

Além de monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta

Guilherme P. C. Araújo, Isa Sinara F. Bessa, Gleislla S. Monteiro

Curso de Sistemas e Mídias Digitais

Universidade Federal do Ceará

Fortaleza, Brasil

email: guilhermepca@gmail.com, isasfb@gmail.com, gleisllasoares@gmail.com

Resumo—O mercado brasileiro de jogos aparece como um dos mercados mais expressivos mundialmente, possuindo não só um notável desenvolvimento, como um grande público consumidor. A partir desses dados surge o questionamento de como a população brasileira é representada nesse tipo de produção audiovisual. Inicialmente mostrando de que forma os jogos digitais podem atuar como mídias de ampla penetração social, o presente trabalho discute as potencialidades dos *videogames* e a representação brasileira nos jogos de luta. A partir de recorrências como etnia, sexualização e elementos do *character design*, este artigo mostra que apesar de promover resgates culturais e sociais brasileiros, a representação ainda precisa de revisões, evitando recorrer a padrões redutivos de representação e podendo, assim, explorar a diversidade contida no Brasil.

Palavras-chave: jogos digitais, representação, brasil, character design, jogos de luta

I. INTRODUÇÃO

Apesar dos altos preços e dos impostos, o mercado brasileiro de jogos se desenvolve cada vez mais, ocupando atualmente a 13ª posição mundial, e segunda na América Latina, movimentando mais de 1,5 bilhão de dólares em 2018, o que representa um crescimento de 15% se comparado com os 1,3 bilhão gerado no ano anterior¹.

Quando se trata da população de jogadores, o Brasil sobe para terceiro lugar, somando um total de 60 milhões de jogadores espalhados pelo país². Apesar de grande a diferença entre a posição que o país ocupa no faturamento e na população que está envolvida com os jogos, ainda sim o Brasil surge como uma potência para esse mercado.

Com essa grande expressividade no cenário mundial, surgem as perguntas: “esse público brasileiro está sendo representado nos jogos?” e, caso esteja, “qual é a imagem do brasileiro que está inserido como personagem nesses jogos?”. Expandindo ainda mais essa pergunta, é possível chegar a um questionamento mais amplo: “de que forma os jogos digitais podem influenciar a visão do público sobre determinado recorte populacional?”

¹ Disponível em <<https://www.otempo.com.br/interessa/tecnologia-e-games/mercado-de-games-cresce-15-no-brasil-1.2137277>> acesso em 27 mai. 2019

² Disponível em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/08/06/brasil-possui-3-maior-mercado-de-jogadores-de-games.htm>> acesso em 27 mai. 2019

A fim de responder os questionamentos anteriores, o presente trabalho, em primeiro momento, discutirá as potencialidades dos jogos digitais quanto ao seu poder de influenciar ou iniciar discussões sobre os assuntos que abordam com seus personagens e narrativas.

Pois, se outrora somente considerado como entretenimento puro, sem valor cultural ou de reflexão, o jogo digital agora assume uma posição de produção audiovisual dotada de capacidades de introduzir ou iniciar discussões sobre os assuntos abordados em suas narrativas, bem como prolongar e/ou perpetuar discursos dominantes já presentes nesta e em outras mídias.

A partir do entendimento dessa potencialidade dos jogos digitais, para analisar a representação brasileira nos jogos, serão analisados diversos jogos de luta, de modo a identificar a presença dos personagens brasileiros e analisar de que forma eles são inseridos no universo desses jogos. Foram escolhidos os jogos de luta por apresentarem maior variedade de personagens e narrativas em um só jogo, possibilitando uma maior diversidade em seu elenco.

II. JOGOS DIGITAIS E AS SUAS POTENCIALIDADES

Antes de compreender a potencialidade dos jogos digitais, faz-se necessário o percurso de elucidar o conceito de jogo, e de jogo digital, para finalmente entender suas possibilidades enquanto produção audiovisual portadora de discurso, sendo, portanto, capaz de influenciar e discutir determinados assuntos em sua narrativa.

McLuhan [1] traz a definição de jogos como modelos dramáticos da vida psicológica dos indivíduos que têm por função libertar as tensões cotidianas a partir do consentimento entre todos os participantes de se tornarem as peças dessa dinâmica social ao entrarem nesse recorte da realidade. Huizinga [2] também traz o consentimento enquanto parte importante da dinâmica do jogo, trazendo a ideia de que o jogo é um recorte da realidade controlado pelas regras estabelecidas para aquela atividade.

Assim, as regras do jogo são fatores importantes para o controle dessa realidade recortada e têm relação íntima com a definição do que é o jogo digital. Segundo Schuytema [3], o jogo digital é uma atividade lúdica regida por regras e por um universo controlados por um sistema computacional. Dessa forma, as regras e os recortes não são mais dados em um espaço físico, mas por meio de um ambiente criado e mediado por sistemas operacionais e computadores. Gouveia [4] vai além e diz que os jogos têm o potencial de desenvolver narrativas e que através deles

pode-se clarear as relações entre os espectadores e outras mídias, como o cinema, a música e a televisão, visto que o jogo, por ser uma produção audiovisual, normalmente engloba diversos elementos em comum com os demais meios.

Como é possível observar acima, os jogos, sejam eles digitais ou não, representam um recorte da realidade ou do contexto que estão inseridos, o que, de acordo com o que Williams et al. [5] afirmam, torna o jogo não somente uma ferramenta para o entretenimento, mas uma produção cultural que apresenta em seus elementos uma versão desta realidade ou contexto em que está inserido ou retratando.

Se nos jogos cada participante representa um papel, especificamente nos jogos digitais essas representações se dão através dos personagens, por meio dos quais os jogadores se fazem presentes e interagem com aquele ambiente virtual. Segundo Goffman [6], representação é toda e qualquer atividade de um indivíduo que se passa em um recorte temporal, junto a um grupo sobre o qual este indivíduo tem alguma influência e desempenha algum papel. Por mais que o viés de Goffman seja mais organizacional, no contexto dos jogos digitais, a representação se dá através dos personagens, que têm influência sobre os demais personagens e ambiente digital.

Com base no conceito de representação de Goffman, pode-se inferir que os personagens não só se enquadram nesse conceito, como também se tornam representações sociais. De acordo com Jodelet [7], representações sociais são sistemas de interpretação que ajudam na relação do indivíduo com o mundo, ajudando na construção de uma versão da realidade dos grupos retratados a partir destas representações sociais. A partir do momento em que este versionamento da realidade parte de uma representação reducionista, cria-se um padrão representacional excludente e estereotipado, não mostrando aquela comunidade ou recorte em sua diversidade.

Partindo do entendimento de que os jogos digitais podem ser o reflexo de uma sociedade e da compreensão do personagem como a versão de um recorte social, seja de gênero, etnia, religião, entre outros; é possível enxergar os jogos e os seus personagens como uma plataforma dotada de discurso e capaz de tanto consolidar quanto iniciar um processo de desconstrução de estereótipos que são recorrentes nos jogos digitais e nas outras mídias, como cinema, televisão, e outros.

Portanto, compreendendo as potencialidades dos jogos digitais enquanto dotados de função social e tendo os dados da indústria brasileira de jogos e da população consumidora deste tipo de produção, surge o questionamento sobre a representação dos brasileiros no ambiente digital. Então, partindo desse questionamento, serão feitas as análises dos personagens brasileiros presentes em jogos de luta.

III. A REPRESENTAÇÃO BRASILEIRA NOS JOGOS DE LUTA

A escolha dos jogos de luta se deu por causa da grande quantidade de personagens em um mesmo título. Diferente de outros gêneros de jogos, que possuem o foco na narrativa de um ou dois personagens em particular, os jogos de luta apresentam diversas narrativas individuais dos diversos personagens, explicitando as suas motivações pessoais e os motivos pelos quais eles se encontram em um

mesmo contexto. Para identificar os personagens brasileiros presentes nos jogos de luta foi consultado o site *Infamous Karl*³, que faz uma categorização de personagens de acordo com suas origens, filtrando por continente e posteriormente por país, bem como uma pesquisa de Madureira [8] sobre a presença e representação de personagens brasileiros nos jogos de luta.

Foram encontrados 20 personagens brasileiros em jogos de luta, distribuídos em 19 títulos de 13 franquias, entre os anos de 1991 e 2016. Na tabela abaixo (Tabela 1), é possível ver a distribuição desses personagens por franquias e por título dessas franquias, considerando como ano a data que o personagem apareceu pela primeira vez:

TABELA I. APARIÇÕES DE PERSONAGENS BRASILEIROS NOS JOGOS DE LUTA

Personagem	Ano	Título	Franquia
Rikuo	1994	Darkstalkers: The Night Warriors	Darkstalkers
Christie Monteiro	2001	Tekken 4	Tekken
Eddy Gordo	1997	Tekken 3	
Katarina Alves	2015	Tekken 7	
Sean Matsuda	1997	Street Fighter III: New Generation	Street Fighter
Laura Matsuda	2016	Street Fighter V	
Richard Meyer	1991	Fatal Fury: King of Fighters	Fatal Fury
Bob Wilson	1995	Fatal Fury 3	
Khushnood Butt	1999	Garou: Mark of the Wolves	
Bandeiras Hattori	2016	King of Fighters XIV	King of Fighters
Nelson	2016		
Carlos Miyamoto	1993	Final Fight 2	Final Fight
Golrio	1994	Fight Fever	Fight Fever
Claudia Silva	1992	Knuckle Heads	Knuckle Heads
Ben Barefoot	1999	Battle Arena Toshinden 4	Battle Arena Toshinden
Tau	1996	Battle Arena Toshinden 3	
Liza	1994	Kaiser Knuckle	Kaiser Knuckle
Pupa Salgueiro	2002	Rage of Dragons	Rage of Dragons
Rila Estancia	1996	Breakers	Breakers
Roberto Miura	1997	Rival Schools: United by Fate	Rival Schools

Através de um estudo de caso, consultando vídeos, páginas em wikis mantidas pela comunidade de fãs, e jogando alguns dos jogos, os personagens foram

³ Disponível em <https://infamouskarl.wordpress.com/2014/05/04/fighting-video-games-characters-around-the-world-south-america/> acesso em 28 mai. 2019

analisados de acordo com a sua narrativa, visual, habilidades/poderes, estilo de luta e personalidade.

Notou-se que alguns dos personagens listados, tanto na página quanto no artigo supracitado, comumente são confundidos com brasileiros por conta de suas narrativas ou dos cenários em que estão inseridos. São estes: Blanka e Oro, de Street Fighter, e Leona Heidern, de King of Fighters. Enquanto Blanka e Oro são nascidos em outros países e residentes do Brasil, a origem de Leona Heidern é incerta, só se sabe que ela está vivendo na América do Sul, precisamente na floresta amazônica. Ademais, outros personagens brasileiros foram encontrados em jogos de outros gêneros, como nos FPS (*First-Person Shooter*, em tradução livre: tiro em primeira pessoa) como Marty Alencar de *Far Cry 2* e Lúcio de *Overwatch*. Entretanto, estes não foram considerados para a análise por conta da delimitação da análise aos jogos de luta.

Como visto na tabela, as franquias com a maior recorrência de personagens brasileiros em jogos de luta são Tekken e King of Fighters, ambas com 3 aparições ao longo dos anos. Com o objetivo de entender a imagem que se tem do brasileiro por meio dos jogos digitais, foram analisados individualmente cada um dos 20 personagens, observando os jogos, vídeos, enciclopédias virtuais alimentadas por fãs (*wikis*) e outros materiais. E, para entender a sua construção, foram observados aspectos como história, visual, personalidade e estilo de luta. Com essas informações, foi possível elencar a recorrência de certas características desses personagens, como apresentado na tabela abaixo (Tabela 2):

TABELA II. CARACTERÍSTICAS RECORRENTES NOS PERSONAGENS BRASILEIROS

Recorrência	Quantidade	Personagens
Negro (a)	9	Bandeiras Hattori, Bob Wilson, Eddy Gordo, Richard Meyer, Sean Matsuda, Khushnood Butt, Nelson, Pupa Salgueiro, Christie Monteiro
Negro(a) de <i>dreadlocks</i>	4	Bandeiras Hattori, Eddy Gordo, Richard Meyer, Sean Matsuda
Enérgico(a)	5	Bandeiras Hattori, Bob Wilson, Laura Matsuda, Richard Meyer, Nelson
Capoeirista	5	Bob Wilson, Christie Monteiro, Eddy Gordo, Richard Meyer, Pupa Salgueiro
Sexualizado(a)	5	Claudia Silva, Christie Monteiro, Katarina Alves, Laura Matsuda, Liza
Referência à Amazônia/ Indígena	7	Claudia Silva, Rikuo, Golrío, Fen Barefoot, Rila Estancia, Tau, Liza
Sensual/ Galanteador(a)	6	Cláudia Silva, Christie Monteiro, Katarina Alves, Richard Meyer, Liza, Laura Matsuda
Foi preso	2	Bandeiras Hattori, Eddy Gordo
Cores da Bandeira Brasileira	13	Bob Wilson, Carlos Miyamoto, Claudia Silva, Eddy Gordo, Laura Matsuda, Richard Meyer, Rikuo, Sean Matsuda, Golrío, Pupa Salgueiro, Fen Barefoot, Tau, Roberto Miura

Esses personagens serão agrupados de acordo com as recorrências, para que assim seja possível analisar, a partir de um ponto em comum, em que outros aspectos eles se

assemelham ou em quais desses aspectos eles se diferenciam uns dos outros, além de identificar estereótipos e reduções nestas representações brasileiras.

A. *Personagens negros(as), negros(as) com dreadlocks e que lutam capoeira*

O primeiro fato a se observar na tabela acima é a presença de personagens negros nas narrativas, contabilizando 9 dos 20 personagens, ou 45% deles. De acordo com o censo de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)⁴, 7,6% da população se declara preta e 43,1% se declara como parda. Ainda segundo o IBGE, o termo pardo remete à miscigenação de negros ou indígenas com quaisquer outras cores ou raças, tendo, por essa lógica, uma grande parcela da população descendente de negros e/ou indígenas. Em uma pesquisa da Fundação Seade (Sistema Estadual de Análise de Dados) sobre a porcentagem de população negra por estado do Brasil em 2005⁵ é possível ver a diferença da presença da distribuição dessa população. Para tal pesquisa, a população negra foi contabilizada a partir do somatório da população autodeclarada preta ou parda. Ainda de acordo com a Seade, em dados gerais, 49,4% da população do Brasil é negra, mas esse percentual varia bastante entre os estados. A Bahia, por exemplo, possui 78,8% da população negra, enquanto em outros estados, como o Santa Catarina, essa população diminui para 11,7% do total, mostrando assim a diferença da distribuição racial no Brasil.

Desses 9 personagens negros dos jogos analisados, só dois possuem em sua história o local de nascimento bem delimitado, sendo estes Sean Matsuda, que nasceu em São Paulo, e Eddy Gordo, que nasceu em Brasília, cujas porcentagens de população negra são, respectivamente, 30,9% e 55,1% do total.

Considerando que no Brasil, a etnia é definida por autodeclaração, o que torna difícil, para fins de análise, encaixar personagens nelas. Portanto, optou-se por analisar suas cores da pele e as feições. É possível notar que todas as personagens femininas analisadas possuem traços eurocêntricos e cabelos lisos, independente do tom de sua pele, como é possível observar analisando os rostos de Christie Monteiro e Katarina Alves (figura 1), ambas de Tekken.

Apesar de possuírem tons de pele diferentes, ambas as personagens apresentam traços eurocêntricos; o que não acontece com os personagens masculinos, que possuem feições e tons de pele variados. Mesmo Laura, que usa tranças nagô - um símbolo de valores e costumes da população negra [9] - em parte do cabelo, apresenta fios ondulados, quase lisos.

⁴ Disponível em <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/administracao-publica-e-participacao-politica/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=10503&t=destaques> acesso em 13 jun. 2019

⁵ Disponível em <http://produtos.seade.gov.br/produtos/idr/download/populacao.pdf> acesso em 13 jun. 2019



Figura 1. Christie e Katarina (respectivamente)

Entre os homens negros, é possível perceber a recorrência aos *dreadlocks* para compor o seu visual. Os personagens que apresentam essa característica são: Bandeiras Hattori, Eddy Gordo, Richard Meyer e Sean Matsuda. Kuumba e Ajanaku [10] afirmam que esse tipo de penteado, que faz referência às crenças e costumes de matrizes africanas, são utilizados atualmente como forma de resistência e de fortalecimento da sua identidade, tornando esses personagens um instrumento de resgate e continuidade de elementos culturais que remetem à sua origem/descendência.

Fazendo uma ligação com esse resgate dos elementos culturais de matriz africana, a utilização da capoeira como elemento de construção de personagens brasileiros também promove um resgate histórico. Segundo Madureira [8] a capoeira é uma manifestação cultural que surgiu no Brasil, desenvolvida por descendentes de escravos, e que mistura dança, luta, canto, jogo e música.

Antes considerada uma expressão cultural proibida, tendo de ser praticada em segredo, hoje, a capoeira é considerada patrimônio imaterial da humanidade da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO)⁶.

Também é possível notar que todos os personagens listados que lutam/jogam capoeira estão contidos no conjunto de personagens negros, reforçando a origem e a ligação desses personagens com as suas histórias/antecedentes; são estes: Bob Wilson, Christie Monteiro, Eddy Gordo, Richard Meyer e Pupa Salgueiro.

Dessa forma, ao trazer uma grande quantidade de personagens negros aos jogos de luta, associando-os principalmente a outros aspectos culturais como a capoeira ou os *dreadlocks*, são reforçadas as origens e a herança cultural dos indivíduos e do Brasil como um todo.

B. *Personagens sexualizados(as) e personagens galanteadores(as)*

Antes de iniciar essa discussão, faz-se necessária a diferenciação destes dois tipos de personagem, para evitar possíveis ambiguidades acerca destes dois conjuntos. Os personagens hipersexualizados são aqueles que, a partir principalmente de seus figurinos, são apresentados de forma a evidenciar as suas características sexuais, como genitália, glúteos, seios, entre outros.

Já os personagens galanteadores são aqueles que, independente do tratamento dado à sua indumentária, possuem em suas personalidades aspectos galantes, como

provocações em forma de paquera ou de sedução dos outros personagens.

Das 7 personagens femininas (35% do total de personagens), 5 delas (aproximadamente 71,5% do total das mulheres) são hipersexualizadas, sendo estas: Claudia Silva, Christie Monteiro, Katarina Alves, Laura Matsuda e Liza; ficando de fora apenas Pupa Salgueiro e Rila Estancia.

Essas personagens apresentam problemas em seus figurinos, que abrem mão de uma vestimenta mais significativa em suas histórias e personalidades para evidenciar os seus corpos.

Já os personagens galanteadores, aqueles que fazem gracejos aos inimigos através de frases ou de gestos, são: Cláudia Silva, Christie Monteiro, Katarina Alves, Liza, Laura Matsuda e Richard Meyer. Como é possível perceber, todas mulheres citadas como hipersexualizadas são também galanteadoras, com a adição de Richard Meyer ao grupo.

Falando primeiramente sobre os personagens galanteadores, representar os personagens latinos como os *latin lovers* (amantes latinos, em tradução livre) é um recurso bastante utilizado para a construção desse tipo de personagem.

De acordo com Mastro, Behm-Morawitz e Kopacz [11], esse estereótipo é comum para a representação de personagens latinos por conta da imagem criada em cima de uma ideia de amantes sensuais e dos idiomas latinos serem tidos como idiomas românticos.

Richard Meyer, por ser dono de um café que recebe diversos lutadores do mundo inteiro, sempre tenta interagir romanticamente com as combatentes que lá frequentam, mas apesar de recorrer ao estereótipo de galanteador, ele não é bem sucedido nessas interações, normalmente se atropalhando nos flertes e colecionando insucessos.

Christie Monteiro ao iniciar um combate contra um inimigo se inclina, apoiando-se com um dos braços no joelho, e sopra um beijo para o adversário, dizendo para ele pegar leve, com o intuito de seduzir e desestabilizar o inimigo. Já Liza, ao derrotar um adversário, diz que este até faz o seu tipo, mas que é muito fraco para ela, reforçando que a lutadora observa o adversário enquanto possível par romântico.

No que diz respeito aos figurinos, todas as personagens apresentam problemas por conta da sua descontextualização em nome de transformá-las em símbolos sexuais. Claudia Silva, por exemplo, é uma lutadora brasileira que utiliza um biquíni dourado com azul, ombreiras, manoplas e grevas de metal e utiliza garras como arma. Além de completamente descontextualizado de sua narrativa, visto que Claudia deseja preservar a Amazônia, a personagem é colocada em posições de forma a evidenciar principalmente os seus glúteos.

Christie, Laura e Katarina possuem diversos elementos em comum em suas roupas, como a utilização de um top ou bustiê, deixando a barriga de fora, e calças folgadas. Enquanto Christie utiliza calças de capoeira, Laura usa calças de um kimono, com a parte de trás simulando uma calcinha fio dental, e Katarina utiliza uma calça listrada, além de um sobretudo e salto alto. Já Liza utiliza uma blusa e uma saia rústicas com estampa de onça, também

⁶ Disponível em

http://www.unesco.org/new/pt/brasil/pt/about-this-office/single-view/news/capoeira_becomes_intangible_cultural_heritage_of_humanity
> acesso em 14 jun. 2019

deixando o abdômen de fora, favorecendo o seu colo, além da saia apresentar uma fenda lateral.

O figurino é um elemento de grande importância para a inserção dos personagens na narrativa [12]. Logo, uma indumentária mal projetada pode, além de causar os problemas já citados sobre a redução a estereótipos, causar um deslocamento ou um estranhamento, por parte do público, em relação ao personagem apresentado.

Apesar da referência aos estereótipos latinos, se comparados com personagens masculinos, é possível perceber uma tendência em hipersexualizar as personagens femininas de modo geral, conforme afirmam Araújo e Cruz [13].

Comparando, por exemplo, Christie e Eddy (figura 2), ambos capoeiristas e com narrativas em comum, percebe-se a diferença entre seus visuais. Enquanto as calças de capoeira de Christie apresentam fendas laterais próximas ao quadril, a calça de Eddy Gordo possui um visual mais próximo de uma veste tradicional. Eddy traça uma regata que mostra a parte inferior de seu abdômen e Christie um top que mostra não só sua barriga como a parte inferior de seus seios.



Figura 2. Christie e Eddy (respectivamente)

Comparando outros personagens de origens semelhantes, como Liza e Golrion, percebe-se a diferença entre a representação dos personagens vindos de comunidades florestais ou indígenas, uma vez que Golrion utiliza adereços e maquiagem indígenas, Liza utiliza roupas rasgadas de pele de onça, de forma a valorizar o abdômen, busto e coxas; e resgatando pouca ou nenhuma característica dos povos indígenas do Brasil.

Já comparando os irmãos Laura e Sean Matsuda, nota-se a diferença no tratamento do figurino dos dois irmãos que lutam jiu-jitsu. Enquanto Sean usa um kimono com características mais tradicionais, Laura utiliza um bustiê que imita as características de um kimono encurtado, com um decote profundo e deixando o abdômen de fora. Sendo dois personagens que lutam a mesma arte marcial, percebe-se essa tendência falada anteriormente de explorar o corpo das personagens femininas a partir das suas características sexuais.



Figura 3. Laura e Sean (respectivamente)

Rila Estancia e Pupa Salgueiro (figura 4) são as únicas personagens femininas que não aparecem nas duas categorias. Rila, uma das personagens femininas não sexualizadas, além de ser extremamente musculosa, e não magra com seios fartos como as demais personagens, utiliza maiô e botas com joelheiras que se assemelham às roupas utilizadas por lutadoras de luta livre; além disso, o maiô de Estancia não possui decote profundo, e nem é cavado ou deixa as nádegas de fora. Já Pupa Salgueiro, que é capoeirista assim como Christie, utiliza calças muito folgadas, uma blusa cropped branca, deixando a porção inferior do abdômen de fora, um gorro e um suéter amarrado ao quadril. Diferente da capoeirista de Tekken, Pupa não tem o corpo posto em evidência por conta do figurino, além de possuir uma musculatura mais definida.



Figura 4. Rila Estancia e Pupa Salgueiro (respectivamente)

Como é possível perceber nessas categorias, há uma presença maior das personagens femininas, o que mostra uma tendência a apresentar a mulher a partir ou de suas características físicas ou de seus relacionamentos amorosos, criando assim um padrão excludente de representação, que não só contribui para a perpetuação de um estereótipo já recorrente, como também passa a mensagem de que esse é um dos poucos papéis que esse recorte pode ou deve desempenhar em uma narrativa [14], não dando margem para o desenvolvimento de uma personagem feminina em outras áreas que podem, e são, exploradas em personagens masculinos.

C. Personagens indígenas e/ou com referência à Amazônia

Outra referência que é recorrente é a presença de indígenas ou relacionar o personagem, de alguma forma, com a Amazônia. É o que se pode observar nos personagens Golrion, Fen Barefoot, Tau, Rila Estancia, Claudia Silva, Liza e Rikuo, contabilizando 7 personagens (35% do total).

Por ser a maior floresta tropical do mundo, ocupando cerca de 60% do território brasileiro⁷, é uma referência importante ao abordar narrativas construídas no Brasil. Os personagens que têm referência direta à Amazônia são: Rikuo, Rila Estancia e Claudia Silva.

Rila Estancia é residente da região amazônica e se inscreve em um torneio de luta para proteger o seu povoado e a própria floresta; Claudia Silva, apesar de ter nascido em São Paulo, tem o sonho de proteger a Amazônia do desmatamento, para que possa se mudar para

⁷ Disponível em https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2009/07/090722_amazonia_numeros_fbd acesso em 17 jun. 2019

lá e viver tranquilamente. Já Rikuo é um homem-peixe que vivia em um reino de tritões localizados no fundo do Rio Amazonas e teve a sua população dizimada por um terremoto acompanhado de uma erupção vulcânica, sendo um dos poucos sobreviventes.

Também uma criatura monstruosa, Blanka, que constantemente é dito como um personagem brasileiro do Street Fighter, na verdade possui uma origem incerta, mas sabe-se que ele veio parar na floresta amazônica por conta de um acidente aéreo. Ao ser atingido por um raio, Blanka sofreu severas mutações, virando uma criatura bestial de pele esverdeada e capaz de emitir correntes elétricas por todo o seu corpo. Seu poder elétrico foi inspiração para os poderes da brasileira Laura Matsuda em Street Fighter V.

Os demais personagens (Golrio, Fen Barefoot, Liza e Tau) são retratados como indígenas ou habitantes de comunidades localizadas em florestas. Golrio, descrito como um lutador gordo e indígena vindo do Brasil, apesar de não fazer referência direta à Amazônia, tem como seu cenário nativo de jogo uma ponte que passa por cima de um largo rio, com florestas às margens. Já Liza, que tem como aliados um pássaro verde e um macaco, não tem nenhuma relação exata com a floresta ou a sua preservação, visto que o objetivo da lutadora é ganhar dinheiro para comprar uma nova fantasia para o carnaval do Rio de Janeiro, tornando a sua narrativa um tanto quanto desconexa.

Tau e Fen Barefoot são personagens ditos brasileiros, mas que essa informação possui pouca ou nenhuma influência em suas narrativas, sendo mais significativo o fato de serem indígenas do que necessariamente a localização de suas comunidades. Enquanto Fen (figura 5) é um jovem órfão criado pelo avô e que possui um porco de estimação, Tau é um lutador recluso de 45 anos que evita conflitos o máximo que pode.



Figura 5. Fen Barefoot

Conjuntamente, pode-se observar que os sete personagens foram lançados entre os anos de 1992 e 1999. Nos anos 1990 houve um "boom" ambiental na mídia [15]; e, sendo a mídia um meio de forte influência sobre a opinião dominante e na construção do imaginário coletivo, tal destaque foi responsável por dar visibilidade e, consequentemente, integrar as questões ambientais ao dia a dia. 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. Especialmente em relação a ideia que se tem de floresta e aldeias indígenas. Entretanto, tal imagem construída a partir desses discursos midiáticos, não refletem totalmente a realidade da Amazônia.

Em entrevista, Becker afirma que a região é tratada de maneira simplificadoras como uma região exótica e com certo distanciamento, ainda que se trate de parte integrante do Brasil. A pesquisadora enfatiza que por mais que existam muitas aldeias, cerca de 70% dos 20 milhões de habitantes da região vivem em cidades⁸. Amaral Filho [16] reforça essa ideia ao dizer que essa cultura reportada pela mídia é mostrada quase sempre por uma narrativa de redescoberta, apresentando um mundo distante e a ser conhecido, com os seus perigos e encantos próprios do misterioso e do desconhecido.

Outra característica comum é ter um estilo de luta animalesco e/ou auxílio de animais durante a batalha. Existe uma imagem real-imaginária desenvolvida a partir de registros historiográficos e midiáticos de uma Amazônia selvagem que oscila entre o paraíso-tropical e o inferno verde. Pode-se notar esse misto de fascínio e repulsa, paraíso e inferno [17], ao vermos cenários exuberantes e criaturas bestiais como Blanka e Rikuo. Ademais, Claudia Silva luta com garras; Fen Barefoot tem um porco de estimação que o auxilia; Liza tem ajuda de seu macaco e pássaro nas lutas; Rila, além de ser descrita como de coração e hábitos selvagens, em seu ataque especial, assume a forma de uma onça.

Por fim, ao apresentar indígenas brasileiros sem promover o resgate cultural dessa população, ou sequer distanciar-se de uma representação estereotipada, acaba-se construindo a ideia de que a Amazônia é um território homogêneo, descartando suas nuances e pluralidades culturais. Corroborando, assim, para ideia de um lugar onde a natureza se sobrepõe à atividade humana, ou seja, a ideia de grande vazio demográfico, região sem cultura, sem civilização.

D. Personagens que utilizam as cores da bandeira do Brasil

A maior recorrência em relação aos personagens que foi observada é a utilização das cores da bandeira brasileira (verde, amarelo, azul e branco) como recurso de character design; sendo observada nos seguintes personagens: Bob Wilson, Carlos Miyamoto, Claudia Silva, Eddy Gordo, Laura Matsuda, Richard Meyer, Rikuo, Sean Matsuda, Golrio, Pupa Salgueiro, Fen Barefoot, Tau e Roberto Miura.

Dos 7 personagens descritos na seção anterior (sobre os personagens indígenas ou com referências à Amazônia), apenas Rila Estancia não tem as cores da bandeira em suas vestes. Pode-se salientar que as duas criaturas não humanas (Blanka e Rikuo) presentes na Amazônia tem a pele esverdeada. Ao se tratar de cores, também é possível notar que o verde está muito presente na ambientação dada a esses personagens. Seja em seus cenários ou *cutscenes*, vemos predominância da cor, da representação da natureza, florestas, rios e animais selvagens.

A disposição das cores está presente em diferentes aspectos dos personagens, como é possível ver em Rikuo e em Roberto Miura (figura 6). Enquanto Rikuo, que não possui roupas, apresenta as cores verde e amarelo em sua pele, Miura, por ser um jogador de futebol, apresenta as

⁸ Disponível em <<http://observatoriodaimprensa.com.br/imprensa-em-questao/midia-tem-visao-simplificada-da-amazonia/>> acesso em 19 jun. 2019

cores amarelo e azul no seu uniforme, sendo uma possível referência ao uniforme da seleção brasileira.



Figura 6. Rikuo e Roberto Miura

A predominância do verde nessas representações se deve ao simbolismo da cor. Pois, apesar de a Amazônia ter uma enorme diversidade de cores em sua flora e fauna, bem como em peças artesanais indígenas, é na cor verde que esses elementos convergem, por representar justamente o que vai de encontro com a ideia da civilização, representando o natural e o orgânico [18].

Entretanto, mais que fazer referência à natureza, utilizar as cores da bandeira brasileira é um recurso de *character design* utilizado para reforçar a ideia de nação, visto que a bandeira de um país é um de seus símbolos mais fortes, auxiliando na construção de uma identidade consolidada não só individualmente para cada personagem, como também a identidade da nação brasileira como um todo [19].

Em suma, por ser uma característica marcante de uma nação, utilizar as cores da bandeira estreita essa relação com a nacionalidade, uma vez que a cor possui uma ligação forte com a memória, estabelecendo relações de reconhecimento difíceis de quebrar [20], entretanto, ao encontrar a maioria dos personagens (65% do total) utilizando esse recurso para que se possa estabelecer uma identidade brasileira, acaba-se perdendo de vista outras possibilidades de apresentação de suas brasilidades, que não através das cores da bandeira.

E. Demais recorrências

Para além dos tópicos elencados, outras características foram recorrentes. Uma delas, que aparece em ¼ dos personagens (5 de 20), é o traço de personalidade enérgico. Aqui se encaixam os personagens expansivos, simpáticos, boêmios e animados. Possuem esse atributo: Bandeiras Hattori, Bob Wilson, Laura Matsuda e Nelson, esse último é descrito como enérgico apenas quando está em batalha, sendo reservado quando está fora delas.

A presença desse traço de personalidade tem a ver com um padrão de representação de latinos [11], que são muitas vezes apresentados como pessoas animadas, que falam alto e possuem as emoções mais afloradas. Nos personagens citados anteriormente, esse traço é usado de forma a desenvolver as suas personalidades, mas os personagens não são reduzidos a tão somente essa característica; que na verdade só chega a prejudicar um deles, Bandeiras Hattori, de *King of Fighters*. O ninja brasileiro é preso por conta do seu jeito barulhento, pois Hattori não consegue conter a sua empolgação ao conhecer os ninjas japoneses e acaba causando um estardalhaço.

Outro personagem que vai preso é Eddy Gordo, de *Tekken*. Ao contrário de Bandeiras, o capoeirista vai preso

não por ter cometido um crime, mas por ter a sua família perseguida. Ao ter o pai assassinado em uma operação contra o tráfico de drogas, Gordo é aconselhado a assumir a culpa pelo assassinato do pai e se entregar para a polícia, pois estaria mais seguro na prisão.

Por mais que, para a amostra total da pesquisa (20 personagens), os personagens que foram presos representem uma porcentagem baixa (10% do total), se analisados dentro do universo de suas narrativas, esse valor sobe para ⅓ (aproximadamente 33%) do total, pois ambas as franquias - *Tekken* e *King of Fighters* - possuem 3 personagens brasileiros cada.

Apresentar personagens latinos [21] e negros [22] como personagens em contexto de criminalidade ou que vão para a cadeia é também um recurso narrativo que contribui para a manutenção desse tipo de visão que liga a criminalidade ou uma narrativa que possui o encarceramento aos personagens negros e latinos. Ao realizar esse enquadramento, esses estereótipos recaem duplamente sobre estes personagens; mas, apesar disso, não estão presentes em peso no recorte analisado neste trabalho.

Uma personagem que chama a atenção por aparecer em diversas recorrências citadas neste artigo é Laura Matsuda. O lançamento da personagem de *Street Fighter V* (2016) teve grande repercussão na Internet por conta de seu figurino hipersexualizado. Além do seu uniforme de luta, já citado, Laura tem um figurino alternativo que consiste em uma camisa curta que deixa visível a parte inferior de seus seios com a palavra “bonita” estampada e um short jeans curto desabotoado que deixa sua calcinha visível (figura 7).



Figura 7. Laura Matsuda em seu figurino alternativo

Yoshinori Ono, produtor do jogo e um dos responsáveis pela criação da personagem justificou algumas escolhas de *character design* em entrevista “Desde sempre ouvi que havia muitas mulheres lindas no Rio de Janeiro, mas não foi bem isso que vi quando fui pra lá em 2011. Para Laura, decidimos então trabalhar com a visão mais fantasiosa que os japoneses têm da mulher brasileira, não exatamente retratar a mulher brasileira com fidelidade. Ah, e tem um pouco das minhas preferências pessoais também⁹”.

No discurso do produtor do jogo, já é possível perceber a imagem que a mulher brasileira tem no exterior, uma vez que Ono afirma ter ouvido sobre a beleza das mulheres cariocas e depois fala que a imagem que ele encontrou era

⁹ Disponível em <<https://start.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/10/09/visual-sexy-de-laura-e-exagerado-admite-produtor-de-street-fighter-v.htm>> acesso em 22 jun. 2019

diferente da imaginada, o que levou à criação da personagem não a partir da realidade da mulher brasileira, mas do imaginário criado por sobre ela. Mais do que um problema da sexualização, Laura encontra-se presente em outras recorrências, como a da personalidade enérgica, sendo descrita como uma mulher boêmia e que faz amigos facilmente, além de apresentar em seu uniforme as cores verde e amarelo. Ademais, ela é uma mulher que gosta de provocar os seus adversários exibindo o seu corpo através de insinuações sexuais, o que agrava os problemas de representação de Laura enquanto mulher e enquanto mulher latina/brasileira.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pode ser observado ao longo da discussão, a representação brasileira nos jogos de luta esbarra em diversas recorrências para o desenvolvimento de personagens. Algumas delas, como a ampla representação negra, se mostra positiva, pois promove o resgate de parte importante da formação da identidade brasileira. Entretanto, outras recorrências, tais como personagens indígenas e referência à Amazônia – que poderiam ser positivas – acabam abordando as temáticas de maneira superficial, sem dar plataforma para os elementos culturais associados ao povo e à região, aparecendo como uma informação descartável, pois pouco informa sobre a importância da abordagem desses temas ao se representar o Brasil e personagens brasileiros.

Ao representar as personagens femininas, ainda se observa uma tendência à sexualização destas, fenômeno que não é exclusivo apenas das personagens latinas e brasileiras, uma vez que é um recurso de *character design* comum ao desenvolvimento de personagens femininas. Entretanto, conforme discutido, ao sexualizar uma mulher brasileira/latina, esse estereótipo tem o seu peso dobrado, por carregar a recorrência das características sexuais em personagens femininas e latinas. O mesmo ocorre para os personagens negros que, em sua narrativa, encontram alguma relação com a prisão ou criminalidade; por mais que, na amostra, a recorrência seja baixa, dentro da franquia em que estão situados esses dados e representações precisam de uma maior atenção.

Sobre a utilização das cores da bandeira ao definir o visual do personagem, por mais que ajude a fortalecer a identidade nacional, por outro lado, acaba se tornando uma alternativa rasa, podendo se utilizar de outros aspectos para conferir esse caráter de brasilidade, ao invés de tão somente utilizar uma paleta de cores e não desenvolver os aspectos sociais e culturais na narrativa.

Dessa forma, é possível observar que apesar de promover um resgate histórico em determinados aspectos, em outros, os personagens e as suas narrativas deixam a desejar, recorrendo a padrões que empobrecem as possibilidades de desenvolvimento daquele personagem, ajudando a manter uma corrente de estereótipos por muitas vezes redutivos e depreciativos e que recaem sobre diversos personagens, não só brasileiros, como mulheres, negros, latinos e indígenas.

Como trabalhos futuros, é desejável a expansão da pesquisa, aumentando a amostragem para demais gêneros de jogos, tais como FPS (*first person shooter* ou tiro em primeira pessoa, em tradução livre), RPGs, jogos de ação,

entre outros; analisando não só como se dá a representação brasileira mas também se há diferenças significativas entre o modelo representativo para os jogos de luta e os outros tipos de jogos.

REFERENCES

- [1] M. McLuhan. Os meios de comunicação como extensões do homem. 5. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.
- [2] J. Huizinga. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003.
- [3] P. Schuytema. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- [4] P. Gouveia. Artes e Jogos Digitais: Estética e Design da Experiência Lúdica, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2010.
- [5] D. Williams et al. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of computer-mediated communication*, v. 13, n. 4, p. 993-1018, 2009.
- [6] E. Goffman. A representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: vozes, 1995.
- [7] D. Jodelet. Representações sociais: um domínio em expansão. As representações sociais, p. 17-44, 2001.
- [8] E. U. Madureira. Estereótipos Brasileiros nos Jogos de Luta. Estereótipos Brasileiros nos Jogos de Luta. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, v. 1, n. 1, 2015.
- [9] L. Santos. Conhecimentos etnomatemáticos produzidos por mulheres negras trançadeiras. *Revista da ABPN*, v. 9, n. 22, p.123-148, 2017.
- [10] M. Kuumba, F. Ajanaku. Dreadlocks: the hair aesthetics of cultural resistance and collective identity formation. *Mobilization: An International Quarterly*, v. 3, n. 2, p. 227-243, 1998.
- [11] D. E. Mastro, E. Behm-Morawitz, M. A. Kopacz. Exposure to television portrayals of Latinos: The implications of Aversive Racism and Social Identity Theory. *Human Communication Research*, 34, 1–27, 2008.
- [12] F. A. Costa. O figurino como elemento essencial da narrativa. *Sessões do Imaginário*, vol. 8, agosto de 2002.
- [13] G. Araújo, G. Cruz. Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch. In: SBGAMES, 16., Curitiba, 2017.
- [14] L. L. Fonseca. GameGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2013
- [15] L. Costa. Comunicação e meio ambiente: a análise das campanhas de prevenção a incêndios florestais na Amazônia. Belém: UFPA/NAEA, 2006.
- [16] A. Filho. Verde que te quero verde: A estética da marca Amazônia. In: M. Alcher et al (Org.). *Comunicação Midiatizada da e na Amazônia*. Belém: FADESP, 2011. cap.5, p.83-100.
- [17] C. O. de Lima. Historiografia social da Amazônia e história ambiental: Um breve balanço. *Revista do Lhiste-Laboratório de Ensino de História e Educação*, v. 4, n. 6, 2017.
- [18] E. Heller. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- [19] J. Heskett. *Design: A very short introduction*. Vol. 136. Oxford University Press, 2005.
- [20] M. Delong; B. Martinson (Ed.). *Color and design*. A&C Black, 2013.
- [21] C. Grell. The Fight for Equality: The Role of Latino Stereotypes in Jane the Virgin. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 8, 35-43, 2017.
- [22] L. Green. Stereotypes: negative racial stereotypes and their effect on attitudes toward African-Americans. *Perspectives on Multiculturalism and Cultural Identity*, v. 11, n. 1, 1998.