíduo, existe uma densa cadeia de signos que juntos configuram uma grande rede de um único símbolo integrado. Esta malha composta por personagens, poderes, onomatopeias, sequências de animações, gritos de guerra, cenários, além de outros *spin-off's* a partir do jogo como animações e filmes, brinquedos, *cosplays*, *art fandom*, aproximam-se da vida dos jogadores e por meio dos ícones/avatars representados, buscam um diálogo de significância da própria vida [41]. Logo os produtos relacionados adquirem um valor agregado além do financeiro, levando-se em consideração o caráter emocional daquilo que representa para cada indivíduo que joga e que associa isso à subjetividade de valores como é o caso da superação de obstáculos. Neste caso o sentido da narrativa emergente tem acentuada representatividade, uma vez que podemos ter esta categoria de narrativa como a projeção do usuário, e que o contato com os símbolos que ele atribui significado à sua vida, representam questões associadas a referências da própria vida.

VIII. RESULTADOS DA ANÁLISE

Os jogos de luta baseiam-se nos clichês de filmes de luta, combinando o cenário propício, um objetivo condutor e situações que permitam resolver os conflitos. Com essa influência direta, algumas franquias de jogos de luta são cópias de Bruce Lee idênticas, tanto nos trejeitos quanto na aparência, da mesma forma que os cenários são desde arenas até rodas de pessoas que acompanham a luta e templos no oriente. Outros atores também inspiraram outros personagens, como Jean Claude Van Dame, Steven Segal, entre outros. Por exemplo, no Mortal Kombat 9 [12], ao acionar poderes especiais a modelagem e seus diversos níveis de informação permitem contemplar de forma bem detalhada, músculos, veias e órgãos, semelhante como demonstrado no documentário a Ciência das Artes Marciais. Em Super Street Fighter IV [11], em função da modelagem em três dimensões, é possível empreender a viagem da câmera em um amplo aspecto de algumas manobras, simulando de como seria o combate em tempo real, indo além da capacidade de um filme e estabelecendo uma vivência da cena em ângulos que uma câmera normal dificilmente captaria e criando um grau de experiência exponencial à própria realidade.

O jogo é uma forma de emular a realidade. Baseado em símbolos e tradições é criada uma jornada que, embora lúdica, existe um grau de filosofia e conhecimentos implícitos perante aquilo que se traduz de forma lúdica.

O papel que as telas cumprem neste caso, de acordo com Manovich [1], é a releitura do olhar de um mural medieval para uma tela pintada, seja ela a tela de uma televisão, do cinema ou do celular. Um jogo de luta ao mesmo tempo que direciona o olhar para uma arena de Gladiadores, também se

vale de elementos audiovisuais para incrementar a imersão proposta, uma vez que os "feedbacks" audiovisuais são uma recompensa direta do modo que as perícias são executadas [19]. Ao mesmo tempo que a regra determina a combinação correta, acertá-la desencadeia uma série de outros elementos, vide o exemplo do Hadouken, ao executar a manobra Baixo, Frente e Soco, gera-se um poder e um som, e sua presença é tão patente frente ao imaginário que muitas vezes a onomatopéia é o sinônimo do próprio jogo, junto com outros movimentos.

A representatividade de imagens nos games vai além de outras linguagens, uma vez que o estático dá lugar ao cinético e o cinético passa a permitir a interatividade. Logo, o fato de assumir o controle permite que o jogador pense de como seria se fosse ele vivendo aquela situação expressada no contexto do game.

Logo, neste momento existe uma busca de significações que vai além do próprio jogo, uma narrativa em tempo real dentro de algo que ao emular o simbolismo da luta, também é responsável por criar no jogador algo que respeitando às devidas proporções aproxima-se diretamente da marcialidade, evocando os princípios suscitados por Dubiela e Bataiola [20], pois o jogo representa sentido em função da partida e de todos os tempos futuros que serão dedicados. Isto também compreende não apenas o jogo em si, mas qualquer outro derivado que possa existir (animações, roupas, falar sobre, utilizar as expressões do jogo enquanto ironia, etc.).

Fazendo uma analogia dos tempos de outrora, quando na antiguidade, um movimento de mão com o polegar para cima ou para baixo, definia a vitória ou a derrota de um lutador, hoje, os movimentos coordenados, precisos e rápidos das mãos, podem conduzi-lo a uma vitória ou a uma derrota. A tradição ao mesmo tempo em que é utilizada para criar um universo e um pano de fundo para justificar personagens se digladiando, encontra na virtualidade, meios de coexistir com a tecnologia e, dessa forma, manter-se viva, adequando-se e contextualizando-se com as formas de diálogo presentes. Na busca por espaços que permitam a representatividade e estão implícitas regras de cunho cultural, surge a necessidade de aceitar o que este determinado espaço propõe e mediante a ética implícita, extrair dele novas formas de compreensão da realidade e de convívio.

As artes marciais no ocidente, embora estejam associadas à presença das massas migratórias de países orientais, até então eram praticadas de modo comedido. Com a popularização das tecnologias audiovisuais, os filmes especificamente de luta ganham popularidade, logo a massificação por tal gosto ganha também um caráter associado ao fenômeno audiovisual. Pois com tal temática sendo usada amplamente como narrativa, passa a integrar o cotidiano, desperta o interesse e começa a fazer parte do imaginário social em larga escala.

Arquetipicamente a jornada heróica [38] do guerreiro em uma planície deserta pode ser encorpada por um soldado e sua metralhadora, por um pistoleiro no velho oeste e até mesmo por um samurai com sua espada. Porém a última classe despontou como um modelo universal, ainda que calcado em referências locais. Perante a questão dá hipótese traçada, a

lacuna qual buscava ser respondida, versa sobre a relação entre o conhecimento antigo e a necessidade do implemento de narrativas que despertem a atenção do público, formadas por elementos históricos de qualidade e formas de se contar as histórias envolventes criam um ciclo de alimentação contínua, onde o interesse é promovido e este gera a busca por mais conhecimento sobre o tema e demanda sobre o gênero.

A relação de simbolismos associadas à mecânica nos jogos de luta vale-se do metáforo [18] enquanto uma forma de analisar a obra, que permite interiorizar aquilo que é visto. Desta maneira podemos promover outras formas de compreensão, que ao estabelecer outros vínculos entre o jogador e a obra podemos atingir uma fluidez necessária para analisar o jogo enquanto algo jogável, uma forma de análise "em movimento", e que remete ao mote do personagem Ryu "The answer lies in the heart of battle".

IX. BIBLIOGRAFIA

- [1] L. Manovich, *The Language of New Media*, London: MIT Press, 2001.
- [2] M. Franco, O princípio que norteia a expressão audiovisual e o estético". NCE: <<http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/77.pdf>>. Junho, 2012.
- [3] N. M. Su, "Street Fighter IV: Braggadocio Off and On-line". Oxford: Manchester University Press, Proceedings of ACM conference on Computer supported cooperative work, 2010, pp 361-370.
- [4] Y. Gingold, "From Rock, Paper, Scissors to Street Fighter II: Proof by Construction". ACM SIGGRAPH Proceedings Symposium on Videogames, 2006, pp. 155-158.
- [5] D. Surman, "Pleasure, spectacle and reward in Capcom's Street Fighter series". in: B. Atkins, T. Krzywi. Videogame, player, text. Manchester: Manchester University Press, 2007, pp. 204-221.
- [6] Sega, *Streets of Rage*. Sega, 1991.
- [7] SNK, *Metal Slug*. SNK, 1996.
- [8] Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*. Activision, 2009.
- [9] Epic Games, *Gears of War*. Microsoft Game Studios, 2006.
- [10] Capcom, *Devil May Cry*. Capcom, 2001.
- [11] Capcom, *Super Street Fighter IV*. Capcom, 2010.
- [12] Netherrealms Studios, *Mortal Kombat 9*. Warner Bros, 2011.
- [13] Nanco Bandai, *Tekken 6*. Nanco Bandai, 2007.
- [14] Nanco Bandai, *Soul Calibur IV*. Nanco Bandai, 2008.
- [15] T. Apperley, "Genre and game studies". in *Simulation & Gaming*, Vol. 37 No. 1, March 2006, pp. 6-23.
- [16] E. Aerst, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- [17] K. Popper, *A lógica da pesquisa científica*. São Paulo: Cultrix, 1993.
- [18] C. Marcondes, *Princípio da razão durante*, vol.III, tomo 5, "O conceito de comunicação e a epistemologia metapórica". São Paulo: Paulus, 2010.
- [19] J. Juul, "The game, the player, the world: looking for a heart of gameness". 2003. In: *Level Up: digital research conference proceedings*. Utrecht University. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>> Acesso em 3 de agosto de 2010
- [20] R. Dubiela, A. Bataiola, "A importância das Narrativas em jogos de Computador". In: *Proceedings of SBGames*, 2007.
- [21] W. Bin, *Essentials of Chinese Wushu*. Foreign Languages Press: Beijing, 1992.
- [22] C. Klein, "Martial arts and the globalization of US and Asian film industries". in: *Comparative American Studies*, Volume 2, Number 3. Maney Publishing: Philadelphia, 2004.
- [23] G. Lucas, *Star Wars I: Ameaça Fantasma*. Lucas Film, 2001.

- [24] A. Wachoeski, L. Wachoeski, Matrix. Warner Bros Pictures, 1999.
- [25] H. Wilson, Loucademia de Polícia. Warner Bros Pictures, 1984.
- [26] F. R. Kuzui, Buffy, The Vampire Slayer. 20th Century Fox, 1992.
- [27] D. Liman, The Bourne Identity. Universal Pictures ,2002.
- [28] A. Adamson , V. Jenson, Shreck. Dreamworks, 2001.
- [29] P. W. S. Anderson, Mortal Kombat. New Line Cinema, 1995.
- [30] D. H. Little, Tekken. Namco, 2009.
- [31] S. E. Souza, Street Fighter: A batalha final. Capcom, 1994.
- [32] Sega, Heavyweight Champ. Sega, 1976.
- [33] Technos Japan Corporation, Karatê Champ. Data East, 1984.
- [34] Broderbund, Karateka. Broderbund, 1984.
- [35] Broderbund, Prince Of Persia, 1989.
- [36] J. Schell, The Art of Game Design: A book of lenses. CRC Press, 2008.
- [37] SCE Studios Santa Monica, God of War. Sony, 2005.
- [38] J. Campbell, The Masks of God, Vol. 2: Oriental Mythology. New York: Penguin Books, 1976.
- [39] G. Sujii, Street Fighter II: The Movie. Capcom, 1994.
- [40] J. Kanai, Street Fighter IV: The Ties That Bind. Capcom, 2010.
- [41] SCHWARTZ, G. Economia Política na Cibercultura e Emergência na Ieconomia.
<http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Gilson%20Schwartz.pdf>
Agosto/2011