

LEONARDO BETONI MENEZES

**BRASIS: A REPRESENTAÇÃO DO BRASIL NOS JOGOS DE LUTA
ELETRÔNICOS (1991-1997)**

DOURADOS – MS

2025

LEONARDO BETONI MENEZES

**BRASIS: A REPRESENTAÇÃO DO BRASIL NOS JOGOS DE LUTA
ELETRÔNICOS (1991-1997)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em História.

Área de concentração: *História, Região e Identidades*.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. **Eudes Fernando Leite**.

DOURADOS – MS

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).

M543b Menezes, Leonardo Betoni De

Brasis: a representação do Brasil nos jogos de luta eletrônicos (1991-1997)
[recurso eletrônico] / Leonardo Betoni De Menezes. -- 2025.

Arquivo em formato pdf.

Orientador: Eudes Fernando Leite.

Dissertação (Mestrado em História)-Universidade Federal da Grande
Dourados, 2025. Disponível no Repositório Institucional da UFGD em:
<https://portal.ufgd.edu.br/setor/biblioteca/repositorio>

1. videogames. 2. jogos. 3. Brasil. 4. história. 5. representações. I. Leite,
Eudes Fernando. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

©Direitos reservados. Permitido a reprodução parcial desde que citada a fonte.

LEONARDO BETONI MENEZES

**BRASIS: A REPRESENTAÇÃO DO BRASIL NOS JOGOS DE LUTA
ELETRÔNICOS (1991-1997)**

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA – PPGH/UFGD

Aprovada em 3 de setembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA:

Presidente e orientador: Eudes Fernando Leite (Dr., UFGD)

2º Examinador: Fernando Perli (Dr., UFGD)

3º Examinador: Robson Scarassati Bello (Dr., USP)

À minha mãe, que tornou tudo isso possível.

AGRADECIMENTOS

Não poderia iniciar meus agradecimentos sem me referir a Ivanilde Betoni, mãe de fibra que apesar das pancadas da vida continuou incessantemente amando e tendo fé no que não se pode ver, sem o seu suporte este trabalho sem dúvida não poderia ser materializado.

Agradeço também aos meus amigos que apesar de estarem de certa maneira distantes de todo o processo que culminou neste trabalho se fazem presente através de inúmeras, conversas e pensamentos compartilhados, então eu deixo aqui meu muito obrigado Gleisson Fontes; Leonardo José Barbosa Martins; Bruno Ortega e Gabriel Figueiredo, amigos de muitas jogatinas, seja no campo sintético, natural ou digital!

Aos professores de graduação, profissionais que tornaram possível a minha formação acadêmica e especialmente ao meu orientador, professor Eudes Fernando Leite que despretensiosamente sugeriu esta caminhada, obrigado professor espero ter honrado a oportunidade de poder estar como um orientando de pós-graduação neste período, uma experiência descomunal, que guardarei com muito carinho.

Aos professores Fernando Perli e Robson Scarassati Bello que humildemente se colocaram a disposição e aceitaram participar das bancas de qualificação e defesa respectivamente.

A todos colegas, familiares, professores, servidores da UFGD e demais pessoas que passaram por essa trajetória e a impactaram de alguma forma meu muito obrigado.

Agradeço também a Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT) pelo fomento financeiro, fundamental para o transcorrer da pesquisa.

Por fim gostaria de agradecer a Deus fonte da paz e serenidade presente em minha vida, meu muito obrigado.

“The future is now.”
(SNK – *Shin Nihon Kikaku*)

RESUMO

A proposta deste trabalho é a de observar, problematizar e comparar as representações do Brasil e dos brasileiros nos videogames, especificamente em jogos de luta eletrônicos, levantando a hipótese de uma adesão deliberada a estereótipos de um Brasil imaginado e materializado por outras mídias para constituição das representações do Brasil nos jogos de luta eletrônicos. Para isso foram selecionados três jogos deste gênero (jogos de luta), *Street Fighter II: the world warrior*; *Fatal Fury: king of fighters* e *Tekken 3*, comercializados nos anos de 1991 e 1997 respectivamente. Cada um destes três jogos traz exemplos de representações de personagens adaptados à esta mídia, Blanka; Richard Myer e Eddy Gordo. Para embasar as análises referentes a estas representações trago uma estrutura baseada em eixos procurando observar os diversos aspectos da constituição destes personagens, sendo o próprio design do personagem; seu cenário; movimentação; história e trilha sonora. Além dos jogos citados procuro dialogar com outros materiais relacionados a estas mídias, como revistas e filmes, auxiliando no dialogo proposto para esta dissertação.

Palavras-chave: videogames; jogos; Brasil; história; representações.

ABSTRACT

The purpose of this work is to observe, problematize, and compare the representations of Brazil and Brazilians in video games, specifically fighting games, raising the hypothesis of a deliberate adherence to stereotypes of a Brazil imagined and materialized by other media to constitute representations of Brazil in fighting games. To this task, three fighting games were selected: *Street Fighter II: The World Warrior*; *Fatal Fury: King of Fighters*; and *Tekken 3*, released in 1991 and 1997, respectively. Each of these three games provides examples of character representations adapted to this media: Blanka; Richard Myer; and Eddy Gordo. To support the analyses of these representations, I use a framework based on axes, seeking to observe the various aspects of these character's constitution, including the character's design; their stage; move list; story; and soundtrack. In addition to the games mentioned, I seek to engage with other materials related to these media, such as magazines and films, to support the dialogue proposed for this dissertation.

Keywords: video games; games; Brazil; history; representations.

RESUMEN

El propósito de este trabajo es observar, problematizar y comparar las representaciones de Brasil y de los brasileños en los videojuegos, específicamente en los juegos de lucha electrónicos, planteando la hipótesis de una adhesión deliberada a estereotipos de un Brasil imaginado y materializado por otros medios para constituir las representaciones de Brasil en los juegos de lucha electrónicos. Para ello, se seleccionaron tres juegos de este género (juegos de lucha): *Street Fighter II: The World Warrior*; *Fatal Fury: King of Fighters*; y *Tekken 3*, comercializados en 1991 y 1997, respectivamente. Cada uno de estos tres juegos ofrece ejemplos de representaciones de personajes adaptadas a este medio: Blanka; Richard Myer; y Eddy Gordo. Para respaldar el análisis de estas representaciones, presento una estructura basada en ejes, que busca observar los diversos aspectos de la constitución de estos personajes, incluyendo el diseño de los mismos; su ambientación; movimiento; historia; y banda sonora. Además de los juegos mencionados, intento interactuar con otros materiales relacionados con estos medios, como revistas y películas, para contribuir al diálogo propuesto en esta tesis.

Palabras clave: videojuegos; juegos; Brasil; historia; representaciones.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1: Um dos conteúdos presentes no manual de instalação do Odyssey, pertencente a seção chamada Game Rules.....	19
Figura 1.2: Análise do jogo Final Fight 2 (Capcom,1993) na revista Ação Games posicionado na seção dos jogos de luta.....	30
Figura 1.3: Captura de tela do jogo Yie Ar Kung Fu trazendo elementos básicos na constituição do gênero de jogos de luta	32
Figura 1.4: Outro exemplo de elementos distribuídos na parte superior da tela no jogo <i>Karate Champ</i>	33
Figura 1.5: Movimento especial (<i>Hadōken</i>) executado em <i>Street Fighter</i> (Capcom, 1987)	33
Figura 1.6: Flyer japonês do jogo <i>Heavyweight Champ</i> apresentando o gabinete do jogo.	35
Figura 1.7: Filmagem de <i>HeavyWeight Champ</i> destacando o monitor com os boxeadores e o placar da partida	37
Figura 1.8: Flyer do jogo de origem japonesa, intitulado <i>Spartan X</i> , desenvolvido pela Irem.....	38
Figura 1.9: Flyer do jogo <i>Street Fighter</i> , lançado pela empresa Capcom em 1987.	41
Figura 1.10: Material promocional japonês com um pequeno perfil dos personagens do jogo e com destaque para as suas nacionalidades.	42
Figura 1.11: Frankie Dux interpretado por Jean Claude Van Damme e Ray Jackson (Donald Gibb) disputando algumas fichas no jogo <i>Karate Champ</i> em uma das cenas do filme <i>Bloodsport</i>	45
Figura 1.12: Cobertura de <i>Fighting Street</i> (Capcom, 1988) para o console PC Engenhe na edição número sete da revista Ação Games.	47
Figura 1.13: Parte do elenco da adaptação cinematográfica de <i>Street Fighters</i> , onde a trama central é desenvolvida a partir do personagem estadunidense Guille.....	48
Figura 1.14: Representação do Rio de Janeiro em Internationale Caratê de 1986.	57
Figura 1.15: Representação da cidade de Osasco em Pocket Bravear de 2023.	57
Figura 2.1: Flyer japonês de <i>Street Fighter II</i> , Blanka está à direita da imagem onde é explorado seu aspecto animalesco.	68
Figura 2.2: Tela de seleção de personagens de <i>Street Fighter II: the world warrior</i> a partir do deslocamento do cursor o jogador pode selecionar seu avatar.....	68
Figura 2.3: Concept arts finais de Blanka para <i>Street Fighter II: the world warrior</i>	69
Figura 2.4: Rascunho inicial do personagem que ocuparia o espaço de Blanka.....	70
Figura 2.5: Comparação do rascunho de Anabebe e da capa do livro de Charles Carroll <i>The negro a beast, or, in the image of god</i> , publicado em 1900 pela American book and bible house em Saint Louis.....	71
Figura 2.6: Ao lado superior direito observa-se o rascunho de Hamablanka, posteriormente Blanka	72
Figura 2.7: Rascunho de Blanka ainda aproximado do conceito de um wrestler	73
Figura 2.8: Estágio/cenário de Blanka em <i>Street Fighter II: the world warrior</i>	78
Figura 2.9: Conteúdo interno do flyer europeu de <i>Street Fighter II: the world warrior</i>	80
Figura 2.10: Tela com o desfecho da história de Blanka reencontrando a sua mãe	81
Figura 2.11: Arte da embalagem de <i>Street Fighter II</i> para Super Nintendo.	82
Figura 2.12: Manual europeu de <i>Street Fighter II</i> trazendo o perfil de Blanka.....	84

Figura 2.13: Manual organizado pela Tectoy de <i>Street Fighter II</i> traduzido para português do Brasil.....	86
Figura 2.14: Comando respectivo ao soco forte (conhecido como HP) em que Blanka ataca com as suas garras.	88
Figura 2.15: Comando respectivo ao chute forte (conhecido como HK) em que Blanka realiza uma cambalhota	88
Figura 2.16: Comando respectivo ao arremesso básico de Blanka, executado quando próximo do adversário.	89
Figura 2.17: Rolling attack um dos movimentos especiais em que Blanka se transforma em uma bola.....	89
Figura 2.18: Blanka executando o famigerado movimento especial do “choque” no estágio bônus.....	90
Figura 2.19: Revista Ação Games de outubro de 1993 trazendo a lista de movimentos de Blanka	91
Figura 2.20: Seção de cartas da Revista Ação Games com ilustração a lápis de Blanka feita pelo leitor Davi Damico.....	95
Figura 2.21: Postagem realizada no perfil oficial do ex-juiz Sergio Moro em 22 de janeiro de 2022, até então candidato à presidência, explorando a figura carismática de Blanka para cativar os possíveis eleitores.....	95
Figura 2.22: Exemplos da propagação estética metodológica do Brasil verde de Blanka em outras jogos eletrônicos de luta.....	97
Figura 2.23: Outros exemplos da propagação estética do Brasil verde de Blanka, cenários em que predominam florestas e selvas, salvo algumas exceções.....	97
Figura 3.1: Representação de uma favela carioca ao fundo nota-se um fliperama e a tela título do hardware Neo Geo.....	101
Figura 3.2: <i>Flyer</i> promocional estadunidense de <i>Fatal Fury: king of fighters</i>	103
Figura 3.3: Anúncio da distribuidora brasileira de filmes em vídeo FlashStar home vídeo com animação de <i>Fatal Fury</i> à direita da imagem, lançada originalmente em 1992 no Japão.	104
Figura 3.4: <i>Flyer</i> estadunidense de <i>Fatal Fury: king of fighters</i> trazendo informações sobre a mecânica e a estória do jogo.....	106
Figura 3.5: <i>Concept art</i> feita pelo ilustrador Shinkiro de Richard Myer para <i>Fatal Fury</i>	107
Figura 3.6: Arte conceitual de <i>Fatal Fury</i> ilustrada por Shinkiro.....	107
Figura 3.7: Execução do golpe especial <i>handstand kick</i> uma espécie de parada de mão combinada com chutes, um movimento similar ao usado por capoeirista	109
Figura 3.8: Execução do golpe especial <i>rolling kick</i>	109
Figura 3.9: Novamente execução do golpe especial <i>handstand kick</i> na versão para Sega Genesis.....	110
Figura 3.10: <i>Spider kick</i> , movimento especial exclusivo da versão de Mega Drive.	110
Figura 3.11: Análise de <i>Fatal Fury</i> da revista britânica <i>Computer and Videogames</i> onde Richard é descrito como mestre carateca	111
Figura 3.12: Descrição de Richard Myer na revista Ação Games.	112
Figura 3.13: Lista de movimentos de Richard Myer (versão para Mega Drive) “aportuguesada” pela equipe da Ação Games.....	113
Figura 3.14: Richard Myer descrito como um jogador de <i>Kapoeral</i>	114
Figura 3.15: Richard Myer descrito como um <i>expert</i> em ‘ <i>Kapo-era</i> ’.....	115
Figura 3.16: Aqui Richard Myer é descrito como um <i>expert</i> em ‘ <i>Kapo-eral</i> ’.....	115
Figura 3.17: O sobrenome de Richard acima da <i>life bar</i> assinalado como “Myer” na versão de <i>Neo Geo</i>	117

Figura 3.18: Novamente o sobrenome “Myer” é atribuído a Richard na versão caseira de <i>Super Nintendo</i>	117
Figura 3.19: Tela <i>versus</i> da versão para fliperama (MVS), veja a adição de um segundo “E” no sobrenome.	118
Figura 3.20: Tela <i>versus</i> da versão para Sega Genesis, que também apresenta o “E” adicional no sobrenome.	118
Figura 3.21: Tela <i>versus</i> da versão para Super Nintendo, perceba que o “E” adicional não acompanha o sobrenome.	119
Figura 3.22: O pitoresco Pao Pao Cafe cenário de Richard Myer em <i>Fatal Fury: king of fighters</i>	120
Figura 3.23: Tela de seleção da área e consequentemente do adversário.	120
Figura 3.24: Caracterizações de Richard Myer em <i>The King of Fighters: maximum impact. Regulation A</i>	123
Figura 3.25: Ao lado direito da figura Richard Myer está presente como espectador	123
Figura 3.26: Cena entre as lutas de <i>Fatal Fury 2</i> apresentando Richard em suas atividades no Pao Pao Cafe, lutas aparentemente televisionadas em seu restaurante/bar	124
Figura 3.27: Richard nocauteado por Wolfgang Krauser principal antagonista do segundo game da franquia.	124
Figura 3.28: A frente na imagem Bob Wilson aprendiz de Richard que está em segundo plano e mais uma vez a dificuldade na grafia do termo capoeira	125
Figura 3.29: Cena final do time feminino de lutadoras de <i>The King of Fighters XIII</i>	125
Figura 3.30: Pao Pao Cafe 2 em <i>Fatal Fury 3</i>	126
Figura 3.31: Pao Pao Cafe em <i>The King of Fighters XIII</i> , destaque para o letreiro “capoeira show” finalmente assinalado de maneira correta.	126
Figura 3.32: <i>Compact Disc</i> oficial com a trilha sonora de <i>Fatal Fury</i> lançado pela gravadora japonesa <i>Pony Canyon</i>	127
Figura 3.33: <i>Flyer</i> estadunidense de <i>Tekken 3</i> com Eddy Gordo à direita na imagem.	129
Figura 3.34: <i>Flyer</i> europeu de <i>Tekken 3</i> destacando Jin Kazama com o retrato de Eddy e outros personagens acima	130
Figura 3.35: <i>Barravento</i> , jogo exclusivamente voltado a capoeira lançado para o computador <i>Commodore Amiga</i>	131
Figura 3.36: Um dos rascunhos de Eddy Gordo para <i>Tekken 3</i>	134
Figura 3.37: Rascunho da face de Eddy Gordo para <i>Tekken 3</i>	135
Figura 3.38: <i>Artwork</i> final de Eddy Gordo, texturizado e renderizado em 3D para <i>Tekken 3</i>	135
Figura 3.39: Manual de instruções com perfil de Eddy Gordo em <i>Tekken 3</i>	137
Figura 3.40: <i>Grassy land</i> , estágio referente a Eddy em <i>Tekken 3</i>	142
Figura 3.41: Foto do capoeirista Mestre Marcelo Pereira.	143
Figura 3.42: Mestre Marcelo em meio a captura de movimentos para <i>Tekken 3</i>	144
Figura 3.43: Tela de seleção de personagens de <i>Tekken 3</i>	146
Figura 3.44: Golpe de Eddy com o uso da parada de mão ou <i>handstand</i>	146
Figura 3.45: Mais um dos golpes de Eddy usando a parada de mão.	147
Figura 3.46: Eddy executando o golpe denominado <i>helicopter</i> ou traduzindo helicóptero.	147
Figura 3.47: Imagens do game <i>Capoeira Fighter 3</i> onde os desenvolvedores Scott Stoddard e Adam Ford revelaram a influência de jogos como <i>Tekken</i>	149

Figura 3.48: Análise de <i>Tekken 3</i> na revista <i>Ação Games</i> , destacando Eddy e seu “bico de papagaio”	149
Figura 3.49: Seção de cartas da Revista <i>Ação Games</i> com a ilustração de Eddy feita pelo leitor Marcello de Mello Martins.	150
Figura 3.50: Exemplos da propagação estética metodológica do Brasil negro de Eddy em outros jogos de luta eletrônicos	151

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Jogos eletrônicos de luta com representações brasileiras.	56
Tabela 1: Levantamento de dados através da proposta dos eixos de composição.	58

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	11
LISTA DE QUADROS	15
INTRODUÇÃO.....	17
CAPÍTULO I - OS JOGOS DE LUTA ELETRÔNICOS	29
1.1 Alguns dos parâmetros dos jogos de luta eletrônicos	29
1.2 Uma breve história dos jogos de luta eletrônicos e a sua estética nipônica.....	35
1.3 A aproximação do gênero com o cinema ocidental	44
1.4 As recorrentes representações de Brasil nos jogos de luta eletrônicos.....	49
CAPÍTULO II -BLANKA E O BRASIL VERDE EM <i>STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR</i>	65
2.1 Akira Yasuda e o conceito estético de Blanka	67
2.2 A paisagem brasileira de <i>Street Fighter II</i>	78
2.3 Narrativa e discurso exótico.....	80
2.4 O peculiar estilo de luta de Blanka	87
2.5 Yoko Shimomura e o “taka tan tan” brasileiro.....	91
2.6 Um Panorama geral do Brasil verde de Blanka em <i>Street Fighter II</i>	93
CAPÍTULO III - O BRASIL NEGRO DOS CAPOEIRISTAS EM <i>FATAL FURY E TEKKEN 3</i>	99
3.1 Takashi Nyshiyama e o desenvolvimento de <i>Fatal Fury: King of Fighters</i>	102
3.2 Richard Myer e a “Kapoeral” em Fatal Fury	106
3.3 O exótico Pao Pao Cafe	120
3.4 Katsuhiro Harada e os gráficos poligonais de Tekken 3.....	129
3.5 Eddy Gordo, capoeira em três dimensões.....	134
3.6 Mestre Marcelo Pereira ou Marcelo Caveirinha	143
CONSIDERAÇÕES FINAIS	153
REFERÊNCIAS.....	157

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos/videogames (como produto entendido em suas duas dimensões, tanto a de hardware quanto a do software), até o presente momento, atingiu o período conhecido como nona geração de consoles¹, dessa maneira chegando ao que corresponderia a sua quinta década. A partir dessa categorização, seria conveniente perceber o videogame como um fenômeno cultural “hiper-contemporâneo”. No entanto, o jogo e o ato de jogar são atividades detectadas desde a História Antiga, se observarmos através de uma perspectiva de uma História quadripartite. Segundo Jesper Juul um exemplo disto pode ser observado a partir do jogo de tabuleiro Senet² encontrado no ano de 2686 AC, no túmulo do dentista egípcio Hesy-Re, esse jogo seria um precursor do contemporâneo jogo de tabuleiro gamão, um jogo que pode ser praticado eletronicamente, pelo computador (JUUL, 2005, p. 4) e até mesmo digitalmente em dispositivos moveis como os smartphones.

A partir do livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Jesper Jull traça uma genealogia dos estudos envolvendo os jogos (abrangendo as mais variadas formas do que se pode denominar por jogo). Apesar deste não ser o objetivo fulcral do trabalho, sendo que este concentra-se em registrar alguns dos parâmetros que condicionam as regras e conteúdo ficcional dos jogos eletrônicos e como esses elementos coexistem para demarcar a experiência de se jogar um jogo suportado em um dispositivo ou máquina computacional. O levantamento e sistematização de dados organizado por Jull traz a percepção de como os jogos materiais, como os tradicionais jogos de carta e tabuleiro — e até mesmo os imateriais observando como os valores e sentimentos do jogador em relação ao jogo jogado traz traços dessa herança do *homo ludens* tomando a liberdade aqui de recorrer ao termo de Huizinga, o que Jull chama de

¹, O termo *geração*, refere-se à classificação de certos grupos de consoles domésticos, as chamadas gerações de console, recortes de períodos onde as empresas usavam certa capacidade tecnológica para o desenvolvimento dos seus respectivos hardwares, estes recortes além de supostamente levarem a tecnologia investida como um dos critérios consideráveis para a classificação de uma geração também considera a sua longevidade cronológica como produto comercializável. Algo problemático que é evidenciado pelo professor Dominic Arsenault em seu livro *Super Power, Spooky bards and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*.

² Senet seria um jogo de tabuleiro do Antigo Egito, possuindo 30 casas no total dispostas através de 3 fileiras com dois conjuntos de peças. O jogo é um artefato que possui traços da cultura e religião egípcia.

uma espécie de *apego do jogador ao resultado*³— estiveram aproximados de maneira decisiva na constituição do que se entende por videogame. Dessa forma somos convidados a uma reflexão expandida, percebendo que os jogos eletrônicos comungam de elementos e sistemas a priori implementados nos mais variados jogos que acompanharam a humanidade ao longo da história. Esta tomada de perspectiva auxilia numa compreensão diante do choque entre os critérios que foram levados em consideração no concebimento dos primeiros videogames comercialmente difundidos e os que atualmente são priorizados na indústria.

Segundo o professor Dominic Arsenault⁴ o conceito que vigorava no período seminal da indústria de games nos Estados Unidos estava voltado ao exemplo do que se via no mercado de jogos de tabuleiro.

Quando a Atari lançou sua versão caseira de Pong em dezembro de 1975, sua concepção do que os videogames domésticos deveriam ser estava alinhada ao modelo de jogos de tabuleiro. Quando a Parker Brothers vende uma cópia do Monopoly, ela vende algum hardware (um tabuleiro, peças, cartas e papel-moeda) para uma atividade predestinada (o jogo do Monopoly, cujas regras são impressas e incluídas nos produtos embalados); se as pessoas querem jogar Battleship, então elas compram uma cópia do jogo Battleship da Milton Bradley. Os primeiros consoles de videogame domésticos eram igualmente dedicados a jogar um único jogo. (ARSENAULT, 2017, p. 25).⁵

Além da influência percebida internamente, ou seja, pelos responsáveis pelo modelo de negócios e manufatura do produto, os consumidores puderam notar esta conexão, antes mesmo da Atari se tornar a empresa de referência no mercado. Com o lançamento do *Magnavox Odyssey* em 1972 as famílias de classe média estadunidense de certo modo já tinham entrado em contato com esta proposta⁶, que utiliza a tela dos

³ No livro *Half-Real*, Jesper Jull traz seis características para constituição de um modelo de jogos clássicos, onde são encontrados parâmetros na elaboração dos jogos e na relação entre o jogador e o jogo. Dentre estas características Jull pontua o *player attached to outcome*, aspecto este que estaria ligado as reações fisiológicas do jogador, como por exemplo a alegria da vitória ou a tristeza da derrota. (JULL, 2005, p.40)

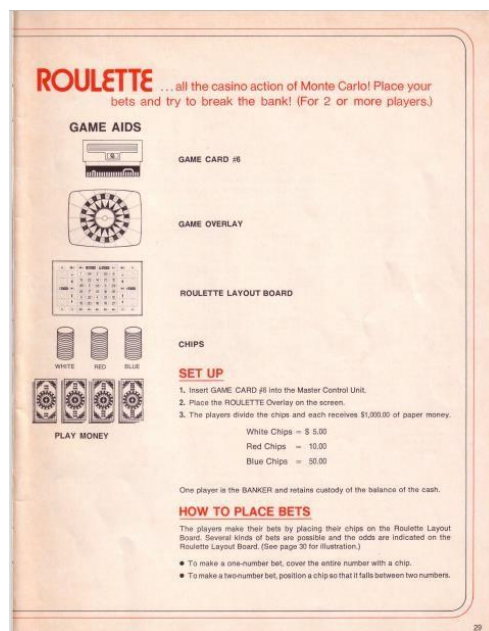
⁴ Dominic Arsenault é professor da Faculdade de Artes e Ciências do Departamento de História da Arte, Cinema e Mídias Audiovisuais da Universidade de Montreal no Canadá. Informações disponíveis em: https://recherche.umontreal.ca/english/our-researchers/professors_directory/researcher/is/in16073/

⁵ Texto original em inglês: When Atari released its Home Pong in December 1975, its conception of what home video games should be was in line with the model of board games. When Parker Brothers sells a copy of Monopoly, it sells some hardware (a board, pieces, cards, and paper money) for a predestined activity (the game of Monopoly, whose rules are printed and included in the boxed goods); if people want to play Battleship, then they buy a copy of the Battleship game from Milton Bradley instead. The first home video game consoles were likewise dedicated to playing a single game. (ARSENAULT, 2017 p.25).

⁶ O texto publicado por Jeremy Saucier em 7 de setembro de 2017, intitulado *Preserving the first videogame Merchandising Display Unit*, disponível no site do The Strong National Museum of Play, traz um breve testemunho de como foi esse primeiro contato entre está, até então, nova tecnologia convertida em produto e seus potenciais clientes. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/blog/preserving-the-first-video-game-merchandising-display-unit/>

televisores como o próprio tabuleiro de jogo a partir de itens auxiliares como os chamados *game overlays*, que eram uma espécie de película anexada ao ecrã dos aparelhos televisores.

Figura 1.1: Um dos conteúdos presentes no manual de instalação do Odyssey, pertencente a seção chamada *Game Rules*.



Fonte: Screenshot da página vinte e nove do manual Odyssey – installation and game rules

Observando as ilustrações e termos presentes no manual de instruções acima nota-se que os chamados, *game aids* (auxiliares do jogo) em uma perspectiva distante e desprevenida podem parecer terem sido adotados por conta das limitações técnicas do período, no entanto, se avaliarmos cuidadosamente todo o aparato mobilizado para estes aparelhos do início do mercado comercial de jogos eletrônicos, esta percepção pode se inverter. Este conjunto de itens, os *game aids*, buscava justamente proporcionar uma experiência de uma maior sofisticação, intercalando o eletrônico e o tangente, recordando que não havia uma tendência de espelhamento nos títulos desenvolvidos nos arcades, ou melhor dizendo máquinas operadas por moedas (uma tendência estimulada pela Atari em 1975, com a sua entrada no mercado de consoles domésticos) dessa maneira sendo uma postura precipitada apontar *a priori* uma suposta defasagem tecnológica neste período. Isto aliado ao fato de que os aparelhos televisores eram aparatos de certo modo sofisticados no ambiente domiciliar, apesar de não serem novidade na década de 1970 para o público em questão, ainda, sim, eram mais complexos que os rádios, por exemplo.

O professor Michael Z. Newman⁷ em seu livro *Atari Age. The Emergence of Videogames in America* destaca como os televisores também foram fundamentais nesse processo de constituição da mídia:

A televisão estava no cerne da identidade da nova tecnologia. Os videogames eram comercializados como “tele-games” e os videogames de moedas eram mais comumente conhecidos como jogos de TV na década de 1970. Um dos primeiros consoles de jogos domésticos era chamado de “TV Fun”. Embora os significados de vídeo tenham mudado ao longo dos anos, na década de 1970 a palavra ainda era — como havia sido por décadas — um sinônimo de televisão. (NEWMAN, 2017, p. 45).⁸

Neste excerto Newman aponta como os televisores eram associados até mesmo aos jogos eletrônicos que não estavam presente nas casas domiciliares, os chamados segundo o autor como *videogames operados por moedas* (também conhecidos como arcades e fliperamas), no entanto, aqui é válido destacar que esta plataforma, assim como as desenvolvidas exclusivamente para os domicílios também contaram com a sua dimensão, digamos que ludológica, originada a partir de elementos tangíveis, como a máquina operada por moedas criada por David Gottlibe no ano de 1931 a *Baffle Ball*, que por sua vez foi uma das referências para os *pinballs eletrônicos*⁹, que influenciaram os posteriores arcades — tanto em suas convenções *in game* como a busca pela máxima pontuação, o famigerado *highscore*, quanto pelas propriedades das próprias máquinas e ambientes onde eram dispostos ao público.

Segundo Newman os primeiros anos dos jogos eletrônicos domésticos no mercado trouxe características de um produto ambíguo (NEWMAN, 2017, p.46), não era possível classificá-los, apontá-los ou posicioná-los em prateleiras específicas assertivamente (o produto será posicionado na prateleira de brinquedos, eletrônicos ou até mesmo eletrodomésticos?) sendo que os jogos de tabuleiro, televisores e computadores tiveram influência direta na constituição desta mídia e a história e o desenvolvimento destes

⁷ Michael Z. Newman é professor do Departamento de Inglês do programa de mídia, cinema, estudos digitais e do programa de estudos de filme na Universidade de Wisconsin-Milwaukee. Informações disponíveis através do site: <https://sites.uwm.edu/mznewman/>

⁸ Texto original em inglês: Television was at the core of the new technology’s identity. Video games were marketed as “tele-games,” and coin-op video games were more commonly known as TV games in the 1970s. One early home game console was called “TV Fun.” While the meanings of video have shifted over the years, in the 1970s the word was still—as it had been for decades—a synonym for television. (NEWMAN, 2017, p. 45).

⁹ Segundo tradução do verbete do dicionário de Cambridge *pinball* seria: um jogo jogado em uma máquina especial parecendo uma grande caixa com pernas em que o jogador tem de manter uma pequena bola quicando entre os dispositivos para ganhar pontos. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/pinball>.

artefatos muitas vezes cruzam-se e sobrepõem-se alterando assim a percepção do que foram os videogames em seus anos iniciais dependendo do ponto de vista ao qual se observa.

Assim, através de aparatos rudimentares ou sofisticados, ou até mesmo independente de quaisquer suportes, o jogo e o ato de jogar evocam uma dimensão a parte da realidade cotidiana. Esse espaço nomeado por Johan Huizinga como *círculo mágico* onde independentemente do local, seja uma arena, templo, palco, tela ou campo, todos têm forma e função de terrenos de jogo, onde são definidos mundos temporários, dentro do mundo habitual (HUIZINGA, 2000, p.11), sendo que no interior destes espaços se respeitam determinadas regras que são caras ao jogo e conseqüentemente ao jogador. Esta definição, apesar de estar distante de uma reflexão pautada pelos jogos eletrônicos, ainda assim pode ser plausivelmente ligada a tais jogos. Talvez se deva isso ao fato de que os videogames/jogos eletrônicos são o último estágio (até então) na história dos jogos (JULL, 2005, p. 54) um traço inerente a busca humana, que antes do digital, buscou o eletrônico, antes do eletrônico o mecânico e antes do mecânico o próprio *homo sapiens* já jogava pela sobrevivência sem ao menos se dar conta de seu potencial como *homo ludens*.

No Brasil, pouco a pouco os jogos eletrônicos, digitais ou simplesmente videogames vêm conquistando seu espaço em trabalhos acadêmicos, com artigos, dissertações, teses e demais veículos de comunicação científica. Os game studies¹⁰, ou seja, a área de estudos dedicada aos jogos e especificamente aos jogos eletrônicos é vasta em seu arcabouço de abordagens e rica por seu intercâmbio disciplinar, desde sua origem dialogando com diversos campos do conhecimento, um fator fundamental para esta fonte, dada a complexidade dos jogos eletrônicos que mobiliza diversos esforços desde cálculos matemáticos até técnicas artísticas e de roteirização literária.

No entanto, sua consolidação e difusão como um campo autônomo do conhecimento ainda pode ser encarada como recente por conta de divergências internas da própria área (como a disputa, atualmente de certa forma superada, entre narratologia versus ludologia¹¹) e a sua jovem bibliografia, tendo como um dos exemplos o livro

¹⁰ O campo dos Game Studies mobiliza esforços nos trabalhos dedicados a pesquisa e ao ensino, lidando com aspectos narrativos e ludológicos presente nos jogos, sejam eles digitais ou materiais.

¹¹ Esta dicotomia no debate envolvendo os estudos acadêmicos dos jogos digitais, se deu sobre a discussão dos conceitos ligados a narratologia (brevemente falando seria o movimento que privilegia elementos de enredo e narrativa considerando os jogos digitais como um suporte artístico literário) e a ludologia, (brevemente falando, seria o movimento que privilegia a faceta lúdica dos games e as peculiaridades do espaço digital, dando ênfase as mecânicas e separando-as de elementos narrativos que de certa forma seriam

Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature de 1997 do autor Espen Aarseth, o que visto através de uma perspectiva historiográfica denota a necessidade de um, relativamente, longo período de tempo para uma maior maturação e observação de seus impactos como referência às produções acadêmicas. Porém, é válido ressaltar que a velocidade, quando se trata de meios tecnológicos, acaba por de certa forma acelerar processos que outrora demandariam um maior tempo de exposição aos fenômenos sociais do cotidiano.

Apesar da acelerada velocidade de mutação desta fonte (videogames) estar distante de uma perspectiva baseada em um tempo histórico (onde para uma compreensão do mesmo exige-se uma leitura de longos ciclos demandando calma e parcimônia) a versatilidade pode ser destacada como um dos fatores convergente a ambos (história e videogames), o que potencializa inúmeras possibilidades de estudo e pesquisa desta fonte, como pensar a história dos videogames (observando os games a partir de seu processo como mídia e investigando seus desdobramentos nas áreas cultural, econômica e social), a história nos videogames (observando os games como difusores de representações e discursos baseados em eventos registrados pela historiografia) e ainda como ferramenta no ensino de história (sendo viável como materiais para atividades pedagógicas e didáticas) como indica o historiador Robson Scarassati Bello¹².

Tomando aqui como exemplo, em um caminho voltado as pesquisas acadêmicas ao buscar o termo “videogame” no *Catálogo de Teses e Dissertações* do site da Capes¹³ pode-se encontrar 474 resultados totais envolvendo o termo; se filtrarmos a pesquisa a partir da opção da área de conhecimento “história” o número de resultados é reduzido para 21. Dentre eles pode-se destacar a dissertação de Christiano Britto Monteiro dos Santos defendida na Universidade Federal do Rio de Janeiro no ano de 2014 desenvolvido a partir da franquia *Medal of Honor* e *Call of Duty*¹⁴; A tese de Mariano Azevedo Junior defendida na Universidade Federal de Uberlândia no ano de 2020 envolvendo a franquia

um paradoxo a imprevisibilidade fundamental ao caráter do jogo) estes respectivos grupos destacavam aspectos caros a sua abordagem em detrimento dos conceitos encontrados no espectro oposto.

¹² Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), Robson Scarassati Bello atualmente é uma das referências no âmbito dos game studies, brasileiros, especificamente no caráter das pesquisas, aproximando a área da história aos jogos eletrônicos.

¹³ O catálogo pode ser acessado a partir do link: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>

¹⁴ Medal of Honor e Call of Duty são franquias que se passam em cenários de guerra, inspirados em eventos reais, que compartilham o subgênero First Person Shooter, onde o jogador toma a perspectiva do avatar em primeira pessoa e deve utilizar projéteis para eliminar os seus adversários, no entanto são jogos distintos desenvolvidos por empresas diferentes (Electronic Arts e Activision) e com mecânicas a parte.

*Bioshock*¹⁵; assim como a dissertação de Robson Scarassati Bello, defendida em 2016 na Universidade de São Paulo em seu trabalho com a franquia *Assassin's Creed*¹⁶. Alternando o banco de dados para uma busca na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)¹⁷ e filtrando as buscas para a área do conhecimento especificamente voltada a História, o decréscimo é ainda maior, com apenas 5 resultados envolvendo o termo. Certamente esta é apenas uma parcela dos resultados levando em consideração apenas estes dois bancos de dados, outras plataformas (Academia.edu; Google Acadêmico; Scielo, etc.) podem proporcionar mais dissertações, teses e artigos onde videogames e história são articulados a partir de esforços em direção a pesquisas acadêmicas, sem contar os trabalhos que não se encontram submetidos a nenhum banco de dados digital. O interessante é notar que há uma emergência do tema a partir da década de 2010 no Brasil, assim como a atenção atribuída a análise dos títulos do gênero First Person Shooter, o que pode ser reflexo da popularidade do gênero em meio a esta década.

Ressalto aqui também a contribuição dos estudos e pesquisas que mobilizam educação e videogames e são um ramo a parte dos estudos envolvendo jogos no Brasil. Apesar de não ser o foco deste trabalho, é válida a menção a tese de Lynn Rosalina Gama Alves¹⁸ intitulada *Game Over: jogos eletrônicos e violência* defendida em 2004 na Universidade Federal da Bahia, assim como o livro de Marcella Albaine Farias da Costa intitulado, *Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula*, publicado no ano de 2017.

Materiais como estes contribuem na aproximação entre a área do conhecimento da história e a mídia em questão, mesmo com seu direcionamento específico a áreas como de aprendizagem e ensino e com práticas que de certo modo estão mais voltadas para o

¹⁵ Bioshock é uma franquia de jogos tridimensional que também faz parte do gênero de jogos First Person Shooter no entanto diferente dos títulos citados na nota anterior Bioshock é ambientado em uma sociedade fictícia posicionada a partir da década 60, desenvolvido pela empresa 2K.

¹⁶ Assassin's Creed é uma franquia desenvolvida pela empresa Ubisoft e incorpora elementos e eventos históricos a sua narrativa, os jogos possuem gráficos tridimensionais, trata-se de um jogo de mundo aberto, ou seja, é dada certa liberdade para o avatar onde o mesmo pode se mover livremente em um amplo cenário, explorando cada uma de suas partes, não ficando preso a um caminho obrigatório, mas tendo de seguir as missões propostas pelos programadores caso queira avançar na narrativa.

¹⁷ Site oficial da Biblioteca Nacional de Teses e Dissertações: <https://bdtd.ibict.br/vufind/>

¹⁸ Lynn Rosalina Gama Alves é mestre e doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), instituição pela qual graduou-se em pedagogia. Lynn Alves também é pós-doutora em Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Pioneira ao se pensar jogos eletrônicos, pesquisa e ensino no Brasil, fundou o grupo Comunidades Virtuais em 2002 na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), grupo este que além dos trabalhos vinculados a pesquisa também desenvolveu games com temáticas históricas, como no caso do jogo *Tríade (2010)* com background baseado na revolução francesa e *Búzios-Ecos da liberdade (2010)*, ambientado a partir da revolta dos alfaiates na sociedade baiana do século XVIII

campo da gamificação¹⁹, estes exemplos reverberam e atingem outros ramos da pesquisa acadêmica, onde não estão necessariamente voltadas para o ensino.

Nesta dissertação a articulação entre jogos eletrônicos e a história toma o caminho da história dos videogames (ou seja, em uma perspectiva dos jogos eletrônicos/videogames como um produto de mídia refletido como artefato cultural como apontado anteriormente), sendo que a problemática central específica procura questionar se houve a adesão a estereótipos de um Brasil imaginado e materializado pela mídia na constituição das representações de um Brasil em jogos de luta eletrônicos²⁰, realizando assim uma análise em paralelo com as próprias mudanças e particularidades desta mídia (videogames).

Vale destacar que a proposta deste trabalho não é a de trazer um aprofundamento crítico a indústria da mídia em questão, ou seja a dos videogames, mas sim o de analisar aspectos caros a constituição em particular do objeto fulcral deste trabalho (jogos de luta eletrônico) assim como problematizar as representações materializadas nesta mídia, sendo a área gráfica, visual, imagética, fio condutor desta narrativa e problematização, algo caro a fonte que por excelência se expressa através das imagens. Dessa maneira trago uma ampla quantidade de imagens sendo que em alguns casos elas serão observadas de maneira direta com uma maior profundidade, em outros intercalando e complementando o diálogo do próprio texto e por fim em seu caráter primário, ilustrativo dada a natureza visual da fonte, tornando-as relevantes para a estrutura do trabalho.

O recorte cronológico proposto e analisado foi delineado a partir dos jogos de luta eletrônicos, ou seja, serão analisados apenas jogos deste gênero, sendo os títulos escolhidos, *Street Fighter II – The World Warrior (Capcom, 1991)*, *Fatal Fury – King of fighters (SNK, 1991)* e *Tekken 3 (Namco, 1997)*, delimitando assim um período que compreende o ano de 1991 a 1997, e respectivamente as representações de Brasil oriundas destes jogos eletrônicos através dos personagens Blanka, Richard Myer e Eddy Gordo.

¹⁹ Segundo Marcelo Luis Fardo, pesquisador em educação na Universidade de Caxias do Sul, a gamificação pode ser definida como: [...] a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games como narrativa, sistema de feedback, sistemas de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.

²⁰ Em uma definição breve os jogos de luta eletrônicos são um dos gêneros dos videogames onde ocorre o combate, duelo ou luta entre um, dois ou mais personagens, restritos a um espaço limitado, e a um determinado limite de tempo em alguns casos, onde o personagem que nocautear (ou até mesmo assassinar) seu (ou seus) adversário primeiro se torna o vencedor, geralmente em um sistema disputado em rounds.

Após esta breve introdução com alguns dos aspectos da mídia que aqui é tomada como fonte para este trabalho, apresento agora como foi elaborada a estrutura textual desta dissertação.

A estrutura é formada por três capítulos. Sendo o primeiro, **Capítulo I - Os jogos de luta eletrônicos**, constituído a partir de uma tentativa de apresentar o gênero dos jogos de luta eletrônicos em três partes; primeiro tento traçar uma caracterização do gênero a partir de algumas das convenções adotadas para identificar estes jogos, seguindo para a constituição do gênero na década de 1980, a partir da forte influência japonesa e encerrando com a sua delineação histórica e consolidação como mídia cultural, em um diálogo principalmente com o cinema, que de certa forma contribuiu na familiarização do gênero dos jogos de luta eletrônicos para com o ocidente. A tentativa é a de apresentar o gênero dos jogos de luta eletrônicos e como estes podem ser ferramentas potencialmente viáveis para perceber-se os vestígios culturais e sociais da época, especificamente a década de 1990, para assim evidenciar os eventos e processos que refletem as mudanças significativas que impactaram as fontes observadas desta dissertação — *Street Fighter II* – *The world warrior* com Blanka; *Fatal Fury – King of fighters* com Richard Myer e *Tekken 3* com Eddy Gordo — ou seja, a origem do gênero, os avanços (termo este utilizado para ilustrar o desenvolvimento tecnológico do hardware) e mudanças que são percebidas diretamente na mídia, deste modo, devendo-se considerar além do contexto dessas produções, o caminho percorrido pelos predecessores que formaram os moldes do produto a ser analisado.

Ao final do capítulo apresento um levantamento de quais foram os casos onde se verificam tentativas de representação de um Brasil nestes jogos, seja por meio de cenários, personagens e demais elementos, que serão pontuados e apresentados neste item como eixos, que contribuíram na constituição das caracterizações que associam símbolos vinculados a cultura brasileira no interior da mídia. Para além disso através destes dados é possível observar como estas representações são significativas em sua proporção numérica, assim como o fato de que as empresas *Capcom*, *Namco* e *SNK* promoveram boa parte dessas representações. Para a elaboração destes eixos os apontamentos do historiador Marcos Napolitano em seu texto *A História depois do papel* foram implementados baseado na sua proposta de análise de obras do cinema através de uma “ficha técnica” (NAPOLITANO, 2005, p.269) adaptando-a as particularidades dos jogos eletrônicos. Além desta referência metodológica particular do campo historiográfico também empreguei a estrutura de análise desenvolvida por Espen Aarseth, autor já citado

anteriormente e pioneiro nos *game studies*, onde se projetam os jogos eletrônicos em três dimensões, jogabilidade (a ação dos jogadores, estratégias e motivações), estrutura (as regras do jogo, incluindo as de simulação) e mundo (conteúdo ficcional, topologia/ nível de design, textura, etc.) (AARSETH,2003, p.3).

A partir do segundo capítulo, **Capítulo II – Blanka e o Brasil verde em *Street Fighter II: world warrior***, busco apresentar como foi o processo de desenvolvimento deste personagem e analisar como os diversos aspectos da constituição da figura de Blanka (colocando em prática a proposta dos eixos apresentada no capítulo anterior) tomam uma perspectiva excêntrica de um “Brasil verde” imaginado pelos desenvolvedores japoneses da empresa *Capcom*. Para isso, inicio o capítulo abordando quais os conceitos pré-estabelecido para o design do personagem, trazendo vestígios de alguns dos rascunhos da equipe de produção do game e declarações como as do designer Akira Yasuda revelando quais características eram consideradas relevantes para a constituição dos personagens que compuseram o elenco de *Street Fighter II*, trazendo algumas das reflexões de autores como Rachel Huchinson e Nicholas Ware.

Além do design, ou seja, da imagem, representação iconográfica do personagem, procuro refletir sobre as escolhas para composição do cenário, estágio em que Blanka recebe seus adversários para os combates, categoricamente representado como Brasil; seguido pelos elementos narrativos do personagem, de feroz a caricato; passando a aspectos como a movimentação do personagem em meio as lutas, que foge de qualquer adaptação referente a uma modalidade marcial definida, tornando seu conjunto de movimentos pitoresco e muitas vezes evocando uma bestialidade. Por fim, será analisado o arranjo musical composto por Yoko Shimomura para a caracterização de Blanka, completando a sua representação estética de um “Brasil verde”.

O terceiro e derradeiro capítulo, **Capítulo III – O Brasil negro dos capoeiristas em *Fatal Fury* e *Tekken 3***, foi dividido em dois momentos sendo que no primeiro compreendendo os três primeiros itens, o personagem analisado é Richard Myer, capoeirista constituído e implementado para a composição do elenco do jogo *Fatal Fury: king of fighters*. Neste capítulo como sugerido pelo título a capoeira é tomada como um conceito imprescindível na caracterização dos personagens analisados, sendo que a composição de Richard adapta elementos da arte marcial afro-brasileira no conjunto de golpes e movimentos do personagem, assim como em seu design e ligeiramente em seu cenário. Inicialmente trago algumas declarações de Takashi Nishiyama que liderou a equipe de desenvolvedores responsáveis pelo jogo, em meio as suas declarações tento

refletir como a equipe de design de *Fatal Fury* caracterizou seus personagens de maneira diferente das observadas em *Street Fighter II*, apesar da proximidade de algumas das convenções encontradas no interior do próprio gênero de jogos eletrônicos de luta, assim como a proximidade entre as empresas *SNK* e *Capcom* (ambas localizadas na cidade de Osaka), que apesar da concorrência ascendente no período, contou com a circulação de funcionários entre as mesmas, como o próprio Nishiyama que integrou a *Capcom* antes do desenvolvimento de *Fatal Fury*, demarcando assim a representação de um “Brasil negro” que de certa forma contrasta com o “Brasil verde” de Blanka.

Por fim, os três itens finais do capítulo são dedicados a análise do personagem Eddy Gordo, desenvolvido e implementado no jogo *Tekken 3*. A priori destaco a particularidade desta mídia (*Tekken 3*) em comparação as representações de Blanka e principalmente de Richard — devido as suas incontornáveis semelhanças, considerando que ambos se tratam de capoeiristas — que são programadas e arquitetadas para uma plataforma 2D, no caso de *Tekken 3* toda estética, arquitetura e jogabilidade do game é executada em um ambiente tridimensional. Esta diferença torna a caracterização de Eddy Gordo *sui generis* em sua gênese no ano de 1997, sendo esta peculiaridade (disparidade do 2D para o 3D) sublinhada pelo designer Katsuhiro Harada no que diz respeito a implementação da capoeira nos jogos eletrônicos.

Após este apontamento apresento o processo de design do personagem com alguns de seus rascunhos até sua caracterização final *in game*, destacando também o seu dramático enredo em que o personagem busca vingança, utilizando o “poder da capoeira” como meio para alcançar seus objetivos; seu cenário predominantemente tomado por paisagens naturais e o mais notável, o artista marcial que executou os movimentos que foram implementados no conjunto de golpes de Eddy através do recurso de *motion capture*, ou seja, a captura de movimentos.

Para a contextualização, dialogo e análise neste capítulo trago autores como Waldeloir Rego e seus apontamentos sobre a capoeira angola; Jesper Jull e sua problematização na adaptação da modalidade marcial para o ambiente eletrônico dos videogames; o autor Jerald Hull e seu trabalho no livro *The Art of Tekken: a complete visual history*, trabalho dedicado a franquia de jogos *Tekken* e por fim fragmentos de uma entrevista concedida pelo mestre Marcelo Pereira, que de certa forma interpretou Eddy Gordo, a equipe da página *TekkenBR*.

Através desta estrutura subsidiada pelos autores supracitados e embasada em materiais periféricos a esta mídia, como manuais de instrução, revistas e outros jogos

eletrônicos complementares as fontes especificadas neste trabalho, pretendo observar, analisar, comparar e finalmente problematizar estas representações de Brasil ou de Brasis, buscando esclarecer se a hipótese da representação de um Brasil especificamente nestas mídias está imbuída exclusivamente em estereótipos e caricaturas pejorativas, proveniente de ruídos de um Brasil imaginado por estrangeiros, especialmente os nipônicos.

CAPÍTULO I

OS JOGOS DE LUTA ELETRÔNICOS

1.1 Alguns dos parâmetros dos jogos de luta eletrônicos

Segundo o verbete intitulado *eletronic fighting game*, escrito por William L. Hosch no site da enciclopédia Britânica²¹, os jogos de luta eletrônicos são um gênero de jogos baseado em partidas competitivas entre um personagem controlado pelo jogador e outro personagem por outro jogador ou pelo próprio jogo (HOSCH, 2024). O autor ainda traz elementos como a composição estética e interativa (jogabilidade) dos jogos do gênero que podem buscar apelo na projeção de um certo realismo (como os jogos que buscam simular a prática de modalidades marciais, boxe, caratê, luta livre, etc.) ou incluir elementos fantasiosos (jogos que adicionam técnicas marciais ficcionais que extrapolam o real, como a projeção de projéteis de energia com os punhos, por exemplo). Outro ponto a destacar do verbete é a origem do gênero, registrada nos arcades japoneses. Apesar de apontar algumas das características que são encontradas em uma boa parte dos jogos do gênero, a definição e o consenso de uma classificação do que de fato seria um jogo de luta eletrônico trarão fatalmente a perda de aspectos que podem ser relevantes na descrição de alguns destes jogos.

O autor Todd Harper em seu livro *The culture of digital fighting games Performance and practice* alerta para três pontos que podem ser problemáticos para a definição e categorização dos jogos de luta eletrônicos.

O primeiro ponto seria a dificuldade em apontar os elementos que constituem os jogos de variados gêneros (não sendo este um problema exclusivo dos jogos de luta). Além da complexidade já imposta na definição da composição do que seria a classificação de gêneros em geral (como em outras áreas das artes e entretenimento como literatura, cinema e música) o autor recorda a dicotomia entre a narratologia e a ludologia, ou seja, a questão de qual seria a prioridade nos videogames, histórias e narrativas ou sistemas e simulações (HARPER, 2014, p. 9), o que pode dificultar ainda mais essa tarefa. O segundo ponto destacado por Harper está ligado a categorização dos gêneros balizada a partir de uma conveniência de mercado, algo observado pelo autor a partir de lojas online como a sustentada no ecossistema da Microsoft para o console *Xbox 360*.

²¹ Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/electronic-fighting-game>

O gênero “luta” deles inclui jogos que, como mencionarei mais tarde, são básicos da comunidade de jogos de luta: várias encarnações de Street Fighter e King of Fighters, Soulcalibur e jogos da franquia Marvel vs. Capcom. No entanto, também inclui jogos que pertencem mais corretamente ao gênero “combate” de beat-em-ups de rolagem lateral, como Final Fight Double Impact e El Shaddai. Também inclui uma variedade de jogos de “artes marciais mistas” e luta livre profissional que ficam na linha entre luta e esporte, talvez. Inclui até Left 4 Dead 2, que é um jogo de tiro em primeira pessoa e não é de forma alguma como jogos de luta icônicos como Street Fighter (HARPER, 2014, p. 10).²²

Neste trecho o autor também menciona o gênero dos *beats em ups* que compartilham aspectos semelhantes aos *fighting games* (jogos de luta) como o sistema fundamentado no combate, uma narrativa simples apenas como pano de fundo para as lutas e estética similares, inspiradas por vezes em elementos das artes marciais e no cinema hollywoodiano.

Figura 1.2: Análise do jogo Final Fight 2 (Capcom,1993) na revista Ação Games posicionado na seção dos jogos de luta.



Fonte: Ação Games nº 37 de junho de 1993

A análise acima da Revista Ação Games retrata que esta ambiguidade existe desde o princípio da difusão destas mídias (inclusive em várias regiões sendo esta uma publicação brasileira), final da década de 1980 e início dos anos de 1990, algo que também é reforçado pelos profissionais que conceberam os primeiros títulos destes gêneros, retomarei esta questão adiante no texto.

²² Texto original em inglês: Their “fighting” genre includes games that, as I’ll mention later, are staples of the fighting game community: various Street Fighter and King of Fighters incarnations, Soulcalibur, and Marvel vs. Capcom games. However, it also includes games that more rightly belong in Wolf’s “Combat” genre of side-scrolling beat-em-ups, like Final Fight Double Impact and El Shaddai. It also includes a variety of “ultimate fighting” and pro-wrestling games that straddle the line between fighting and sports, perhaps. It even includes Left 4 Dead 2, which is a first-person shooter and not in any way like iconic fighting games such as Street Fighter. (HARPER, 2014, p. 10).

Voltando aos pontos problematizados por Harper e continuando especificamente na questão de mercado, o autor aponta o caso do game *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009) adicionado aos games do gênero de luta, um flagrante na inconsistente classificação de gêneros, sendo que este título (*Left 4 Dead 2*) não compartilha nenhum aspecto associado ao gênero, seja estético (artes marciais e cinema) ou de interatividade/jogabilidade (modalidades esportivas).

O terceiro ponto citado por Harper é a própria percepção dos jogadores na identificação e consideração do que seria um jogo de luta. Segundo Harper os jogadores têm experiências diferentes o que historicamente acarreta na formação de perfis diferentes de jogadores, desde os mais dedicados e fanáticos, aos casuais e entusiastas e os veteranos (HARPER, p.11) voltados aos jogos mais “conservadores” que trazem elementos básicos dos jogos de luta. Sendo assim, o que é entendido por um grupo de jogadores por “jogo de luta” pode não ser compartilhado por outro grupo.

Após estes apontamentos, o autor elege cinco características peculiares ao gênero para a fundamentação de trabalho em seu livro. Sendo estas: *games of close-quarters combat* (jogos de combate corpo a corpo); *characters in these games have standard and special attacks, or “moves”* (personagens nestes jogos tem movimentos padrão e movimentos especiais); *match parameters are quantified on-screen in some way* (os parâmetros da partida são quantificados na tela de alguma forma); *fighting games are competitive* (os jogos de luta são competitivos); *these games allow for multiplayer competition* (estes jogos permitem a competição multiplayer) (HARPER, 2014, p.13). Estes conjuntos de características apontadas por Harper ajudam a compreender a natureza e o impacto deste objeto em diversos aspectos, no entanto, para os objetivos propostos para este trabalho o foco estará voltado para as três primeiras características (*games of close-quarters combat, standard and special moves, match parameters quantified on-screen*).

Figura 1.3: Captura de tela do jogo YieAr Kung Fu trazendo elementos básicos na constituição do gênero de jogos de luta.



Fonte: <https://www.arcade-museum.com/Videogame/yie-ar-kung-fu>

A imagem acima (figura 1.3) ilustra algumas das características apontadas por Harper, que se tornaram parâmetros para o design de games do gênero. Pode-se observar o enfrentamento corpo a corpo (*game of close quarters combat*), com ênfase na curta distância entre os personagens, na tentativa de emular a dinâmica dos duelos marciais ou dos combates do boxe. Outro ponto notável na imagem é a distribuição e quantificação dos dados da partida na tela (*match parameters quantified on-screen*) posicionados na área superior da figura, como marcação dos pontos de saúde/vida (também conhecido como “sangue”) ilustrados por duas barras, uma para cada jogador/lutador e os pontos acumulados pelo jogador, assim como a pontuação máxima (*high-score*) atingida centralizada na imagem.

O jogo em questão, *Yie Ar Kung-Fu* (Konami, 1985) lançado para os arcades foi um dos primeiros a adotar este layout que se tornou praticamente um padrão no design dos jogos deste gênero, sendo que este modelo está muito próximo do qual é utilizado atualmente, elaborado na medida em que novos recursos são adicionados a dinâmica do jogo. Outros exemplos destes elementos (que foram padronizados) são o medidor de tempo utilizado no jogo *Karate Champ* (Technōs, 1984), uma espécie de relógio com uma contagem regressiva, que se tornou recorrente no gênero assim como as barras de energia que surgiram posteriormente, sendo medidores que limitam e, ao mesmo tempo que permitem a execução de técnicas especiais aprimoradas.

Figura 1.4: Outro exemplo de elementos distribuídos na parte superior da tela no jogo Karate Champ.



Fonte: Screenshot Youtube – canal World of Longplays

Seguindo agora para a segunda característica elencada por Harper para a fundamentação do que seria considerado um jogo de luta, temos a ideia de que os personagens destes jogos possuem movimentos padrão e especiais (*standard and special moves*).

Figura 1.5: Movimento especial (*Hadōken*) executado em Street Fighter (Capcom, 1987)



Fonte: <https://www.arcade-museum.com/Videogame/street-fighter>

Nas palavras de Harper o conceito de personagens programados com movimentos padrões e especiais seria:

O modo é que cada personagem selecionável tem uma gama de movimentos padrão (às vezes chamados de “normais”) que estão disponíveis com o

pressionar de um único botão, como o Roundhouse Kick do Street Fighter ou o Horizontal Slash da série Soul Edge. Embora cada personagem execute esses movimentos de forma diferente em termos de animação e taxas de quadros, etc., a execução é a mesma. No lado inverso, os personagens normalmente têm movimentos “especiais” (ou mesmo movimentos altamente complexos e de uso limitado, chamados de “supers” ou “ultras”) que exigem controles mais complexos, mas oferecem capacidades especializadas e poderosas em comparação com os “normais” mais comuns e utilitários. O Hadouken de Ryu mencionado acima, por exemplo, é executado batendo para baixo, para baixo e em direção ao oponente, junto com o uso de um botão de soco. A recompensa pela entrada mais complexa é que ele tem um ataque que pode usar à distância. Embora esta seja uma descrição simplista — na execução, há uma enorme variedade de técnicas disponíveis para um jogador avançado — ela dá uma ideia do básico esperado de um jogo de luta. (HARPER, 2014, p. 13)²³

Estes conjuntos de movimentos (padrões e especiais) são um dos pilares dos jogos de luta e em sua descrição Todd Harper traz um ponto que ilustra a relevância deste aspecto para a constituição do gênero e indo além, guardada as devidas proporções, como uma mídia de influência na cultura pop. Na primeira das características apontada por Harper ele traz a noção de que este gênero de jogos traz a ideia de emular o combate corpo a corpo tradicionalmente ligado as artes marciais (o que seria observado nos movimentos padrões como o *roundhouse kick*), no entanto, a implementação de movimentos especiais (que de certa forma também são derivados das artes marciais) traz a possibilidade de executar manobras de longa distância (como o *Hadōken* citado pelo autor e ilustrado na figura 1.5). Essa mescla de elementos ajudou a constituir a estética e fundamentalmente a parte operacional do jogo, mesmo não estando inexoravelmente ligada às regras dos jogos de luta, como, por exemplo, não haver a obrigatoriedade de executar os movimentos especiais para poder jogar.

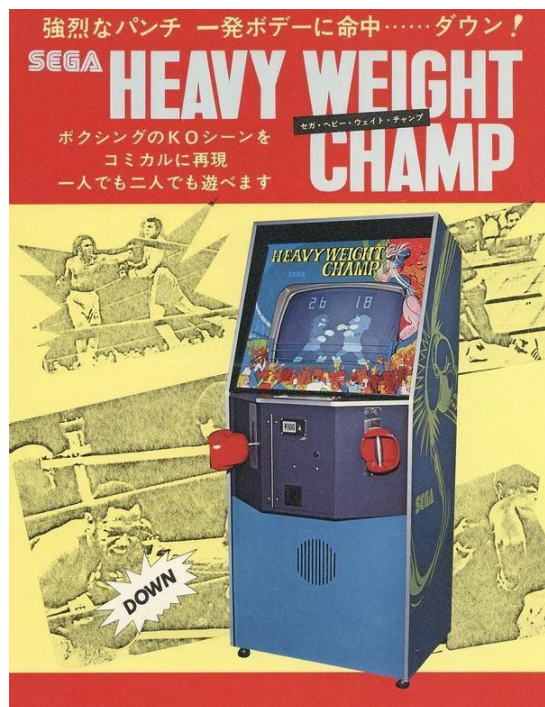
Após estas breves considerações levando em conta os apontamentos de Harper e até mesmo a definição William L. Hosch, nota-se que, o que se entende por um jogo de luta eletrônico (*eletronic fighting games* ou *simplesmente fighting games*) não está inequivocamente associado a algo rigorosamente definido, existem diversas vertentes,

²³Texto original em inglês: The mode is that each selectable character has a range of standard (sometimes called “normal”) moves that are available with the press of a single button, such as SF’s Roundhouse Kick or the Soul series’ Horizontal Slash. While each character executes these differently in terms of animation and frame rates, etc., the execution is the same. On the flip side, characters typically have “special” moves (or even highly complex and limited-use moves, called “supers” or “ultras”) that require more complex controls, but offer specialized and powerful capabilities compared to the more vanilla and utilitarian “normals.” Ryu’s Hadouken mentioned above, for example, is executed by hitting down, down-toward, and toward the opponent, along with using a punch button. The payoff for the more complex input is that he has an attack that he can use at range. While this is a simplistic description—in execution, there’s a massive variety of techniques available to an advanced player—it gives a sense of the basics expected from a fighting game. (HARPER, 2014, p. 13).

como os jogos de luta de esportivos (boxe, luta livre, artes marciais mistas, etc); os jogos de luta no “estilo arena”, onde as lutas não são restringidas no formato “mano a mano”, mas podem contar com três, quatro ou mais lutadores; os jogos de luta programados em três dimensões com uma maior sensação de profundidade devido aos movimentos que vão além do plano bidimensional, etc. Essa gama de possibilidades associada a percepção do público consumidor como apontado pelo próprio Harper gera uma espécie de zona cinzenta de quais seriam esses jogos, no entanto, as características que se tornam decisivas para a classificação do gênero são a atmosfera de competição (seja, o jogador contra jogador ou o jogador contra computador), o conjunto de movimentos padrão e especial e a quantificação dos parâmetros da partida. Especificamente, estes conjuntos de características registrados por Harper são basilares no entendimento do que se trata um jogo de luta eletrônico, independentemente de sua vertente ou época.

1.2 Uma breve história dos jogos de luta eletrônicos e a sua estética nipônica

Figura 1.6: Flyer japonês do jogo Heavyweight Champ apresentando o gabinete do jogo.



Fonte: https://www.bitmapbooks.com/en-br/blogs/news/the-early-history-of-fighting-games?srltid=AfmBOoqaqSNfMsmDDNkTREaXgeaCjdwDRIQ3Nwl8bfkql72hdAG0_jIw

Após apresentar algumas das características que podem ser consideradas fundamentais para a identificação e classificação do que seria um jogo de luta eletrônico, adiante proponho a observação de alguns dos momentos que foram relevantes para a formação e delineação do gênero, mas antes de nos aprofundarmos nestes eventos trago aqui a ideia do que seria a *estética nipônica* delineada ao longo do desenvolvimento dos jogos de luta eletrônicos, para isso recorro as palavras da autora Rachel Huchthinson

O primeiro jogo a estabelecer firmemente uma estrutura de jogo de luta jogador versus oponente com duas figuras humanas na tela foi Karate Champ, de 1984, desenvolvido pela Technōs e publicado pela Data East. Os personagens, o cenário e a premissa básica são todas japonesas, já que a jogabilidade envolve dois praticantes de karatê vestindo quimonos vermelhos ou brancos (traje de treinamento), no antigo esquema de cores japonês de "nós contra eles". Os lutadores são vistos de uma perspectiva lateral, e os pontos de vida aparecem como numerais em vez de uma barra de vida. Os controles do joystick e um botão de ação permitiam ao personagem do jogador socar, chutar e bloquear os movimentos do oponente, bem como realizar proezas de força, como quebrar tábuas de madeira com as próprias mãos. Era possível jogar contra a IA ou contra outro jogador. Karate Champ também estabeleceu o modelo para jogos de luta dominados pela estética japonesa, treinamento baseado em dojo e privilégio á personagens japoneses. (HUTCHINSON, 2019, p.74).²⁴

Boa parte destes elementos elencados por Huchthinson a partir do jogo *Karate Champ* são basilares para constituição e consolidação do gênero o caracterizando de maneira particular entre os jogos eletrônicos atribuindo uma estética própria a esse nicho que permanece até mesmo em suas encarnações contemporâneas, algo que está intrinsicamente ligado a cultura das artes marciais japonesas refletindo assim uma *estética nipônica* a este produto. A seguir procuro evidenciar a construção e desenvolvimento deste conceito a partir da exposição de alguns dos jogos que implementaram os fundamentos que posteriormente seriam considerados como indispensáveis para o gênero.

De acordo com as fontes consultadas²⁵ o jogo *Heavyweight Champ* (Sega, 1976) seria o primeiro título comercialmente lançado onde se verificam características

²⁴ Texto original em inglês: The first game to firmly establish a player-versus-opponent fighting game structure with two human figures on screen was 1984's Karate Champ, developed by Technōs and published by Data East. The characters, setting, and basic premise are all Japanese, as the gameplay involves two karate practitioners wearing red or white kimonos (training attire), in the ancient Japanese color scheme of "us versus them." The fighters are viewed from a side-on perspective, and hit points appear as numerals rather than a life bar. Joystick controls and an action button allowed the player character to punch, kick, and block the opponent's moves, as well as perform feats of strength, such as breaking wooden boards with their bare hands. It was possible to play against the AI or against another player. Karate Champ also set the template for fighting games dominated by Japanese aesthetics, dojo-based training, and the privileging of Japanese characters.

²⁵ Como o livro de Brian Ashcraft, *Arcade Mania: The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers: The Turbo-charged World of Japan's Game Centers*; o livro de Tristan Donovan, *Replay: the history of videogames*; o texto de Eric Alt para o site Newsroom da Activision Blizzard; o artigo Kapow! The history

familiares ao gênero, mesmo que rudimentares. Tendo como base a modalidade esportiva do boxe *Heavyweight Champ* trazia um gabinete com monitor monocromático (preto e branco) onde duas figuras representando boxeadores poderiam desferir golpes com alcance superior (cabeça) e inferior (abdômen) do adversário, cada golpe bem sucedido gerava uma pontuação adicionada ao placar exibido na parte superior da tela. Os controles buscavam simular luvas de boxe.

Figura 1.7 – Filmagem de HeavyWeight Champ destacando o monitor com os boxeadores e o placar da partida.



Fonte: Screenshot Youtube – Canal CBS 8 San Diego.

No subcapítulo anterior, foram mencionadas as implementações em termos funcionais (jogabilidade) e de estética (parte gráfica e de layout) atribuídas aos títulos *Karate Champ* e *Yie Ar Kung-Fu*. Os três títulos em questão (*Heavyweight Champ*, *Karate Champ* e *Yie Ar Kung-fu*) foram originados por produtoras japonesas (Sega, *Technōs* e Konami respectivamente) e a priori desenvolvidos visando o mercado consumidor japonês de arcades. O primeiro título de 1976, *Heavyweight Champ*, dialoga aparentemente com elementos de maior apelo para a audiência ocidental, inclusive com registros em vídeo da emissora CBS San Diego do estado da Califórnia no ano de 1977 onde o repórter Johnathan Dunn-Rankin realiza uma matéria externa no salão de jogos Sega Center localizado no Fashion Valley Shopping Center em San Diego²⁶. Durante as filmagens Johnathan Rankin sugere que o jogo teve como inspiração o filme *Rocky* escrito

of Fighting games de Keith Stuart para o site do jornal The Guardian; e o artigo The early history of fighting games de Will Freeman para o site Bitmap box.

²⁶Matéria disponível no canal da CBS 8 San Diego: <https://www.youtube.com/watch?v=LwfeOu0QsGk>

e protagonizado por Sylvester Stallone, no entanto, as datas de lançamento do primeiro filme da série constam dos meses de novembro (em Nova Iorque) a dezembro de 1976 (em todo o E.U.A.)²⁷ enquanto o jogo da Sega foi lançado em outubro do mesmo ano segundo a publicação japonesa Famitsu DC.²⁸ O que se pode considerar neste caso é a inclinação a própria modalidade esportiva, lembrando que nesta década alguns pugilistas gozavam de uma alta popularidade como Joe Frazier, George Foreman e Muhammad Ali.

Posteriormente, na década de 1980, o diálogo entre jogos do gênero (jogos envolvendo combate) e filmes entorno de performances de luta corpo a corpo de fato se concretizou a partir do trabalho do designer Takashi Nishiyama.

Figura 1.8: Flyer do jogo de origem japonesa, intitulado *Spartan X*, desenvolvido pela Irem



Fonte: Disponível em <https://www.deviantart.com/retroreloads/art/spartan-x-arcade-flyer-combo-702002549>

O filme *Spartan X*²⁹ (dirigido por Sammo Hung e lançado em 1984) originalmente produzido em Hong Kong e estrelado pelo artista marcial e ator Jackie Chan, serviu como referência para alguns dos elementos narrativos no desenvolvimento do jogo *Spartan X* (Irem, 1984), como o nome homônimo do protagonista chamado de Thomas, e a

²⁷Datas de lançamento de acordo com a base de dados do site IMDb (Internet Movie Database), disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0075148/releaseinfo/?ref=tt_ov_rdat

²⁸ A Famitsu é uma linha de revistas japonesas que aborda videogames sendo que a publicação mencionada especificamente (Famitsu DC) trazia conteúdo referente a Sega, desde consoles, jogos e demais notícias referentes a empresa: <https://archive.org/details/segaarcadehistoryfamitsudc/page/n33/mode/2up>

²⁹ O filme foi intitulado como *Spartan X* (nome homônimo ao jogo produzido por Takashi Nishiyama também no ano de 1984) quando foi lançado no Japão. Em Hong Kong o que corresponde atualmente a China, o filme leva o título de 快餐車 (algo equivalente a “Food Truck” devido ao veículo estar ligado ao contexto do enredo); nos EUA ficou conhecido como *Wheels on Meals* e finalmente no Brasil foi adaptado para *Detonando em Barcelona*, devido ao fato do filme ser gravado na cidade catalã.

motivação do mesmo em resgatar a personagem Sylvia que também compartilha o mesmo nome em ambas as mídias. Apesar desta aproximação com o filme, como pode ser visto na figura 1.8 expondo o material promocional e sua associação direta com os atores, Takashi Nyshiana responsável pelo desenvolvimento de *Spartan X* (Irem, 1984) também buscou acrescentar elementos do filme *Game of Death* (escrito, dirigido e protagonizado por Bruce Lee em 1972) que acabou por não ser completado e lançado, devido à interrupção nas filmagens e posteriormente a morte de Bruce Lee em 1973.

As técnicas implementadas por Nyshiana com o método de *scroll* de tela, trazendo uma espécie de rolagem onde o jogador tem a sensação de caminhar, foi associada a programação de múltiplos adversários que confrontam o avatar do jogador que após derrotar as ondas de ataque coletivo, se aproxima da escada de acesso para o próximo nível (ou no caso para o próximo andar da *pagoda*³⁰) e enfrenta o inimigo final do respectivo andar, um conceito diretamente inspirado no script realizado por Bruce Lee em *Game of Death*. O jogo *Spartan X* que chegou ao ocidente com o nome *Kung Fu Master* ainda em 1984, teve uma boa repercussão comercial no mercado americano e foi uma espécie de precursor para os jogos do gênero *side scrolling beat them up*, ou simplesmente *beat'em ups*, tornando-se uma das referências para o gênero e influenciando indiretamente o gênero dos jogos de luta eletrônicos.

Esta familiaridade pode ser notada na definição do dicionário *Vocabulaire du Jeu Vidéo* organizado por Yoland Perron e publicado pelo selo do departamento de língua francesa de Québec. O verbete cinquenta e sete, *jeu de combat à progression* (que seria o equivalente aos *beat them ups*) traz a seguinte definição “*Jeu de combat répétitif et court, dans lequel le personnage doit avancer dans les niveaux, jusqu'au dernier, en affrontant des hordes successives d'assailants, au moyen d'armes et coups divers.*” (PERRON, 2012, p.106)³¹. Agora vejamos a definição do verbete anterior, o cinquenta e seis, que traz o termo *jeu de combat* (equivalente aos *fighting game*):

“*Jeu vidéo deux personnages à la fois s'affrontent, à mains nues ou à l'arme blanche, généralement dans une arène fermée, et dont le but est de vaincre l'adversaire au cours d'une suite de combats faisant appel à différentes techniques et coups spéciaux.*”

³⁰ Segundo tradução do verbete do dicionário de Cambridge *pagode* ou *pagoda* seria: um templo chinês, construído no formato de uma alta torre, com cada andar tendo a sua própria faixa de telhado suspenso. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/portugues-ingles/pagode>

³¹ Tradução nossa: Jogo de combate repetitivo e curto, em que o personagem tem de avançar através dos níveis, até chegar ao último, confrontando sucessivas hordas de ataques com varias armas e golpes.

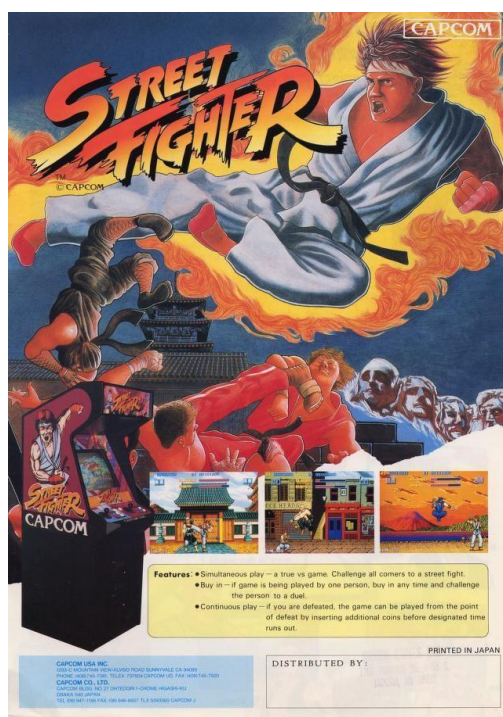
(PERRON, 2012, p.104).³² As definições registradas por Yoland Perron se esforçam para destacar as características que definem cada um destes gêneros como o caráter coletivo no caso dos *beat'em ups* (que também são conhecidos nos Estados Unidos pelo termo *brawler* que deriva do substantivo *brawl* e traz a ideia de uma balbúrdia, confusão, pancadaria generalizada) e a menção do confronto mano a mano e das técnicas/movimentos especiais para demarcar os *fighting games*, características estas, que novamente, convergem aos apontamentos de Todd Harper.

Ainda assim, Yoland Perron adiciona em uma das notas do verbete *jeu de combat* (*fighting game*), especificamente a quinta, que os termos *jeu de combat en duel* e *jeu de combat un contre un* (algo como *versus fighting game* e *one-on-one fighting game*) são usados especialmente nos casos onde é necessário a distinção do termo *beat'em up fighting game*. Em outras palavras, ambos podem ser categorizados como *fighting games*, porém com a posterior popularização do gênero na década de 1990, que adota as características mencionadas no verbete *fighting games*, houve a categorização de cada um destes fundamentalmente nos Estados Unidos.

Com isso posto, voltemos agora a observar a trajetória de Takashi Nyshiana e seu projeto posterior de destaque após a produção do jogo *Spartan X*.

³² Tradução nossa: Videogames onde dois personagens de cada vez confrontam um ao outro, com as mãos nuas ou com armas brancas, em uma arena fechada, onde a meta é a de derrotar o oponente durante uma série de lutas usando diferentes técnicas e movimentos especiais.

Figura 1.9: Flyer do jogo Street Fighter, lançado pela empresa Capcom em 1987



Fonte: Internet Archive, https://archive.org/details/arcadeflyer_street-fighter_alt3

Em 1987 após deixar a empresa Irem, Nyshiana trabalhando a serviço da Capcom, ao lado Hiroshi Matsumoto desenvolve o jogo *Street Fighter* (Capcom, 1987), trazendo ideias que refletiam alguns dos padrões vistos em *Spartan X* e também a preocupação com o pano de fundo para o desenrolar dos acontecimentos no jogo. Em entrevista conduzida por Matt Leone, colaborador do site 1up.com³³ Nyshiana pontua:

Quando ainda estava na Irem, fiz um jogo chamado Spartan X; acho que foi chamado de Kung-Fu Master no exterior. Basicamente, eu era o produtor daquele jogo e a Capcom me procurou. Aí depois que mudei, consegui melhorar o que fazia lá, e isso virou Street Fighter [...] Parte disso veio da prática de artes marciais na época. Mas eu também pensava que os jogos até então eram bastante simples. Antes de Street Fighter, havia jogos de tiro e de direção onde inimigos ou objetos apareciam, e o jogador os abatia ou evitava esbarrar neles. [...] E eu queria adicionar profundidade a uma história. Acontece que era um jogo de luta, mas eu queria que houvesse uma história para que parecesse um filme. Nós até conceituamos detalhes para os personagens que não colocamos no jogo em si - o que os personagens gostariam de comer, se eles têm irmãos, outros membros da família, etc. Street Fighter era diferente dos jogos anteriores na quantia de profundidade que nós demos aos personagens. (1.Up.com, 2011).³⁴

³³Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120122144917/http://www.1up.com/features/the-man-who-created-street-fighter?pager.offset=1>

³⁴Texto original em inglês: When I was still at Irem, I made a game called Spartan X; I think it was called Kung-Fu Master overseas. Basically, I was the producer on that game and Capcom headhunted me. Then after I moved over, I was able to improve on what I did there, and that became Street Fighter [...] Part of it came from practicing martial arts at the time. But I was also thinking games up to that point were rather

Figura 1.10: Material promocional japonês com um pequeno perfil dos personagens do jogo e com destaque para as suas nacionalidades.



Fonte: Street Fighter wiki, disponível em:

[https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_\(game\)?file=SF1_Flyer-Full.jpg#Gallery](https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_(game)?file=SF1_Flyer-Full.jpg#Gallery)

O resultado de *Street Fighter* foi o de um jogo de luta que compartilhava elementos estruturais dos quais foram praticamente inaugurados em *Karate Champ* e *Yie Ar Kung-Fu* (timer de contagem regressiva, progressão em rounds, medidor de vida e temática pautada nas artes marciais) lançados na metade inicial da década de 1980, de fato o que se destacava era a implementação dos comandos para a execução de movimentos especiais e o aprofundamento dos aspectos de uma narrativa para o jogo, cada vez mais detalhados, como a associação dos personagens que respectivamente representavam um país em questão (figura 1.10).

Outro ponto interessante revelado por Nyshiana é a fonte de inspiração para o desenho dos movimentos especiais graficamente adicionados ao jogo:

Me inspirei em animes e mangás da época, então por exemplo o Hadouken foi inspirado em um anime japonês chamado Space Battleship Yamato. Nisso, o navio de guerra possui um míssil laser chamado Hadouho – ele coleta energia e a lança no espaço, destruindo o inimigo. Foi daí que tive a ideia do Hadouken. O Shoryuken e o Tatsumaki Senpuukyaku foram ideias originais – peguei

simple. Prior to *Street Fighter*, there were shooters and driving games where enemies or objects would appear, and the player would shoot them down or avoid running into them. [...] And I wanted to add depth with a story. It just happened to be a fighting game, but I wanted there to be a story so it would feel like a movie. We even conceptualized details for the characters that we didn't put in the game itself -- what the characters might like to eat, do they have sisters, other family members, etc. *Street Fighter* was different from prior games in the amount of depth we gave the characters. (1.Up.com, 2011).

movimentos de artes marciais e os exagerei para que parecessem ataques especiais. (1.Up.com, 2011).³⁵

Além das próprias artes marciais e dos filmes, fontes como os animes (simplicadamente descrevendo, seriam os desenhos animados japoneses) foram importantes para a formação dos jogos de luta eletrônicos como gênero. Dessa maneira, entende-se que o gênero se consolidou não a partir de uma pretensão em “simular as artes marciais ou combate”, como pode ser associado aos títulos observados anteriormente (*Heavyweight Champ* e *Karate Champ*). Por outro lado, a sua consolidação também não se origina apenas nos aspectos mecânicos e objetivos do jogo (pensando em uma perspectiva da ludologia) como em *Yie Ar Kung-Fu* que oferece o mínimo possível de informação a respeito do enredo (como, por exemplo, a maioria dos adversários que Oolong o protagonista e jogador enfrenta são nomeados a partir das armas que manejam).

O formato digamos que consagrado do gênero parece aderir uma mescla destes elementos algo que dialoga com a ideia de uma *simulação estilizada* conceito descrito por Jesper Jull em seu livro *Half-Real*, onde, especificamente no quinto capítulo, o autor traz a ideia de como a implementação de um mundo ficcional gera simulações estilizadas do que observamos no mundo real:

Embora o design e o desenvolvimento real de um jogo também estejam sujeitos a restrições financeiras e de tempo, isso mostra como os jogos são frequentemente simulações estilizadas; desenvolvidos não apenas para fidelidade ao seu domínio de origem, mas para fins estéticos. Estas são adaptações de elementos do mundo real. A simulação é orientada para os aspectos interessantes percebidos do futebol, do tênis ou de ser um criminoso em uma cidade contemporânea. No caso dos jogos esportivos, o fato dos esportes serem tipicamente vividos na televisão também molda o jogo: a maioria dos jogos esportivos contém repetições em câmara lenta dos momentos mais dramáticos do jogo. a estilização de uma simulação é, obviamente, uma arte subjetiva que deve levar em conta as percepções comuns de qualquer domínio que esteja sendo simulado. (JULL, 2005, p.172).³⁶

³⁵ Texto original em inglês: I was inspired by anime and manga from the time, so for example the Hadouken was inspired by a Japanese anime called Space Battleship Yamato. In that, the battleship has a laser missile called Hadouho -- it collects energy and then blasts it into space, destroying the enemy. That that's where I got the idea for the Hadouken. The Shoryuken and Tatsumaki Senpuukyaku were original ideas -- I took martial arts moves and exaggerated them so they looked like special attacks (1.Up.com, 2011).³⁵

³⁶ Texto original em inglês: Even though the actual design and development of a game are also subject to financial and time constraints, this goes to show how games are often stylized simulations; developed not just for fidelity to their source domain, but for aesthetic purposes. These are adaptations of elements of the real world. The simulation is oriented toward the perceived interesting aspects of soccer, tennis, or being a criminal in a contemporary city. In the case of sports games, the fact that sports are typically experienced on television also shapes the game: Most sports games contain slow-motion replays of the most dramatic moments in the game. the stylization of a simulation is, of course, a subjective art that must take into account common perceptions of whatever domain is being simulated (JULL, 2005, p.172).

Além de trazer os fatores que determinam o resultado do produto final de um jogo, como o orçamento e o prazo, Jesper Jull registra a particular estética que os diversos gêneros de jogos eletrônicos acabam por assimilar, até mesmo os títulos de simulação, como exemplificado pelo próprio autor. A partir das considerações de Jull e dos fatores elencados na constituição do gênero dos jogos de luta eletrônicos até aqui apresentados, podemos considerar que a influência das artes marciais, fundamentalmente do que se apresentava em filmes — fazendo um paralelo com os jogos esportivos onde o design dos games privilegia os *highlights* televisivos, no caso dos jogos de luta eletrônicos seriam os momentos cinematográficos como o dos *K.O. (Knockouts)* decisivos na constituição do gênero — e animes, trouxe ao gênero uma construção estética nipônica, de certa maneira moldada a partir da ótica de designers e produtores como Takashi Nishyama; Hiroshi Matsumoto; Yoshiki Okamoto e Akira Yasuda.

1.3 A aproximação do gênero com o cinema ocidental

Após a década de 1980, período em que o gênero se constituiu, a década seguinte, 1990, traria a consolidação e popularização dos jogos de luta, tornando-se o gênero que balizaria alguns dos modos operacionais predominantes da indústria, como a revitalização dos arcades, fliperamas, e a tentativa de reprodução de títulos originados para o ecossistema dos arcades para o mercado doméstico, o que por vezes resultaria em campanhas de marketing altamente agressivas. Essa repercussão não se restringiu a área dos games atingindo a área de merchandising com uma série de produtos, assim como foi adaptada para a indústria do cinema estadunidense, especificamente com o filme *Street Fighter* (Steven E. de Souza, 1994)³⁷, após o produto de origem nipônica ser assimilado a cultura norte-americana.

³⁷ No Brasil foi intitulado como *Street Fighter: a última batalha*, chegando aos cinemas em 1995 segundo o site IMDb (Internet Movie Database).

Figura 1.11: Frankie Dux interpretado por Jean Claude Van Damme e Ray Jackson (Donald Gibb) disputando algumas fichas no jogo *Karate Champ* em uma das cenas do filme *Bloodsport*.



Fonte: University of Michigan Press ebook collection, disponível em:
<https://doi.org/10.3998/mpub.11477677.cmp.16>

Uma das referências sintomáticas deste movimento pode ser notada antes mesmo do início da década de 90, em uma das cenas do filme *BloodSport* (Newt Arnold, 1988) onde há a inserção do jogo *Karate Champ* a partir da exibição de um de seus gabinetes de arcade. Além da exposição do artefato físico, ou seja, o gabinete do jogo e seus controles, os personagens da própria trama (interpretados por Jean Claude Van Damme e Ray Jackson) atuam de maneira a interagir com a mídia, como se estivessem praticando o jogo (figura 1.11).

A popularização das artes-marciais no mercado estadunidense, que teve de certa forma o contato com estas modalidades impulsionado pelas mídias cinematográficas, como o filme *Karate Kid* (John G. Avildsen, 1984) que arrecadou mais de US\$ 90 milhões nas bilheterias em 1984 (LOGUIDICE; BARTON, 2009, p. 242), tem na figura de Van Damme uma espécie de ícone deste período, algo alavancado pela sua caracterização em roteiros que abusavam de uma perspectiva onde as artes marciais, e os artistas marciais a propósito, do leste asiático eram posicionados como agentes no mínimo exóticos, em um movimento de apropriação cultural, como observa David Church em seu livro *Mortal Kombat: games of death*.

Como vários estudiosos argumentaram, a fama de Bruce Lee no cruzamento da era do Vietnã entre o público americano levou à popularidade de estrelas de ação brancas da década de 1980, como Van Damme, que se apropriou das artes marciais do leste asiático como um meio de torná-las racialmente "mais próximas" para que os espectadores americanos as apreciassem confortavelmente (especialmente quando essas habilidades foram devolvidas aos vilões "orientais"), ao mesmo tempo em que se encaixavam em tentativas mais amplas da era Reagan de redimir o envolvimento passado dos Estados Unidos no Vietnã.[...] A própria narrativa mitológica de Bloodsport ajuda a lançar luz não apenas sobre a mistura de referências do leste asiático lançadas na diegese de *Mortal Kombat*, mas também sobre o próprio processo de apropriação cultural envolvido nisso, incluindo aquele que originalmente fez de Van Damme uma estrela. (CHURCH, 2022, p. 58-62)³⁸

David Churchem seu trabalho voltado especificamente a análise do desenvolvimento e impacto cultural do jogo de luta eletrônico *Mortal Kombat* (Midway, 1992) registra como este título de origem americana produzido por Ed Boon e John Tobias, reflete este movimento de apropriação das artes marciais do Leste Asiático, em que são gerados cenários convenientes para fantasias de não asiáticos (CHURCH, 2022, p.57), algo notável na forma estética e estrutural desenvolvida em *Mortal Kombat*, que se vale de alguns dos padrões dos jogos de luta japoneses (como os vistos ao longo do capítulo, como, por exemplo, a disputa em rounds; o medidor em formato de barra; movimentos especiais) mas traz outros elementos como a técnica de captura de movimentos de atores reais com a subsequente digitalização dos movimentos dos mesmos (que já havia sido utilizada no gênero com o jogo *Pit-Fighter*/Atari em 1990) e a introdução de novos elementos na mecânica como um botão dedicado ao bloqueio (CHURCH, 2022, p.20) e os polêmicos golpes de execução, conhecidos como *fatalities*.

Desta maneira, o movimento observado anteriormente na década de 1980 no oriente — onde o diálogo entre os gêneros de jogos eletrônicos de combate (como em *Spartan X*, citado anteriormente) e as produções cinematográficas asiáticas, principalmente do cinema chinês, com seus respectivos diretores e atores, se torna um fator relevante na constituição dos jogos do gênero — posteriormente na década de 1990

³⁸Texto original em inglês: As several scholars have argued, Bruce Lee's Vietnam-era crossover fame among American audiences led to the popularity of 1980s-era white action stars like Van Damme, who appropriated East Asian martial arts as a means of rendering them racially "closer" for American viewers to comfortably appreciate (especially when those skills were turned back against "Oriental" villains), while also fitting into wider Reagan-era attempts to redeem America's past involvement in Vietnam. [...] Bloodsport's own mytho-historical backstory helps shed light on not just more of the mélange of East Asian references thrown into *Mortal Kombat*'s diegesis but also the very process of cultural appropriation involved in doing so, including the one that originally made Van Damme a star. (CHURCH, 2022, p. 58-62).

recebe respostas do mercado estadunidense, com a apropriação e produção de uma perspectiva própria destes elementos culturais, que por sua vez, foram difundidos e reverberados em outras partes do ocidente como se pode notar na edição número sete da revista *Ação Games* de novembro de 1991:

Figura 1.12: Cobertura de *Fighting Street* (Capcom, 1988) para o console PC Engine na edição número sete da revista *Ação Games*.



Fonte: <https://archive.org/details/acaogames147janeiro2000poster/A%C3%A7%C3%A3o%20Games%20%23007%20%28Novembro%201991%29/page/n15/mode/2up>

O curioso parágrafo (figura 1.12) que destaca o jogo *Fighting Street* (Capcom, 1988), sendo a versão caseira de *Street Fighter* portada dos arcades para o console *PC engine*, registra como este gênero de jogos eletrônicos ainda causava uma certa estranheza no ano de 1991 no Brasil (recordando que o lançamento de *Street Fighter II: the world warrior* no Japão e Estados Unidos ocorreu oficialmente no primeiro trimestre do mesmo ano) sendo que até mesmo a mídia especializada no assunto recorria a referências ligadas a perspectiva ocidental para a descrição do título. A primeira seria o apontamento da própria modalidade marcial, reduzindo a caracterização dos combatentes exclusivamente as modalidades *full contact* (derivada a priori do caratê *kyokushin* japonês) e a sua vertente estadunidense associada ao *kickboxing*, ignorando a arte marcial oriental do *muay thai*, sendo está de fato culturalmente ligada a Tailândia. A segunda referência é percebida pela citação das mídias, sendo estas o jogo eletrônico *Pit Fighter* produzido por Gary Stark e Mark Stephen Pierce pelo selo da empresa americana Atari e o longa metragem *O grande Dragão Branco* título este escolhido para o localizar o filme estadunidense (já citado, *BloodSport* estrelado por Jean Claude Van Damme) no Brasil

lançado no final de 1988. Esta conveniente aderência a elementos típicos da cultura oriental, como as artes marciais, é observada na tese de doutorado de Felipe Eduardo Ferreira Marta, observando a mesma como uma espécie de produto de alcance global:

De qualquer maneira, esse impulso Pós-II Guerra parece ter agido no sentido de transformar as artes marciais em um “produto” ao mesmo tempo local e global, dada a sua capacidade de ser consumido, independentemente da região do mundo em que se quisesse difundi-lo. E tudo isso graças, principalmente, à associação das tradições orientais com os elementos próprios do mundo ocidental, mais especificamente da cultura corporal do ocidente e também com auxílio da indústria de entretenimento. (MARTA, 2009, p.88)³⁹

Com o lançamento de *Street Fighter II: the world warrior* em 1991 e o seu imenso impacto cultural (LOGUIDICE; BARTON, 2009, p. 251) em 1994 foi realizada a adaptação para o cinema estadunidense com, novamente, Jean Claude Van Damme atuando como protagonista.⁴⁰

Figura 1.13: Parte do elenco da adaptação cinematográfica de *Street Fighter*, onde a trama central é desenvolvida a partir do personagem estadunidense Guile.



Fonte: <https://www.theguardian.com/games/2018/jul/16/inside-street-fighter-movie-jean-claude-van-damme-kylie-minogue>

Após estas considerações, de quais seriam as características que constituem um jogo de luta eletrônico: sua origem e constituição, onde prevaleceu uma estética nipônica (CHURCH, 2022, p.67) a partir dos parâmetros e ideias de uma cultura oriental derivada

³⁹ A tese intitulada, A memória das lutas ou o lugar do "DO": as artes marciais e a construção de um caminho oriental para a cultura corporal na cidade de São Paulo, escrita por Felipe Eduardo Ferreira Marta está disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/PUC_SP-1_e3a26b228eb507931882897b0c4e4782

⁴⁰ Em outubro de 2026 esta previsto o lançamento de uma nova adaptação de *Street Fighter* para os cinemas, em meio ao anúncio de atores que compõem o elenco Jason Momoa foi o escolhido para interpretar Blanka, fato repercutido através das redes sociais como apontado na matéria do jornal *O Globo*, disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2025/09/05/brasil-escala-para-blanka-em-street-fighter-da-um-cpf-pro-homi.gh.html>

de veículos como as artes marciais e o cinema asiático, passando posteriormente por um período de internacionalização do produto, acompanhada por adaptações e referências ao ocidente, como observado à primeira vista em *Street Fighter* em 1987, estas referências foram materializadas a partir de personagens, cenários, arranjos musicais e em ocasiões escassas especificamente voltadas ao conteúdo narrativo do jogo. Em meio a essas referências aos países ocidentais, o Brasil recebeu uma quantidade considerável destas representações, algo que abordarei a seguir.

1.4 As recorrentes representações de Brasil nos jogos de luta eletrônicos

Neste item procuro apresentar os casos verificados durante o levantamento de ocorrências em torno das fontes principais desta dissertação, sendo que os jogos catalogados que são apresentados particularmente neste item partem da década de 1980, especificamente no ano de 1986 com o jogo intitulado *International Karate (System 3, 1986)* até o ano de 2024 com *Tekken 8 (Bandai Namco, 2024)*. Aqui devo salientar que as observações e apontamentos realizadas não serão aprofundadas a ponto de uma avaliação detalhada de cada uma das fontes em potencial devido à abundância de casos verificados, o objetivo deste item do capítulo é o de uma organização e sistematização destas fontes para assim observar as hipóteses em relação à motivação, as escolhas e as maneiras de como foram representados os brasileiros e as suas paisagens nesta mídia.

Para isso, realizei um exercício de revisão bibliográfica com a problemática em questão para este tema (Representações⁴¹ do Brasil nos jogos eletrônicos de luta) e trago aqui alguns dos trabalhos que se assemelham a proposta desta dissertação.

Partindo de uma ordem cronológica, começo citando a dissertação de mestrado de Leandro Viana Villa dos Santos defendida na Universidade Federal da Bahia no ano de 2012 intitulada, *A nacionalidade em jogo: representações do Brasil em jogos digitais* que explora essa temática em diversos gêneros de jogos eletrônicos, inclusive os de luta. Através de uma perspectiva dicotômica, o autor verifica as representações ligadas ao Brasil a partir de uma perspectiva do país como um agente antagônico imaginado por

⁴¹ Destaco aqui que apesar do conceito de representação influenciar diretamente a proposta deste trabalho a ideia aqui não é a de problematizar o conceito em si, mas valer-se de sua dimensão simbólica em relação aos signos observados neste trabalho, partindo de um entendimento de que onde existe um sujeito e um objeto consequentemente existe uma representação em uma relação de interdependência e não apenas de uma dicotomia entre representação e realidade, uma proposta observada no artigo de Dominique dos Santos, *Acerca do conceito de representação*. Disponível: <https://revistas.ufg.br/teoria/article/view/28974/16144>

estrangeiros, avaliando jogos de diversos gêneros lançados entre os anos de 1985 a 2009. Cabe aqui destacar que os itens de maior aproximação à pesquisa proposta através desta dissertação (Brasis: a representação do Brasil em jogos eletrônicos de luta), são respectivamente: *Nacionalidade e diferença em Street Fighter II: the world warrior; Brazil, habitat de um antagonismo estrangeiro* e *Alguns rounds para um corpo brasileiro e negro*, destaco também que as reflexões deste último capítulo em específico foram articuladas no artigo intitulado, *O Brasil contado em Rounds: representação de uma nação em jogos digitais de luta estrangeiros* (2011) também de autoria de Leandro Santos.

Além da questão da caracterização de uma identidade do Brasil pautada em uma alteridade levando em consideração a diferença do Brasil em relação a outros territórios e nacionalidades (SANTOS, p. 52), outra hipótese levantada pelo autor, é a de uma utilização de paisagens compostas por representações consagradas e instituídas do Brasil com que o jogador já estaria familiarizado (SANTOS, p. 66), trazendo esta reflexão a partir dos exemplos observados em imagens de um Rio de Janeiro turístico, passando pelas paisagens amazônicas e monstruosas de *Street Fighter II* até chegar a cenarização das favelas cariocas nos jogos observados neste século. Em suas considerações finais o autor reafirma a questão de certas representações recorrentes de corpos e espaços na composição da nação brasileira, apesar da pesquisa em diferentes gêneros de jogos eletrônicos, ressaltam-se as caracterizações de um *corpo monstruoso, viabilidade do humano a partir do corpo negro* e *a cidade do Rio de Janeiro e a delimitação das favelas*, representações estás já observadas em outras linguagens (SANTOS, p. 101).

Seguindo para o artigo *Estereótipos brasileiros nos jogos de luta* (Erika Urakawa Madureira, 2015) a autora aponta para a representação dos personagens brasileiros em jogos de luta vinculada a estereótipos propagados pela própria mídia (os próprios videogames), dado o desenvolvimento do gênero. A autora inicia o artigo trazendo um contexto referente ao desenvolvimento dos jogos do gênero, logo após, demarca as questões referentes a estereótipos vinculados aos jogos de luta eletrônicos, especificamente estereótipos brasileiros em jogos de luta. São apresentadas 20 personagens, onde são considerados três pontos de análise, a partir da *descrição* (apresentação das características físicas e traços da personalidade da personagem), *objetivo* (qual é a motivação da personagem na estória) e *ambientação* (local associado a personagem durante os acontecimentos do jogo), sendo que a autora opta por descrevê-los ao longo do texto corrido, não utilizando de tabelas ou quadros. Em suas

considerações, a autora aponta que a caracterização do povo brasileiro passa por caricaturas de figuras animais, primitivas e brutais, observando que estas representações pejorativas ocorrem com outras nações, classificadas como de terceiro mundo (MADUREIRA, p. 34). A autora assinala dois padrões principais aos estereótipos observados, denominados como selvagens e brutos ou exímios praticantes de capoeira (MADUREIRA, p. 34). Além dos estereótipos, a autora também aponta uma iniciativa observada como positiva, através do jogo criado por Scott Stoddard e Adam Ford, *Capoeira Fighter*, apresentando uma abordagem mais cuidadosa na caracterização dos personagens e na representação que busca uma maior fidedignidade no retrato da capoeira. Nas considerações finais do artigo, segundo Madureira a perspectiva de nações estrangeiras sobre o Brasil, reflete a falta de conhecimento em relação ao país, dessa maneira recorrendo-se a estereótipos genéricos que se remetem a América Latina em geral, prejudicando de certa forma o contato dos brasileiros com a mídia (MADUREIRA, p. 35). Por fim, destaco um ponto referente a questões problemáticas a própria realização da pesquisa, como observa a autora.

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. (MADUREIRA, p. 34)

Passando para o artigo, *Amazônia nos games: preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais* (Bruno Monte de Assis e Luciana Miranda Costa, 2016) foram pesquisados jogos eletrônicos que contêm elementos representativos sobre a região amazônica. Os autores deste artigo procuram elaborar a sua pesquisa a partir das representações da Amazônia nos videogames, não se limitando apenas a um gênero de jogos específico. Desta maneira, há o apontamento de 51 jogos de múltiplos gêneros, sendo que especificamente os jogos de luta correspondem a 20 títulos apontados, cerca de 40% do total de jogos encontrados. Em suma os autores apontam que as representações da Amazônia encontradas no conteúdo destes jogos são permeadas por estereótipos explorados em outras mídias, como a recorrência de cenários caracterizados por florestas, rios, animais, além de elementos que aludem a indivíduos que habitam a beira dos rios (ASSIS; COSTA, p. 201). Em suas considerações finais, os autores ainda ressaltam a questão de uma análise cuidadosa levando em consideração, além da mídia a qual será

abordada, ou seja, os jogos eletrônicos, as suas particularidades em questão, voltadas a uma determinada demanda/público, assim como a determinado fim:

Caberia, então, para futuras pesquisas, analisar de que forma esses sentidos são construídos em cada jogo digital particularmente, levando em consideração aspectos específicos já citados. Assim como cada mídia se difere da outra, os jogos digitais, apesar de serem envoltos por este conceito, apresentam diferenças consideráveis entre si, em gênero, na experiência de jogo, na narrativa, nos aparatos tecnológicos, na estética e demais aspectos. (ASSIS; COSTA, p. 201).

Em junho de 2019 foi publicado o artigo, *Análise dos personagens brasileiros na franquia Street Fighter – identidade e representações nos videogames* (Rafael Arrivabene, José Roberto Cordeiro e Richard Perassi, 2019) os autores observam o desenvolvimento dos personagens brasileiros em diversos jogos da franquia *Street Fighter*, apontando para os símbolos e elementos referidos a cada personagem.

Para isso, os autores sistematizam em três quadros as etapas desta análise. O primeiro traz *exemplos de predefinição de protagonistas em jogos digitais*, trazendo as categorias *Character Design*, *opções de protagonista* e os exemplos práticos a partir de alguns títulos. Este primeiro quadro procura situar o leitor as diferentes formas de imersão em uma narrativa através dos videogames, desde a mais personalizável, como no caso dos jogos que possibilitam a customização total de um avatar (desde seu nome até detalhes minuciosos, adornos, joias, etc.), que os autores registram como uma caracterização de *baixa predefinição*, até os casos de personagens fixos, onde não há nem mesmo a opção de alternância entre as histórias a serem jogadas, *alta predefinição*.

O segundo quadro traz o aporte teórico utilizado pelos autores para análise, baseado na semiótica peirciana a partir dos estudos da professora Lucia Santaella especialista no assunto. Dessa maneira o segundo quadro intitulado *categorias fenomenológicas e tricotomias peircianas* traz três níveis de impacto diante dos símbolos a qual o indivíduo entra em contato, sendo *primeiridade*, *secundidade* e *terceridade*, do mais efêmero ao mais profundo, como na *terceridade* onde se estabelecem significados variados e mais complexos (ARRIVABENE; CORDEIRO; PERASSI, p. 260).

Após a apresentação de como são caracterizados os personagens na mídia, e como a semiótica pode contribuir em uma análise do material proposto, os autores mobilizam em um último quadro o aporte teórico observado no segundo quadro associado ao *character design* que busca representar os brasileiros observados ao longo da franquia *Street Fighter*, especificamente a partir de *Blanka*, *Sean Matsuda* e *Laura Matsuda*. Cada

uma destas representações foi sintetizada pelos autores a partir de símbolos de um *Brasil Selvagem* (Blanka – assim como o de uma monstruosidade), *Brasil Moleque* (Sean – assim como o de uma juventude) e *País do carnaval* (Laura – assim como o de uma sensualidade).

Por fim os autores ressaltam como houve a complexificação destas representações ao longo da série que de uma figura altamente caricata (Blanka) ligada a ideia de uma natureza selvagem, chegou-se a uma personagem (Laura) que reflete elementos que de fato estão ligados a cultura brasileira (ARRIVABENE; CORDEIRO; PERASSI, p. 272), como a associação da mesma com a prática do jiu-jitsu.

A última referência, das quais encontrei, foi o artigo, *Além de monstros e capoeiristas* (Guilherme Araújo, Isa Sinara Bessa e Gleislla Monteiro, 2019) publicado em outubro de 2019. Os autores trazem apontamentos sobre como a população brasileira é representada nestas produções audiovisuais, observando a repetição de traços étnicos e de sexualização no design das personagens.

Este artigo é dividido em duas etapas sendo que a sua primeira traz a contextualização da pesquisa trazendo o porquê da escolha de tais jogos (justificada pela alta ocorrência do número de casos encontrados e também pelas especificidades de narrativa do gênero), assim como dois quadros com dados referentes a problemática.

O primeiro traz a *aparição de personagens brasileiros nos jogos de luta*, onde são mencionados 20 personagens encontrados em 19 títulos. O segundo quadro intitulado *características recorrentes nos personagens brasileiros* conta com 9 categorias classificadas como recorrência pelos autores, são elas: Negro (a); Negro (a) de *dreadlock*; Energético(a); Capoeiristas; Sexualizado(a); Referência à Amazônia/Indígena; Sensual Galanteador(a); Foi preso e Cores da bandeira brasileira. A partir destas categorizações os autores mobilizam as questões reflexivas na segunda etapa do texto, onde estes arquétipos, como, por exemplo, o dos *personagens que utilizam as cores da bandeira do Brasil*, são problematizados.

Em suas considerações finais, os autores registram pontos positivos como a ampla representação negra, sendo relevante no papel de um resgate da formação da identidade brasileira (ARAÚJO; BESSA; MONTEIRO, p. 670). No entanto, os autores também registram a construção rasa de algumas dessas representações, como a de personagens indígenas ou que tem relação com Amazônia e a sua limitada caracterização, a exemplo também das personagens femininas e a sua sexualização, que recorrem a padrões que

empobrecem as possibilidades de desenvolvimento de tais personagens (ARAÚJO; BESSA; MONTEIRO, p. 670).

Os trabalhos citados acima trazem áreas como a de sistemas e mídias digitais, design de jogos e entretenimento digital, comunicação e computação gráfica e humanidades como cultura e sociedade. Nota-se que boa parte dos trabalhos produzidos orbita em torno de disciplinas voltadas ao campo das ciências exatas, exceto a dissertação de Leandro Viana Villa dos Santos.

Levando em conta estas referências, os dados e hipóteses apresentadas e principalmente a necessária busca e catalogação de exemplos destas representações, bem como a de um aprofundamento dos jogos do gênero em questão, apresento agora o modelo utilizado para o levantamento desses dados assim como seu método de análise a priori, sem o caráter de um aprofundamento de fato, reservando esta iniciativa para as fontes especificadas no início desta dissertação (*Street Fighter II – The world warrior-Blanka*; *Fatal Fury – King of fighters – Richard Myer* e *Tekken 3 – Eddy Gordo*).

Desta maneira, recorro que a proposta deste item articulará métodos referentes, aos apontamentos do historiador Marcos Napolitano em seu texto *A História depois do papel* sendo implementada a sua proposta de análise de obras do cinema através de uma *ficha técnica* (NAPOLITANO, 2005, p. 269) adaptando-a as particularidades dos jogos eletrônicos. Além do modelo basilar registrado pelo autor Espen Aarseth, onde se projetam os jogos eletrônicos em três dimensões, jogabilidade (a ação dos jogadores, estratégias e motivações), estrutura (as regras do jogo, incluindo as de simulação) e mundo (conteúdo ficcional, topologia/ nível de design, textura, etc.) (AARSETH, 2003, p. 3), assim compondo o referencial metodológico que propicia a base para o levantamento dos personagens, cenários e demais menções ao Brasil, especificamente dentro do gênero dos jogos de luta eletrônicos, gênero para o qual os mesmos foram originalmente concebidos.

A composição dos personagens para os jogos de luta eletrônicos conta com uma estrutura em várias camadas (os personagens são construídos através de diversos recursos disponíveis na mídia), registrarei estas camadas como eixos. Desta maneira será feita a análise dos diversos elementos que são utilizados para a composição e enriquecimento destas representações (representações de um Brasil) que serão categorizadas em seis eixos, sendo: os **personagens** (lutadores) os sujeitos que são apresentados ao jogador, podendo ser controláveis; os **cenários** (estágios) que seriam as telas, “locações” usando uma figura de linguagem cinematográfica, onde a ação do jogo ocorre em locais que

tentam retratar territórios do país; **enredo** (estória) se tratando das narrativas destes personagens ou acontecimentos na história do jogo onde existe o envolvimento destes; **arte marcial** (jogabilidade) apontando para a presença de lutas vinculadas diretamente a cultura brasileira, como no caso da capoeira e do jiu jitsu; **trilha sonora** (background music) o acompanhamento musical dos personagens e cenários com a incorporação de elementos musicais que em alguns casos de certa forma referenciam traços da cultura brasileira; e por fim os **trajes** (skins) que são indumentarias, itens cosméticos adicionados aos personagens, mas não são os itens que compõem a aparência regular dos personagens no jogo, como se fossem uma alternativa ao “uniforme” tradicional do lutador. A pesquisa dos materiais para o levantamento de dados ocorreu em plataformas digitais, como no youtube com o canal Magister Phaber que fez um trabalho de catalogação dos jogos de luta digitais intitulado *fighting game history*, no site *fandom* com as *wiki pages* (as Wikis são páginas colaborativas onde são compilados diversos conteúdos e materiais referentes a vários segmentos suportados através da plataforma *fandom*, rica em conteúdos voltados a cultura pop, como quadrinhos e videogames) onde entusiastas alimentam e compartilham informações sobre estas mídias em um trabalho que mobiliza esforços voluntários, além dos próprios canais de divulgação das empresas, sites oficiais, redes sociais entre outros. Destaco aqui que o empenho da comunidade de entusiastas é fundamental, já que as empresas anteriormente não se atentavam a questões de preservação, memória e até mesmo em documentar os trabalhos referentes às suas propriedades intelectuais, encaradas como um bem de consumo quase que descartável.

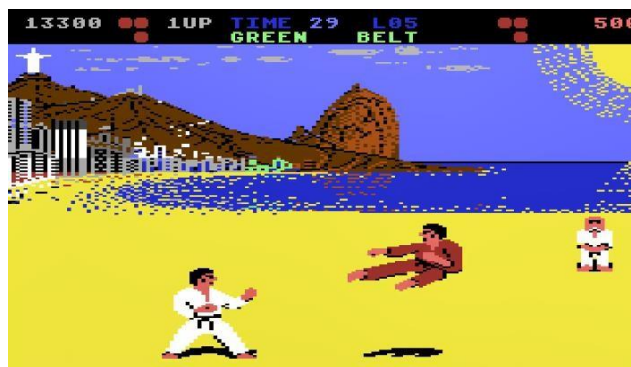
Na próxima página, apresento um quadro com os títulos encontrados. Para a montagem desse quadro, foi considerado qualquer tipo de ocorrência observada a partir dos eixos citados anteriormente, isso quer dizer que são listados no quadro abaixo os títulos que contém qualquer representação do Brasil por meio de personagens e cenários, mas para além disso também foram levados em consideração, a representação de artes marciais ligadas ao Brasil, elementos presentes no enredo desses jogos, trilha sonoras e trajes disponibilizados, sendo que o título pode conter apenas uma forma destas representações ou várias delas. Logo abaixo segue o quadro com os títulos em questão:

Quadro 1 – Jogos de luta eletrônicos com representações brasileiras

1980	1990	2000	2010
International Karate (System 3, 1986)	Battle Arena Toshinden 3 (Takara, 1996)	Street Fighter EX 3 (Arika/Capcom, 2000)	Tekken X Street Fighter (Capcom/Dimps, 2012)
1990	Breakers (Visco, 1996)	Capcom VS SNK – Millennium fight 2000 (Capcom, 2000)	Killer Instinct (Rare, 2013)
Street Fighter 2 – The world warrior (Capcom, 1991)	Fightin’ Spirit (Light Shock, 1996)	Tekken 4 (Namco, 2001)	Mortal Kombat X (NetherRealm Studios, 2015)
Fatal Fury – King of fighters (SNK, 1991)	Killer Instinct Gold (Rare, 1996)	Capcom VS SNK 2 – Mark of the millennium 2001 (Capcom, 2001)	Tekken 7 (Bandai Namco, 2015)
Knuckle Heads (Namco, 1992)	Street Fighter Zero 2 (Capcom, 1996)	The king of fighters 2001 (Eolith, 2001)	Street Fighter V (Capcom, 2016)
World Heroes (1992, SNK)	Rival Schools – United by fate (Capcom, 1997)	Virtua Fighter 4 (Sega, 2001)	The king of fighters XIV (SNK, 2016)
Barravento – O mestre da capoeira (Hitek, 1993)	Street Fighter III – New generation (Capcom, 1997)	Rage of the dragons (Evoga, 2002)	Mortal Kombat 11 (NetherRealm Studios, 2019)
Eternal Champions (Sega, 1993)	Tekken 3 (Namco, 1997)	Capoeira Fighter 2 Brazilian batizado (Spiritonin Media/ Shockwave, 2002)	Trajes Fatais – Suits of fate (Onanim studio, 2016) *
Perfect Soldiers (Irem, 1993)	Vampire Savior – The lord of vampire (Capcom, 1997)	Force Five (Sammy, 2003) *	Guilty Gear Strive (Arc System Works, 2021)
Battle K Road (Psikyo, 1994)	Ehrgeiz (DreamFactory/Square Soft, 1998)	Tekken 5 (Namco, 2004)	Street Fighter 6 (Capcom, 2023)
Best of Best (Suna, 1994)	Fighters Destiny (Imagineer, 1998)	The king of fighters XI (SNK Playmore, 2005)	Mortal Kombat 1 (Netherrealm Studios, 2023)
Fight Fever (Viccom, 1994)	Street Fighter EX 2 (Arika/Capcom, 1998)	The king of fighters - Maximum impact 2 (SNK Playmore, 2006)	Pocket Bravery (Statera studio, 2023)
Kaiser Knuckle (Taito, 1994)	Street Fighter Zero 3 (Capcom, 1998)	Virtua Fighter 5 (Sega, 2006)	Tekken 8 (Bandai Namco, 2024)
Shadow Fighter (NAPS team, 1994)	Battle Arena Toshinden 4 (Takara, 1999)	The king of fighters - Maximum impact – Regulation A (SNK Playmore, 2007)	
The king of fighters ’94 (SNK, 1994)	Fighters Destiny 2 (Imagineer, 1999)	Tekken 6 (Bandai Namco, 2007)	
Vampire – Night warriors (Capcom, 1994)	Garou Mark of the wolves (SNK, 1999)	Street Fighter IV (Capcom, 2008)	
Fatal Fury 3 – Road to the final victory (SNK, 1995)	Ready 2 rumble boxing (Midway, 1999)	Street Fighter 2 turbo HD Remix (Capcom, 2008)	
Street Fighter – The movie (Capcom, 1995)	Street Fighter III: 3 rd Strike – Fight for the future (Capcom, 1999)		
Vampire Hunter 2 (Capcom, 1995)			

A tentativa foi de esboçar por meio do quadro⁴² uma espécie de linha temporal. No total foram 66 jogos listados, sendo apenas 1 da década de oitenta, 35 na década de noventa, 17 nos anos dois mil, e 13 nos pós-dois mil. Iniciando com o primeiro achado no ano de 1986 com o jogo *International Karate* (onde a primeira inserção de uma referência ao Brasil foi um cenário tentando reproduzir uma praia e o ponto turístico do Cristo Redentor no Rio de Janeiro) até chegar ao tempo presente com jogos como *Pocket Bravery* (Statera, 2023) lançado no mês de agosto de 2023 (onde a equipe de desenvolvimento do jogo é composta por brasileiros) e *Tekken 8* lançado em janeiro de 2024.

Figura 1.14: Representação do Rio de Janeiro em *International Karate* de 1986



Fonte: Screenshot Youtube – canal World of Longplays

Figura 1.15: Representação da cidade de Osasco em *Pocket Bravery* de 2023



Fonte: Screenshot YouTube – canal Statera Studio.

⁴² A dois itens apontados com um asterisco *. Estão sinalizados por conta de não terem sido lançados oficialmente. O primeiro *Force Five* (Sammy, 2003) foi cancelado, mas pode ser jogado através do arquivo do jogo que está disponível na internet; o segundo *Trajes Fatais* (Onanim, 2016) foi disponibilizado apenas para testes iniciais (*beta test*) e até o momento o lançamento do projeto é incerto.

Lembrando que as ocorrências verificadas nestes jogos correspondem além de casos de personagens que de alguma forma estão ligados ao Brasil, também considera outros eixos de composição (as camadas para composição do personagem através dos recursos disponíveis na mídia), desta maneira trago uma tabela apresentando o levantamento de dados baseado no número de incidências de cada um dos eixos, levando em conta os títulos apresentados no quadro anterior.

Tabela 1 - Levantamento de dados através da proposta dos eixos de composição

EIXOS/DECADA	1980	1990	2000	2010	TOTAL
ARTE MARCIAL	-	6	12	5	23
CENÁRIO	1	18	4	6	29
ENREDO	-	30	11	9	50
PERSONAGENS	-	24	6	9	39
TRAJES	-	-	-	3	3
TRILHA SONORA	-	15	4	8	27

Fonte: Tabela elaborada pelo autor.

Eixos de composição

Abordarei agora quais foram os exemplos observados através das categorias dispostas a partir da proposta dos seis eixos. Começando por **arte marcial** temos aqui um ponto caro a esse gênero de jogo eletrônico, influenciando diretamente na jogabilidade e gameplay, ou seja, o ato de jogar passa diretamente por essa área, sendo este aspecto um dos pontos cardeais, se não o mais importante do jogo. A implementação de uma certa arte marcial, modalidade de combate ou estilo de luta não se resume apenas a uma implementação cosmética no jogo, é um fator determinante para que o jogador faça a sua escolha sendo que esta decisão pode-lhe render uma melhor performance na partida ou levá-lo a um final prematuro. Após pontuar a importância deste elemento para os jogos deste gênero, vamos observar quais as ligações do Brasil a este aspecto do jogo.

Pode-se notar diversas técnicas de luta associada a personagens com ligações com o Brasil como boxe (Nelson e Selene Strike), karatê (Marco Rodriguez e Sean Matsuda), ninjutsu (Hatori Bandeiras), savate (Katarina Alves), sumo (Harimaoh) assim como o uso de armas brancas para o combate, adagas de aço (Maya), arpão (Fen Barefoot), espada (Tau), garras de aço (Claudia Silvia) e tridente (Trident). Mas sem dúvida a maior incidência de casos relacionados a este eixo corresponde a artes marciais intrinsecamente ligadas a cultura brasileira, como a capoeira e o jiu jitsu brasileiro/vale tudo (popularizado ao redor do mundo pela família paraense Gracie). Somadas estas técnicas representam 13

casos dos 23 ligados as artes marciais, sendo 3 personagens praticantes de jiu jitsu/vale tudo (Vanessa Lewis, Laura Matsuda e Hadassa Silva) e 10 de capoeira (Richard Myer, Trident, Bob Wilson, Eddy Gordo, Jo, Elena, Christie Monteiro, Pupa Salgueiro, Beck e Mokoko). Estes personagens nem sempre têm a sua nacionalidade ligada ao Brasil, mas aos desenvolvedores atribuírem estas artes marciais típicas do país a esses personagens acabam por ligá-los, mesmo que indiretamente, ao país. Talvez o caso mais notável seja do personagem Eddy Gordo, originalmente desenvolvido para o game *Tekken 3* (Namco, 1997). O desenvolvimento deste personagem conta com uma peculiaridade que está presente a priori apenas neste título, por conta de sua proposta de desenvolvimento de um jogo com gráficos em três dimensões (3D), os personagens foram criados a partir de técnicas de modelagem tridimensionais, para isto houve a captura de movimentos de pessoas reais, desta maneira um dos nomes fundamentais para a constituição deste personagem é o do mestre de capoeira Marcelo Pereira, fundador da academia “Capoeira Mandinga” em Berkeley no estado da Califórnia nos Estados Unidos. Marcelo Pereira, também conhecido como “Mestre Marcelo Caveirinha” foi o modelo para a captura de movimentos do personagem que representa um brasileiro praticante de capoeira e etnicamente afrodescendente.

Apesar de Eddy não ter sido idealizado como primeiro praticante de capoeira brasileiro nos jogos de luta eletrônicos (o primeiro foi Richard Myer em *Fatal Fury - King of fighters*, SNK, 1991) foi de certa forma o de maior impacto para a mídia, tendo seus movimentos baseados em um artista marcial real, colocando definitivamente o estilo de luta em evidência para os que consumiam esta mídia e se tornando referência posteriormente para outros desenvolvedores criarem personagens que praticam esta arte marcial. Isso pode ser deduzido se analisarmos os dados da tabela no eixo arte marcial onde houve um aumento da incidência dos casos de personagens capoeiristas a partir dos anos 2000 que contou com 8 dos 12 artistas marciais, representando a capoeira (Christie Monteiro, Pupa Salgueiro, Cobra, Beck, Eddy Gordo, Mokoko, Richard Myer, Elena) sendo que em 2002 foi lançado um jogo que focava exclusivamente na arte marcial, *Capoeira Fighter 2 – Brazilian batizado* (Spiritonin Media/ Shockwave, 2002) criado por Scott Stoddard e Adam Ford, sendo que Stoddard foi praticante de capoeira durante alguns anos, o que fez diferença no momento da composição da estética dos personagens e ambientes onde as lutas acontecem, trazendo elementos que geram uma atmosfera mais próxima da arte real, como a adição de instrumentos sonoros como o berimbau ou a

reprodução do círculo de capoeiristas onde os outros lutadores esperam a sua vez para entrar na roda.

Destaca-se aqui também dois personagens que foram influenciados pela criação de Eddy, Christie Monteiro e Richard Myer, sendo a primeira criada para a mesma franquia de jogos (Tekken) substituindo de certa forma a jogabilidade de Eddy que não esteve presente no elenco de personagens de *Tekken 4* (Namco, 2001), mas mais do que isso recebeu um background próprio com a sua história, motivações e arranjo musical exclusivo. O segundo Richard Myer apesar de ter sido desenvolvido anteriormente a Eddy em 1991, em 2006 recebeu sua primeira encarnação em três dimensões, talvez um reflexo do sucesso e carisma de Eddy em suas aparições nos jogos da empresa concorrente, a SNK. Por fim destaco que na década de 1990 houve também um jogo exclusivamente focado na capoeira, assim como o *Capoeira Fighter*, chamado *Barravento - O mestre da capoeira* (Hitek, 1993), desenvolvido pelos brasileiros Luiz Fernandes de Moraes e Marcelo Nunes em 1993, trazendo cenários que ilustram paisagens e pontos turísticos do Brasil como o pão de açúcar no Rio de Janeiro e o parlamento federal em Brasília.

Passando agora para o segundo eixo, os **cenários** que pretendiam retratar as paisagens brasileiras. Os cenários, conhecidos como estágios ou stages nos jogos de luta, seriam as locações, ambientes onde ocorre a ação, nessa modalidade de jogo costumam ser áreas limitadas em que o jogador tem um certo espaço para se deslocar, o suficiente para manter o combate acontecendo em um ritmo acelerado, o que remonta a origem do próprio gênero dos jogos de luta em que os primeiros games eram baseados em modalidades esportivas de combate como boxe (*Heavyweight Champ*, Sega, 1976) e caratê (*Karate Champ*, Technōs, 1984) trazendo assim os estágios (independente de qual a estética que pretendem retratar, como, por exemplo, praias, ruas, templos ou os próprios ringues) como um elemento que reflete as regras do jogo, assim como as modalidades esportivas de combate que possuem no ringue um espaço onde as regras devem ser soberanas.

Os estágios que representam o Brasil são inaugurados com o Cristo Redentor em International Karate como apontado anteriormente (figura 2.1), sendo a primeira referência ao país nos jogos de luta, antes mesmo de um personagem brasileiro ser desenvolvido. Posteriormente o Brasil e seus lutadores (com o lançamento de *Street Fighter II – The World Warrior*, Capcom, 1992, cada um dos personagens passou a ter o seu próprio cenário exclusivo, o que se tornou tendência nos jogos posteriores do gênero) passaram a ser associados a paisagens selvagens, predominando os tons de verde e as

representações pitorescas do que seriam locais referentes a região amazônica, talvez o exemplo mais famigerado seja o estágio do personagem Blanka de *Street Fighter II*, onde habitações de palafita e animais gigantes estão presentes. Fatores que podem apontar essa recorrência de cenários selvagens, principalmente na década de 90, indica a influência que o jogo *Street Fighter II* estabeleceu sobre os designers, se tornando o padrão a ser seguido pela indústria. Devido ao seu sucesso comercial, o jogo tornou-se uma referência obrigatória para os desenvolvedores, o que reverberou na constituição de todas as áreas que compunham jogos deste gênero, desde as artes até as regras e jogabilidade. Além deste ponto, também pode-se apontar que grande parte destes jogos foram pensados e desenvolvidos por japoneses, ou seja, o distanciamento geográfico e a falta de informação e conhecimento sobre a realidade brasileira geraram um potencial interpretativo restrito a mitos e ruídos que chegavam ao Japão, uma atmosfera propensa para origem de figuras e espaços caricatos. Posteriormente os cenários brasileiros ganharam outros tons além do verde e madeira, atribuindo-se espaços urbanos como representações das ruas de São Paulo e o porto de Santos em *Street Fighter III - New Generation* (Capcom, 1997) e o autódromo de Interlagos em *The King of Fighters 2001* (SNK, 2001). Atualmente temos uma maior diversidade com desenvolvedores brasileiros ajudando a enriquecer este aspecto dos jogos como a equipe do jogo Pocket Bravery que acrescentou elementos facilmente identificáveis pelos brasileiros no cenário que representa a cidade de Osasco (figura 2.2) como, por exemplo, o carrinho de caldo de cana ou a antena parabólica, uma paisagem típica das comunidades ao redor do país. Os próprios desenvolvedores estrangeiros também modificaram suas representações como no caso de *Street Fighter V* (Capcom, 2016). No cenário associado a lutadora Laura, também brasileira, pode-se observar uma miríade de elementos que fazem referência a cultura brasileira como passistas de escola de samba, referências a escadaria Selarón ponto turístico do Rio de Janeiro e um modelo de taça que associaria o país ao futebol, tudo mesclado no mesmo cenário.

Seguindo para os **enredos**, os critérios para a consideração das personagens que desempenham um papel no enredo dos jogos foram pautados em duas linhas participativas dentro das histórias de cada um dos títulos apresentados na lista produzida para este projeto. A primeira seria o envolvimento da personagem como agente participativo e autônomo dessa história (ou seja, a personagem em questão teria a sua própria narrativa dentro do jogo, tendo um desdobrar único conforme o jogador, supera os desafios e as etapas do game) um exemplo é o personagem Blanka de *Street Fighter*

II: the world warrior. A segunda linha está voltada para uma participação de certa forma involuntária da personagem sendo que esta cumpre um papel dentro do folclore (lore) do jogo, mas não se torna um agente narrativo autônomo, como exemplo pode-se citar Doctor Brown (personagem não jogável, ou seja, não controlável) de *World Heroes* (ADK/SNK, 1992). Vale ressaltar que para um aprofundamento nas histórias das personagens e dos próprios jogos os materiais de apoio e complementares (manuais, material de merchandising, etc.) aos videogames é fundamental, sendo que o gênero trabalhado (jogos de luta) em suas primeiras décadas não contavam com um grande refinamento e desenvolvimento complexo de suas personagens, a prioridade estava na busca por um balanceamento e excelência em sua jogabilidade. Este eixo é o mais significativo no mérito de suas ocorrências verificadas em um total de 50 vezes, sendo 30 na década de noventa, 11 nos anos dois mil e 9 vezes nos pós-dois mil. Enredos notáveis podem ser observados nos casos das personagens Claudia Silvia em *Knuckle Heads* (Namco, 1992) e Liza em *Kaiser Knuckles* (Taito, 1994). Em *Knuckle Heads* um torneio de lutas televisionado que recebe lutadores de todo o mundo, Claudia ingressa no certame para alcançar o seu sonho, com o prêmio em dinheiro arrecadado, a mesma pretende comprar a floresta amazônica para mantê-la preservada.

O segundo caso em *Kaiser Knuckles* mais uma vez tratando-se de um torneio de artes marciais disputado ao redor do mundo, roteiro recorrente nos jogos do gênero desta época, Liza participa da competição para obter o prêmio em dinheiro, assim como Claudia, mas neste caso o seu objetivo é o de obter uma fantasia para disputar o concurso de fantasias do carnaval do Rio de Janeiro. O pano de fundo para a motivação dos lutadores em diversas ocasiões era simplificado ao máximo apenas o suficiente para justificar a presença do personagem no devido ambiente. Dessa maneira, as narrativas dificilmente fugiam de estereótipos e caricaturas que excediam os traços culturais e étnicos das nações representadas, sendo que os personagens brasileiros não fugiram a essa fórmula, o que resultou em certos arquétipos de personagens, que abordarei no próximo eixo.

Se tratando dos **personagens**, um total de 39 foram encontrados. O ponto fundamental para a identificação destes foi o de conferir se os mesmos são jogáveis, ou seja, se o jogador pode controlá-los durante o jogo. Desses 39, 28 são de fato representados como brasileiros, tendo sua naturalidade reconhecida como tal e 11 apenas representam o território ou lutam utilizando técnicas de luta identificadas como brasileiras (capoeira e jiu jitsu) não tendo a sua origem vinculada ao país. Através do processo de

desenvolvimento da mídia e sua indústria, a constituição destes personagens passou por alguns estereótipos que, de certa forma, simbolicamente representam como os brasileiros foram retratados ao longo dos 25 anos de produções destes jogos. Estes estereótipos podem ser observados na figura do brasileiro capoeirista/negro (Richard Myer, Bob Wilson, Eddy Gordo, Christie Monteiro e Beck) da brasileira carnavalesca (Claudia Silva, Liza, Adriana, Christie Monteiro, Katarina Alves e Laura Matsuda) brasileiro indígena (Golrio e Tau) e o brasileiro bestial/selvagem (Blanka, Reptilian, Liza, Rikuo, Rila Estancia, Yadon e Fen Barefoot). As exceções a esses estereótipos podem ser notadas com os personagens Harimaoh (um lutador de sumo com traços orientais), Sean Matsuda (um jovem carateca com traços étnicos afrodescendente e que gosta de basquete) Bob (um militar com traços afrodescendentes), Marco Rodriguez (um mestre carateca afrodescendente) Selene Strike (uma boxeadora nascida em Brasília), Pupa Salgueiro (uma jovem praticante de capoeira, de pele negra e cabelos loiros), Vanessa (uma oficial militar que trabalha para o governo estadunidense, de pele negra e cabelos ruivos) e Hadassa Silva (uma praticante de jiu-jitsu de etnia afrodescendente).

Por fim, trago os eixos correspondente aos **trajes** e a **trilha sonora**. Começando pelos trajes, três exemplos deste tipo foram encontrados através do levantamento, todos implementados na franquia *Mortal Kombat*. O primeiro referente ao jogo *Mortal Kombat X* (Netherrealm studios, 2015). Neste jogo surgiu o pacote de conteúdo adicional chamado “Brazil Pack” onde mediante a compra adicional foram disponibilizados novos trajes para os personagens Johnny Cage, Kung Lao e Liu Kang, onde a temática brasileira é explorada. Assim, os personagens trajam vestimentas que aludem a cultura brasileira, respectivamente ao futebol (Cage futebol), ao gaúcho (Kung Lao Gaúcho) e a capoeira (Liu Kang Capoeira). A prática continuou e posteriormente outros personagens receberam adereços característicos da cultura brasileira como em *Mortal Kombat 11* (Netherrealm Studios, 2019) e o traje adicional do personagem Kano que faz alusão a figura de um cangaceiro e em *Mortal Kombat 1* (Netherrealm Studios, 2023) onde a personagem Tanya recebeu o traje denominado “Tanya Funkeira” em alusão ao gênero musical carioca. Lembrando que estas adições são estritamente cosméticas e não influenciam no desempenho do personagem sem alteração de suas características originais, como postura de luta, ou background narrativo.

Chegando finalmente às trilhas sonoras, estas foram parte fundamental na constituição dos personagens referente a boa parte dos jogos da década de 1990. Assim como os cenários, cada personagem possuía uma trilha sonora exclusiva que era

executada enquanto a luta ocorria em seu respectivo cenário, dessa maneira esse conjunto de elementos auxiliava na constituição de um sentimento de personalidade para os personagens. As primeiras composições eram basicamente pautadas por instrumentos de percussão como tambores, tocada em um ritmo muitas vezes acelerado, trazendo uma atmosfera selvagem como no caso do tema de Blanka (de autoria de Isao Abe e Yoko Shimomoura) e de Richard Myer (The Halema School of Capoeira's battle song. Composta por Shinsekai Gakkyoku Zatsugidan) nesta em específico a canção é acompanhada por palmas e um canto. Outras trilhas que se destacam são as de Claudia Silva (Latin Aphrodite composta por Takayaki Aihara) e de Liza (Capricious Valkyrie, composta por Yasuhisa Watanabe), ambas possuem elementos de percussão e ritmo acelerado como no caso do tema de Blanka, mas nestas também podemos perceber o som de apitos fazendo referência aos mestres de bateria, reforçando a ideia de desfile, samba, carnaval observada também nos eixos cenário e enredo onde estas personagens tem cenários e histórias que representam esta atmosfera carnavalesca, sem contar o curioso título dedicada a cada um dos temas que em uma tradução livre seriam respectivamente “Afrodite latina” e “caprichosa valquíria”, ambos sugestivo e talvez sejam um indício do imaginário oriental a respeito de um estereótipo globalizado da mulher brasileira.

Após esta breve exposição de exemplos de caracterização do Brasil a partir dos jogos deste gênero, no próximo capítulo, procuro observar especificamente como o personagem Blanka, foi idealizado, materializado e se tornou um signo da representação de um Brasil peculiar e particular. Para tanto tento analisar a constituição deste personagem levando em consideração o modelo estruturado a partir dos eixos (baseado nos aportes metodológicos de Espen Aarseth e Marcos Napolitano) que compõem a caracterização estética, mecânica e narrativa do personagem, tentando compreender quais foram os fatores determinantes na representação deste personagem e consequentemente desta percepção de Brasil.

CAPÍTULO II

BLANKA E O BRASIL VERDE EM *STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR*

Como foi exposto no quadro com as representações de Brasil detectadas nos jogos de luta, boa parte do material encontrado é datado da década de 1990, período em que houve uma exploração exaustiva na produção de games deste gênero. Essa abundância de títulos específicos deste gênero em um recorte temporal particular traz a reboque o questionamento: por que houve uma proliferação desses jogos na década de 1990? A autora Rachel Hutchinson traz alguns dos fatores que tentam elucidar esta questão:

Em uma época de mudança social e colapso financeiro, os jogos de luta ofereciam uma visão reconfortante do Eu Japonês em contraste com uma série de Outros ameaçadores. Os jogadores podiam incorporar uma forma física forte e se orgulhar do próprio jogo de luta como uma grande exportação japonesa. É claro que é discutível o quanto os jogadores se preocupariam com essas questões enquanto esticavam o pescoço para vislumbrar o mais recente movimento combinado descoberto para Kazuya Mishima, mas os jogos certamente ofereciam uma chance de escapismo e uma ênfase na cultura japonesa, uma combinação potente. (HUTCHINSON, 2019, p. 96).⁴³

A autora ressalta que além dos avanços técnicos resultado da sofisticação dos aparatos de software e hardware que tornara viáveis jogos com um ritmo mais acelerado e com um espaço de memória maior dando suporte a um número mais abrangente de personagens e possibilitando a ampliação dos movimentos dos mesmos, o contexto socioeconômico pelo qual os japoneses passavam geraria um sentimento de resgate do orgulho do “Eu” japonês, ao se depararem com as representações nacionais do país nessa mídia. É interessante notar que neste mesmo período, no ano de 1990, no caso, houve a mudança na lei de imigração japonesa que permitiu a entrada de *nikkeis*⁴⁴ latino americanos ao

⁴³Texto original em inglês: At a time of social change and financial collapse, fighting games provided a reassuring vision of the Japanese Self in contrast to a range of threatening Others. Players could embody a strong physical form, and take pride in the fighting game itself as a great Japanese export. It is of course debatable how much thought players would give to these issues while craning their necks to glimpse the latest combo move discovered for Kazuya Mishima, but the games certainly provided both a chance for escapism and an emphasis on Japanese culture, a potent combination. (HUTCHINSON, 2019, p.96).

⁴⁴Segundo o site discovernikkei.org, o termo *Nikkei* se refere: emigrantes japoneses e seus descendentes que estabeleceram comunidades em todo o mundo. Nossa definição da palavra “nikkei” abrange uma diáspora mundial, a qual consiste dos descendentes de japoneses ao redor do globo, incluindo indivíduos de ascendência racial mista.

arquipélago, o que impactou consideravelmente o deslocamento de brasileiros para o Japão⁴⁵.

Coincidência ou não como visto no quadro apresentado no capítulo anterior (quadro 1) o grande número de jogos de luta também foi acompanhado por um generoso número de representações de um Brasil que apesar de distante geograficamente, gozava de uma recorrência quase que unânime nas representações produzidas a partir destes jogos, sendo praticamente o único representante latino americano nestas mídias. Dessa maneira, vejamos agora três das mais simbólicas produções referentes a essa constituição do Brasil a partir do olhar nipônico.

Antes de me aprofundar nestas representações vale lembrar que o método de análise para fundamentar este trabalho estará estruturado a partir dos eixos de composição dos personagens, discutidos no capítulo anterior. Para ressaltar a importância desta análise multidimensional do material a ser observado, trago aqui novamente as considerações de Rachel Hutchinison exemplificando a relevância de uma leitura do “texto” dos jogos eletrônicos que vai muito além de seus aspectos narrativos:

[...] simulações e jogos de luta exploram temas culturais de uma maneira diferente. Embora o conteúdo temático esteja certamente presente no jogo, ele é transmitido e vivenciado principalmente por meio de representação visual, com uma dinâmica de vitória e derrota muito mais forte informando toda a jogabilidade e progressão. Por exemplo, neste livro, examinarei os temas da bioética em Tekken e do colonialismo em SoulCalibur. Mas esses temas são transmitidos não tanto pelo desenvolvimento narrativo e pela personificação do personagem do jogador — ou mesmo pela identificação do personagem do jogador —, mas principalmente por meio de representações visuais e cinéticas dos próprios personagens, incluindo seu “estágio”, ou o cenário de fundo que acompanha o personagem como seu campo de batalha. Como a estrutura narrativa desses jogos é não linear, o design de personagens se torna um meio mais amplo para transmitir significado ao jogador — de forma rápida e, obviamente, projetado para um ritmo de jogo muito mais acelerado. Quando falamos sobre o “texto” do jogo, portanto, há muitos outros elementos a serem considerados além do enredo. Em outras palavras, o “texto” do jogo não é equivalente aos “recursos de texto” do roteiro e da interface na tela do jogo, mas indica um objeto cultural muito maior e mais complexo. (HUTCHINSON, 2019, p. 7).⁴⁶

⁴⁵ Segundo Angelo Ishi no livro *20 anos dos brasileiros no Japão*, houve um fluxo de 250 mil brasileiros registrados pelo Ministério da Justiça japonês no final da década de 1990.

⁴⁶ Texto original em inglês: [...] simulations and fighting games explore cultural themes in a different way. While thematic content is certainly present in the game, it is delivered and experienced primarily through visual representation, with a much stronger win-lose dynamic that informs all gameplay and progress. For example, in this book I will analyze the themes of bioethics in *Tekken* and colonialism in *SoulCalibur*. But these themes are delivered not so much through narrative development and player- character embodiment – or even player- character identification – but primarily through visual and kinetic representations of the characters themselves, including their ‘stage’ or the background scenery that accompanies that character as their field of battle. Because the narrative structure of these games is non- linear, the character design becomes a greater site of conveying meaning to the player – quickly and obviously, designed for a much

Dessa maneira além do conteúdo narrativo (o enredo, história voltada ao personagem) propriamente dito, a estrutura de análise também considerara, a arte marcial (sendo voltada aos aspectos da jogabilidade do personagem); cenário (o estágio referente ao determinado personagem), elemento ressaltado nas palavras de Hutchinson; trilha sonora (o arranjo musical elaborado para o personagem) e claro a própria caracterização e design do personagem. A partir desse arcabouço, pretendo trazer uma análise crítica que seja minimamente consistente e abrangente com a mídia a qual dedico este trabalho.

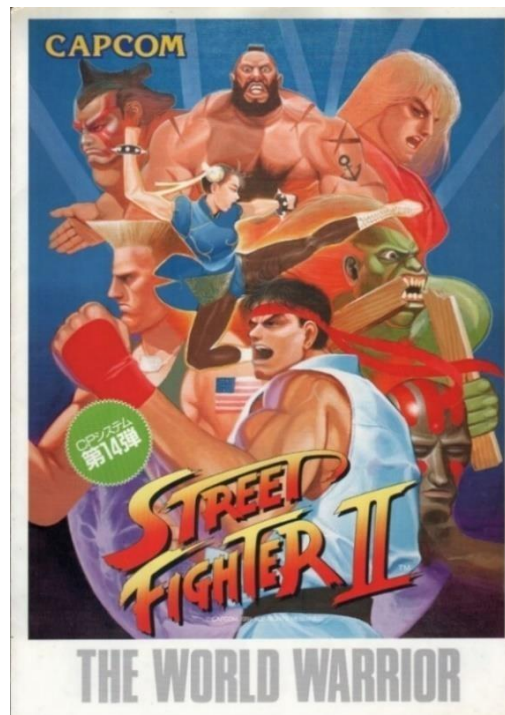
2.1 Akira Yasuda e o conceito estético de Blanka

Em 7 de março de 1991, foi lançado *Street Fighter II – the world warrior* pela empresa japonesa *Capcom* para os arcades⁴⁷. Título o qual foi a sequência direta do jogo de 1987 produzido por Takashi Nishiyama, que já não fazia mais parte da equipe, sendo esta composta por: Yoshiki Okamoto (produtor); Akira Nishitani e Akira Yasuda (designers); Yoko Shimomura e Isao Abe (compositores).

faster pace of play. When we talk about the game ‘text,’ therefore, there are many more elements to consider than just the storyline. In other words, the game ‘text’ is not equivalent to the ‘text assets’ of the game script and onscreen interface, but indicates a much larger and more complex cultural object. (HUTCHINSON, 2019, p. 7).

⁴⁷ Data confirmada pela própria Capcom no site: <https://www.streetfighter.com/ja/35th/history.html>

Figura 2.1: Flyer japonês de *Street Fighter II*, Blanka está à direita da imagem, onde é explorado seu aspecto animalesco



Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/1900#gallery-1>

Em *Street Fighter II* o jogador pode escolher com qual avatar jogará, sendo que esta primeira versão (*the world warrior*), traz oito personagens disponíveis. O impacto dessa implementação, associado a sofisticação dos aspectos gráficos, sonoros e de jogabilidade, resultou em um retorno comercial que alcançou o número de 60,000 máquinas (arcades) vendidas ao redor do mundo (DONOVAN, 2010, p.223).

Figura 2.2: Tela de seleção de personagens de *Street Fighter II: the world warrior* a partir do deslocamento do cursor, o jogador pode selecionar seu avatar.

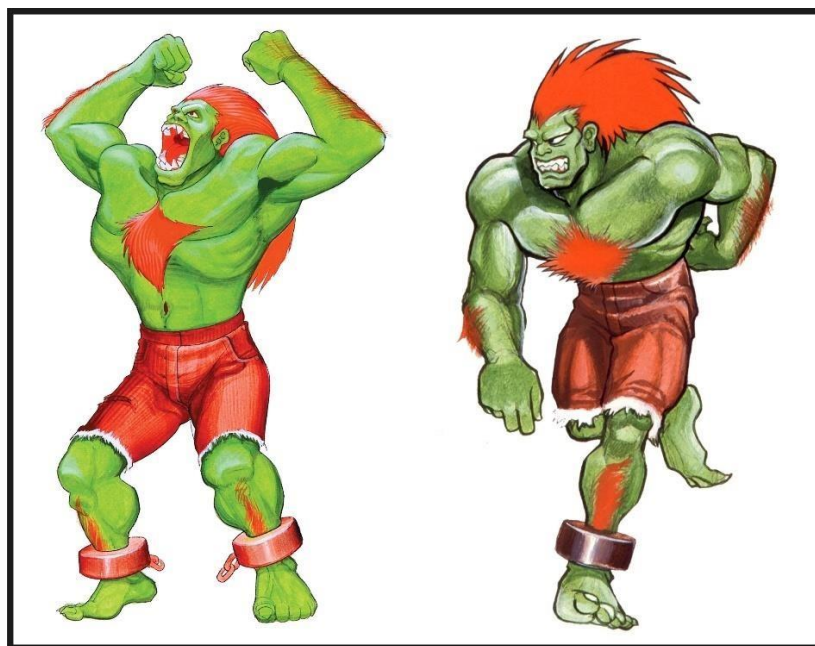


Fonte: screenshot Youtube – canal TurkishBullet19

São oito países representados no jogo, sendo estes: Brasil; China; Espanha; Estados Unidos; Índia; Japão; Tailândia e União Soviética (atual Rússia). Países como os Estados Unidos; Japão e Tailândia contam com dois personagens no jogo, não por acaso, estes países refletem certas tendências incentivadas por interesses comerciais, no caso dos Estados Unidos que conta com três personagens, e da construção de uma imagem nipônica de destaque diante as outras nações.

Dessa maneira, podemos observar como a priori as ideias para o design de certos personagens, que representam certos países, se encaixam em uma ótica que busca explorar a imagem do “outro” a partir de um viés exótico, pitoresco, sensual e até mesmo desumanizado. Alguns destes pontos são plausivelmente refletidos no design conceitual de Blanka, que em diversas ocasiões evoca uma estranheza e afastamento de quaisquer traços de humanidade, seja desde seu design primário a partir dos rascunhos ou do resultado em sua caracterização implementada no game de 1991.

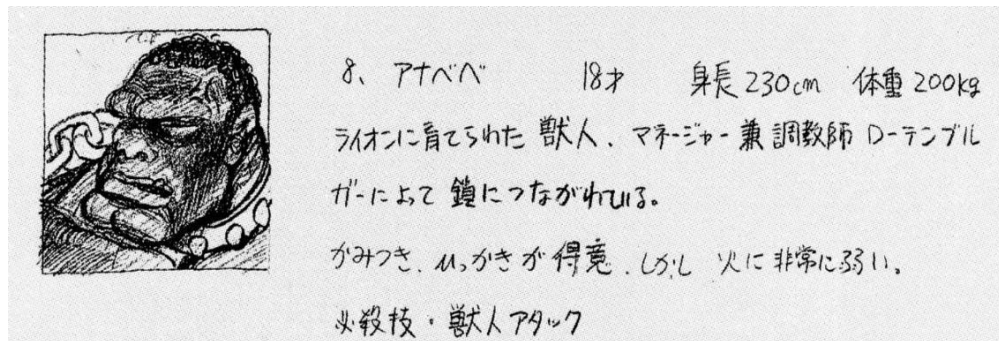
Figura 2.3: Concept arts finais de Blanka para *Street Fighter II: the world warrior*



Fonte: <https://www.fightersgeneration.com/games/sf2-p2-2.html>

A idealização deste personagem contou com várias etapas e mudanças até se concretizar no modelo observado na figura acima (figura 2.3). Acontece que, ao depararmos com os protótipos e rascunhos oficiais disponíveis na rede, nota-se que a linha conceitual adotada pelos artistas Akira Nishitani e Akira Yasuda desde o princípio estaria calcada em escolhas no mínimo excêntricas na composição de tal personagem.

Figura 2.4: Rascunho inicial do personagem que ocuparia o espaço de Blanka.

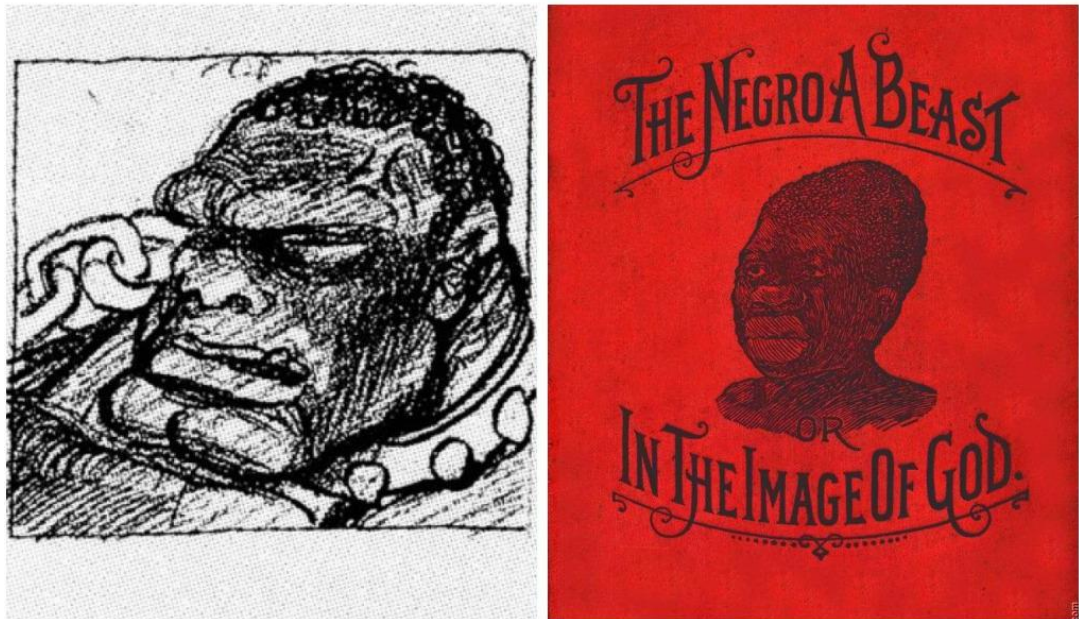


Fonte: <https://www.thrillingtalesofoldvideogames.com/blog/blanka-name-origin-street-fighter-ii>

Segundo Drew Mackie autor do blog *thrilling tales of old video games*, em um de seus textos, Mackie traz informações do background do personagem *Blanka*, com alguns rascunhos da *Capcom* e declarações de integrantes do staff do jogo. O rascunho acima (figura 2.4) traz um perfil do personagem que até então era conhecido como *Anabebe*. E, segundo a tradução do texto original em japonês, *Anabebe*, teria 18 anos, 2,30 cm de altura, e pesaria 200 kg. Seu background narrativo seria o de um “*beastman*”, ou seja, um “homem-fera” africano criado por leões. Sendo que uma espécie de “domador” nomeado como Rothenberger o manteria sob o controle de correntes. Seu conjunto de movimentos seria pautado por mordidas e arranhões e sua fraqueza o fogo.⁴⁸

⁴⁸ Matéria completa disponível em: <https://www.thrillingtalesofoldvideogames.com/blog/blanka-name-origin-street-fighter-ii>

Figura 2.5: Comparação do rascunho de Anabebe e da capa do livro de Charles Carroll *The negro a beast, or, in the image of god*, publicado em 1900 pela American book and bible house em Saint Louis⁴⁹

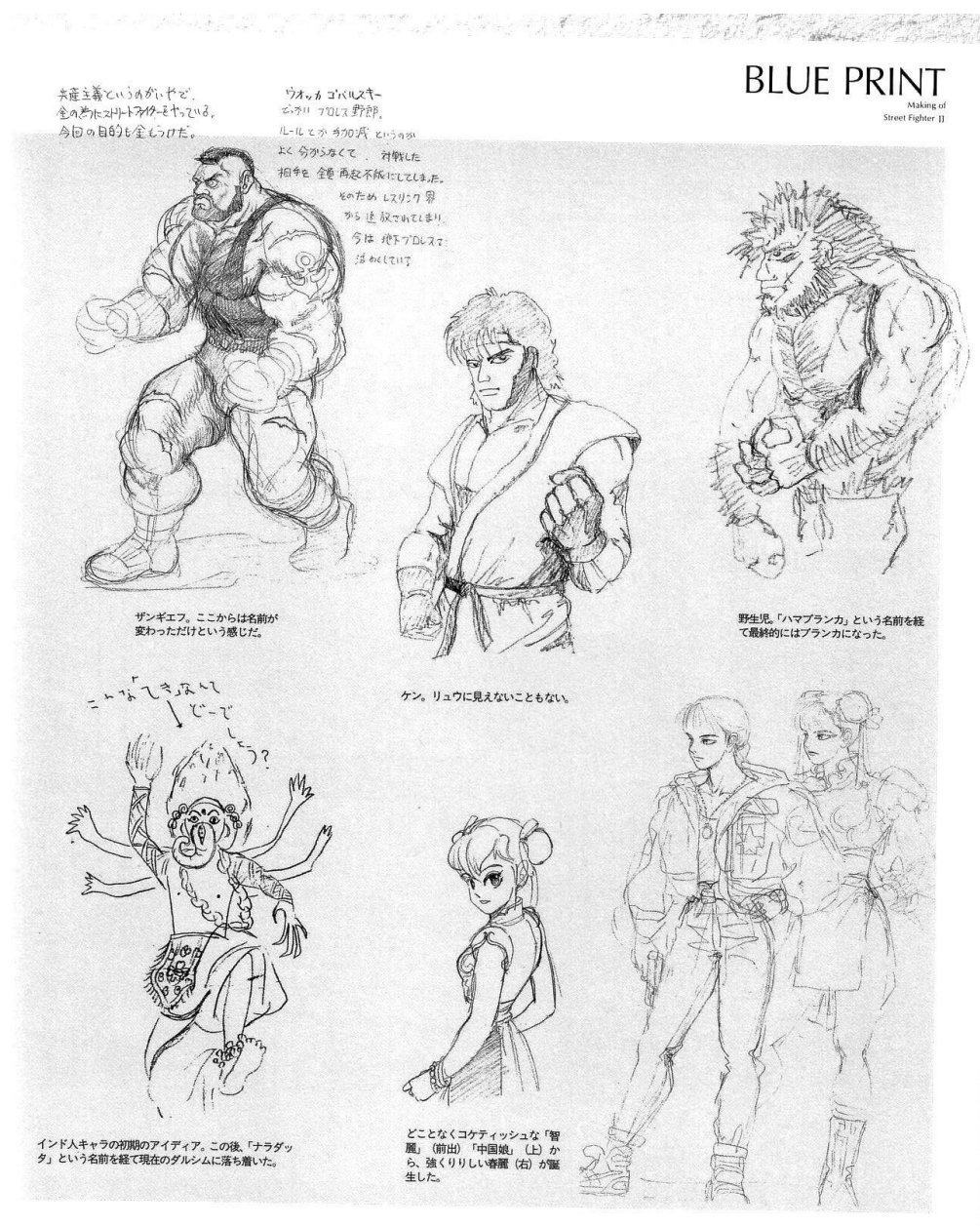


Fonte: imagens disponíveis em <https://www.thrillingtalesofoldvideogames.com/blog/blanka-name-origin-street-fighter-ii> e <https://archive.org/details/thenegrobeastori00carrich>, respectivamente. Colagem feita pelo autor.

Este primeiro *concept art*, um remendo narrativo tremendamente racista, logo foi abandonado pela equipe e não passou do estágio inicial de desenvolvimento. No entanto, as alterações do personagem ainda não abandonaram a caricata imagem de uma figura animalesca, mantendo a ideia inicial de uma figura feroz e bestial.

⁴⁹ O livro de Charles Carroll publicado no início do século XX se apoia nos manuscritos bíblicos para chancelar condutas racistas pautado em retóricas eugênicas associadas a uma leitura teológica.

Figura 2.6: Ao lado superior direito, observa-se o rascunho de Hamablanka, posteriormente Blanka



Fonte: <https://www.polygon.com/a/street-fighter-2-oral-history/chapter-2>

As mudanças no design do personagem também trouxeram aspectos que referenciavam a modalidade de luta wrestling (popularizado no Brasil como *telecatch*) com possíveis referências a outras mídias que utilizavam a luta livre como o *manga*, especificamente o título *Tiger Mask* - タイガーマスク de Ikki Kajiwarra e Naok Tsuji (1968-1971) e o jogo eletrônico *Pro Wrestling* (Famicom – 1986) segundo consta em uma entrevista de Akira Yasuda e Akira Nishitani publicada no livro *The art of street fighter* lançado em 2021.

Figura 2.7: Rascunho de Blanka ainda aproximado do conceito de wrestler.



Fonte: Fighting.Street.com

Próximo ao estágio final de desenvolvimento visual do personagem pode-se observar que Blanka já estava modelado a partir do desenho final estabelecido no game (figura 2.7) porém neste momento ainda conservava traços que de certa forma ainda o aproximava dos outros personagens, o que foi alterado ao longo do processo de criação até a crucial escolha de sua coloração como revelado por Akira Yasuda em entrevista realizada por Takayuki Nakayama (diretor e designer em *Street Fighter V* e *Street Fighter 6*) a uma das colunas do portal Capcom Fighters Network (CFN):

Blanka era originalmente da cor da pele. [...] Tínhamos decidido que seria um homem-fera, mas tivemos dificuldade em escolher a cor. Essa forma seria nojenta, com um corpo cor de pele, certo? Todos nós reunimos e experimentamos algumas coisas diferentes, até que vimos a versão verde e pensamos: É isso. (Capcom Fighters Network Site, 2016)⁵⁰

⁵⁰ Texto original em inglês: Blanka was originally skin-colored. [...] We had decided that it would be a beastman, but we had a hard time deciding on the color. That shape would be gross, with a flesh-colored body, right? We all got together and try out a few different things, a then we saw the green version and thought. This is it. (Capcom Fighters Network Site, 2016)

Ainda sobre a escolha da cor verde em agosto de 2001 a revista brasileira *Ação Games* número 166 traz a publicação de uma entrevista de Akira Nishitani que também compôs a equipe de design do jogo, segundo Nishitani: O conceito por trás do Blanka (o lutador brasileiro) foi o de simular um “garoto selvagem”. Mas ele parecia normal. Então alguém sugeriu: vamos torná-lo ameaçador, e ele acabou verde. (Ação Games, 2001, p.38). A declaração de ambos (assim como os rascunhos) corrobora questões como a definição do conceito do personagem como um “homem-fera” ou “garoto selvagem” e alteração de sua cor padrão para o verde.

É interessante notar que a própria escolha de palavras feita por Akira Yasuda denota algumas das percepções do imaginário de uma sociedade imaginada (com perdão da redundância) tradicionalmente como homogênea e hermética na década de 1990. Levando em consideração as questões de tradução, pode-se verificar que Yasuda utiliza a combinação dos kanjis 肌 (Hada) e 色 (Iro) que juntos formam o ideograma 肌色 (Hadairo) que pode ser traduzido para o inglês como *skin color*, que por sua vez em português se transforma nos vocábulos “cor de pele”. Até então, nenhuma questão problemática poderia ser levantada, afinal, não há nenhuma ligação explícita ao termo “cor de pele” e qualquer associação a determinado tom da epiderme. Todavia essa associação se torna possível se recordamos outra declaração do próprio Akira Yasuda em uma reunião com o time de desenvolvedores de *Street Fighter II* registrada no livro *How to make capcom fighting characters: street fighter character design*, publicado pela editora canadense Udon em 2020. Nas palavras de Yasuda, [...] primeiro, a cor da pele de Blanka era rosa, e isso era nojento. Lol., me senti muito melhor depois de mudar para verde (Capcom Fighters Network Site, 2020)⁵¹.

No trecho acima, Yasuda comenta sobre a mudança na coloração do personagem e desta vez usa a palavra *pink*, ou seja, se referindo a cor rosa. Dessa maneira, *Blanka* representaria uma criatura com um tom de pele aproximado de uma paleta clara, que inconscientemente sugere o problemático *skin color*, ou seja, “a cor de pele” a este tom.

Pode parecer algo inócuo, mas situações desta natureza são sensíveis e talvez mais vividas no imaginário da sociedade brasileira devida a sua pluralidade, basta rememorar a infância e imaginar a delicada ocasião em meio aos espaços infantis, onde surge a

⁵¹ Texto original em inglês: [...] first, Blanka's skin color was pink, and that was disgusting. Lol I felt much better after changing it to green. (Capcom Fighters Network Site, 2020).

arcaica mais resistente ideia do “lápis cor de pele” vinculado intrinsecamente a cores como o salmão.⁵²

Resgatando aqui o livro de Rachel Hutchinson a autora, em meio ao capítulo três, *Japan and its Others in the fighting games*, traz outra interessante declaração de Akira Yasuda:

Questionado sobre estereótipos, Yasuda fez um comentário interessante: "Talvez eu seja um japonês estranho, mas quero criar algo estereotipado — algo exagerado. Para ser sincero, acho que não há problema se forem discriminatórios — não de uma forma ofensiva, mas de uma forma que seja fácil de entender e divertida." (HUTCHINSON, 2019, p.82)⁵³

Nas palavras acima, Yasuda deixa evidente que boa parte da idealização e caracterização dos personagens criados para o jogo foi deliberadamente pensada para causar um choque e uma repercussão que posteriormente geraria publicidade para a mídia. Mas além da busca pelo impacto comercial estas caricaturas do “outro” ou neste caso dos “outros” evidenciam também o espírito de seu tempo e de sua comunidade, a década de 1990 trazia uma atmosfera de incerteza, ansiedade e como dito anteriormente um declínio econômico após uma década de bonança nos anos de 1980. Este panorama negativo se tornou terreno fértil para teorias simplistas que prometem a solução de problemas complexos, sendo que uma destas teorias ganhou certa popularidade no início da década de 1990 no Japão (e também no Ocidente) conhecida como *Nihonjinron*.

A professora Elisa Massae Sasaki traz algumas das características deste conceito (*Nihonjinron*):

O Japão tem traçado a sua identidade nacional através de um discurso pautado na sua singularidade. Isso tem sido desenvolvido no *Nihonjinron* 日本人論 que seria literalmente “teorias da japonicidade” Este gênero literário e acadêmico discorre sobre valores japoneses como exclusividade, homogeneidade de conformidade, dependência mútua, orientação grupal e harmonia, postos em contraposição aos valores ocidentais. Ao fazer isso, enfatiza demasiadamente a diferença entre o Japão e o Ocidente, sem se referir aos países asiáticos vizinhos, além de simplesmente não mencionar as diferenças internas e transformações históricas (Lie 1996:2). Goodman (2000:158-9) observou que até o final do século XIX, o Outro do Japão era a China, isto é, até o fim do período isolacionista de Tokugawa e início da era

⁵² O relato da professora Aline Borges testemunha um episódio real de uma destas situações na educação básica brasileira. Disponível em <https://portalassobiar.com.br/colunistas/o-lapis-cor-de-pele-ainda-existe-colorindo-antigas-percepcoes/>

⁵³ Texto original em inglês: When asked about stereotypes, Yasuda made an interesting comment: "Maybe I'm a weird Japanese person, but I want to create something stereotypical — something exaggerated. To be honest, I think it's okay if they're discriminatory — not in an offensive way, but in an easy-to-understand and funny way." (HUTCHINSON, 2019, p.82)

Meiji, quando se intensificou o contato com o Ocidente. A partir do diálogo e comparação com este último - e apenas com este - o Japão foi traçando a sua distintividade. (SASAKI, 2011, p.11).

Desta maneira *Street Fighter II* como inúmeros produtos oriundos das mais variadas mídias de massa traz diversos traços deste período e no caso desta mídia em específico eles estão muito vívidos, seja por conta de sua falta de compromisso com a retratação de uma realidade factual, seja pelos excessos caricaturais que plasmaram sentimentos difusos de uma sociedade em um tempo de incertezas. Conscientes ou não disso, fato é que os desenvolvedores acabaram levando para o game esse imaginário particular do período (HUTCHINSON, 2019, p.83). E aqui recordamos uma questão levantada no início deste capítulo, o expressivo cenário imigratório do início da década de 1990, tendo como contraponto o movimento *nihonjinron*:

No contexto, o *Nihonjinron* da década de 1990 pode ser visto como uma reação ao aumento das políticas de imigração após a crise financeira, à medida que a "bolha econômica" da década de 1980 se desintegrava. Em um ambiente social em rápida transformação, as pessoas buscavam a certeza e a garantia de que o Japão ainda era significativo, uma fonte de orgulho e segurança. (HUTCHINSON, 2019, p.83)⁵⁴

Nicholas Ware em sua tese de mestrado intitulada *You must defeat Shen Long to stand a chance: street fighter, race, play and player*, aponta algumas considerações sobre esse paralelo entre os temores da imigração *nikkei* e o reflexo disso na caracterização do personagem Blanka:

Blanka, coberto de pelos amarelos e verdes, é literalmente um monstro. A conexão que ele tem com o Brasil e, portanto, com a Amazônia, funciona em um processo histórico de alteridade usando a selva — um lugar codificado pela cultura ocidental como misterioso, bestial e repleto de belezas naturais. O tropo do homem da selva está presente em tudo, de Mogli: O Menino Lobo a Tarzan, passando pela esquecível comédia familiar de Tim Allen, Selva a Selva. No entanto, no caso de Blanka, a inclusão do Brasil como seu país de origem tem um significado específico, dado o discurso etno-político doméstico japonês. Na década de 1980, antes do lançamento de *Street Fighter II* em 1991, que incluiu a primeira aparição de Blanka, dois eventos significativos no Japão afetaram a concepção nacional dos trabalhadores imigrantes nas fábricas: primeiro, “a chegada da dramática bolha econômica ao Japão, que significava que o país estava enfrentando uma escassez de mão de obra não qualificada, especialmente em empresas de construção e manufatura” e, segundo, “uma política governamental sistemática que dava preferência especial aos *nikkeijin* [japoneses étnicos nascidos em outros países] em detrimento de outros

⁵⁴ Texto original em inglês: In context, the *Nihonjinron* of the 1990s can be seen as a reaction to increased immigration policies following the financial crisis, as the "bubble economy" of the 1980s disintegrated. In a rapidly changing social environment, people sought certainty and reassurance that Japan was still significant, a source of pride and security. (HUTCHINSON, 2019, p. 83).

trabalhadores estrangeiros devido ao seu privilégio de sangue”. (WARE, 2010, p.70)⁵⁵

A desconfiança por parte da população japonesa em relação aos *nikkeis* brasileiros encontrou eco na retórica *nihonjinron* (como apontado por Hutchinson) desafiando o mito da homogeneidade social japonesa, sendo este um dos pontos também destacados por Ware:

A homogeneidade étnica sempre foi um importante significante cultural para os japoneses, tanto como nação quanto como povo, e “os trabalhadores Nikkei da América Latina eram vistos como uma excelente solução porque eram etnicamente japoneses”. Além disso, “os formuladores de políticas esperavam e acreditavam que os trabalhadores Nikkeijin entenderiam a cultura japonesa, seriam capazes de falar um pouco de japonês e se comportariam de acordo com os costumes e valores japoneses”. [...] Assim, a monstrosidade de Blanka é uma alteridade japonesa particular, uma construção muito específica que pode ser lida como uma reação a um ataque percebido à identidade étnica japonesa. Nipo-brasileiros pareciam japoneses, viviam entre japoneses, mas eram culturalmente muito menos japoneses do que, por exemplo, famílias de imigrantes coreano-japoneses, cuja história cultural coreana tinha mais em comum com a história cultural japonesa do que com a dos *nikkeis* brasileiros. Antes desse período da história japonesa, os japoneses não enfrentavam tal dilema. Blanka é um personagem criado a partir desse conjunto específico de ansiedades. Embora *Street Fighter* seja um objeto cultural construído a partir de múltiplas histórias culturais, os criadores do jogo permanecem japoneses, e este é um exemplo de um discurso japonês sobre raça que não se aplica ao Ocidente (nem mesmo ao resto do Oriente). Deve-se notar que, apesar de sua aparência bestial, Blanka recebe uma narrativa um tanto lamentável, retratando-o como um órfão perdido na selva que finalmente consegue, após o segundo torneio *World Warrior* lhe trazer fama, se reunir com sua mãe. Mais tarde, em *Street Fighter IV*, Blanka é associado a Dan, um personagem cômico, e transformado em algo mais cartunescos e menos selvagem. O discurso de Blanka em *Street Fighter* consegue retratar o brasileiro como um Outro dentuço e animalesco e efetivamente “separar” essa mesma ameaça, transformando a fera peluda no companheiro peludo. (WARE, 2010, p.71)⁵⁶

⁵⁵ Texto original em inglês: Blanka, who is covered in yellow and green fur, is a literal monster. The connection he has to Brazil, and thus to the Amazon, works in a historical othering process using the jungle—a place codified by Western culture as mysterious, bestial, and teeming with natural beauty. The jungle-man trope is present in everything from *The Jungle Book* to *Tarzan* to the forgettable Tim Allen family comedy *Jungle 2 Jungle*. However, in the case of Blanka, the inclusion of Brazil as his country of origin has specific significance given domestic Japanese ethno-political discourse. In the 1980s, prior to the 1991 release of *Street Fighter II* that included the first appearance of Blanka, two significant events in Japan affected the national conception of immigrant factory workers: first, “the arrival of the dramatic bubble economy in Japan which meant that Japan was experiencing a shortage of unskilled labor, especially in construction and manufacturing companies” and second, “a systematic government policy which gave a special preference to *nikkeijin* [ethnic Japanese born in other countries] over other foreign workers due to their blood privilege. (WARE, 2010, p.70).

⁵⁶ Texto original em inglês: Ethnic homogeneity had always been an important cultural signifier to the Japanese, both as a nation and a people, and “*nikkei* workers from Latin America were seen as an excellent solution because they were ethnically Japanese”. Additionally, “policy makers hoped and believed that *nikkeijin* workers would understand Japanese culture, could speak some Japanese, and would behave according to Japanese customs and values. [...] Thus, Blanka’s monstrosity is a particular Japanese othering, a very specific construction that can be read as a reaction to a perceived assault on Japanese ethnic identity. Japanese-Brazilians looked Japanese, lived among the Japanese, but were far less Japanese, culturally, than, for example, Korean-Japanese immigrant families whose Korean cultural history had more

2.2 A paisagem brasileira de *Street Fighter II*

Após essa contextualização a respeito das escolhas da equipe de designers responsável pela idealização, construção e finalmente implementação do personagem, seguiremos a proposta dos eixos de composição, agora em direção ao estágio programado para Blanka em *Street Fighter II: the world warrior*.

Figura 2.8: Estágio/cenário de Blanka em *Street Fighter II: the world warrior*



Fonte: <https://slateman.net/images/gaming/backgrounds/sf/>

O Brasil retratado no jogo traz a constituição de uma paisagem ribeirinha, provavelmente situada na região amazônica. O estágio traz habitantes e um suposto turista posicionados em palafitas, assim como alguns moradores dentro de suas casas construídas a partir de madeira e palha. A figura do turista pode ser lida como uma insígnia em relação aos nativos, simbolizada por seu aparelho tecnológico, a máquina fotográfica, objeto que além de demarcar a caracterização da figura em si (turista), também realça a alteridade diante dos nativos. Essa diferenciação a partir de um dispositivo tecnológico é clara e já pode ser captada diante a primeira fitada sobre a imagem, no entanto, a um traço de distinção ainda mais profundo e que foi inserido de maneira sutil no estágio. Perceba que,

in common with Japanese cultural history than the nikkeijin Brazilians. Before this period of time in Japanese history, the Japanese were not confronted with such a conundrum. Blanka is a character created out of this particular set of anxieties. While *Street Fighter* is a cultural object constructed from multiple cultural histories, the creators of the game remain Japanese, and this is an example of a Japanese discourse on race that does not translate to the West (or even the rest of the East). It should be noted that despite his bestial appearance, Blanka is given a somewhat pitiable narrative, casting him as an orphan lost to the jungle who is finally able, after the second World Warrior tournament brings him fame, to reunite with his mother. Later, in *Street Fighter IV*, Blanka is associated with Dan, a comedy character, and made to be more cartoonish and less savage. The discourse of Blanka within *Street Fighter* manages to both cast the Brazilian as a toothy, animalistic Other and then effectively “defang” that same threat by transforming the hairy beast into the furry sidekick. (WARE, 2010, p.71)⁵⁶

além de suas vestes cobrirem todo o seu corpo, o turista é o único sujeito a utilizar sapatos. Uma escolha que invariavelmente, posta deliberadamente ou não, traz a reminiscência de um Brasil do século XIX, onde os sapatos eram um claro demarcador entre sujeitos “civilizados” e escravizados, como apontado no artigo de Amanda Vitória Vieira:⁵⁷

[...] o impedimento do uso desses adereços, roupas e especialmente dos sapatos, virou um “costume” colonial, através de leis suntuárias, que visavam regular hábitos de consumo (mesmo que escravizados tão pouco tivessem acesso a isso e as pessoas livres mal pudessem ingressar nas instituições, pelo estigma da cor). Vedados aos cativos e cativas, por mais bem vestidos que estivessem sendo domésticos, rurais ou urbanos, eles viviam descalços, sendo assim representados na maioria das pinturas do século XIX, como nas obras de Jean-Baptiste Debret - pintor, desenhista e professor francês. (VIEIRA, 2023, p.6)

A fauna e a flora também são elementos explorados no cenário, com a presença de uma cobra circundando uma árvore e um peixe já abatido fora de seu habitat, detalhe que ambos os animais têm proporções generosas, o que pode ser observado como uma referência ao imaginário de uma Amazônia codificada pela cultura ocidental como misteriosa, bestial e repleta de belezas naturais (WARE, 2010, p.70).

No artigo intitulado *A construção da brasilidade em Street Fighter II: uma perspectiva sociosemiótica* escrito por André de Oliveira Matumoto, o autor registra uma interessante análise sobre a pintura de um Brasil à margem de todos os outros países representados no jogo:

Em Street Fighter II, a Amazônia (e o Brasil, por metonímia) é avaliada como um espaço capaz de animalizar os seres humanos; também é avaliado como um local não urbano no qual as pessoas se indistinguem de seus espaços, não se constituindo, portanto, como indivíduos. Somado a isto, o estágio, apesar de apresentar a vila ribeirinha, é o único no qual a linguagem verbal escrita e/ou conotadores culturais se veem ausentes. A escrita pode ser tanto um conotador visual como também um conotador de civilidade, o mesmo para estátuas e quadros, como a imagem do deus hindu Ganesha no estágio indiano. A ausência desses dois tipos de referentes enfatiza a singularidade do Brasil, na constelação do jogo, como um espaço à parte dos demais. Essas características podem estar conectadas a um discurso legitimador. Das legitimações apontadas acima, aponta-se, no primeiro grupo, artefatos que constroem uma versão distorcida e ficcional do Brasil, enquanto no segundo é possível que os recortes representacionais do Brasil suscitem uma imagem unívoca do país. (MATUMOTO, 2022, p.128).

⁵⁷ O artigo intitulado *Persistências e discontinuidades sobre o uso de sapatos como símbolo de distinção para a população negra paulistana*, esta disponível através do link: https://www.encontro2023.anpocs.org.br/trabalho/view?ID_TRABALHO=10496

Matumoto ainda destaca os silenciamentos ou exclusões feitas na composição do estágio, o que consequentemente acarreta na percepção de um Brasil selvagem.

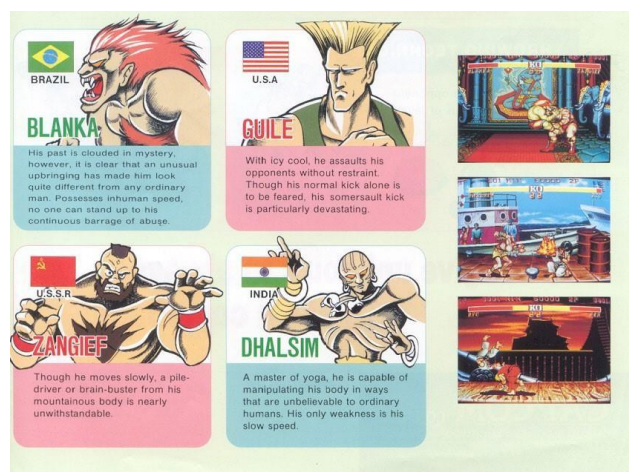
Pode-se apontar, no jogo, a exclusão por supressão das porções urbanas brasileiras, salientando a natureza as construções rústicas do Brasil, enquanto a supressão da língua portuguesa e de iconografia cultural brasileira constroem um Brasil rudimentar e primitivo. (MATUMOTO, 2022 p. 128).

Em suma a idealização e caracterização do estágio brasileiro em *Street Fighter II: the world warrior*, explora elementos que estão muito próximos do personagem a qual determinado estágio é dedicado (Blanka), sendo que há uma relação de simbiose entre o personagem e o seu cenário, são diversos elementos que reforçam essa aproximação, seja a paleta de cores verde e laranja, os nativos que apesar de humanizados são completamente distintos de outros sujeitos espalhados em outros cenários e a falta de elementos que recordem traços de uma cultura, linguagem ou tecnologia (ressaltado no contraste do “corpo estranho” do turista) que aproxime o Brasil dos outros países representados. Dessa forma, o estágio brasileiro é desenhado a partir de uma paisagem unidimensional calcada em estereótipos de uma Amazônia totalmente selvagem.

2.3 Narrativa e discurso exótico

Avançando agora para o enredo vejamos a pequena biografia dedicada ao personagem em um dos flyers promocionais da versão de arcade do game, preparado para o mercado europeu:

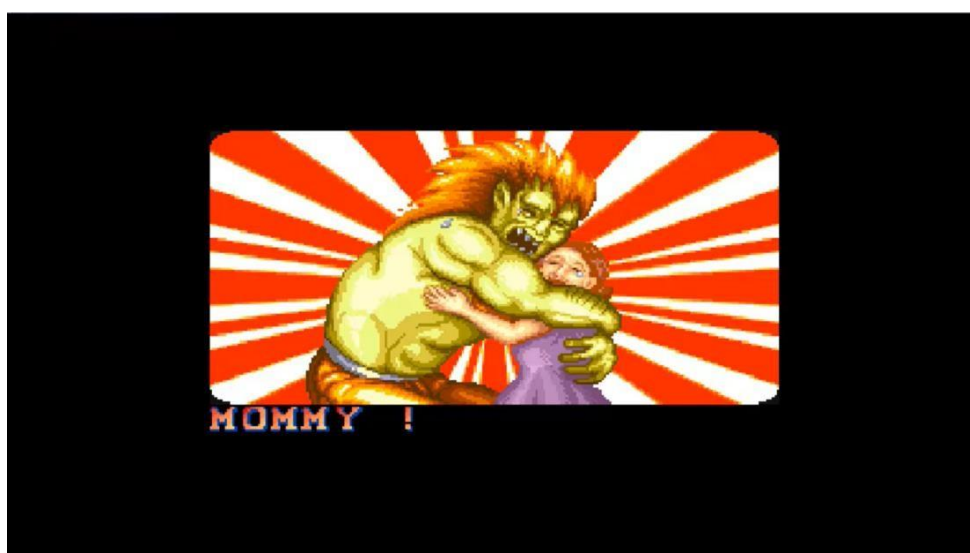
Figura 2.9: Conteúdo interno do flyer europeu de *Street Fighter II: the world warrior*



Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/1041>

Segundo a tradução do texto presente no flyer (figura 2.8) Blanka é caracterizado com as seguintes palavras: *Seu passado é envolto em mistério, porém, é evidente que uma criação incomum o tornou bastante diferente de qualquer homem comum. Possui uma velocidade sobre-humana, ninguém consegue resistir à sua enxurrada contínua de insultos.*” (CAPCOM, 1991)⁵⁸. O texto não chama atenção por trazer uma descrição breve do personagem, que não tem uma relevância ou qualquer tipo de profundidade no enredo principal do jogo. No entanto, uma palavra chama atenção neste pequeno excerto, o termo *abuse* no original em inglês, que pode ser traduzido como insulto; abuso; injúria, etc. É curioso pensar que a equipe responsável pela implementação desta biografia mesmo com poucos caracteres decidiu por utilizar este espaço não para descrever suas técnicas de combate ou qualquer outro traço de sua personalidade, mas sim para ressaltar um aspecto “irreverente” do personagem. Como sublinhado por Nicholas Ware o transformando em um *furry sidekick* em outras palavras, como o alívio cômico no enredo do game. Isso também pode ser sugerido por sua frase após derrotar seu adversário “*seeing you in action is a joke*” e o seu desfecho no game, em sua cena final, Blanka reencontra a sua mãe em um fim digno de uma comédia pastelão.

Figura 2.10: Tela com o desfecho da história de Blanka reencontrando a sua mãe



Fonte: Screenshot Youtube – MaximumSpiderMvC

⁵⁸ Texto original em inglês: his past is clouded in mistery, however, its is clear that an unusual upbringing has made him look quite differente from any ordinary man. Possesses inhuman speed, no one can stand up to his continuos barrage of abuse. (CAPCOM, 1991)

Com a pequena biografia do flyer se concentrando em ressaltar os aspectos sobre humanos e o misterioso passado de Blanka vejamos agora o conteúdo encontrado no manual oficial do jogo comercializado para o console *Super Nintendo* no ano de 1992, sendo este o console que recebeu a primeira versão caseira do game⁵⁹. O texto foi extraído da versão europeia traduzida para o inglês. Mas antes abro um parêntese para a ilustração escolhida para a embalagem específica da versão ocidental do jogo eletrônico que destaca Blanka que mesmo estando longe de ser um dos protagonistas foi selecionado para ilustrar a capa, talvez por conta do apelo causado pelo personagem, com a sua curiosa e carismática imagem.

Figure 2.11: Arte da embalagem de *Street Fighter II* para Super Nintendo



Fonte: https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_II:_The_World_Warrior?file=SF2-snes-box.jpg#Gallery

Segundo o texto do manual europeu de *Street Fighter II* para *Super Nintendo*:

⁵⁹ Além das versões caseiras para *Super Nintendo*, o game foi reprogramado para os microcomputadores *MS-Dos*; *Amiga*; *Atari ST*; *Amstrad CPC*; *Commodore 64*; *ZX Spectrum*; *CPS Changer*; além de receber versões posteriores para outros consoles, *PC engine*; *Megadrive*; *Playstation*; *Master System* e dispositivos moveis como, *Game boy* e até mesmo celulares com suporte para plataforma *Java*.

Muito pouco se sabe sobre este lutador bizarro das selvas brasileiras. Durante anos, nativos relataram ter visto um ser meio-homem meio-fera, vagando pelas florestas tropicais. Mas foi somente no último ano que a fera chamada Blanka apareceu nas cidades brasileiras e desafiou qualquer lutador que ousasse enfrentá-lo. Atacando como um animal selvagem, Blanka usa sua velocidade e agilidade para infligir o máximo de dano em seus oponentes. (CAPCOM, 1992, p.19).⁶⁰

Lançada em 15 de julho de 1992, a versão caseira conta com a inclusão de materiais periféricos que são direcionados diretamente ao público, como a embalagem, manual e, no caso em questão, o próprio cartucho. Essa padronização do produto abre espaço para uma sofisticação no desenvolvimento de certos detalhes referentes ao jogo, sendo um destes a própria incrementação do perfil dos personagens. Dessa maneira a descrição de Blanka conta com outros elementos além da aura de mistério, que ainda persiste, agora Blanka é encarado como uma espécie de figura folclórica, “nativos relataram ter visto um ser meio-homem, meio-fera”, e claro seu aspecto animalesco é ressaltado assim como novamente a sua velocidade. Além da biografia, dados como data de nascimento, altura, peso e tipo sanguíneo são registrados.

⁶⁰ Texto original em inglês: Very little is known about this bizarre fighter from the Brazilian jungles. For years, natives have reported seeing a half-man, half-beast being roaming the rainforests. But it was only in the last year that the beast named Blanka has appeared in Brazilian cities and challenged any fighter who dared to face him. Attacking like a wild animal, Blanka uses his speed and agility to inflict maximum damage on his opponents. (CAPCOM, 1992, p.19)

Figura 2.12: Manual europeu de *Street Fighter II* trazendo o perfil de Blanka.



Fonte: Screenshot instruction booklet *Street Fighter II: the world warrior* Super Nintendo

Ainda a respeito dos textos divulgados em manuais caseiros, trago dois exemplos que acredito que sejam relevantes para ajudar a compreender a narrativa que os desenvolvedores a priori criaram para o personagem. Começando pelo manual confeccionado para o game portátil da empresa *Nintendo*, o *Gameboy*, que reformulou a biografia do personagem para o material lançado no ano de 1995.

Após sobreviver a um trágico acidente de avião na infância, Blanka foi criado nas selvas do Brasil. Ele teve que se adaptar ao ambiente hostil para sobreviver

à selva. Ele emergiu da selva para participar do torneio e luta apenas pela emoção. (CAPCOM, 1995).⁶¹

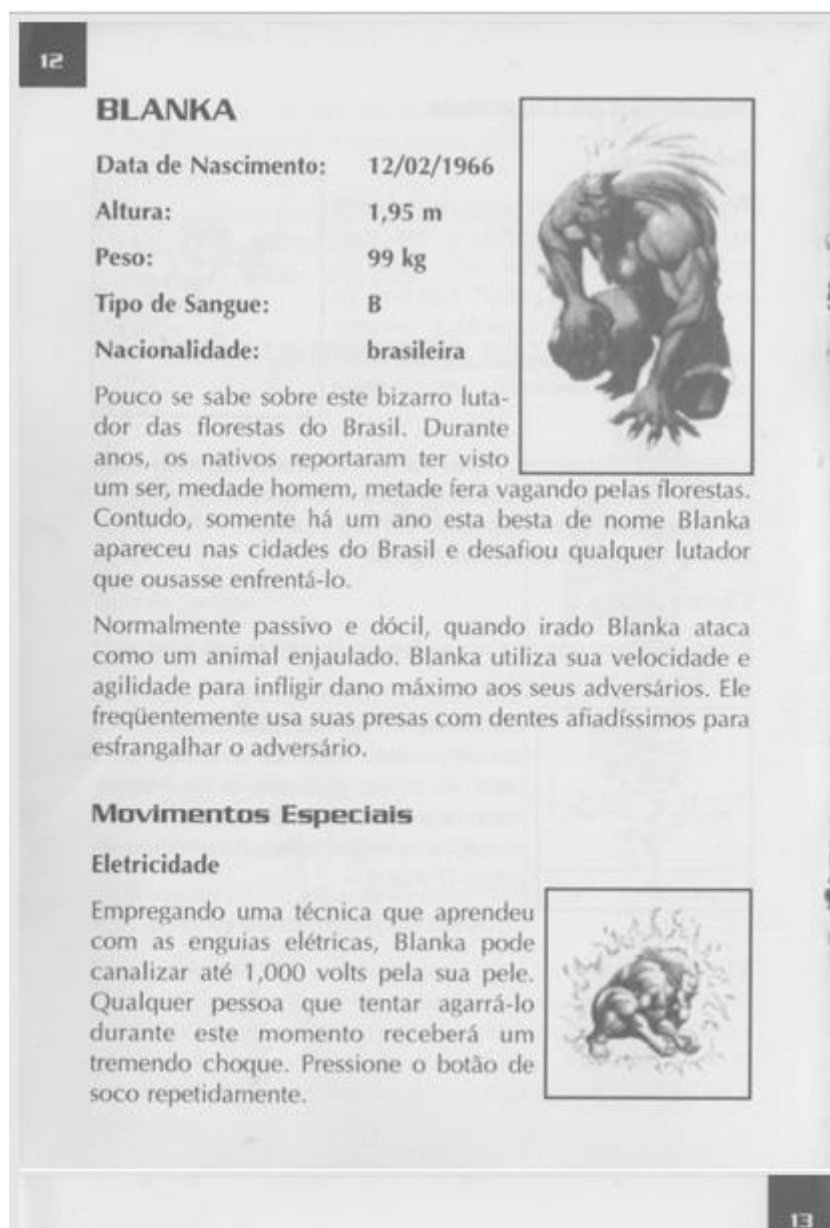
Neste texto a ideia do passado misterioso de Blanka é deixada de lado e vemos que os desenvolvedores já inserem pistas de seu desfecho no game (referenciando o acidente aéreo mencionado na cena final de Blanka no reencontro com sua mãe), também percebe-se que essa mudança sutil no texto de certa forma humaniza o personagem, afinal nesta descrição, não vemos nenhuma menção do tipo “sobre-humano”, “bizarro”, ou qualquer tentativa de construí-lo como uma figura folclórica/mitológica distante da civilização, mas pelo contrário são associados termos como “infância” indicando uma aproximação do personagem a uma ideia de passado comum.

Por fim, vale destacar o manual produzido pela empresa *Tectoy* que foi a representante oficial dos produtos da empresa japonesa *Sega* no Brasil. Devido ao sucesso comercial do console *Master System* e a sua longevidade no Brasil⁶² a empresa brasileira licenciou os direitos de *Street Fighter II* e reprogramou o game para o hardware do *Master System*, uma empreitada ousada considerando a modesta capacidade técnica do hardware do console que já estava muito defasado em relação a outros aparelhos que eram elegíveis para conversões do jogo, mas ainda não tinham capacidade total para suportá-lo. Mesmo assim, em 1997, a *Tectoy* junto da *Sega*, trouxe para o mercado brasileiro a exclusiva versão de *Street Fighter II* para *Master System*.

⁶¹ Texto original em inglês: After surviving a tragic plane crash as a child. Blanka as raised in the jungles of Brazil. Blanka had to adapt to the fierce surroundings in order to survive the wilds of the jungle. He emerged from the jungle to enter the tournament and fights only for the thrill. (CAPCOM, 1995).

⁶² Lançado oficialmente no Japão em 1985 com o nome *Sega Mark III*, o *Master System* foi descontinuado no ano de 1991 para o mercado japonês, no Brasil o console chegou no ano de 1989 e sua produção foi levada a exaustão pela *Tectoy* que lançou incontáveis modelos e versões do console.

Figura 2.13: Manual organizado pela Tectoy de *Street Fighter II* traduzido para português do Brasil



Fonte: Screenshot do manual de instruções de *Street Fighter II* para *Master System*

O conteúdo biográfico de Blanka é basicamente o mesmo visto na versão do manual de *Super Nintendo*, as informações adicionais que podemos destacar é o conteúdo inicial do segundo parágrafo, revelando sua conduta regular como “dócil” e “gentil”, e a sinalização do mesmo com a nacionalidade brasileira, uma informação ambígua, sendo que Blanka não necessariamente nasceu no Brasil e nem mesmo tem esse nome, sendo seu nome verdadeiro Jimmy como confirmado em seu final no jogo. Vale ressaltar que o conteúdo presente neste manual se trata apenas de uma tradução dos produtores da Tectoy,

precisamente dos textos presentes no manual da versão de *Street Fighter II: special champion edition* lançada para *Megadrive* no ano de 1993.

A partir destas considerações podemos observar que os aspectos narrativos de um jogo de luta eletrônico são construídos muito além do conteúdo exclusivamente encontrado no game, ou seja, com o jogo de fato em execução. Dessa maneira os materiais periféricos se tornam fundamentais na tentativa de compreender como os desenvolvedores percebiam o personagem e decisivamente, como procuraram retratá-lo, inicialmente como uma figura misteriosa, selvagem e bestial, gradativamente o aproximando dos jogadores (talvez se aproveitando da popularidade do mesmo), buscando dar sentido a aparência monstruosa do personagem a justificando por conta de seu contato com a selvagem floresta amazônica que lhe concedeu um tom de pele verde e capacidade elétrica (fruto do contato com enguias e a clorofila) e finalmente nos jogos posteriores (*Street Fighter IV*, *Street Fighter V* e *Street Fighter 6*) o transformando em uma figura caricata, atrapalhada e cômica.

2.4 O peculiar estilo de luta de Blanka

Avançando nesta análise a partir dos cinco eixos de composição (personagem; cenário; enredo; arte marcial e trilha sonora) trarei agora como a jogabilidade (arte marcial) de Blanka foi estruturada, ou seja, qual o repertório de movimentos programado para o mesmo, seus *standard moves* e *special moves* usando aqui os termos registrados por Todd Harper. Em suma qual seria o arquétipo de jogabilidade do personagem e como essa estrutura procedural e estritamente matemática ou ludológica se conecta com a construção narrativa do personagem. Destacarei abaixo alguns dos golpes mais significativos do personagem:

Figura 2.14: Comando respectivo ao soco forte (conhecido como HP) em que Blanka ataca com as suas garras



Fonte: Screenshot de Street Fighter II: the world warrior (arcade/ CPS -1)

Figura 2.15: Comando respectivo ao chute forte (conhecido como HK) em que Blanka realiza uma cambalhota



Fonte: Screenshot de Street Fighter II: the world warrior (arcade/ CPS -1)

Figura 2.16: Comando respectivo ao arremesso básico de Blanka, executado quando próximo do adversário



Fonte: Screenshot de *Street Fighter II: the world warrior* (arcade/ CPS -1)

Figura 2.17: Rolling attack um dos movimentos especiais em que Blanka se transforma em uma bola



Fonte: Screenshot de *Street Fighter II: the world warrior* (arcade/ CPS -1)

Figura 2.18: Blanka executando o famigerado movimento especial do “choque” no estágio bônus



Fonte: Screenshot de *Street Fighter II: the world warrior* (arcade/ CPS -1)

Blanka não pratica necessariamente alguma modalidade de arte marcial definida, seus golpes sejam eles os padrões com chutes e socos básicos (apenas com um botão) ou os especiais (com comandos elaborados) são uma miscelânea de movimentos acrobáticos, que lembram vagamente a capoeira (figura 2.15) e ataques de fato animais como a “mordida” na face do oponente (figura 2.16) e talvez o mais notável deles, a habilidade elétrica (figura 2.18), que segundo os manuais das versões caseiras do jogo, o golpe foi [...] *uma técnica que aprendeu com as enguias elétricas, Blanka pode canalizar até 1,000 volts pela sua pele* (SEGA/TECTOY, 1997, p.12). Em suas palavras Rachel Hutchinson caracteriza o estilo de luta de Blanka como:

Além de sua pele verde brilhante, Blanka também possui presas, garras e um estilo de luta animal, com pés que lembram mãos e agarram o oponente. Sua habilidade especial é a eletrificação – quando ativada, seu corpo brilha com uma aura pulsante e qualquer oponente que o toque se transforma em um raio-X vivo. Presumivelmente inspirada nas enguias elétricas que vivem na Amazônia, a habilidade de Blanka o diferencia por uma habilidade fundamental de seu corpo, e não por movimentos físicos. Somos levados a entender que Blanka é, portanto, essencialmente Outro – diferente por sua

própria natureza, com habilidades que vêm da natureza e não de longos anos de treinamento em artes marciais. (HUTCHINSON, 2019, p.81)⁶³

Como observado no fragmento traduzido acima, Blanka como bom brasileiro é “gigante pela própria natureza” ou melhor dizendo, “diferente por sua própria natureza”. E essa diferença inúmeras vezes ressaltada parece ser o fio condutor, o padrão seguido pelos desenvolvedores na criação e desenvolvimento do personagem, demarcada em todas as etapas do processo de composição do personagem (como podemos ver anteriormente em seu cenário) o tornando o exemplo por excelência da representação do “outro” como lembrado pela autora.

Figura 2.19: Revista Ação Games de outubro de 1993 trazendo a lista de movimentos de Blanka.



Fonte: Screenshot Ação Games nº 45, 1993, pg. 13.

2.5 Yoko Shimomura e o “taka tan tan” brasileiro

Por fim chegando ao tema musical produzido para Blanka por Yoko Shimomura. A compositora conta que a ideia era a de criar músicas de fundo (*background music*) com as peculiaridades de cada um dos países representados no game⁶⁴

⁶³ Texto original em inglês: In addition to his bright green skin, Blanka also possesses fangs, claws, and an animalistic fighting style, with feet that resemble hands and grab the opponent. His special ability is electrification – when activated, his body glows with a pulsating aura and any opponent who touches him turns into a living X-ray. Presumably inspired by the electric eels that live in the Amazon, Blanka's ability sets him apart by a fundamental ability of his body, rather than by physical movements. We are led to understand that Blanka is therefore essentially Other – different by his very nature, with abilities that come from nature rather than long years of martial arts training. (HUTCHINSON, 2019, p.81).

⁶⁴ Declaração feita para o programa *Diggin' in the carts: episódio 3 – o fim de uma era*, disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/diggin%E2%80%99in-the-carts-ep.-3-%E2%80%93-o-fim-de-uma-era>

Ao ser questionada por Nick Dwyer em uma entrevista publicada em 18 de setembro de 2014 para o site Red Bull Music Academy, Shimomura entra em maiores detalhes sobre o processo de criação do tema para o Brasil:

Para a música do Blanka, o ritmo "taka tan tan" me veio à mente muito rápido. O ritmo estava basicamente pronto, mas eu não conseguia pensar em uma melodia, mesmo no final do desenvolvimento. Eu estava ansiosa por não conseguir fazer uma melodia que combinasse bem. Então, no trem da manhã, eu estava pensando que se eu não terminasse a música do Blanka logo, haveria problemas, que eu não conseguiria cumprir o prazo. Eu estava parada perto da porta, e você pode ver o suporte na parte de cima onde você coloca sua bagagem quando se senta. Havia um saco de papel verde e amarelo em cima dele, e assim que o vi, pensei na cor do Blanka, e a melodia simplesmente me veio à cabeça. "Tararirarin" estava na minha cabeça e eu pensei: "É isso!" Depois disso, fiquei cantarolando "tararirarin, tararirarin" o tempo todo no trem. Eu estava cantarolando o tempo todo enquanto caminhava, e de repente eu disse: "Bom dia", bang, e fui direto para o meu assento para escrever o que acabou sendo o tema de Blanka. Só posso agradecer àquele saco de papel no trem. Para quem estudou música a sério, o tema de Blanka tem algumas partes realmente incomuns. Então, quando é arranjado, as pessoas frequentemente acabam corrigindo essas partes. O ritmo do tema de Blanka em si está em tom maior, mas a melodia está em tom menor. Basicamente, você ouve um Lá natural e um Lá bemol ao mesmo tempo. É algo que realmente deveria ser corrigido, mas se eu corrigisse, se tornaria uma música completamente diferente. Essa sensação estranha e fragmentada é o que fez a música para mim. As pessoas diziam que a música estava errada na época, mas se tantas pessoas me dizem que a amam agora, então eu não acho que esteja errada. Finalmente consigo acreditar nisso agora. (DWYER, 2014)⁶⁵

Coincidência, ou não, um inócuo saco de papel com as cores de maior destaque da bandeira brasileira (o verde e amarelo) foi a fonte necessária para o *insight* na finalização do arranjo, que segundo a própria compositora foi construído deliberadamente de forma desajustada. Esse descompasso tornou o tema de Blanka popular não só entre os jogadores e consumidores do game, mas também se tornou uma referência para alguns

⁶⁵ Texto original em inglês: For Blanka's song, the "taka tan tan" kind of rhythm came to me really quickly. The rhythm was basically done, but I couldn't think up a melody even late in development. I was anxious that I couldn't make a melody that fit well. So, on the morning train I was thinking that if I didn't finish Blanka's song soon there'd be trouble, that I wouldn't make the deadline. I was standing near the door, and you can see the rack on the top where you put your luggage when you sit down. There was a yellow green paper bag on top of that, and as soon as I saw it, I thought about Blanka's color, and the melody just came into my head like that. "Tararirarin" was in my head and I thought, "This is it!" After that I was humming "tararirarin, tararirarin" the whole time on the train. I was humming it the whole time while walking, and just like that I said, "Good morning," bang, and went straight to my seat to write down what ended up as Blanka's theme. I can only thank that paper bag on the train. For people who studied music seriously, Blanka's theme has some really unusual parts. So, when it's arranged, people often end up correcting those parts. The rhythm for Blanka's theme itself is in a major key, but the melody is in a minor key. Basically, you hear an A natural and an A flat at the same time. It's really something that should be fixed, but if I fixed it, it'd become a different song entirely. That strange, broken feeling is what made the song for me. People said the music was wrong at the time, but if so many people tell me they love it now, then I don't think it's wrong. I'm finally able to believe that now. (DWYER, 2014).

músicos profissionais como aponta Andy Lemon e Hillegonda Rietveld no artigo intitulado *The street fighter lady: invisibilite and gender in game composition*:

É exatamente essa qualidade "quebrada" que atrai produtores de música eletrônica cujo trabalho está associado a formas musicais do Atlântico Negro, como o hip-hop nos EUA (Neil 2014) e outros gêneros relacionados ao break beat. Portanto, não é surpreendente que o trabalho do DJ Q-bert em *Super Street Fighter II* (1993) e na gravação de drum'n'bass de *A Guy Called Gerald*, "Cybergen" (1995), faça referência a esse tema. No entanto, a primeira vítima do trabalho de composição original de Shimomura foi a percussão de apoio de Blanka. Por mais apreciada na cena hip hop, a música de apoio de Blanka foi simplificada com congas (um clichê musical para representar um primitivismo exótico) em *Super Street Fighter II*, perdendo o ritmo incomumente baixo da versão original de Shimomura. (LEMON; RIETVELD. 2019, p.119).⁶⁶

É interessante notar que a composição de Yoko Shimomura reverberou com artistas associados a "formas musicais do Atlântico Negro" principalmente com alguns representantes da cena hip-hop estadunidense, como no caso do DJ Flying Lotus e o instrumentista Thundercat⁶⁷. A atmosfera do tema caracterizada principalmente por instrumentos de percussão, guiada por um ritmo "taka tan tan" como a própria compositora menciona, evoca uma ambientação selvagem e exótica o que é ressaltada pelos efeitos sonoros do personagem embalado por grunhidos e berros no momento de alguns de seus golpes e em sua celebração após uma vitória, tornando o arranjo musical ainda mais caricato e tribal.

2.6 Um Panorama geral do Brasil verde de Blanka em *Street Fighter II*

A partir dos indícios encontrados o Brasil verde representado por Blanka em *Street Fighter II: the world warrior*, se caracteriza categoricamente por um processo de criação em que perpassa por todos os seus eixos de composição (visual, sonoro, narrativo e jogável) uma representação de um Outro (talvez aproximada a perspectiva de um

⁶⁶ Texto original em inglês: It is precisely this "broken" quality that attracts electronic music producers whose work is associated with Black Atlantic musical forms such as hip-hop in the US (Neil 2014) and other breakbeat-related genres. It is therefore not surprising that DJ Q-bert's work on *Super Street Fighter II* (1993) and *A Guy Called Gerald's* drum'n'bass recording "Cybergen" (1995) reference this theme. However, the first casualty of Shimomura's original compositional work was Blanka's off-beat backing percussion. Much as it was appreciated in the hip-hop scene, Blanka's backing music was simplified with congas (a musical cliché to signify exotic primitivism) on *Super Street Fighter II*, losing the unusually low-pitched rhythm of Shimomura's original version. (LEMON; RIETVELD. 2019, p. 119)

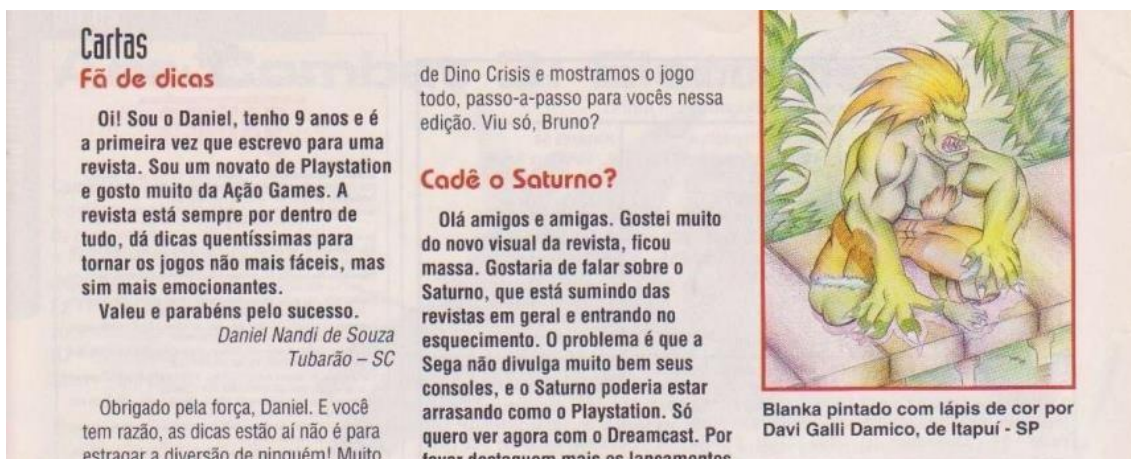
⁶⁷ Ambos os artistas se declararam admiradores do trabalho de Shimomura especialmente da composição para o tema de Blanka. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/diggin%E2%80%99in-the-carts-ep.-3-%E2%80%93-o-fim-de-uma-era>

orientalismo pautada por Edward Said) severamente diferente, nesse caso literalmente um “Outro” anti-humano em contraste com as outras nações e personagens, seja de maneira consciente e deliberada ou subconsciente e coincidente. O que por um lado é compreensível a partir do lugar ocupado pelos produtores, desenvolvedores e compositores, prevalecendo concepções imaginadas por um olhar oriental nipônico especificamente da cidade de Osaka, em um período onde o acesso a informações e conteúdo de países distantes geograficamente eram escassas e ainda sob os efeitos do mito de uma japonicidade (SASAKI, 2011, p.22) marcada pelo *nihonjinron*. Por outro, a demarcação caricata dos personagens que influenciou na criação de todo o elenco de lutadores do game foi levado às últimas consequências quando observada em relação a caracterização dos países encarados como emergentes/ de terceiro mundo, leia-se Brasil e Índia, na época em que o game foi produzido. Representados de maneira essencialmente pejorativa flertando com tendências discriminatórias (como admitido pelo próprio designer Akira Yasuda) e um imaginário obtuso como observado no infame protótipo inicial de Anabebe, simplesmente uma alegoria tremendamente racista.

A representação de Blanka não passou incólume a esse imaginário, sendo que traços do design visual do mesmo (como os grilhões presos ao tornozelo do personagem) e de sua jogabilidade (a postura animalesca e selvagem) ainda se materializaram na constituição final do mesmo.

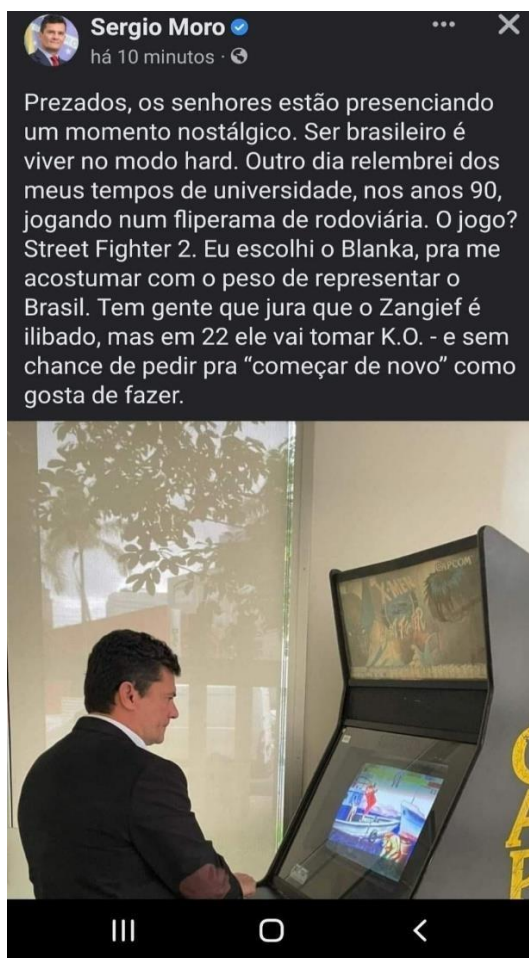
No entanto as mudanças de design, sendo a alteração da paleta de cores para verde e laranja (ou vermelho) a mais notável, se tornaram fundamentais para que o personagem alcançasse um patamar de popularidade e carisma que o legitimasse como uma espécie de ícone da cultura pop e por tabela uma referência a um Brasil. O Brasil verde das selvas, dos animais, do exótico e do desconhecido, mesmo que seu conceito basilar tenha sido pautado por estereótipos depreciativos e pejorativos.

Figura 2.20: Seção de cartas da Revista Ação Games com ilustração a lápis de Blanka feita pelo leitor Davi Damico



Fonte: Screenshot Ação Games nº 143, 1999, p. 6.

Figura 2.21: Postagem realizada no perfil oficial do ex-juiz Sergio Moro em 22 de janeiro de 2022, até então candidato à presidência, explorando a figura carismática de Blanka para cativar os possíveis eleitores



Fonte: https://www.instagram.com/p/CZCNvoAr7N1/?utm_source=ig_embed&ig_rid=f05d1a07-dbd5-449a-b94f-59ac806144ae

Aqui abro um breve espaço para a contextualização da imagem acima, que traz a postagem do ex-juiz federal atualmente senador eleito pelo estado do Paraná Sergio Moro, que demonstra como os videogames, assim como outras mídias e expressões de arte anteriores a este, são apropriadas por certos grupos e indivíduos em uma disputa para captura dos signos, símbolos e linguagens que a circundam. Sendo que esta disputa se torna notável se praticarmos o exercício comparativo entre a imagem supracitada e uma figura que será apresentada posteriormente neste texto (figura 3.1) que traz a representação de um estabelecimento (provavelmente um bar) de uma favela carioca, assim como a de um sujeito portando uma arma de fogo, cena construída para o filme *Tropa de Elite* de Jose Padilha.

Essas drásticas diferenças de lugar e sujeitos, sendo figuras praticamente antagônicas, se aproximam através de um elemento comum, os gabinetes de fliperama/arcades que compõem as imagens, sendo que no primeiro caso (figura 2.21) o videogame é deliberadamente usado como uma ferramenta para capturar e engajar os indivíduos que transitam pela rede social em questão em uma situação encarada como um fato real. Já no segundo caso o videogame apenas faz parte da composição de um cenário que pretende emular uma realidade específica do cotidiano de uma comunidade carioca, ou seja, uma construção fictícia. O que torna a comparação ainda mais curiosa é a de que o segundo caso (figura 3.1) transmite a sensação de legitimidade e fidedignidade apesar de tratar-se de um produto fictício, o que consequentemente reforça o caráter de apropriação na empreitada divulgada por Sergio Moro em sua própria rede social.

Por fim vale destacar que *Street Fighter II: the world warrior* e consequentemente seus arquétipos, incluindo Blanka, se tornaram referências quase que incontornáveis para jogos de luta eletrônicos, diversos aspectos implementados no game da empresa *Capcom* se tornaram padrão para os títulos posteriores a 1991, o que também fomentou o aumento abrupto de jogos do gênero na década de 1990 fator que sem dúvida condicionou o fenômeno apresentado no início do capítulo, a alta popularidade do gênero dos jogos de luta eletrônico naquela década.

Como pontuado por André Matumoto este movimento gerou um discurso de “brasilidade” e um *template* (ou seja, uma espécie de modelo, forma) de como se representar o Brasil (MATUMOTO, 2022, p.130).

Figura 2.22: Exemplos da propagação estética metodológica do Brasil verde de Blanka em outros jogos eletrônicos de luta



Fonte: Screenshots e materiais de divulgação dos jogos *Battle Arena Toshinden 3*; *Fight Fever*; *Shadow Fighter*; *Kaiser Knuckle*; *Vampire – Night Warriors*; *Perfect Soldiers*; *Eternal Champions*; *Fightin’ Spirit* e *Breakers*. Colagem feita pelo autor.

Figura 2.23: Outros exemplos da propagação estética do Brasil verde de Blanka, cenários em que predominam florestas e selvas, salvo algumas exceções



Fonte: Screenshots dos jogos *International Karate*; *Barravento: o mestre da capoeira*; *Perfect Soldiers*; *Super Street Fighter II: the new challengers*; *Knuckle Heads*; *The King of Fighters’94*; *Fight Fever*; *Knuckle Heads*; *Vampire – Night Warriors*; *Street Fighter Zero 3*; *Shadow Fighter*; *Real Bout Fatal Fury Special*; *Street Fighter Zero 2*; *Tekken 3* e *Breakers*. Colagem feita pelo autor.

Apenas nesta imagem (figura 2.20) temos dez exemplos de personagens desenvolvidos para este gênero que visivelmente tomaram como referência o modelo de Blanka, seja no *character design* buscando uma aproximação visual, no sentido de emular

a figura de uma criatura monstruosa e selvagem, alguns inclusive aderindo o tom verde como cor padrão do personagem⁶⁸; na própria jogabilidade atribuindo uma forma de combate indefinida e animalesca⁶⁹; em seu enredo associando o personagem a origens desconhecidas ao mesmo tempo que o posiciona em proximidade com a natureza⁷⁰ e em alguns casos implementando todas essas características em uma miscelânea por vezes incongruente, o que resultou em representações apelativas sem a sustentação e a coesão observada no processo desenvolvido pela equipe da Capcom, tornando-se descartáveis e esquecíveis reduzindo-as a vestígios e curiosidades de seu tempo e lugar, o que não ocorreu com Blanka por mais bizarra e problemática que essa representação seja.

Após esta análise do Brasil verde de Blanka trago a seguir outra perspectiva do imaginário nipônico em relação ao Brasil, representações que estão envoltas a algo que possui raízes genuinamente brasileiras, falo da capoeira, arte marcial afrobrasileira.

Neste caso, compartimentei a análise a partir de duas representações produzidas em um espaço temporal aproximado, a primeira oriunda do ano de 1991 e a segunda de 1997, porém cada uma delas trazendo fortes traços de sua época, dado a aceleração dos avanços tecnológicos, ao mesmo tempo que reforçam a consolidação de um modelo de capoeira e do capoeira, reverberando posteriormente nesta mídia em títulos do início dos anos 2000. Os personagens que serão observados são Richard Myer e Eddy Gordo duas representações de um Brasil negro em que a capoeira é um demarcador etnocultural definidor.

⁶⁸ Como nos casos de Trident (*Eternal Champions*, 1993, Sega); Reptilian (*Perfect Soldiers*, 1993, Irem) e Rikuo (*Vampire – Night Warriors*, 1994, Capcom)

⁶⁹ A exemplo das personagens: Lisa (*Kaiser Knuckles*, 1994, Taito); Manx (*Shadow Fighter*, 1994, NAPS team) e Rila Estancia (*Breakers*, 1996, Visco).

⁷⁰ Como Golrio (*Fight Fever*, 1994, Viccom); Manx (*Shadow Fighter*, 1994, NAPS team) e Yadon (*Fightin' Spirit*, 1996, Light Shock).

CAPÍTULO III

O BRASIL NEGRO DOS CAPOEIRISTAS EM *FATAL FURY* E *TEKKEN 3*

Após a exposição, discussão e problematização do *Brasil verde* observada a partir da análise do personagem Blanka e a sua representação especificamente em *Street Fighter II: the world warrior*, pretendo trazer neste terceiro capítulo o que denomino como a tentativa de constituição de um *Brasil negro* a partir de duas fontes, dois jogos de luta eletrônicos que contém a representação de dois personagens brasileiros que compartilham de similaridades, no entanto, estas similaridades são demarcadas por drásticas diferenças de tempo, sendo que cada uma destas duas representações traz perspectivas únicas que as tornam relevantes para este trabalho.

Isso posto, no primeiro momento deste capítulo trarei a análise do personagem Richard Myer presente no jogo eletrônico *Fatal Fury: king of fighters* de 1991, desenvolvido pela empresa japonesa SNK. Na sequência a análise recairá sobre o personagem Eddy Gordo presente em *Tekken 3* de 1997, desenvolvido pela empresa, também japonesa, Namco. Ambos os personagens são retratados como capoeiristas etnicamente afrodescendentes, compartilhando assim uma constituição visual aproximada, desenhados dentro de seus respectivos limites tecnológicos, o que será abordado no decorrer deste capítulo.

Diferente de Blanka e do próprio Eddy Gordo (personagem que será abordado posteriormente neste capítulo) os materiais disponíveis sobre Richard Myer, seja com exemplos de trabalhos acadêmicos ou até mesmo em sites e acervos constituídos por uma base de entusiastas sobre o assunto (como as *wikis/fandoms*⁷¹) são limitados sendo fundamental a ampliação do corpus documental para este personagem em particular. Sendo assim a base para análise deste personagem estará voltada para sua representação em *Fatal Fury: king of fighters*, lançado em 1991, no entanto materiais que fazem menção ao personagem em jogos posteriores e em outras franquias da empresa SNK (essencialmente a franquia *The King of Fighters* inaugurada em 1994) também integram este trabalho.

⁷¹ Como colocado anteriormente as *wiki pages* são páginas colaborativas onde são compilados diversos conteúdos e materiais referentes a vários segmentos suportados através da plataforma *fandom* — caracterizada por conteúdos voltados a cultura pop, como quadrinhos e videogame — onde entusiastas alimentam e compartilham informações sobre estas mídias em um trabalho que mobiliza esforços voluntários

Aproveito para justificar a relevância desta fonte para a composição deste trabalho como um todo. Apesar de a primeira vista parecer dispensável, a análise deste personagem (Richard Myer) se torna fundamental a partir do momento em que esta fonte é colocada em contraponto com as outras fontes propostas nesta dissertação, sendo que o desenvolvimento desta ocorreu praticamente simultaneamente ao do personagem Blanka e de *Street Fighter II*, ambos ocorreram em uma mesma cidade, Osaka, e com funcionários que de certa forma mantinham contato como revelado pelo designer e produtor Takashi Nishiyama em entrevista para o site *1.UP.com*⁷². Desta maneira é curioso notar como houveram duas representações drasticamente tão distintas a partir de locais particularmente tão próximos, algo que acredito que enriquecera a análise proposta.

Já no caso de um contraponto entre Richard Myer e o personagem Eddy Gordo de *Tekken 3*, sendo este um paralelo com um produto posterior lançado em 1997, a aproximação se dá a partir da estética visual e ludológica, ou seja na mecânica do personagem, sendo que ambos compartilham um conjunto de movimentos baseado em uma mesma arte marcial, no entanto cada um deles implementado a partir de bases completamente diferentes, um para um hardware com capacidade de executar gráficos em duas dimensões (2D), no caso o sistema *Neo Geo Multi Video System*⁷³ plataforma de suporte para *Fatal Fury: king of fighters* e o outro para o sistema *Namco System 12*⁷⁴ uma plataforma arquitetada para jogos em três dimensões (3D) utilizada para a criação de *Tekken 3*.

Outro ponto que devo ressaltar aqui novamente é que a empresa *Shin Nihon Kikaku* (新日本企画,) *SNK* — que em português pode-se traduzir em algo como “Projeto Novo Japão” — foi responsável por outras representações de brasileiros nos jogos eletrônicos de luta (assim como as empresas *Capcom* e *Namco* que juntas trazem o maior número de representações de Brasil no gênero), sendo talvez a primeira representação de uma figura humana brasileira nos jogos eletrônicos em geral.

⁷² Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120122144917/http://www.1up.com/features/the-man-who-created-street-fighter?pager.offset=1>

⁷³O *Neo Geo Multi Video System* (MVS) é uma plataforma de hardware desenvolvida a priori para os arcades em 1990, posteriormente trazida para o ambiente doméstico com a versão *Advanced Entertainment System* (AES) em 1991, especificamente voltada para o suporte de jogos em duas dimensões.

⁷⁴A *Namco System 12* é uma plataforma de hardware desenvolvida para os arcades em 1996 sendo está uma atualização da *System 11* que foi a base para o hardware do *Sony Playstation*. Desta maneira a *System 12* foi confeccionada visando a produção de jogos em três dimensões.

E ainda a respeito da empresa SNK no ano de 1995 estabeleceu oficialmente uma sede na região do Jabaquara em São Paulo tendo sua razão social nomeada como *Neo Geo do Brasil Ltda* contando com 47 profissionais, sob a direção de Shigeo Aoki; Jonny Jow e Agua Chen, operando nos ramos de comércio, locação e importação de aparelhos eletrônicos. Suas atividades foram encerradas no ano de 1999⁷⁵. Em meio a este período a subsidiária brasileira, além de trazer materiais publicitários sobre os jogos, como os flyers de divulgação, também localizou alguns dos games da empresa com legendas no idioma português. Esta presença associada a ampla difusão de gabinetes com cartuchos paralelos de seus games tornou a marca relativamente popular no país, fenômeno que ocorreu em outros países da América Latina, como notavelmente no México e também em regiões da Ásia como Hong Kong⁷⁶

Figura 3.1: Representação de uma favela carioca ao fundo nota-se um fliperama e a tela título do hardware Neo Geo



Fonte: Filme *Tropa de Elite* de 2007, dirigido por José Padilha

Sendo assim acredito que estes pontos esclarecem o porquê da escolha de tal personagem, justificando a sua plausibilidade e importância para este trabalho, apesar de

⁷⁵ Estas e outras informações sobre a representante brasileira da SNK no Brasil podem ser consultadas no livro *The King of Fighters Essencial* publicado pelo selo da editora Warpzone sob a edição de Cleber Marques e Ivan Battesini.

⁷⁶ O artigo de Benjamin Wai-Ming intitulado, *Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context*, traz alguns dos elementos que proporcionaram um ambiente que catalisasse anseios de uma parcela dos jovens economicamente vulneráveis que observava nessas mídias uma afirmação de uma cultura marginal das ruas, algo curiosamente mas coincidentemente reservado à países econômica e socialmente turbulentos, em regiões como América Latina e a Ásia. Disponível em: <https://gamestudies.org/06010601/articles/ng>

sua ínfima repercussão e difusão entre a própria indústria (ou seja, a *SNK* que o incluiu em apenas três jogos) e entre os jogadores.

3.1 Takashi Nishiyama e o desenvolvimento de *Fatal Fury: King of Fighters*

Após deixar a empresa *Capcom*, Takashi Nishiyama (citado anteriormente no primeiro capítulo) dirigiu a produção de *Fatal Fury: king of fighters* lançado em 1991 que contou com a participação de Eikichi Kawasaki (produção); Seigo Ito e Takashi Tsukamoto (designers); Hiroshi Matsumoto, Kazuhiro Nishida e Toshikazu Tanaka (compositores).

Segundo Nishiyama, *Fatal Fury* foi a sua própria continuação de *Street Fighter*, lembrando que o mesmo esteve envolvido no primeiro título lançado em 1987. Em suas palavras:

Então, continuamos com *Fatal Fury* e incluímos muitas coisas que não entraram em *Street Fighter*. Então, para mim, *Fatal Fury* é o meu "Street Fighter II". E o próprio *Street Fighter II* foi criado por outra pessoa na *Capcom* depois que eu saí. Foi aí que a visão para *Street Fighter* divergiu: a continuação de *Street Fighter* que eu tinha em mente com *Fatal Fury* e o *Street Fighter II* que a *Capcom* criou. [...] A profundidade dos personagens que mencionei antes foi um ponto importante. A história e os antecedentes dos personagens eram mais refinados em *Fatal Fury*. Criamos detalhes dos personagens que não estavam incluídos no jogo e compartilhamos essas informações na mídia, em revistas e livros, para criar um vínculo emocional maior com os usuários. Fizemos muito mais marketing e planejamento estratégico para o jogo. (1Up.com, 2011)⁷⁷

Mais uma vez é ressaltado por Nishiyama a preocupação em trazer para a produção do jogo um cuidado em relação aos elementos narrativos, algo que já havia sido implementado timidamente em *Street Fighter* de 1987 e que em 1991 com *Fatal Fury* foi aperfeiçoado significativamente a ponto de serem elaborados conteúdos externos a

⁷⁷Texto original em inglês: So, we went on to make *Fatal Fury*, and we put in a lot of the things we couldn't in *Street Fighter*. So, for me, *Fatal Fury* is my "Street Fighter II." And the actual *Street Fighter II* was created by someone else at *Capcom* after I left. So that's where the vision for *Street Fighter* diverged; the continuation of *Street Fighter* that I had in mind with *Fatal Fury*, and the *Street Fighter II* that *Capcom* created. [...] The depth of the characters that I mentioned earlier -- that was a big thing. The story and the character backgrounds were more polished in *Fatal Fury*. We came up with character details that weren't included in the game, and shared that information through the media, in magazines and books, to get the users more emotionally attached. We did a lot more marketing and strategic planning for that game. (1Up.com, 2011).

própria mídia, complementados por revistas e livros como registrado pelo próprio designer no excerto acima.

Figura 3.2: *Flyer* promocional estadunidense de *Fatal Fury: king of fighters*



Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/3245>

Figura 3.3: Anúncio da distribuidora brasileira de filmes em vídeo FlashStar home vídeo com animação de *Fatal Fury* à direita da imagem, lançada originalmente em 1992 no Japão



Fonte: Screenshot Ação Games nº 92, out. 1995

Outro ponto destacado por Nishiyama na elaboração de *Fatal Fury*, foi a busca por uma certa objetividade, termo usado pelo próprio, e a atenção as tendências de mercado da época:

Tento olhar para a sociedade de uma perspectiva mais ampla e objetiva para descobrir o que pode ser popular no mercado, em vez de decidir com base nas minhas próprias preferências. Sempre tomei decisões com base no que acredito que será popular entre o mercado de massa... então é muito complicado. Acho que essa é a diferença entre arte e design. (1.Up.com, 2011)⁷⁸

Street Fighter II e *Fatal Fury* são produtos que compartilhem similaridades evidentes, algo compreensível sendo que se tratam de produções de um mesmo espaço e

⁷⁸ Texto original em inglês: I try to look at society from a wider, more objective view to figure out what might be popular in the market, rather than deciding based on my own preferences. I've always made decisions based on what I think will be popular amongst the mass market...so it's very complicated. I think it's the difference between art and design. (1.Up.com, 2011)

tempo, impactada pelo trânsito de funcionários e o intercâmbio de ideias mesmo que não ocorrendo em uma linha de diálogo, digamos, oficial acontecia em ambientes externos como confessou Nishiyama. Essas similaridades são notavelmente percebidas em sua identidade visual, como a estética na disposição dos parâmetros de quantificação da partida na tela (retomando aqui a descrição de Todd Harper citada no primeiro capítulo), as artes apresentadas dos personagens durante o jogo em uma espécie de “modelo de retrato” presente antes dos embates (as famigeradas telas de versus) entre outras semelhanças.

Todavia, cada uma destas produções conta com diferenças que as caracterizam e talvez se concentrem com uma maior força na abordagem narrativa de ambos os jogos (sem contar as diferenças de jogabilidade e mecânica), sendo que o “refino” narrativo implementado em *Fatal Fury* trouxe personagens, cenários e uma trama menos cartunesca e exagerada (o que não quer dizer que a equipe responsável pelo game não recorreu a clichês e estereótipos que serão observados a partir do personagem Richard Myer) em comparação com as escolhas feitas em *Street Fighter II*, o que faz sentido a partir das considerações de Nishiyama para Matt Leon do site 1.Up.com, observadas no excerto anterior, em que o designer relata que buscou uma “perspectiva mais ampla e objetiva” para o projeto.

3.2 Richard Myer e a “Kapoeral” em Fatal Fury

Figura 3.4: Flyer estadunidense de *Fatal Fury: king of fighters* trazendo informações sobre a mecânica e a história do jogo.

CALLING ALL STRONG FIGHTERS!

Here comes a real fighting, action game. You must defeat the experts of various fighting techniques in the "King of Fighters" to advance. Dramatic 1P action and 2P cooperative play that needs both player's teamwork. Exciting 2P confrontation after defeating each fighter. Your skills will be the strongest after you learn the numerous deathblow techniques!

Choose your hero.

TERRY BOGARD
An expert of Martial Arts.

ANDY BOGARD
A master of the punch.

JOE HIGASHI
A young champion of kick boxing.

Live or die! Expert fighters are waiting to fight you!

DUCK KING
Duck has rhythmical punches all his own.

RICHARD MYER
A player of Kapoeral with powerful foot techniques.

MICHAEL MAX
A former professional boxer with a tornado upper cut.

TUNG FU RUE
An expert of Chinese boxing with a kick "whirlwind".

HWA JAI
Expelled from kick boxing school, his powerful kicks will keep you on your toes.

RIDEN
A villainous wrestler with poisoned vapor breath.

BILLY KANE
A master of club learned skills. His hexagonal stick is tough to beat.

BRUTAL!
2P cooperative play.

COMPETITIVE!
2P confrontational play.

SNK
SNK CORPORATION
SNK BLDG., 18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
TELEPHONE: (06) 338-7007 FAX: (06) 338-7150 TELEX: 523-6785 SNKCOJ.

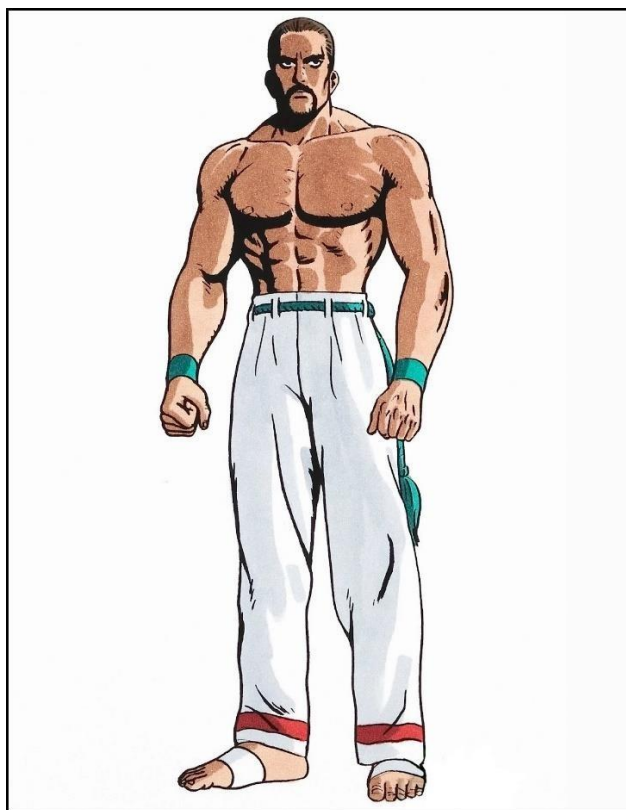
SNK CORPORATION OF AMERICA
246 SOBRANTE WAY SUNNYVALE, CA 94086
TELEPHONE: (408) 736-8844 FAX: (408) 736-0446

THE TRADE MARKS OF "NEO-GEO" ARE REGISTERED BY SNK CORPORATION.

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

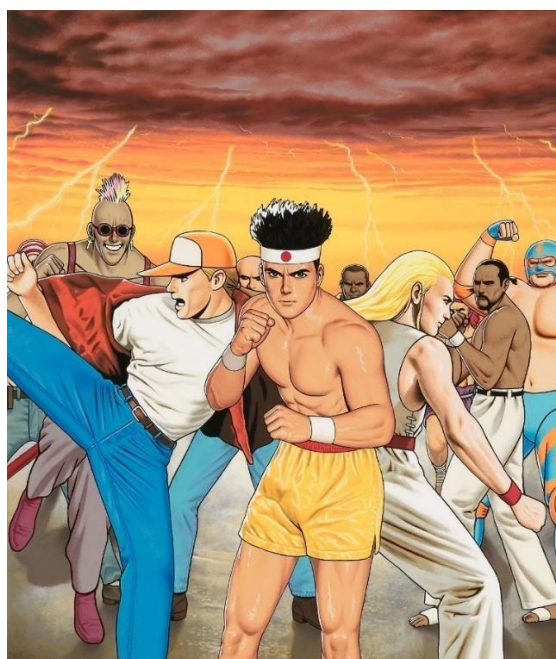
Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/3245>

Figura 3.5: *Concept art* feita pelo ilustrador *Shinkiro* de Richard Myer para *Fatal Fury*



Fonte: https://snk.fandom.com/wiki/Richard_Meyer?file=Richard_Meyer.jpg#Games

Figura 3.6: Arte conceitual de *Fatal Fury* ilustrada por *Shinkiro*



Fonte: https://snk.fandom.com/wiki/Richard_Meyer?file=Fatal_Fury-King_Of_Fighters.jpg#Games

A experiência *single player* (ou seja, o modo de jogo focado na experiência de apenas um jogador humano) em *Fatal Fury* foi projetada com foco no enredo do jogo, este fator é tão crucial para a identidade do jogo a ponto de restringir a escolha do jogador apenas aos três personagens que correspondem aos protagonistas da história. O número total de personagens é o de 11, aproximado aos 12 apresentados em *Street Fighter II*, porém, enquanto em *Street Fighter II* o jogador tem a liberdade de escolher entre 8 personagens jogáveis em *Fatal Fury* o número cai vertiginosamente para três (Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi). Sendo assim Richard Myer é um personagem controlado exclusivamente pela inteligência artificial, o que é chamado de NPC (*Non-Playable Character*) sigla em inglês para “personagem não jogável”. Outra particularidade do título reside no fato de que em *Fatal Fury: king of fighters* os lutadores não representam um país em particular como em *Street Fighter II*, o torneio é realizado em uma cidade fictícia nomeada como *South Town*, localizada em algum local dos Estados Unidos.

Considerando estes fatores percebe-se que Richard Myer tem um impacto quase que imperceptível dentro da própria narrativa do jogo, se encaixando em um papel de figuração, e nesse caso de fato uma figuração sendo que o mesmo nem sequer pode ser selecionado na versão original do jogo⁷⁹ tratando-se apenas de um adversário.

O design de Richard à primeira vista pode parecer simples e pouco detalhado, no entanto deve-se levar em consideração as limitações de hardware e questões técnicas da época. Nota-se que houve um certo cuidado no desenho dos *sprites* de Richard, ou seja, em seus golpes e movimentos.

Myer é representado trajando calças brancas (uma referência ao chamado abadá, indumentária tradicional dos capoeiristas) com linhas vermelhas horizontais detalhando a barra da calça, seu design é complementado por uma corda verde na cintura (outro item típico da vestimenta), munhequeiras verdes em ambos os braços e faixas brancas que circundam seus pés (figura 3.4). Apesar de não ser fidedigna a composição visual deixa implícito que Myer é um capoeirista, isso é reforçado também por seus movimentos acrobáticos que dão ênfase aos golpes focados apenas em chutes.

⁷⁹ Richard Myer se tornou um personagem selecionável posteriormente nas conversões caseiras do jogo para os consoles *Super Famicom/Super Nintendo* em 1992 e para *Mega Drive/Sega Genesis* em 1993, ambas reprogramadas pela empresa japonesa *Takara amusement*.

Figura 3.7: Execução do golpe especial *handstand kick* uma espécie de parada de mão combinada com chutes, um movimento similar ao usado por capoeirista



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Super Nintendo)

Figura 3.8: Execução do golpe especial *rolling kick*



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Super Nintendo)

Figura 3.9: Novamente execução do golpe especial *handstand kick* na versão para Sega Genesis



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Sega Genesis)

Figura 3.10: *Spider kick*, movimento especial exclusivo da versão de Mega Drive



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Sega Genesis)

No entanto esta caracterização visual não evitou que o personagem fosse interpretado como praticante de outras artes marciais por veículos de mídia da época, década de 1990, conforme o exemplo abaixo:

Figura 3.11: Análise de *Fatal Fury* da revista britânica *Computer and Videogames* onde Richard é descrito como um mestre carateca



Fonte: Screenshot *Computer and Videogames* magazine, nº138, 1993, p. 63

E mesmo em uma análise realizada por uma equipe brasileira na revista Ação Games, não são feitas quaisquer menções ou referências a capoeira na descrição do personagem brasileiro, apenas ressaltando a incrível flexibilidade do personagem: esse homem parece um elástico! (AÇÃO GAMES, 1993, p.10)

Figura 3.12: Descrição de Richard Myer na revista Ação Games

SUPER NES

LUTA

O MELHOR GOLPE DE CADA UM

Os outros oito lutadores também têm ótimos golpes, inclusive a rapidíssima magia de Geese Howard, o chefe final. Fique sabendo as características de cada um e seus melhores golpes. Não se esqueça: vale a pena aprender a lutar com todos para debulhar na hora de jogar sozinho contra o computador. Descubra seus pontos fortes e fracos e candidate-se ao título...

RICHARD MYER

Esse homem parece um elástico! Mais rápido que um avião, Myer usa suas pernas com perfeição. Só um porém: seus braços são fracos. Tudo bem: suas pernas compensam. São as mais ágeis e fortes do game.



CHUTE NA CARA

Que estilo: chegue bem perto do adversário e aperte B. É demais!!!

MICHAEL MAX

Proceda: Michael Max tem o corpo...

TUNG FU RUE

Um pacato e inofensivo velhinho. Essa é a primeira impressão que Tung Fu passa. Após apanhar um pouco, o velho se transforma. Em uma mutação sensacional, vira um grandalhão dos mais temidos. Eis que surge o Supervelhão!!!



GIRADA DE BRAÇOS

Arrasadora: ←, → + Y

BILLY KANE

Muito rápido, seu maior mérito é possuir um porrete. Billy é muito hábil com o pedaço de pau nas mãos, usando-o como um chaco. Fique craque no seu salto na cara (com a vara é claro): aperte B.



JOGADA DE PORRETE

←, → + Y

DUCK KING

O seu golpe mais característico é a bolinha. Suas rasteiras também são muito legais, porque são longas. Seu grande problema é não saber usar os braços. Um doce para quem adivinhar da onde surgiu a bolinha do Blanka...



BOLINHA

←, → + Y

RAIDEN

Raiden parece estar indo para uma festa a fantasia com a roupa de um personagem de história em quadrinhos. Ele é grande, gordo e forte. E solta uma magia do outro mundo, absolutamente fantástica. Isso sem falar na sua desleal agarrada (↙, ↗ + Y)



MAGIA PELA BOCA

Demais: ↙, ↓, ↘, → + Y

Fonte: Screenshot Ação Games nº 26, 1993, p. 10.

Figura 3.13: Lista de movimentos de Richard Myer (versão para Mega Drive) “aportuguesada” pela equipe da Ação Games

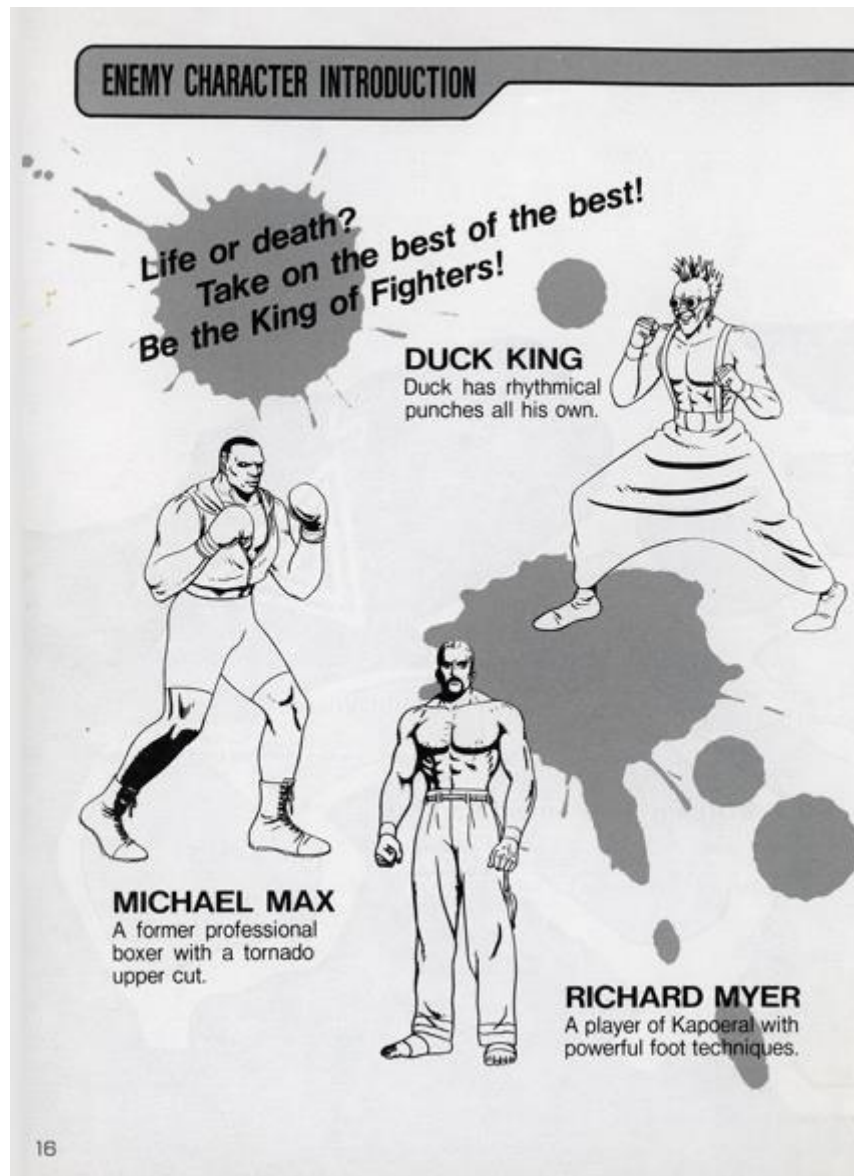


Fonte: Screenshot Ação Games nº 33, 1993, p. 19.

A dificuldade na constituição de uma descrição inequívoca do personagem esteve presente inclusive nos materiais oficiais do jogo, como nos manuais presentes nas versões caseiras.

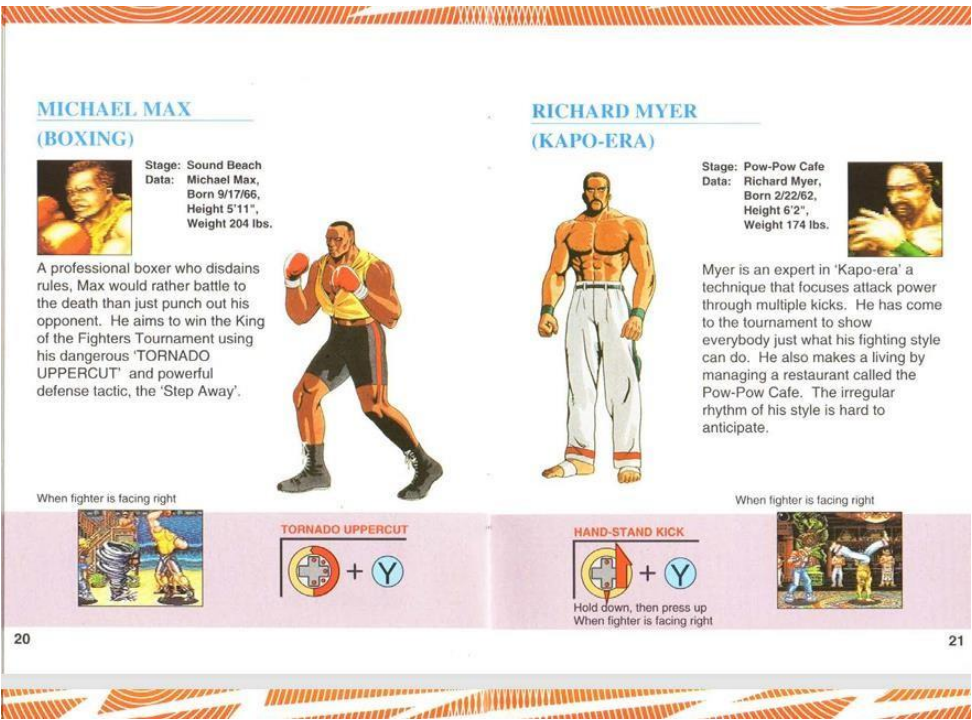
Longe da popularidade de outras artes marciais em voga na época (como o próprio caratê e o kickboxing, mencionados no primeiro capítulo) a capoeira ainda era tomada a partir de uma perspectiva do diferente, do exótico e do inusitado. Os indícios desta caracterização pitoresca são notados antes mesmo da execução do jogo eletrônico a partir dos manuais de instrução.

Figura 3.14: Richard Myer descrito como um jogador de *Kapoeral*



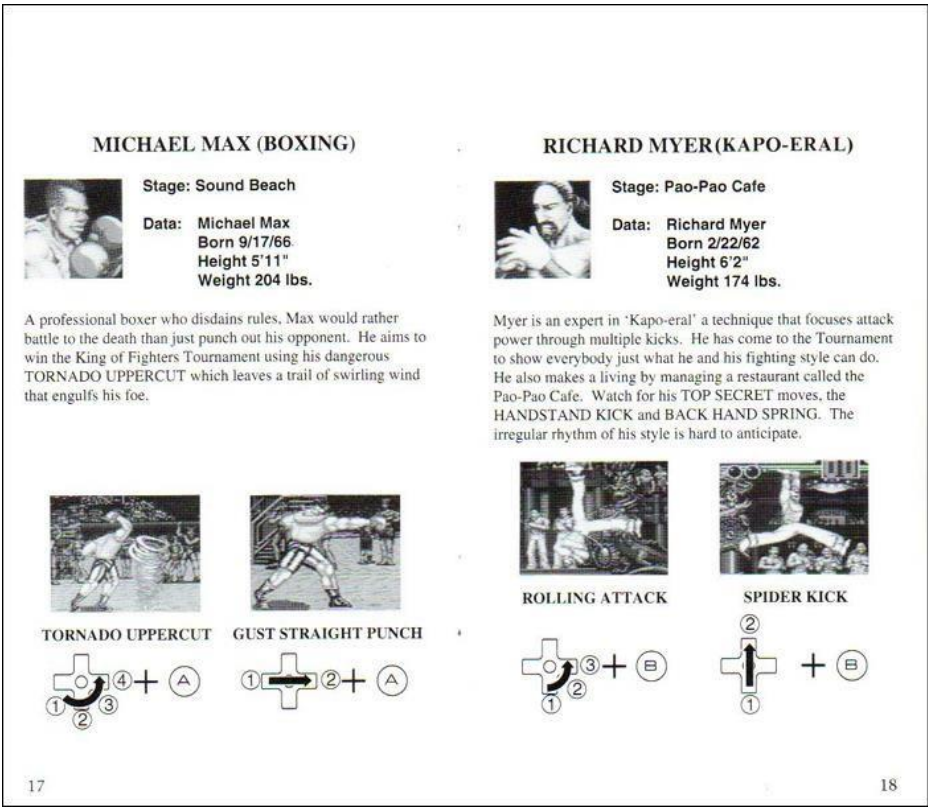
Fonte: Screenshot *Fatal Fury* user's manual para o NEO GEO Advanced Entertainment System.

Figura 3.15: Richard Myer descrito como um expert em 'Kapo-era'



Fonte: Fatal Fury instruction booklet para o Super Nintendo

Figura 3.16: Aqui Richard Myer é descrito como um expert em 'Kapo-eral'



Fonte: Fatal Fury instruction manual para o Sega Genesis

Vale ressaltar aqui que a própria origem etimológica do termo capoeira conta com diversas raízes de significado, significados que nascem a partir de dois idiomas, na língua indígena tupi e na língua portuguesa. O étimo de origem tupi seria derivado do conjunto de palavras *caá*, sinônimo de mato, floresta virgem, e da palavra *puêra*, um pretérito nominal indicando o que foi, o que não existe mais, étimo proposto por Macedo Soares em 1880 (RÊGO, 2015, p.35) referindo-se assim a uma região onde uma determinada vegetação, mata, deixou de existir. Outros significados para o vocábulo capoeira podem ser observados na nomenclatura da ave, cientificamente conhecida como *Odontophorus capueira*, popularmente conhecida como uru-capoeira (OLIVEIRA, 2021, p.357), assim como o significado de origem portuguesa, registrado em meados do século XVI, onde a palavra capoeira é usada para a identificação de uma espécie de cesto de varas, usado para guardar aves (OLIVEIRA, 2021, p.357).

Dessa maneira podemos perceber que a complexidade semântica da palavra “capoeira” já é acompanhada desde a raiz do termo, tornando de certa forma compreensível os erros na grafia do material divulgado e vendido oficialmente pela empresa. Também deve-se levar em consideração as nuances linguísticas e as informações sobre o próprio termo e a prática da capoeira que deveriam ser escassas no período, tratando-se de uma região distante culturalmente e geograficamente do Brasil.

No entanto este não é o único erro, ou melhor dizendo dubiedade, ortográfica atribuída a descrição do personagem Richard Myer. O próprio nome do personagem é apresentado de duas formas distintas. Em algumas ocasiões o personagem é apresentado como “Richard Myer”, especificamente nos manuais de instruções das três versões caseiras; na tela de enfrentamento da versão de Super Nintendo e por fim na tela que possui os medidores de saúde dos personagens, ou seja, com o jogo em execução.

Figura .3.17: O sobrenome de Richard acima da *life bar* assinalado como “Myer” na versão de *Neo Geo*



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Neo Geo MVS)

Figura 3.18: Novamente o sobrenome “Myer” é atribuído a Richard na versão caseira de Super Nintendo



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Super Nintendo)

Por outro lado, na tela de enfrentamento das versões de Neo Geo MVS e de Sega Genesis o sobrenome “Myer” é substituído por “Meyer”. A única exceção é a versão caseira reprogramada para o Super Nintendo que não oferece margem para dúvidas e ratifica o nome “Myer” desde o manual até as situações onde o nome do personagem é apresentado *in game*.

Figura 3.19: Tela *versus* da versão para fliperama (MVS), veja a adição de um segundo “E” no sobrenome



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Neo Geo MVS)

Figura 3.20: Tela *versus* da versão para Sega Genesis, que também apresenta o “E” adicional no sobrenome



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Sega Genesis)

Figura 3.21: Tela versus da versão para Super Nintendo, perceba que o “E” adicional não acompanha o sobrenome



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Super Nintendo)

Estes detalhes e diferenças entre as três versões são curiosos e podem indicar uma possível economia ou limitação de caracteres (nos casos onde o nome de Richard é apresentado junto a barra de saúde ou *life bar*), sendo que com o diminuto espaço de memória disponível no hardware para a programação do game, restava aos desenvolvedores o gerenciamento cuidadoso dos elementos a serem implementados, dessa maneira o alocamento de cada unidade de memória era cuidadosamente planejado, o que pode explicar a abreviação do nome Meyer para Myer e a contradição na apresentação de duas formas de registrar o nome. Claramente não se trata de um nome tipicamente brasileiro ou português, como ocorre com o termo capoeira, esse sim distante de qualquer familiaridade com os idiomas que predominam na produção do game (inglês e japonês) e propício para confusões ortográficas, inclusive como observado nos manuais de instruções das versões caseiras.

3.3 O exótico Pao Pao Cafe

Figura 3.22: O pitoresco Pao Pao Cafe cenário de Richard Myer em *Fatal Fury: king of fighters*



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Neo Geo MVS)

Figura 3.23: Tela de seleção da área e consequentemente do adversário



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Neo Geo MVS)

O estágio de Richard, Pao Pao Cafe — diferente da maioria dos estágios projetados para os jogos deste gênero na época, década de 1990 — é crucial para justificar o seu pequeno enredo no game, sendo que estes dois elementos (personagem e cenário) são praticamente inseparáveis neste caso, tornando necessário assim a consideração de seu estágio na constituição e fundamentação do próprio personagem.

Trazendo a tradução de um fragmento do manual de instruções da versão caseira do jogo projetada para o *Neo Geo Advanced Entertainment System* (AES), temos uma

breve descrição do estágio de Richard: *Este é o maior restaurante de propriedade de Geese em South Town. Não se deixe enganar, pois as bebidas, e não a comida, são boas* (FATAL FURY, 1991, p.14)⁸⁰. A partir deste fragmento podemos notar que apesar da caracterização do estágio, no caso do restaurante, estar envolta por elementos referentes intrinsecamente ao personagem como o grupo de capoeiristas que acompanham a luta munidos de instrumentos como um atabaque, pandeiros e uma espécie de instrumento de cordas tocado com uma baqueta que provavelmente faz referência a um berimbau (figura 3.21), o local é mais uma das inúmeras propriedades do principal antagonista do game, Geese Howard. O que denota implicitamente que Richard de certa forma é subserviente ao vilão da trama, provavelmente não voluntariamente se consideramos o desenvolvimento do personagem nos jogos posteriores em que o mesmo se torna inclusive proprietário do Pao Pao Cafe.

Como dito anteriormente ao falarmos de Richard também temos a menção ao seu estágio, Pao Pao Cafe, que é mencionado diretamente dentro de sua biografia nos manuais (figura 3.14 e figura 3.15). O manual de *Neo Geo AES* de 1991 (o ano de lançamento da primeira versão do game) traz uma descrição extremamente sucinta do personagem (figura 3.13), enquanto os manuais posteriores de 1992 das versões de *Super Nintendo* e *Sega Genesis* manufaturadas e reprogramadas pela empresa japonesa *Takara*, traz uma descrição mais robusta, não só de Richard, mas também de outros personagens que são encarados apenas como adversários coadjuvantes e não tem impacto no enredo do game. Segundo o conteúdo dos dois manuais supracitados acima (*Super Nintendo* e *Sega Genesis*) a descrição da biografia de Richard é a seguinte:

Myer é um especialista na "Kapo-era", uma técnica que concentra o poder de ataque por meio de chutes múltiplos. Ele veio ao torneio para mostrar a todos do que seu estilo de luta é capaz. Ele também ganha a vida administrando um restaurante chamado Pow-Pow Café. O ritmo irregular de seu estilo é difícil de prever. (FATAL FURY, 1992, p.21)⁸¹

Além de destacar a capoeira como técnica de luta designada para o personagem (com a dificuldade na grafia já discutida neste capítulo) como no manual confeccionado para a versão produzida pela própria SNK para o *Neo Geo AES*, também são adicionados

⁸⁰ Texto original em inglês: This is the biggest restaurant owned by Geese in South Town. Don't be fooled because the drinks, not the food, is good. (FATAL FURY, 1991, p.14)

⁸¹ Texto original em inglês: Myer specializes in the "Kapo-era," a technique that focuses the force of strikes through multiple kicks. He came to the tournament to show everyone what his fighting style is capable of. He also makes a living by running a restaurant called the Pow-Pow Café. The irregular rhythm of his style is difficult to predict. (FATAL FURY, 1992, p.21)

detalhes mundanos do personagem além dos ringues, como a sua ocupação profissional gerenciando o restaurante Pao Pao Cafe, sendo este também palco para as suas lutas. Este excerto novamente evidência a dificuldade na compreensão de palavras que podem ter soado “estranhas” ou “inusitadas” aos profissionais responsáveis pela localização dos textos presentes no manual, sendo que houve a alteração do nome do restaurante para Pow Pow Cafe, o que ocorre excepcionalmente na versão que acompanha o manual de *Super Nintendo*. Outro ponto destacado no texto é a imprevisibilidade do ritmo da capoeira, característica curiosamente ressaltada por outros jogos eletrônicos de luta como o game *Def Jam: fight for New York* lançado pela *Eletronic Arts* em 2004.⁸²

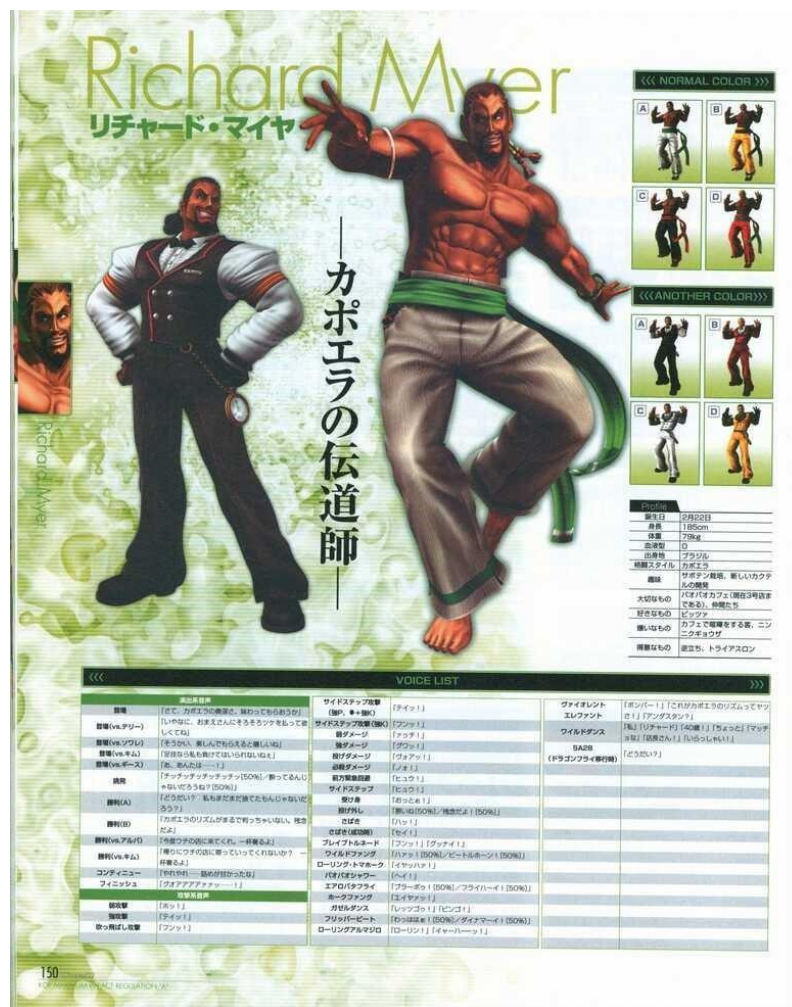
A ligação de Richard Myer com o seu estágio persiste em títulos posteriores em que o personagem nem mesmo está presente no jogo (seja como jogável ou como não jogável, ou seja NPC) participando apenas de figurações as chamadas *cameos*⁸³ em diversas cenas e cenários atribuídos a outros personagens, o que curiosamente acontece no próprio *Fatal Fury* de 1991, onde personagem pode ser visto no estágio *western subway*, onde o jogador enfrenta o personagem Duck King.

Está ligação também pode ser observada no segundo título em que Richard Myer foi implementado como personagem jogável em *The King of Fighters: maximum impact. Regulation A* (SNK, 2008), que além de trazer uma versão do personagem em três dimensões, também oferece a opção de trajes alternativos aos personagens, sendo que o traje alternativo de Richard Myer é baseado em sua ocupação como gerente de restaurante. Dessa maneira Richard conta com uma indumentaria que o aproxima de um *maître* de restaurante ou de um bartender, uma alusão as suas atividades no restaurante Pao Pao Cafe. O local é utilizado como ponto de encontro dos personagens da empresa, ilustrando vários momentos no universo de jogos da SNK.

⁸² Apesar de não trazer a Capoeira como um dos estilos de luta que explicitamente pode ser utilizado no game em uma das telas com dicas após as lutas a uma menção a Capoeira. Quando um determinado personagem/lutador (Sean Paul) derrota o jogador, surge uma dica que destaca que a Capoeira é um estilo de luta altamente “*unpredictable*”, ou seja, “imprevisível” semelhante as últimas palavras do excerto que descreve Richard nos manuais caseiros do game.

⁸³ Segundo tradução do dicionário online de Cambridge o termo *cameo* refere-se a: um papel pequeno, mas notável, em um filme, programa de TV ou peça, interpretado por um ator famoso. Prática que também é observada em videogames em que os “atores famosos” são os próprios personagens dos games. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/cameo>

Figura 3.24: Caracterizações de Richard Myer em *The King of Fighters: maximum impact. Regulation A*



Fonte: Positive Workout: KOF Maximum impact regulation A. Enterbrain mook. Arcadia extra, vol. 47, 2007, p.150

Figura 3.25: Ao lado direito da figura Richard Myer está presente como espectador



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury: king of fighters* (Neo Geo MVS)

Figura 3.26: Cena entre as lutas de *Fatal Fury 2* apresentando Richard em suas atividades no Pao Pao Cafe, lutas aparentemente televisadas em seu restaurante/bar



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury 2* (Neo Geo MVS)

Figura 3.27: Richard nocauteado por Wolfgang Krauser principal antagonista do segundo game da franquia



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury 2* (Neo Geo MVS)

Figura 3.28: A frente na imagem Bob Wilson aprendiz de Richard que está em segundo plano e mais uma vez a dificuldade na grafia do termo capoeira



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury 3: Road to the final victory* (Neo Geo MVS)

Figura 3.29: Cena final do time feminino de lutadoras de *The King of Fighters XIII*



Fonte: Screenshot de *The King of Fighters XIII* (Taito Type X2)

Figura 3.30: Pao Pao Cafe 2 em *Fatal Fury 3*



Fonte: Screenshot de *Fatal Fury 3: road to the final victory* (Neo Geo MVS)

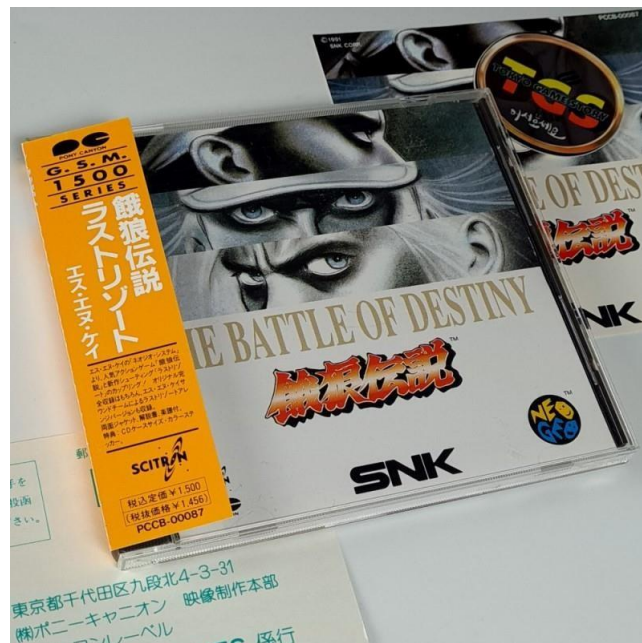
Figura 3.31: Pao Pao Cafe em *The King of Fighters XIII*, destaque para o letreiro “capoeira show” finalmente assinalado de maneira correta



Fonte: Screenshot de *The King of Fighters XIII* (Taito Type X?)

Por fim a composição estética de Richard Myer em *Fatal Fury: king of fighters* é acompanhada pelo arranjo musical denominado *Halema kyou capoeira tatakai no uta* (*Halema School of Capoeira Fight Song*), que pode ser traduzida como “canção de combate da escola de capoeira Halema”. Composta pelo time de som da SNK conhecido como *SNK Shinsekai Gakkyoku Zatsugidan* que contava com Hiroshi Matsumoto, Kazuhiro Nishida e Toshikazu Tanaka

Figura 3.32: *Compact Disc* oficial com a trilha sonora de *Fatal Fury* lançado pela gravadora japonesa Pony Canyon



Fonte: <https://tokyogamestory.com/en/cd-ost/7442-garou-densetsu-last-resort-sticker-regspincard-cd-original-soundtrack-ost-japan-fatal-fury-4988013426139.html>

Toshikazu Tanaka foi quem liderou a equipe responsável pela trilha sonora do game, segundo o mesmo inclusive em meio ao projeto em andamento⁸⁴. Em suas declarações a respeito de seu trabalho como diretor do time de som que produziu e compôs a trilha sonora de *Fatal Fury*, Tanaka não se aprofunda ou relata detalhes sobre cada faixa em particular, inclusive a de Richard Myer, sendo que as informações sobre boa parte dos temas originalmente compostos para o game estão restringidas ao que se encontra dentro do próprio game.

Dessa maneira o que se pode destacar do tema elaborado para Richard é que, primeiro esta é a única faixa do game que além do arranjo instrumental dos sintetizadores também conta com vozes digitalizadas (apenas a vinheta de título também conta com este recurso) que acompanham a música⁸⁵. A tentativa foi a de emular um coro, que inclusive é acompanhado por palmas em determinado momento. A qualidade das vozes está restrita ao aparato tecnológico da época, isso associado a letra confusa, onde não fica claro qual

⁸⁴ Toshikazu Tanaka afirma isso em entrevista para o site vgmonline.net. A entrevista realizada por Chris Greening está disponível através do link: < <http://www.vgmonline.net/toshikazutanakainterview/> >

⁸⁵ As vozes digitalizadas que acompanham a trilha sonora de Richard Myer estão presentes apenas nas versões para o sistema *Neo Geo*, *MVS* e *AES*, sendo que as conversões caseiras para *Super Nintendo* e *Sega Genesis* adaptaram apenas o arranjo instrumental conforme as capacidades sonoras e de memória de ambos os consoles.

o idioma escolhido, muito menos o que é pronunciado pelos interpretes e a carência de fontes oficiais sobre, leva a interpretações dúbias ou sem sentido do conteúdo pronunciado pelo eu lírico. O que fica evidente em alguns dos trechos da canção é a tentativa de pronúncia da palavra “capoeira” e também o termo “haremar” referência a “halema” nome que intitula a canção, se considerarmos que os interpretes que performaram a música são de origem nipônica, torna-se compreensível a confusão entre as letras R e L, devido a diferença fonética do idioma japonês em relação a termos oriundos de outras línguas.

Em segundo lugar, a forte presença de instrumentos de percussão que embalam o ritmo da trilha, que também é acompanhada por instrumentos de corda que aparentemente soam como uma cítará (instrumento de corda de origem indiana) e alguns sinos, formam assim uma atmosfera peculiar e de um inevitável exotismo que novamente (a exemplo da caracterização do personagem Blanka) nos leva a sensação de uma caracterização envolta por um orientalismo, baseado na perspectiva de Edward Said.

Em um panorama geral, a caracterização de Richard Myer traz de certo modo elementos que denotam um esforço em representar a capoeira e o capoeira (nesse caso Richard), notavelmente no próprio design do personagem (como a reprodução do abadá) e em certos elementos do estágio do mesmo (a “roda de capoeira”), por outro lado verifica-se a adesão de elementos particulares de outras culturas que não necessariamente dialogam com a cultura afro-brasileira inerente a esta arte marcial, elementos de origem indiana e chinesa são notados na trilha sonora, como comentado acima e no cenário Pao Pao Cafe (figura 3.21) , que conta com monumentos de dragões e cercas entrelaçadas referentes a arquitetura chinesa, resultando em uma miscelânea que constitui uma figura caricata e estereotipa em determinada medida, não tanto quanto a observada em *Street Fighter II* e respectivamente Blanka, mas ainda assim mantendo a representação do que é o “exótico”, do que é o “outro”, encaixando a representação do Brasil negro, condensada na personagem de Richard, como apenas uma curiosa nota de rodapé em meio a outros personagens, de uma maior profundidade narrativa e ludologica, o que tornou Richard rapidamente irrelevante dentre o público e a própria SNK que apesar das dezenas de menções figurativas o implementou de maneira jogável em apenas três títulos.

3.4 Katsuhiro Harada e os gráficos poligonais de Tekken 3

Lançado pela Namco em março de 1997⁸⁶ para os fliperamas japoneses *Tekken 3* foi desenvolvido por Masamichi Abe, Yutaka Kounoe e Katsuhiro Harada (direção); Hajime Nakatani (produtor); Masahiro Kimoto e Katsuhiro Harada (designers); Masanori Yamada (programador); Yoshinari Mizushima (artista); Nobuyoshi Sano e Keiichi Okabe (compositores). O terceiro título da franquia trouxe um refinamento nos gráficos, novos elementos para jogabilidade — com destaque para a profundidade dos cenários em 3D e a técnica de captura de movimentos para tornar as lutas mais realistas⁸⁷ — e a ampliação do elenco de personagens para 21, dentre estes personagens observaremos o capoeirista brasileiro Eddy Gordo.

Figura 3.33: *Flyer* estadunidense de *Tekken 3* com Eddy Gordo à direita na imagem

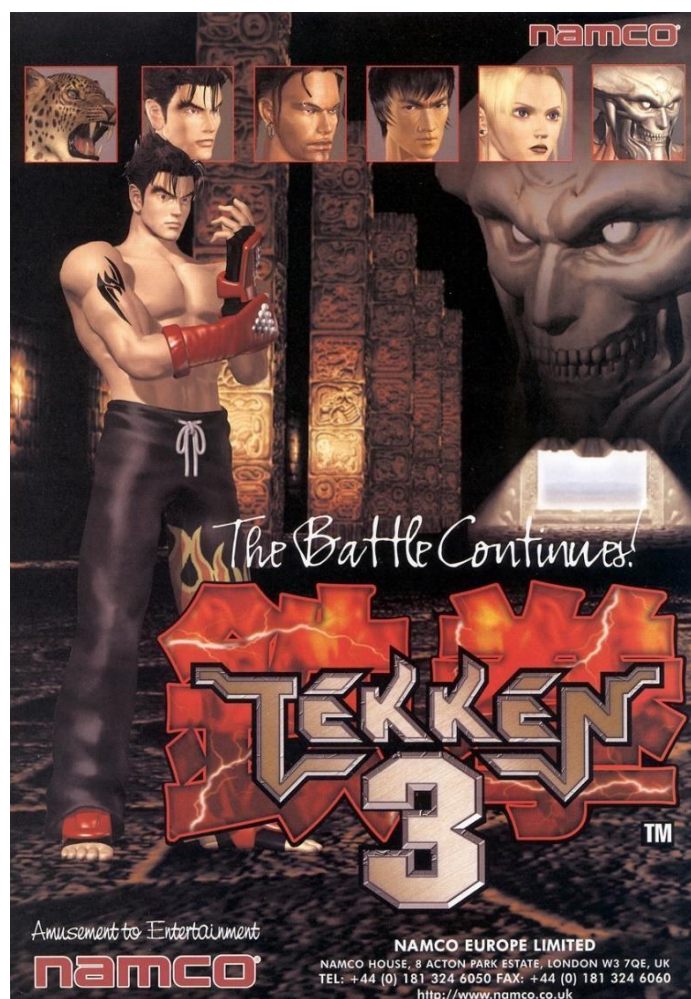


Fonte: https://tekken.fandom.com/wiki/Tekken_3/Gallery?file=Tekken_3_poster_by_fabyleon-d3hce0b.jpg

⁸⁶ Segundo data publicada no livro de Masumi Akagi, intitulado *Arcade TV game list Japan and overseas* (アーケードTVゲームリスト 国内・海外編 1971 - 2005). Disponível em: <https://archive.org/details/ArcadeGameList1971-2005/page/n127/mode/2up>

⁸⁷ Estas *features* são destacadas em um dos flyers de divulgação estadunidense, que pode ser consultado através do link: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/2000#gallery-2>

Figura 3.34: Flyer europeu de Tekken 3 destacando Jin Kazama com o retrato de Eddy e outros personagens acima



Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/1125#gallery>

A popularidade de Eddy entre os jogadores se originou desde a sua primeira implementação em *Tekken 3*, fato que é corroborado por sua recorrência em grande parte dos jogos subsequentes da franquia⁸⁸. Sua caracterização visual e jogabilidade acessível o destacou em meio aos novos personagens desenvolvidos para o game de 1997, sendo que a escolha de adicionar um praticante de capoeira ao elenco de lutadores do jogo um ponto fundamental para o sucesso e consolidação deste personagem.

Como apresentado nos itens anteriores deste capítulo, a arte da capoeira já havia sido utilizada como estilo marcial demarcador de outros personagens em jogos de luta eletrônicos, como Richard Myer (1991) e Bob Wilson (1995), ambos de propriedade

⁸⁸Após a primeira aparição de Eddy Gordo em *Tekken 3*, o personagem foi novamente implementado em todos os jogos subsequentes da linha canônica do game, sendo selecionável em *Tekken 4* (2001); *Tekken 5* (2004); *Tekken 6* (2007); *Tekken 7* (2015) e *Tekken 8* (2024).

intelectual da SNK, mas não apenas isso, a desenvolvedora carioca *Hitek Softworks* foi além e criou um jogo eletrônico totalmente dedicado à arte marcial afrobrasileira, intitulado *Barravento: o mestre da capoeira*, lançado no ano de 1993:

Figura 3.35: *Barravento*, jogo exclusivamente voltado a capoeira lançado para o computador Commodore Amiga



Fonte: <https://www.lemonamiga.com/games/details.php?id=2315>

Em entrevista para a revista jogos 80⁸⁹, Luiz Fernandes de Moraes um dos criadores do jogo, responsável pela programação, enredo e a parte gráfica, revela que para a emulação dos movimentos típicos da capoeira, ele mesmo se aventurou e tentou reproduzi-los, utilizando a técnica de animação conhecida como rotosopia para implementar seus próprios movimentos no game:

[...] como diletante da arte da capoeira, gravei os golpes em vídeo e criei as animações dos jogadores por rotosopia. Quem você vê lutando no game sou eu mesmo, nas versões cabeludo e calvo. (MORAES, 2019, p.33)

Obviamente os recursos disponíveis pela *Hitek* e por Luiz de Moraes eram extremamente escassos num contexto em que os impactos da reserva de mercado, promovida por um longo período, ainda eram colhidos pelos setores de tecnologia e informática. Dessa maneira a proposta arrojada de Luiz de Moraes se concretizou em jogo eletrônico inevitavelmente relegado a obscuridade, apesar do uso de técnicas sofisticadas como a rotosopia, mas ainda experimentais em jogos eletrônicos no período em questão. No entanto mais que um jogo eletrônico *Barravento* se tornou uma espécie de documento

⁸⁹ A entrevista foi realizada por Eduardo Antônio Raga Luccas e Marcus Vinicius Garrett Chiado para a edição número 21, disponível através do link: <https://jogos80.com.br/edicoes/arquivos/jogos80-21.pdf>

histórico, muito particular da sociedade brasileira e não apenas por sua temática intimamente ligada a cultura do Brasil, mas por todas as condições que o cercam no seu processo de desenvolvimento atrelado a realidade do país.

Após esse breve registro das empreitadas antecedentes envolvendo a produção de jogos de luta eletrônicos e o uso da capoeira em parte destes jogos (ou em sua totalidade como no caso particular de *Barravento*) voltemos ao contexto de *Tekken 3* e de como Katsuhiro Harada e a equipe envolvida na produção do game teve a ideia de adicionar um praticante de capoeira ao *cast* de lutadores do game.

Em entrevista feita por Luiz Gustavo Amorim para o site Techtudo, Harada e Michael Murray comentam sobre essa questão⁹⁰:

Na verdade, a inspiração veio primeiro da arte marcial, depois pensamos no personagem. Criamos o Eddy há mais de quinze anos, e até então nunca tínhamos ouvido falar em capoeira. Vimos algumas matérias sobre capoeira em uma livraria e resolvemos encomendar algumas fitas VHS do Brasil para entendermos melhor. Lembrando que naquela época nem tínhamos internet direito. Os movimentos da capoeira são muito originais e não vemos isso em nenhuma outra arte marcial. E o melhor é que a capoeira tem movimentos mais adequados para 3D do que para 2D. (TECHTUDO, 2012)

Como destacado pelo próprio Harada a priori a escolha da capoeira foi essencial para o desenvolvimento do personagem, se tornando o ponto basilar do design, antes mesmo de qualquer outro conceito que constituísse o mesmo. Outro ponto relevante da fala do desenvolvedor é a notável capacidade de adaptação da movimentação de um praticante de capoeira em ambiente de processamento em três dimensões. Essa combinação se faz plausível por conta da forte expressividade corporal desta arte marcial. Composta e acentuada por movimentos acompanhadas de ginga (ou seja, de balanço, deslocamento), esquivas e técnicas rotacionais como apontado no artigo *Análise técnico-tática da capoeira competitiva de alto rendimento*:

A Capoeira Angola incorpora uma movimentação de ataque e defesa a partir da ginga cadenciada, com movimentos lentos, porém firmes e contundentes em um combate de curta distância, onde os capoeiristas utilizam técnicas de deslocamento assim como esquivas, aú, rolê, negativa, a fim de aproximar-se, afastar-se ou contra-atacar o adversário. (VIANNA; URBINATI; PAULO, 2023, p. 4)

⁹⁰ A entrevista completa está disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/10/produtores-de-tekken-dizem-que-capoeira-inspirou-lutador-brasileiro.ghhtml>

Um dos movimentos citados no excerto acima, o rolê, é literalmente uma mudança de posição baseada em um deslocamento circular (CAMPOS, 2006), dessa maneira por mais sofisticado e cuidadoso que seja o trabalho de desenvolvedores comprometidos a plataformas atreladas a um hardware 2D, como no caso dos desenvolvedores da SNK que foram de certa forma pioneiros em retratar esta arte marcial eletronicamente (de maneira grosseira com Richard Myer e posteriormente refinada com Bob Wilson) e de Luiz Moraes com dedicação exclusiva a modalidade em *Barravento*, encaravam um obstáculo no mínimo traiçoeiro, o de como retratar uma movimentação tão fluida e desenvolvida limitada apenas a eixos bidimensionais?

O ambiente tridimensional proporcionado pela placa de hardware *Namco System 12*⁹¹ oferecia uma plataforma prolífica (capacidades que eram ressaltadas pelos materiais de merchandising de *Tekken 3*)⁹² para adaptar parte da complexidade vista em uma roda de capoeira, por outro lado isto não significa uma representação fidedigna da mesma, como apontado por Jesper Jull:

Tekken 3 simula lutas em geral e a capoeira com o personagem Eddy. Um praticante de capoeira, no entanto, sem dúvida sentiria que o jogo é uma simplificação extrema. Inúmeros movimentos foram omitidos, e os movimentos disponíveis foram simplificados e estão disponíveis apenas como opções: fazer a parada de mão ou não fazer a parada de mão. Aqui, a capoeira perdeu muito de seu potencial expressivo. *Tekken 3* é uma simulação de capoeira muito imprecisa e de baixa fidelidade. (JULL, 2005, p.170)⁹³

A problemática ressaltada por Jesper Jull, de um produto final que expõem uma certa pobreza na fidelidade da representação da capoeira é fundamentalmente sustentada por uma iniciativa deliberada dos desenvolvedores do jogo, sendo que a franquia *Tekken*

⁹¹ Neste período (1996/1997) a empresa *Namco* possuía um rival direto neste nicho de mercado (jogos de luta eletrônicos em três dimensões) a também japonesa *Sega* que havia desenvolvido a placa *Sega Model 3* e a inaugurado com o lançamento do também jogo de luta *Virtua Fighter 3* em 1996 no entanto este título e a franquia *Virtua Fighter* como um todo era segmentada por uma abordagem mais sóbria e ortodoxa, buscando a construção de um ambiente de simulação e com técnicas marciais mais conservadoras e conhecidas do público oriental. Enquanto a empresa japonesa *Tecmo* corria por fora com o jogo *Dead or Alive* (1996) programado em uma plataforma de hardware da própria *Sega* a *Sega Model 2*

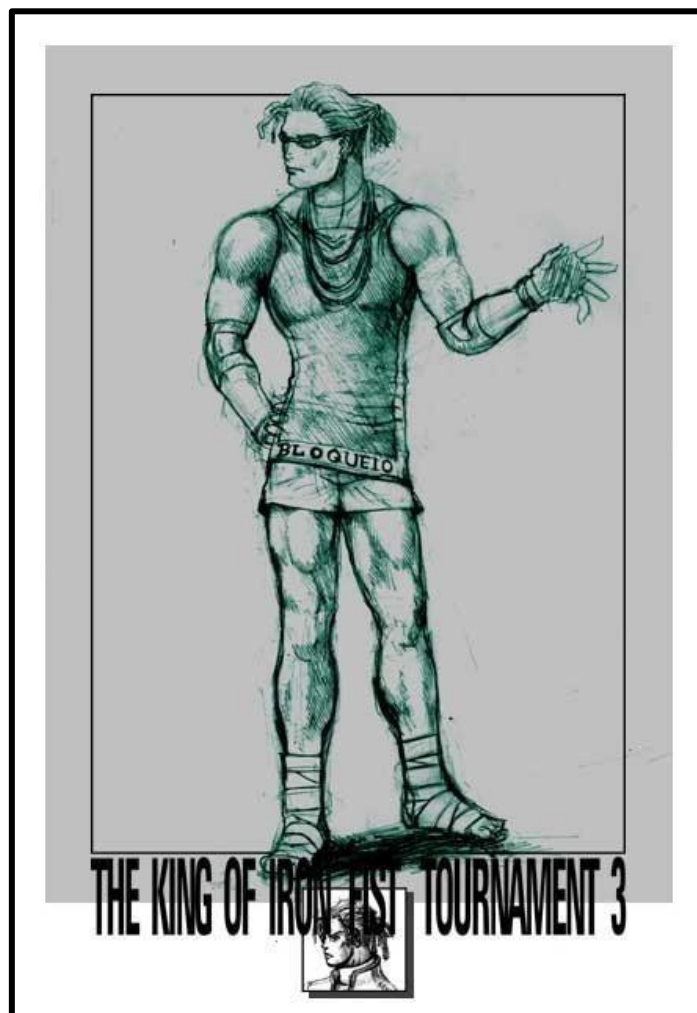
⁹² Houve inclusive um site oficial para o jogo com alguns detalhes de *making of*, perfil dos personagens e uma matéria onde artistas *mangakas* disputaram um campeonato para promover o game. Disponível: <https://web.archive.org/web/20100416223058/http://www.bandainamcogames.co.jp/am/vg/tekken3/>

⁹³ Texto original em inglês: *Tekken 3* simulates fighting in general and capoeira with the character of Eddy. A practitioner of capoeira, however, would undoubtedly feel that the game was an extreme simplification. Countless moves have been omitted, and the available moves have been simplified and are only available as either/or options: perform a handstand or do not perform a handstand. Here, capoeira has lost much of its expressive potential. *Tekken 3* is a - very imprecise and low-fidelity simulation of capoeira. (JULL, 2005, p.170)

claramente não tem compromisso ou pretensão de se posicionar como um simulador no mercado — apesar de algumas vezes se valer de termos como *life-like fighting movements* ou seja, “movimentos de luta realistas” — valendo-se de sua roupagem estética em 3D, que na época causava a percepção quase que inerente a um certo realismo devido ao contraste diante as produções 2D de alguns de seus concorrentes. Dessa maneira o apelo ao “realismo” era conveniente e muito mais ligado a uma estratégia de marketing que buscava se alinhar as tendências de mercado do que de fato um reflexo da experiência proporcionada *in game*.

3.5 Eddy Gordo, capoeira em três dimensões

Figura 3.36: Um dos rascunhos de Eddy Gordo para *Tekken 3*



Fonte: livro *The Art of Tekken: a complete visual history*.

Figura 3.37: Rascunho da face de Eddy Gordo para *Tekken 3*



Fonte livro: *The Art of Tekken: a complete visual history*.

Figura 3.38: Artwork final de Eddy Gordo, texturizado e renderizado em 3D para *Tekken 3*



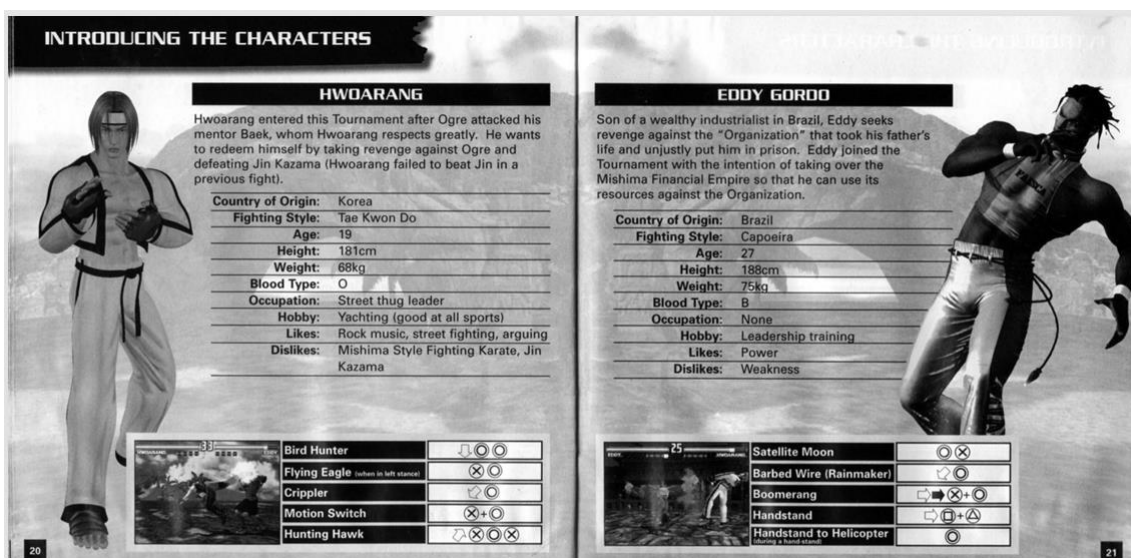
Fonte: https://tekken.fandom.com/wiki/Eddy_Gordo/Gallery?file=EGT3.jpg

A partir das ilustrações de Eddy, nota-se que desde o princípio os artistas da *Namco* buscaram criar uma figura carismática e de personalidade, marcada por um visual vibrante e colorido (figura 3.35; 3.36 e 3.38), rejeitando a ideia de uma caracterização sóbria, como a adotada pela equipe da *SNK* no design de Richard Myer, curiosamente alguns anos após o lançamento de *Tekken 3* em 2008 a aparência de Richard em *The King of Fighters: maximum impact regulation A*, conta com um design muito mais próximo ao de Eddy do que um espelhamento a indumentaria tradicional utilizada por capoeiristas como a vista em *Fatal Fury*, com direito a penteado com tranças substituindo o básico rabo de cavalo e acessórios como um piercing sob a sobrancelha (figura 3.23) uma característica marcante do design original de Eddy em *Tekken 3*.

Vale ressaltar que *The King of Fighters: maximum impact regulation A* foi desenvolvido em uma arquitetura 3D, levantando a hipótese de que provavelmente a equipe responsável pela modelagem de Richard teve como referência o personagem da *Namco* (apenas uma conjectura, sendo que não encontrei nenhuma declaração oficial ou indicio sobre), que nessa altura, final da década de 2010, gozava de uma grande popularidade entre os jogadores, sendo uma das faces da franquia, apesar de não protagonizar um papel fundamental no enredo do game que gira em torno da família Mishima, com Kazuya, Heihachi Mishima e posteriormente Jin Kazama, este último debutando junto de Eddy em *Tekken 3*.

O design padrão de Eddy (figura 3.38) é constituído por uma regata que ressalta a musculatura do personagem, na região de seu peito pode ser vista a palavra “faísca” assinalada em português, assim como nas laterais de sua calça, que mantém as características de um abadá (como a ligeira folga na área das barras e a corda contornando a sua cintura) no entanto com uma espécie de licença poética, estilizando a indumentaria a partir da combinação das cores em amarelo que predomina na peça e verde colorindo as laterais, complementado por um par de munhequeiras brancas, além de um penteado no estilo *dreadlock* e o uso de piercing e brincos no formato de argola.

Figura 3.39: Manual de instruções com perfil de Eddy Gordo em *Tekken 3*



Fonte: Screenshot instruction booklet *Tekken 3* para o Sony Playstation

No que diz respeito a história desenvolvida especificamente para Eddy a *Namco* procurou acrescentar um *background* dramático a trajetória do personagem, assim como para com seus objetivos ao encarar o desafio de participar do torneio *king of iron fist*, nome atribuído a competição fictícia que justifica o desenrolar dos acontecimentos do game mas antes de olharmos os elementos narrativos particularmente referentes a Eddy, trago mais uma vez o comentário da autora Rachael Hutchinson apontando a influência de *Tekken* para o aperfeiçoamento do desenvolvimento narrativo do enredo principal do game, assim como de cada um dos personagens em sua linha narrativa individual:

A história de *Tekken* é a história da família Mishima, introduzida sutilmente pelas cinemáticas e ações do jogo. Um olhar atento à sequência de abertura e ao manual do jogo mostra como a *Namco* expandiu as capacidades narrativas dos jogos de luta, estabelecendo um novo padrão para a narrativa no gênero. (HUTCHINSON, 2019, p.93)⁹⁴

A equipe da *Namco* desde o primeiro título da franquia *Tekken* (1994), procurava construir uma estória sofisticada e de certa forma coesa para o jogo, como apontado no fragmento acima o game contava com “cinemáticas”, isso quer dizer que cenas pré-

⁹⁴Texto original em inglês: The story of Tekken is the story of the Mishima family, introduced subtly through the game's cinematics and actions. A close look at the game's opening sequence and manual shows how Namco expanded the narrative capabilities of fighting games, setting a new standard for storytelling in the genre. (HUTCHINSON, 2019, p.93)

renderizadas ilustravam o *attract mode*⁹⁵ e o desfecho de cada um dos personagens selecionáveis pelo jogador, além de encaixar detalhes da história em outras áreas não necessariamente ligadas ao enredo, como as áreas jogabilidade e design como por exemplo o próprio personagem Eddy que no design de sua vestimenta possuía a palavra “faísca” estampada em seu peito e na lateral de seu abadá (como comentado anteriormente), sendo “faísca” o seu apelido.

A respeito da premissa criada para o personagem Eddy que justifica a sua participação no elenco de *Tekken 3*, trago a descrição biográfica do personagem presente no manual de instruções que acompanha o jogo em sua versão para o console *Sony Playstation*, lançada em 1998:

Filho de um rico industrial brasileiro, Eddy busca vingança contra a "Organização" que tirou a vida de seu pai e o aprisionou injustamente. Eddy se juntou ao Torneio com a intenção de assumir o controle do Império Financeiro Mishima e usar seus recursos contra a Organização. (TEKKEN 3, 1998, p.21).⁹⁶

A descrição é sucinta e não traz maiores detalhes das atividades do pai de Eddy e o porquê de tal “Organização” ter atentado contra a vida do mesmo, assim como tramar a prisão do próprio Eddy Gordo. Mas como pode ser observado por esse excerto basicamente a motivação de Eddy para participar do torneio é o sentimento de vingança. Agora vejamos a descrição publicada no website oficial do jogo, que aparentemente entrou no ar no ano de 1996 no Japão e pode ser acessado atualmente através do acervo do site *Internet Archive* no segmento *way back machine*⁹⁷. O perfil de Eddy a partir deste site traz a seguinte descrição:

Eddie cresceu em uma das famílias mais ricas do Brasil. Para assumir os negócios do pai, Eddie se destacou em Estudos Imperiais, e sua diligência e gentileza eram bem conhecidas na cidade. Um dia, quando Eddie tinha 19 anos, voltou da escola e encontrou o pai coberto de sangue e à beira da morte. Seu pai então contou a Eddie que uma certa organização estava tentando matá-lo. Seu pai planejava destruir o cartel de drogas que estava devastando o país. Ele

⁹⁵*Attract Mode*: Trata-se da denominação em inglês para o modo a qual os fliperamas/arcades se comportavam quando não havia jogadores utilizando a máquina, geralmente ocupado por demonstrações do jogo executadas pela inteligência artificial e em alguns casos “micro-animações” que traziam algum elemento específico do enredo do game ou simplesmente eram exibidas com fins ilustrativos.

⁹⁶Texto original em inglês: The son of a wealthy Brazilian industrialist, Eddy seeks revenge against the "Organization" that took his father's life and unjustly imprisoned him. Eddy joined the Tournament with the intention of taking control of the Mishima Financial Empire and using its resources against the Organization. (TEKKEN 3, 1998, p.21).

⁹⁷Disponível: <https://web.archive.org/web/20100416223058/http://www.bandainamcogames.co.jp/am/vg/tekken3/>

havia reunido informações suficientes para expor a organização e estava prestes a fazê-lo quando foi atacado. Enquanto seu pai morria, disse a Eddie: "Agora não é hora de lutar. Assuma a culpa pela morte do seu pai e se esconda na prisão." Ele passou de um ótimo aluno a um criminoso e a cumprir pena na prisão. A vida na prisão era um inferno. Todos os dias ele chorava por sua própria impotência e odiava a organização que tirou a vida de seu pai. Naquele momento, uma rebelião eclodiu na prisão, e Eddie viu algo estranho. Fascinado pelo "poder" de um velho, Eddie aproximou-se dele e perguntou-lhe qual era a técnica. Era "capoeira". Ele pensou que não tinha escolha a não ser obter esse "poder". E assim, treinou arduamente com o velho. Oito anos se passaram desde que ele fora preso. Eddie tinha 27 anos, e a capoeira que dominava havia se tornado uma "arma letal" devido ao seu desejo de vingança contra a organização que matou seu pai. Após ser libertado, ouviu rumores sobre o "Torneio Rei do Punho de Ferro" na cidade e soube da existência da Mishima Zaibatsu. Eddie decidiu participar do torneio, na esperança de ganhar mais "poder" usando a poderosa Mishima Zaibatsu e se vingar da "organização" que matou seu pai. (TEKKEN 3, 1996)

Uma descrição mais robusta, que esclarece algumas dúvidas como a do porquê seu pai havia sido assassinado, qual eram as atividades da “organização” e por qual motivo Eddy foi condenado a prisão, sendo está uma etapa decisiva na trajetória do personagem que em meio ao cárcere entra em contato com arte marcial da capoeira através dos ensinamentos de um mentor ou mestre a qual não é revelado o nome. Graças a flexibilidade da web, trazendo um dinamismo através dos hipertextos e uma generosa interface onde os desenvolvedores tem um espaço muito maior para a constituição de uma narrativa substancial — não limitados as páginas de um manual de instruções que geralmente traz seções subdivididas entre dois personagens, sem contar as informações adicionais sobre execução de golpes e ficha física (altura, peso, tipo sanguíneo e etc.) — aprofundando detalhes que tornam a personagem em questão mais complexa.

Após pontuada as diferenças entre o suporte físico e o digital dos materiais complementares do jogo eletrônico vejamos agora alguns dos detalhes curiosos da descrição do personagem. Ambas as descrições (tanto do manual de instruções quanto a do website) mencionam diretamente o Brasil em seus textos. E esse *Brazil* do universo de *Tekken*, originado a partir da perspectiva de Katsuhiro Harada e a sua equipe difunde a ideia de uma sociedade no mínimo problemática. O cenário imaginado, em que um determinado cartel de narcotraficantes domina o país levando em consideração a frase “o cartel de drogas que estava devastando o país”, dá a entender que o Brasil representado no game está longe do modelo de uma nação eficiente. A perspectiva empregada, talvez inconscientemente, parece carregar um viés do norte global em relação aos países latino americanos, especificamente neste caso o Brasil, apresentando uma espécie de caricatura

do estado, convertendo-o em uma “república bananeira”, débil politicamente à mercê de uma “organização” criminosa.

Certamente essa é apenas uma simplificação extrema e caricata de manifestações e fenômenos que ocorrem no mundo real, no entanto devemos recordar que não se tratam de escolhas desinteressadas ou feitas pelo acaso, a absorção de ideias, referências e modelos, sejam elas positivas ou negativas, são assimiladas e reverberadas nestas obras, mesmo que de maneira involuntária. Ainda comentando sobre pontos delicados do enredo temos a associação entre a arte marcial afrobrasileira, a capoeira, e a detenção, já que Eddy apenas conhece esta modalidade em meio ao estouro de uma rebelião na cadeia como registrado em seu perfil, vale ressaltar que a perspectiva nipônica, novamente coloca a capoeira em uma espécie de patamar místico e exótico (há exemplo da caracterização do estágio de Richard o *Pao Pao Cafe*) com frases como “Eddy viu algo estranho” ou “[...] obter esse poder” uma espécie de espelhamento do olhar ocidental estereotipado a respeito das artes marciais oriental, ou seja, novamente o orientalismo às avessas.

Coincidência ou não, a associação de um personagem negro que é detido e se vale da capoeira para subjugar seus algozes, pode ser perfeitamente encaixada em um contexto do período de 388 anos de escravidão no Brasil. A propósito é curioso notar que no livro *The art of Tekken: a complete visual history*, publicado em 2019 — que além de trazer materiais sobre diversos jogos da franquia, conta com artes dos personagens e detalhes de seu enredo ao longo dos jogos — a seção de Eddy conta com um preâmbulo que contextualiza as origens da capoeira e faz menção ao período da escravidão no Brasil:

Basta um round observando Eddy saltando pela arena para perceber que ele se destaca. Isso porque ele luta usando a arte da capoeira, uma técnica de luta semelhante à dança desenvolvida no Brasil por escravos africanos. Quando a escravidão foi finalmente abolida no Brasil, no final do século XIX, a capoeira sobreviveu. Os capoeiristas trabalhavam como guarda-costas ou organizavam lutas públicas para entretenimento. Apesar de sua beleza, a arte marcial – que dava aos escravos formais um meio de resistir à classe dominante – incutiu medo nos colonos portugueses, e a capoeira acabou sendo proibida. Foi somente no final do século XX que ela começou a ressurgir. (HULL, 2019, p.144)⁹⁸

⁹⁸ Texto original em inglês: It only takes a round watching Eddy bound about the arena to see that he stands out. That’s because he fights using the art of capoeira, a dance-like fighting technique developed in Brazil by African slaves. When slavery was eventually abolished in Brazil in the late 19th century, it was survived by capoeira. Capoeiristas worked as bodyguards, or would organize public fights for entertainment. Despite its beauty, the martial art - which gave formal slaves a means of resisting the ruling class - drove fear into the Portuguese colonists, and capoeira was eventually banned. It was not until the late 20th century that it began to see a resurgence. (HULL, 2019, p.144)

A partir desta descrição elaborada por Jerald Hull, escritor creditado no livro, percebe-se que houve um empenho de pesquisa, mesmo que tímido, para situar o jogador (neste caso especificamente o leitor) próximo do contexto em que a capoeira se originou. Se estas informações já eram de conhecimento da equipe em meio a elaboração da estória de Eddy em 1997, ou seja, se havia a compreensão de toda a carga e herança histórica que esta arte marcial afro-brasileira detém, isto é algo que fica em aberto. O que temos são apenas os indícios e semelhanças da trajetória atribuída ao personagem com elementos que dialogam, como a negritude e a questão da privação da liberdade e a capoeira como instrumento de redenção.

Concluindo esta etapa, para trazer uma contextualização das origens da capoeira recorro novamente ao livro *Capoeira Angola: ensaio socioetnográfico* de Waldeloir Rêgo, que aponta:

No caso da capoeira, tudo leva a crer seja uma invenção dos africanos do Brasil, desenvolvida por seus descendentes afro-brasileiros, tendo em vista uma série de fatores colhidos em documentos escritos e sobretudo no convívio e diálogo constante com os capoeiras atuais e antigos que ainda vivem na Bahia, embora, em sua maioria, não pratiquem mais a capoeira, devido à idade avançada (REGO, 2015, p.45)

O autor é cuidadoso em fazer qualquer relação direta à determinada região e a gênese da arte marcial afrobrasileira, apesar do livro intitulado *Capoeira Angola*, sendo associação entre as raízes da capoeira Angola e o que se conhece hoje como a nação de Angola algo que ainda carece de documentos e indícios que corroborem a suposição, dessa maneira o autor se reserva em apenas ressaltar a arte marcial como invenção de africanos escravizados que estavam no Brasil.

A respeito do estágio de Eddy, foi elaborado um cenário tropical chamada *Grassy Land*, composto por uma planície coberta por grama, contendo palmeiras e uma montanha rochosa ao fundo com uma espécie de monumento esculpido em uma das áreas da montanha, trazendo traços semelhantes a monumentos das comunidades pré-colombianas como Astecas, Incas, Maias e Olmecas.

Figura 3.40: *Grassy land*, estágio referente a Eddy em *Tekken 3*



Fonte: https://tekken.fandom.com/wiki/Grassy_Land

A partir desta paisagem, podemos notar que o estágio de Eddy se aproxima da estética representada em *Street Fighter II*, sendo que ambos os cenários buscam retratar localidades atribuídas ao Brasil, explorando a imagem de um país determinantemente próximo a natureza, afastado dos centros urbanos, ou seja, as observações apontadas pelo autor André de Oliveira Matumoto para o estágio de Blanka e citadas no capítulo anterior referente a caracterização deste personagem também se tornam relevantes e plausíveis para esta representação a única peculiaridade no caso do estágio de *Grassy Land* é o tímido traço de “iconografia cultural” presente a partir da implementação do monumento, supostamente sendo está uma referência a determinada civilização antiga, esculpido na formação rochosa, no entanto, a partir dos traços de composição podemos presumir que está adição parece se inspirar na herança de outras nações latino americanas do que necessariamente o Brasil.

3.6 Mestre Marcelo Pereira ou Marcelo Caveirinha

Figura 3.41: Foto do capoeirista Mestre Marcelo Pereira



Fonte: https://www.capoeiraiceland.com/en_mestre-marcelo.html

Como destacado ao longo deste capítulo, *Tekken 3* foi desenvolvido com base na placa *Namco System 12* possibilitando a programação de jogos tridimensionais, o trabalho com modelos poligonais, inclusão de cenas pre-renderizadas e o recuso de captura de movimentos. O recurso da *motion capture* ou captura de movimentos permite o registro dos movimentos de um ator corporal através do uso de uma vestimenta especial (conhecida como traje *mo-cap*, abreviação de *motion capture*) em uma determinada área previamente delimitada pelo profissional responsável pela captura.

Em entrevista para o site Tectudo, Katsuhiro Harada em poucas palavras definiu simplificadaamente como foi o contato com o ator que executou os movimentos necessários para dar a vida ao capoeirista Eddy Gordo, em suas palavras. “[...]”

encontramos o mestre Marcelo Pereira, que naquela época morava na Califórnia. Trocamos e-mails com ele e aí começamos a criar o personagem.” (TECHTUDO, 2012).

Figura 3.42: Mestre Marcelo em meio a captura de movimentos para *Tekken 3*



Fonte: https://www.capoeiraiceland.com/en_mestre-marcelo.html

Felizmente além do sucinto comentário de Harada, podemos encontrar uma entrevista do mestre Marcelo para a equipe da página *Tekken BR*, intitulada “Mestre Marcelo, o Eddy Gordo da vida real” disponível no site *CounterHit*⁹⁹. E aqui antes de tudo é válido destacar o esforço da equipe da *Namco* que apesar de trazer uma simplificação extrema (como apontado por Jesper Jull) da capoeira, contou com a consultoria e fundamentalmente a movimentação do mestre Marcelo (de fato um capoeirista brasileiro)¹⁰⁰ para o desenvolvimento do personagem, tornando esta representação potencialmente muito mais expressiva do que poderia ser com a escolha de uma figura genérica ou até mesmo com a programação de um conjunto de movimentos estritamente artificial, pré-fabricado, o que possivelmente trouxe uma maior personalidade e autenticidade ao personagem.

⁹⁹ A entrevista feita por Emerson “Fox”; Paulo “Blue Link” e Jeferson “Flunders”, está disponível em: <https://counterhit.com.br/2015/03/tekkenbr-entrevista-mestre-marcelo-o-eddy-gordo-da-vida-real/>

¹⁰⁰ O mestre Marcelo Pereira ou mestre Marcelo Caveirinha nasceu em São Paulo em 1959. Em 1984 em Oakland ele fundou a escola de capoeira intitulada “Capoeira Senzala Grande” sendo um dos pioneiros na internacionalização da arte, em 1995 a sua escola passa a ser conhecida como “Capoeira Mandinga”. Informações disponíveis no site: https://www.capoeiraiceland.com/en_mestre-marcelo.html

Agora através das palavras de Marcelo vejamos como o mesmo descreveu seu contato inicial com a equipe da empresa japonesa *Namco*:

Organizei e produzi o 1º e 2º encontro de capoeira nos EUA em 1992 e 1995, nesse último um dos participantes do evento era um funcionário da *Namco* que treinava capoeira. Ao final do evento ele veio até a mim dizendo que estava muito impressionado com o que tinha visto e disse que iria sugerir pra companhia que eles incluíssem capoeira no Jogo *Tekken*. Na época eu nem nunca tinha ouvido falar nesse jogo a não ser no *Pac-man* (também conhecido no Brasil como Come-Come) que foi produzido pela *Namco*. Dei meu cartão para o rapaz e pra ser sincero não tive muitas expectativas de ouvir de volta dele. Em meados de 95 recebi uma ligação do mesmo rapaz que pediu pra eu enviar um vídeo de capoeira pra ele. Pouco depois atendi uma ligação onde quase não conseguia entender o inglês do cara da *Namco* que falava do outro lado então resolvemos marcar um encontro. Ele veio à minha casa e perguntou se eu estava disposto a ir pro Japão na semana seguinte! Na época eu estava me recuperando de uma contusão séria no tornozelo, mas não quis perder a oportunidade e garanti que se eu não pudesse ir enviaria alguém de qualidade. Consegui adiar a viagem para duas semanas e conversei então com o mestre Espirro Mirim e disse pra ficar preparado pois se eu não tivesse bem melhor gostaria que ele fosse em meu lugar. Fiquei sem treinar nada essas duas semanas só fazendo compressas e tomando anti-inflamatório e apesar de não estar 100% resolvi ir assim mesmo. (TEKKENBR, 2015)

Marcelo traz detalhes interessantes desse primeiro contato como o de que um dos próprios aprendizes pertencia ao corpo de funcionários da *Namco*, viabilizando esse movimento, outro ponto interessante é a menção de Marcelo ao pedido do envio de “vídeos de capoeira” algo que pode ser cruzado com a citação de Katsuhiro Harada em que o mesmo menciona a “encomenda de fitas VHS” com demonstrações da arte marcial, sendo que possivelmente o próprio Marcelo pode ter fornecido este material a *Namco* em 1995. Outro momento interessante da entrevista é o de quais foram as sugestões de Marcelo para a equipe da *Namco* na caracterização de Eddy:

[...] quando terminamos o projeto das filmagens de *motion capture* os engenheiros do projeto vieram conversar comigo, me perguntaram o que mais que eu gostaria que fosse adicionado ao personagem capoeirista. Sabendo o quanto esse personagem poderia divulgar a capoeira de maneira positiva eu pedi de maneira categórica que se possível eles ajudassem a fazer o personagem da capoeira o mais autêntico possível e que ele tivesse poderes secretos que pudessem fazê-lo um incrível lutador. Acho que deu certo! (TEKKENBR, 2015)

Figura 3.43: Tela de seleção de personagens de *Tekken 3*



Fonte: Screenshot de *Tekken 3* (Namco System 12)

Figura 3.44: Golpe de Eddy com o uso da parada de mão ou *handstand*



Fonte: Screenshot de *Tekken 3* (Namco System 12)

Figura 3.45: Mais um dos golpes de Eddy usando a parada de mão



Fonte: Screenshot de Tekken 3 (Namco System 12)

Figura 3.46: Eddy executando o golpe denominado *helicopter* ou traduzindo helicóptero



Fonte: Screenshot de Tekken 3 (Namco System 12)

Seguindo com a entrevista, Marcelo revela também como foram as conversas a respeito da escolha do nome para o personagem:

Durante as discussões do projeto eles pediram sugestões de nomes que tivesse uma mistura de português com inglês. Tony Bamba foi a minha primeira escolha, mas sugeri também outras opções como Joe Faísca, Zé Spark e muitos outros. Não sei de onde tiraram o Eddy Gordo e pra ser sincero não gostei da combinação, Eddy Bamba seria bem melhor! (TEKKENBR, 2015)

É interessante notar que a equipe da *Namco* desde a gênese, planejava que o nome do personagem fosse composto por uma adaptação fonética palatável a um mercado consumidor voltado a idiomas como o inglês, sendo que a composição de um nome minimamente familiar a língua inglesa foi uma condição indispensável para a nomeação do personagem. O que à primeira vista causa uma certa estranheza aos consumidores e jogadores brasileiros, principalmente pelo nome em português (gordo) denotar um adjetivo que não tem uma ligação em comum com o ambiente da capoeira, como o próprio termo “faísca” ostentado na indumentária do personagem.

Por fim a equipe da página *TekkenBR* indaga á Marcelo quais foram as suas impressões após se deparar com a materialização do personagem na mídia, assim como se houve algum impacto para a modalidade através da repercussão da arte marcial no jogo eletrônico:

Achei que era um bom começo para a capoeira ser inserida no mundo virtual dos video games. Ao mesmo tempo que eu estava consciente que muito mais poderia ter sido feito para que ela fosse representada não só como uma luta exuberante, mas também em sua essência cultural eu fiquei muito feliz, contente e agradecido pela oportunidade que foi dada a mim e para a capoeira. [...] o jogo abriu muitas portas e trouxe muitos adeptos para a arte. Eu viajo o mundo e até hoje muita gente vem me agradecer pois conheceram a capoeira através do game. (TEKKENBR, 2015)

É interessante notar a clareza de Marcelo em sua resposta, salientando que “muito mais poderia ter sido feito” para representar a capoeira além de uma perspectiva “exuberante”, uma preocupação justificável dada a recorrência de elementos que sublinham os aspectos exóticos não apenas da arte da capoeira, como nos casos da caracterização de Richard Meyer e Eddy Gordo, mas também da própria constituição do Brasil e do brasileiro como no caso de Blanka.

A respeito da repercussão Marcelo corrobora que o jogo eletrônico se tornou um veículo relevante de divulgação da capoeira. A exemplo do sucesso desta difusão na realidade prática, ou seja, no mundo real, a sua contraparte adaptada para o mundo

ficcional e digital dos jogos eletrônicos de luta também foi eficaz, reverberando em produções posteriores de maneira indireta.

Figura 3.47: Imagens do game *Capoeira Fighter 3* onde os desenvolvedores Scott Stoddard e Adam Ford revelaram a influência de jogos como *Tekken*



Fonte: <https://cf3blog.blogspot.com/2019/04/desenvolvimento-da-franquia.html>

Figura 3.48: Análise de *Tekken 3* na revista *Ação Games*, destacando Eddy e seu “bico de papagaio”



Fonte: *Screenshot Ação Games* n° 127, 1998, p. 16

Figura 3.49: Seção de cartas da Revista Ação Games com a ilustração de Eddy feita pelo leitor Marcello de Mello Martins.

Tenho 25 anos e assinei a *Ação Games* há poucos meses – um dos motivos é sua irreverência, Frango. Só peço um favor: como ganhar dinheiro no *ISS Pro Evolution* para montar um time na Master Liga? Sei que você não vai responder, mas mesmo assim sou seu fã número 1.

Anderson Alves Simão
(São Paulo, SP)

Você sabe muito, Anderson. E não vou responder mesmo. Próximo!

Meu mano, meu amigo

Sou a irmã de um alucinado por games (Romulo Raymundo Pereira), que escreveu para vocês na edição de julho/165. Era uma carta que não tinha nada a ver e adorei o esculacho que o Frango deu nele. Também concordo que *O Retorno da Múmia* não tem nada a ver com *Tomb Raider*, mas dêem um desconto, pois ele havia acabado de chegar do cinema e estava maravilhado com o que viu. Quanto a meu irmão dar dinheiro para a concorrência, ele está certo, porque vocês não são tão bons assim e precisamos saber de tudo. Mesmo assim, te amo, Frango!

Gisele Ane Raymundo Pereira
(São João do Merity, RJ)

Não, seu irmão não está certo em dar dinheiro para a concorrência. E você não está certa em defendê-lo. E tem mais: eu não te amo. Próximo!

Gem

Meu nome é (tá lá no fim da carta), mas prefiro que me chamem de Gem. Márcia Regina (*Game da Gata*, julho/165)

Próximos!



Marcello de Mello Martins (São Fidélis, RJ) faz sua homenagem ao capoeirista brazuca

Camisetas

Quero camiseta da *Ação Games*.

Josedith Souza e Silva
(Osasco, SP)

Julio Vagner Garcia
(Fernando Prestes, SP)

Marcos César Nunes Ximenes
(Varjota, CE)

As camisetas acabaram porque distribuí todas entre amigos e parentes. Próximo!

devemos escrever para as cartas serem publicadas?

Thiago Messias Santana Reis
(Goiânia, GO)

Cartas tolas como a sua. Próximo!

Sou o Rafael Negrão Velasco, mais conhecido por Ruffles ou Pica-Pau (não pense besteira, é que meu topete é vermelho)...

Rafael Negrão Velasco
(Piraju, SP)

Você tem apelido de batata-frita, topete vermelho e eu é que vou pensar besteira. Longe disso... Próximo!

Coisa de criancinha

frango,
Você tem
tudo eu não
tenho nada
cuidado pra não
acordar com o
bico de Hele de
formiga

Rodrigo Uchôa
(São Paulo, SP)

Você tá no Pré-Primário? É que a gente faz colagens como as suas no prezinho... Outra coisa: você me ama, né? Pois vive me escrevendo. Mas sou comprometido.

10

Cartas

AÇÃO GAMES • SET 2001 www.agames.com.br

Fonte: Screenshot *Ação Games* nº 167, 2001, p. 10

Figura 3.50: Exemplos da propagação estética metodológica do Brasil negro de Eddy em outros jogos de luta eletrônicos



Fonte: materiais de divulgação dos jogos *The King of Fighters: maximum impact regulation A*; *Rage of the Dragons*; *Fatal Fury 3: road to the final victory*; *Street Fighter III: the new generation*; *Tekken 4*; *The King of Fighters XI* e *Force Five*. Colagem feita pelo autor.

O Brasil Negro constituído nas figuras de Richard Myer e Eddy Gordo traz a capoeira como principal insígnia catalizadora dessa representação, apresentando elementos pertinentes da cultura afrobrasileira, trazendo menções históricas, como no caso do contexto da gênese dessa arte marcial registrado no perfil referente a Eddy no livro *The Art of Tekken* e a presença de um capoeirista real e brasileiro para a captura dos movimentos presentes no game, proporcionando uma autenticidade e personalidade reverberadas na popularidade do personagem que assim como Blanka se tornou uma figura carismática e recorrente em cada novo título da franquia. Por outro lado, em alguns momentos o exótico ou como assinalado pelo próprio mestre Marcelo, o “exuberante” se tornou a tônica destas caracterizações em uma medida exacerbada, como no caso do

cenário e tema musical de Richard, e mais discreta como no caso da caracterização de Eddy que traz um ar místico a arte marcial afro brasileira em certos momentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito desta dissertação foi o de elucidar, mesmo que de maneira parcial (dado o alcance desta pesquisa) o que levou compositores, designers, produtores e finalmente as próprias empresas a primeiro, escolherem pela representação do Brasil e dos brasileiros nesta mídia e segundo, como estas representações foram imaginadas, desenvolvidas e finalmente implementadas nos jogos eletrônicos em questão e se houve a adesão deliberada a estereótipos para constituir estes Brasis.

Para a primeira questão, ou seja, a escolha por criar personagens brasileiros, como apresentado no item final do primeiro capítulo, o volume de representações relacionadas ao Brasil é amplamente superior a qualquer outro país da América Latina, o que não deixa de ser curioso, dado o distanciamento geográfico e cultural entre Japão e Brasil. O que pode ter contribuído para isso, talvez seja a elevação do fluxo dos *Nikkei*, devido a mudança na lei de imigração no ano de 1990. Grande parte destes imigrantes era formada por brasileiros que no Japão são conhecidos como *dekassegui* — palavra de origem nipônica designada para indicar os trabalhadores oriundos do Japão radicados no exterior que se dirigem até o Japão em busca de uma melhor remuneração — suprimindo a demanda por mão de obra em áreas de trabalho que requerem uma menor qualificação.

Essa presença numérica abundante dos *dekassegui* brasileiros, chegando a 250 mil no final da década de 1990, segundo dados do Ministério da Justiça japonês¹⁰¹ provavelmente reverberou nos mais variados setores da sociedade nipônica, o que por sua vez se encaixaria como um indício de uma certa preferência pela atribuição a tal nacionalidade por parte dos desenvolvedores à seus personagens e propriedades intelectuais, é válido e até mesmo imprescindível (principalmente para compreensão da questão central deste trabalho) ressaltar novamente que as empresas *Capcom*, *SNK* e *Namco* (localizadas em Osaka e a última em Tóquio) são responsáveis por aproximadamente um terço destas representações, sendo que somadas estas corporações são responsáveis por 14 personagens definidos como brasileiros.

A forte influência destas empresas na representação destes Brasis nos leva para a principal questão problematizada por este trabalho, (conferir se houve de fato a adesão à estereótipos para estas representações de Brasil) entre aberrações selvagens, negros

¹⁰¹ Informações estas, que estão presentes no livro *20 anos dos brasileiros no Japão* organizado pela Fundação Alexandre de Gusmão em 2010 como parte dos atos comemorativos dos vinte anos da imigração de brasileiros para o Japão. Disponível em: <https://funag.gov.br/loja/download/758-20-Anos-dos-Brasileiros-no-Japao.pdf>

capoeiristas, figuras femininas carnavalescas e até mesmo a paródia de um *dekassequi* fanfarrão obcecado por cultura oriental (Bandeiras Hattori, personagem implementado em *The King of Fighters XIV* de 2016 pela SNK), os personagens seminais observados nesta dissertação, Blanka, Richard Myer e Eddy Gordo, foram a base e o modelo de referência para outros designers e empresas, assim como se tornou material de auto referência para as suas próprias desenvolvedoras, sendo que muitos de seus elementos conceituais foram reciclados ou repaginados em personagens posteriores.

Exemplos destas reverberações são os do caso da personagem Christie Monteiro (*Tekken 4* - Namco, 2001) que foi desenvolvida a partir da base proporcionada pela performance do mestre Marcelo Pereira para a produção de *Tekken 3*; também podemos apontar o desenvolvimento do personagem Bob Wilson (*Fatal Fury 3: road to the final victory* - SNK, 1995) que não “herda” apenas os movimentos de Richard Myer mas seus elementos narrativos como a atribuição do seu estágio, o Pao Pao Cafe II, uma referência direta a Richard e ao seu restaurante/bar; já no caso de Blanka o seu movimento famigerado em que o mesmo emana eletricidade por todo o corpo é referenciado pela personagem Laura Matsuda (*Street Fighter V* – Capcom, 2016), a lutadora de jiu-jítsu também dispara cargas elétricas em alguns de seus golpes, assim como Blanka.

Cada uma destas três representações traz variados níveis de estereótipos em particular, longe de uma conclusão ou definição inequívoca, o que se pode apontar e principalmente observar é o fato de que o processo de sofisticação tecnológica, aliado ao fenômeno da globalização que proporcionou o encurtamento na comunicação e intercâmbio entre os países remotamente distantes, sem dúvida enriqueceu estas representações, vide o caso de Eddy Gordo em *Tekken 3*, como registrado por Katsuhiro Harada, que destaca como a fita de videocassete em formato VHS, foi um recurso fundamental para o processo de pesquisa para a caracterização do personagem.

O contraste com o processo de caracterização de Richard Myer, a partir dos escassos vestígios encontrados sobre a sua produção, indica que as referências obtidas pela equipe de Takashi Nishiyama no que diz respeito a capoeira deveriam ser parcas o que prejudicou o aprofundamento da adaptação da modalidade no game, apesar disso o seu design é crível aparentando de fato tratar-se de um capoeirista (em certo nível superando o design de Eddy Gordo desenvolvido cinco anos depois). O que torna esta representação (Richard Myer) não especificamente uma figura estereotipada, mas sim exótica e pitoresca é o conjunto estético complementar ao personagem, ou seja, a composição de seu estágio e principalmente de sua trilha sonora insólita.

Por fim acredito que o design e conceito mais problemático e estereotipado seja o de Blanka, considerando todo o material levantado nesta dissertação. Desde o rascunho a priori extremamente racista de Anabebe, até as mudanças e redirecionamentos para Hamablanka, com destaque para a escolha de sua coloração verde e o excêntrico comportamento do designer Akira Yasuda, a representação de Blanka talvez seja um reflexo de boa parte do receio de alguns dos indivíduos da comunidade nipônica em face a “ameaça” de um agente externo, nesse caso sintetizado pela figura do brasileiro. As palavras de Yasuda, declarando que “talvez eu seja um japonês estranho” evidencia que para além de sua atribuição de estereótipos ao outro, o mesmo a caracteriza a si mesmo e seus compatriotas por esse modo particular, apelando a retórica pejorativa do *nihonjinron*, demarcando uma diferença e estranheza, entre o Japão e o Ocidente, enfatizando uma perspectiva enviesada por um exotismo oriental, que por outro lado é refletida na constituição, caracterização e implementação de um ocidente misterioso, selvagem e animalesco, condensado na representação de Blanka.

Os estereótipos foram exaustivamente explorados nos jogos de luta eletrônicos durante a década de 1990 (período de auge técnico e de consumo de jogos do gênero) sendo este um dos elementos necessários para a reprodução da “formula de sucesso” elaborada em *Street Fighter II: the world warrior*.

Estes estereótipos foram utilizados para a simplificação de diversos traços culturais de variados países que eram representados em games do gênero. Estereótipos que atingiram níveis variados, sendo que em algumas ocasiões as representações observadas se tratavam de caracterizações sóbrias e de personalidade, enquanto outras essencialmente agressivas e caricatas. Como esperado estas representações não acontecem ao acaso, sendo que houve uma espécie de padronização que reflete o posicionamento e a influência destes países geopolítica e culturalmente, sendo o eixo “nipô-estadunidense” representado fartamente através de uma perspectiva honrosa e pomposa, assim como outras nações desenvolvidas, em contrapartida, para países apontados como emergentes, subdesenvolvidos e de terceiro mundo restam as representações de ordem da curiosidade, estranheza e misticismo.

Com o avanço e aproximação cultural entre as nações e a própria transformação do público alvo consumidor desta mídia e de toda conjuntura social do século XXI, este panorama vem se expandindo e produções como *Pocket Bravery* de 2023, lançado pelo estúdio brasileiro *Statera*, traz representações de um Brasil muito mais sólidas e representativas, já que este é um produto imaginado e desenvolvido por brasileiros,

apresentando um Brasil, com perdão da redundância, muito mais brasileiro e rico culturalmente.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. **Digital Arts and Culture conference**. Bergen: University of Bergen, 2003.

AKAGI, Masumi. アーケードTVゲームリスト国内・海外編(1971-2005). Disponível em: <https://archive.org/details/ArcadeGameList1971-2005/mode/2up>. Acesso em: 15 jun. 2025.

ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz de. **História: a arte de inventar o passado**. Bauru, SP: Edusc, 2007.

ALVES, Lynn. Rosalina Gama. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, BA, 2004.

AMORIM, Luiz Gustavo. **Produtores de Tekken dizem que revistas de capoeira inspiraram lutador brasileiro**. In: Techtudo. 11 out. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/10/produtores-de-tekken-dizem-que-capoeira-inspirou-lutador-brasileiro.ghml>. Acesso em: 4 jun. 2025

ANGLIN, Paul; WHITTA, Gary. **Fatal Fury review**. In: SUMPTER, Garth. Computer and Videogames, United Kingdom, n. 138, p. 62-63. mai. 1993.

ARAÚJO, Guilherme P.C.; BESSA, Isa Sinara F.; MONTEIRO, Gleislla S. Além de monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta. **XVIII SB Games**. Rio de Janeiro, RJ, p. 663 a 670. 2019

ARRIVABENE, Rafael; CORDEIRO, José Roberto; PERASSI, Richard. Análise dos personagens brasileiros da franquia Street Fighter – Identidade e Representação nos videogames. **Revista Interamericana de Comunicação Midiática**. Santa Maria, RS. p.253 a 274. 2019

ARSENAULT, Dominic. **Super Power, Spooky bards and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2017.

ASSIS, Bruno Monte de; COSTA, Luciana Miranda. A Amazônia nos games: preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais. **Rizoma**. Santa Cruz do Sul, RS. p. 187 a 204. 2016.

BELLO, Robson Scarassati. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores. **Café História**, 13 nov. 2017. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Acesso em: 18 out. 2022.

_____. Sobre História e Videogames: Possibilidades de análise teórico-metodológica. **XXVII Simpósio Nacional de História-Conhecimento histórico e diálogos social**. ANPUH Brasil. Natal, RN, p. 1-17, 2013.

_____. **O videogame como representação histórica:** narrativa, espaço e jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015). Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2016.

BORGES, Aline. O “lápiz cor de pele” ainda existe: colorindo antigas percepções. **Portal Assobiar**. Disponível em: <https://portalassobiar.com.br/colunistas/o-lapis-cor-de-pele-ainda-existe-colorindo-antigas-percepcoes/>. Acesso em: 14 abr. 2025

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** A máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CAMBRIDGE Dictionary. **cameo**. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/cameo#google_vignette Acesso em: 10 jun. 2025.

CAMBRIDGE Dictionary. **pagoda**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/pagoda> Acesso em: 3 fev. 2025

CAPCOM, Street Fighter II. **The Arcade Flyer Machine**. Disponível em: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/1041>. Acesso em: 9 abr. 2025.

CAPCOM. **Street Fighter II: instruction booklet**. Super Nintendo, PAL version, 1992.

CAPCOM. **Street Fighter II: instruction booklet**. Game Boy, United States, 1995.

CAPCOM/TEC TOY. **Street Fighter II: manual de instruções**. Master System, Brasil, 1997.

CAPOEIRA félag íslands. **Mestre Marcelo Caveirinha**. Disponível em: https://www.capoeiraiceland.com/en_mestre-marcelo.html. Acesso em: 20 jun.2025

CAPOEIRA Fighter 3 Blog. **Desenvolvimento da franquia**. 13 abr. 2019. Disponível em: <https://cf3blog.blogspot.com/2019/04/desenvolvimento-da-franquia.html>. Acesso em: 9 mai 2025.

CBS 8 SAN DIEGO. **Sega Centers offeres state of the art video games in 1977**. San Diego: CBS 8 San Diego, 2022. 1 video (2min. 7seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LwfeOu0QsGk>. Acesso em: 2 fev. 2025.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural. Entre práticas e representações**. Lisboa: Difusão Editorial, 1988.

_____. Defesa e ilustração da noção de representação. **Fronteiras**, Dourados, MS, v.13, n. 24, p. 15-29, jul-dez. 2011.

_____. O mundo como representação. **Estudos Avançados**. São Paulo, SP, v.5, n.11, jan-abr. 1991.

CHURCH, David. **Mortal Kombat: games of death**. Michigan: University of Michigan Press, 2022.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba, PR: Appris editora, 2017.

DEWEY, John. **A criatura viva/ Substância e forma**. In: DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2010, p. 59-84/215-258.

DOGRUEL, Leyla; JOECKEL, Sven. Video game rating systems in the US and Europe: Comparing their outcomes. **The international communication gazette**. United Kingdom, v. 7, n. 75, p. 672-692. nov. 2013.

DONOVAN, Tristan. **The History of Video Games**. Lewes: Yellow Ant, 2010.

DWYER, Nick. **Interview: Street Fighter II's Yoko Shimomura**. Red Bull music academy. 18 set. 2014. Disponível em: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/09/yoko-shimomura-interview>. Acesso em: 22 abr. 2025.

EURÍSTENES, Poema; MACHADO, Marcell; FERES JÚNIOR, João. Representação de gênero e raça em videogames. **Textos para discussão GEMAA**. Rio de Janeiro, RJ, n. 17, p. 1-23, 2018.

FALCÃO, Pedro. **Diggin' in the carts**: Ep. 3 – O fim de uma era. Red Bull.com. 28 mar. 2017. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/diggin%E2%80%99-in-the-carts-ep.-3-%E2%80%93-o-fim-de-uma-era>. Acesso em: 22 abr. 2025.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote: Novas Tecnologias na Educação**. Rio Grande do Sul, v.11, n. 1, p. 1-9, 2013.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador, BA: EDUFBA, 2018.

GADDIS, John Lewis. **Paisagens da história**: como os historiadores mapeiam o passado. Rio de Janeiro, RJ: Editora Campus, 2003.

GINZBURG, Carlo. **Sinais: Raízes de um paradigma indiciário**. In: ___, Carlo. **Mitos, Emblemas, Sinais: morfologia e História**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1989. p. 143-179.

GLANCEY, Paul. **The Complete History of Computer and Video Games**. London, United Kingdom: Emap Images, 1996.

GREENING, Chris. **VGMONLINE Toshikazu Tanaka interview: the king of fighters**. Disponível em: <http://www.vgmonline.net/toshikazutanakainterview/>. Acesso em: 12 jun. 2025.

HARPER, Todd. **The culture of digital fighting game: performance and practice**. New York, New York: Routledge, 2014.

HERREJÓN, Guillermo Fernando Rodríguez (org). **Historia y Videojuegos. Istor: Revista de Historia Internacional**. Ciudad de México: CIDE, n. 93. dez. 2023.

HOSCH, William L. electronic fighting game. **Britannica**. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/electronic-fighting-game>. Acesso em: 30 jan. 2025.

HULL, Jerald; MURAGUCHI, Rodolfo; YOUNG, Rich; SMITH, Elena A. **The Art of Tekken**: a complete visual history. Mt. Laurel, New Jersey: Dynamite Entertainment, 2019.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo, SP: Editora Perspectiva S.A., 2000.

HUTCHINSON, Rachel. **Japanese culture through videogames**. Abingdon, Oxon: Routledge, 2019.

ISHI, Angelo. **Reflexões sobre os 20 anos do movimento “dekassegui” – a perspectiva de um brasileiro radicado no Japão**. In: **20 anos dos brasileiros no Japão**. Brasília – DF: Fundação Alexandre Gusmão, 2010. p. 11-20.

IMDB (Internet Movie Database). **Rocky realise info**. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0075148/releaseinfo/?ref=tt_ov_rdat. Acesso em: 3 fev. 2025.

IMDB (Internet Movie Database). **Street Fighter**: a última batalha. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0111301/>. Acesso em: 23 fev. 2025.

INTERNET Archive. **Sega Arcade History (Famitsu DC)**, 27 ago. 2019. Disponível em: <https://archive.org/details/segaarcadehistoryfamitsudc/page/n33/mode/2up>. Acesso em: 3 fev. 2025.

INTERNET Archive. **Tekken 3**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20100416223058/http://www.bandainamcogames.co.jp/am/vg/tekken3/>. Acesso em: 12 jun. 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, SP: Aleph, 2009.

_. **Game Design as Narrative Architecture**. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (org). **First Person**: New media as Story, Performance and Game. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. p. 118-130.

JULL, Jesper. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

KHALED JR, Salah H. **Videogame e Violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo. Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira, 2018.

LEONE, Matt. The Man Who Created Street Fighter. **1up.com**. 14 dec. 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120113035617/http://www.1up.com/features/the-man-who-created-street-fighter>. Acesso em: 3 fev. 2025.

LOGUIDICE, Bill; BARTON, Matt. **Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most influential Games of All Time**. Burlington: Elsevier, 2009.

LÜBBE, Hermann. Esquecimento e historicização da memória. **Estudos históricos**. Rio de Janeiro, RJ, v. 29, n. 57, p. 285-300. jan-abr. 2016.

LUCCAS, Eduardo Antônio Raga; CHIADO, Marcus Vinicius Garret. **Jogos anos 80**. n. 21, p. 23-38. 2019.

MACKIE, Drew. If his name is Blanka, why is he green? **Thrilling tales of old video games**. 10 jun. 2022. Disponível em: <https://www.thrillingtalesofoldvideogames.com/blog/blanka-name-origin-street-fighter-ii>. Acesso em: 11 abr. 2025.

MADUREIRA, Erika Urakawa. Estereótipos brasileiros nos jogos de luta. **XI Seminário SJEEC**. Salvador, BA, p. 27 a 37. 2015.

MARTA, Felipe Eduardo Ferreira. **A memória das lutas ou o lugar do “DO”**: as artes marciais e a construção de um caminho oriental para a cultura corporal na cidade de São Paulo. Tese (Doutorado em História) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, SP, 2009.

MATUMOTO, André de Oliveira. **A construção da brasilidade em *Street Fighter II***: uma perspectiva sociosemiótica. São Paulo: USP, Estudos do texto e do discurso: perspectivas contemporâneas, p. 109-133, 2022.

MCCALL, Jeremiah. **O arcabouço estrutural do espaço-problema histórico: jogos como fontes históricas**. In: RIBEIRO, Felipe Augusto; CARVALHO, Leonardo Dallacqua de (org). **Videogames e jogos eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para História**. São Luís, MA: Editora UEMA, 2024. p. 84-116.

MELO, Vitor Fernando Matias; COSTA, Marcella Albaine Farias da. **O processo de gamificação e a potencialidade na aula de história**. In: RIBEIRO, Felipe Augusto; CARVALHO, Leonardo Dallacqua de (org). **Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a História**. São Luís, MA: Editora UEMA, 2024. p. 305-329.

MELLO, João Manuel Cardoso de; NOVAIS, Fernando A. **Capitalismo tardio e sociabilidade moderna**. In: NOVAIS, Fernando A; SCHWARCZ, Lilia Moritz (org). **História da vida privada no Brasil: Contrastes da intimidade contemporânea**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1998. p. 559-786.

NAMCO. **Tekken 3 instruction manual**. Playstation. USA, 1998.

NAPOLITANO, Marcos. **Fontes audiovisuais: a História depois do papel**. In: PINSKY, Carla Bassanezi. **Fontes Históricas**. 2ed. São Paulo, SP: Contexto, 2008. p. 235-289.

NEWMAN, Michael Z. **Atari Age: the emergence of video games in America**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2017.

OLIVEIRA, André Luis. **Do Capoeira para a Capoeira**: reflexões etimológicas e existenciais. *Motricidades*, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 355-363, set.-dez. 2021.

OLIVEIRA, Lúcia Lippi. **A nação brasileira**. In: _____. **A questão nacional na Primeira República**. São Paulo, SP: Brasiliense, 1990. p. 77-187.

PAULA, Cássio Remus de. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. **Aedos**: Revista do corpo discente do PPG História da UFRGS. Porto Alegre, RS, v. 9, n. 21, p. 265-289, dez. 2017.

_____. **Videogames, história e ciência**: análises sobre o totalitarismo nacional socialista na franquia de jogos eletrônicos wolfenstein, de castle wolfenstein (1981) a wofenstein II: the new colossos (2017). Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2023.

PERRON, Yolande. **Vocabulaire du Jeu Vidéo**. Montréal: Office québécois de la langue française, 2012.

RÊGO, Waldeloir. **Capoeira Angola**: ensaio socioetnográfico. Salvador: Fundação Gregório de Matos, 2015

RICOUER, Paul. **A Memória, a História, o Esquecimento**. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2007.

ROSENZWEIG, Roy. **Clio Wired**: The future of the past in the digital age. Chichester, West Sussex: Columbia University Press, 2011.

ROUND 1: Akira Yasuda, Part 2. **Capcom Fighters Network**. Disponível em: <https://game.capcom.com/cfn/sfv/column/100957>. Acesso em: 30 jan. 2025.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra; BEZERRA, Rafael Zamorano. Memórias sensíveis da guerra e a percepção da história em narrativas de jogos de videogames. **Estudos históricos**. Rio de Janeiro, RJ, v. 36, n. 78, p. 201-224. jan-abr. 2023.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra. O Antropoceno e a sua relação com a história dos games. **Topoi**. Rio de Janeiro, RJ, v. 24, n. 54, p. 747-769. set-dez. 2023.

SANTOS, Dominique Vieira Coelho dos. Acerca do conceito de representação. **Revista de Teoria da História**. Goiás, v. 6, n. 2, p. 27-53, dez. 2011.

SANTOS, Leandro Viana Villa dos. **A Nacionalidade em jogo**: Representações do Brasil em jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) - Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, BA, 2012.

_____. O Brasil Contado em Rounds: Representação de uma Nação em jogos digitais de luta estrangeiro. **X SB Games**. Salvador, BA, p. 1 a 9. 2011

SAPIR, Edward. **Cultura “autêntica” e “espúria”**. In: PIERSON, Donald (org.). **Estudos de Organização Social**. São Paulo, SP: Livraria Martins Editora, 1949, p. 282-311.

SASAKI, Elisa Masae. **Nihonjinron**: teorias da japonicidade. São Paulo: USP, Estudos Japoneses, n 31, p. 11-25, 2011.

SILVA, Alberto da Costa. Quem fomos nós no século XX as grandes interpretações do Brasil. In: MOTA, Carlos Guilherme. **Viagem incompleta**: a experiência brasileira (1500-2000): a grande transação. São Paulo, SP: Editora SENAC, 2000. p. 17-41.

SNK Wiki. **Fatal Fury: king of fighters**. Disponível em: https://snk.fandom.com/wiki/Fatal_Fury:_King_of_Fighters. Acesso em: 26 mai. 2025.

SNK. **Fatal Fury user’s manual**. Neo Geo Advanced Entertainment System. USA, 1991.

SNK Wiki. **Richard Meyer**. Disponível em: https://snk.fandom.com/wiki/Richard_Meyer. Acesso em: 26 mai. 2025

STREET Fighter series history. **Street Fighter.com**. Disponível em: <https://www.streetfighter.com/ja/35th/history.html>. Acesso em: 20 abr. 2025

STREET Fighter II Developer’s Interview. **Capcom Fighters Network**. Disponível em: <https://game.capcom.com/cfn/sfv/column/132595> . Acesso em: 13 abr. 2025.

TAKARA. **Fatal Fury instruction booklet**. Super Ninetndo, USA, 1992.

TAKARA. **Fatal Fury instruction manual**. Sega genesis. USA, 1993.

TEKKEN Brasil. **TekkenBR entrevista Mestre Marcelo, o Eddy Gordo da vida real**. In: Counterhit. 6 mar. 2015. Disponível em: <https://counterhit.com.br/2015/03/tekkenbr-entrevista-mestre-marcelo-o-eddy-gordo-da-vida-real/>. Acesso em: 5 mai. 2025.

TEKKEN Wiki. **Eddy Gordo**. Disponível em: https://tekken.fandom.com/wiki/Eddy_Gordo#Appearance. Acesso em: 3 jun. 2025

TEKKEN Wiki. **Tekken 3**. Disponível em: https://tekken.fandom.com/wiki/Tekken_3/Gallery. Acesso em: 3 jun. 2025.

THABET, Tamer. Os jogos como uma disciplina humanística. **Revista Alere**. Tangará da Serra, MT, v.7, n. 7, p. 183-189. jul. 2013.

THE Arcade Flyer Archive. **Tekken 3**. Disponível em: <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/2000#gallery->. Acesso em: 16 jun. 2025.

TOKYO Game Story. **Garou Densetsu/ Last Resort + Sticker, Reg & Spin. Card CD Original Soundtrack OST Japan Fatal Fury**. Disponível em:

<https://tokyogamestory.com/en/cd-ost/7442-garou-densetsu-last-resort-sticker-regspincard-cd-original-soundtrack-ost-japan-fatal-fury-4988013426139.html> . Acesso em: 12 jun. 2025.

____; PACHECO, Mara. Three postmodernists heroes/ antiheroes in the video game. **Revista Alere**. Tangará da Serra, MT, v. 10, n. 2, p. 125-136. dez. 2014.

VELLOSO, Monica Pimenta. **Modernismo no Rio de Janeiro: turunas e quixotes**. Petrópolis, RJ: KBR, 2015.

VENTURA, Roberto. **Estilo, Raça, Natureza**. In: __. **Estilo Tropical – história cultural e polêmicas literárias no Brasil 1870-1914**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1991, p. 17-68.

VIANNA, Roberta dos Guimarães; URBINATI, Keith Sato; PAULO, Anderson Caetano. **Análise técnico-tática da capoeira competitiva de alto rendimento**. Conexões, Campinas, v. 21, 2023

VIEIRA, Amanda Vitória. **Persistências e discontinuidades sobre o uso dos sapatos como símbolo de distinção para a população negra paulistana**. Campinas, São Paulo: ANPOCS 47º encontro anual UNICAMP, 2023.

WARE, Nicholas. **“You must defeat Shen Long to stand a chance”**: Street Fighter, race, play and player. Tese (Mestrado em Artes) – College of Bowling Green State University, Ohio, 2010.

A disponibilização ao público, bem como a reprodução desta dissertação/tese, atende ao disposto no artigo 99 do Regulamento do Programa de Pós-Graduação em História da UFGD e no Termo de autorização e declaração de distribuição não exclusiva para publicação no Repositório institucional da UFGD, por mim assinado e enviado à Biblioteca Central da UFGD e à Secretaria do PPGH.

Assinatura digital, preferencialmente *gov.br*, do pós-graduando



Documento assinado digitalmente
LEONARDO BETONI DE MENEZES
Data: 23/09/2025 22:37:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>