

A NACIONALIDADE EM JOGO: O BRASIL REPRESENTADO EM *STREET FIGHTER II*

07/2006

Leandro Viana Villa dos Santos
Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia
E-mail – lvvsb@hotmail.com

GT 1 - Jogos eletrônicos e narrativas

Resumo

Este trabalho verifica que as caracterizações de Brasil e de brasileiro expostas no jogo eletrônico Street Fighter II (1991) remetem às primeiras representações encontradas em narrativas de viagem quinhentistas sobre a terra que viria a ser denominada de Brasil e sobre seus habitantes. É demonstrado que o imaginário plasmado no período colonial aparece na temporalidade pós-colonial, ainda servindo a propósitos semelhantes, construindo alteridades e fantasiando a origem de uma identidade. Street Fiftger II não se configura apenas como um jogo ingênuo, um entretenimento, podendo ser lido também como um jogo de poder político-econômico entre nações, multinacionais e mercados.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, narrativas nacionais, representação, estereótipo, identidades.

O lançamento de *Street Fighter II* – 1991 – (anexo1) redefiniu a produção na mídia videogame, devido ao cuidado apresentado nas construções de suas personagens. Estas passaram a possuir enredos mais detalhados e identidades mais caracterizadas, definidas a partir de fatores como as suas nacionalidades. *Street Fighter II* foi o primeiro jogo de distribuição multinacional a possuir um brasileiro entre as suas personagens, Blanka. Além do brasileiro de nome tão hispânico, o jogo possui três estadunidenses, dois japoneses, dois tailandeses, uma chinesa, um soviético, um indiano e um espanhol. *Street Fighter II* consiste em um tour pelos países dessas personagens, nos quais o jogador, após ter escolhido uma delas, enfrenta as demais (anexo 2). O que é mais peculiar no jogo são as representações dessas nacionalidades, sobretudo, para o interesse desse trabalho, a brasileira. A perspectiva de leitura a ser adotada parte da seguinte afirmação de Stuart Hall.

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um *discurso* – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos (1999, p.50).

No jogo, cada país é exposto a partir de um número de cenários compatível com o número de suas personagens, cabendo ao Brasil apenas um. A representação de Brasil é a de casebres sobre palafitas à beira de um rio, tendo à sua frente alguns ribeirinhos, um enorme peixe, uma grande cobra sobre uma árvore e alguém que tira fotos – aparentemente um turista (anexo 3). Uma outra representação nacional também desperta a atenção devido à sua caracterização: a Índia é apresentada como sendo um templo do deus Ganesha habitado por elefantes (anexo 4). Índia e Brasil, ex-colônias européias, já classificadas como terceiro mundo, formam o exótico no mapa-múndi apresentado, locais subdesenvolvidos onde a briga de rua existe sem ruas, sem uma urbanização aparente.

Ambas as representações são bastante distintas das de Japão e Estados Unidos, países dos produtores do jogo e seu principal mercado consumidor. Ambos são representados por cenários que, ao contrário do Brasil e da Índia, reforçam de maneira positiva as suas imagens nacionais.

A representação de Japão é constituída a partir dos cenários de Ryu e de Edmond Honda. O primeiro aparece sobre um tablado de madeira tendo ao fundo construções tradicionais (anexo 5), contudo a idéia de tradição é mais aparente no outro cenário. Honda, um lutador de sumô, esporte tradicional e popular no Japão, surge em um banho público modernizado, tendo ao fundo imagens de um samurai, do Monte Fuji e da Bandeira do Sol Nascente – símbolo da marinha japonesa, bastante difundido durante a Segunda Guerra Mundial, proibido com a derrota do Japão e retomado posteriormente (anexo 6 e 7). Além dos cenários, o Japão também se faz perceber pela perspectiva nipocêntrica do mapa-múndi do jogo (anexo 2).

As representações de Estados Unidos são expostas a partir dos cenários do boxeador Balrog (anexo 8), de Ken (anexo 9) e de Guile (anexo 10). O primeiro deles é o de uma rua de Las Vegas, representação de um imaginário relacionado ao Show business, componente presente e constantemente afirmado na cultura estadunidense. O segundo deles, o de

Ken, é o de um porto, tendo embarcações ao fundo. O porto como portal, limite de uma nação, está no imaginário plasmado pelo jogo bem protegido pela personagem. O último dos cenários é o de Guile, um militar que se apresenta em uma base da Força Aérea, tendo ao fundo um F-16 municiado e outros militares, sendo um deles uma sensual loira, que se divertem assistindo a luta. Tal cenário reforça a idéia de poder bélico dos Estados Unidos, além de direcionar a representação do feminino à idéia de um ornamento sexual.

As representações nacionais em *Street Fighter II* não se limitam apenas aos cenários do jogo, mas também se estendem aos corpos das suas personagens. Todas as personagens do jogo são expostas através de caracterizações de corpos acentuadamente humanos, com exceção de duas, o brasileiro, Blanka e o indiano Dhalsim. Essas personagens, por serem as únicas representantes de suas nações representam as suas comunidades nacionais, sendo no imaginário do jogo os corpos nacionais do Brasil e da Índia. Outro fator é peculiar nas caracterizações dos corpos das personagens: a semelhança de Ryu e Ken, protagonistas de *Street Fighter II* e lutadores com características idênticas, possuindo as mesmas habilidades de combate (anexos 11,12,13,14,15 e16). Ambos representam um traço de união entre Japão e Estado Unidos. A similaridade dessas personagens indicia o interesse da produtora do jogo – a Capcom, uma multinacional – em não forjar uma coesão de uma nacionalidade específica, mas a de distintos mercados. O que reforça a idéia de uma posição menos privilegiada no jogo para as nações que não participam do seu mercado.

Dhalsim e Blanka, tomando como parâmetro o humano, possuem seus corpos deformados, diferentes, compondo não só uma representação exótica, mas também pejorativa deformada. O Indiano no jogo é um ser dotado de uma incrível capacidade elástica de esticar suas pernas e braços e capaz de cuspir fogo (anexos 17,18 e 19). O brasileiro é uma criatura bestial coberta de pêlos verdes com cabelos alaranjados, presas e garras (anexo 20,21 e 22). As duas caracterizações, o deslocamento do corpo das duas nações para um lugar distinto de quem as representa, fazem lembrar um modo de discurso de dominação bastante conhecido por países que já foram colônias. Em um fragmento do capítulo três do livro *O local da Cultura*, de Homi Bhabha, são encontradas as seguintes afirmações sobre o processo de colonização:

A construção do sujeito colonial no discurso e no exercício do poder colonial através do discurso exigem uma articulação das formas da diferença – raciais e sexuais. Essa articulação torna-se crucial se considerarmos que o corpo está sempre simultaneamente (mesmo que de modo conflituoso) inscrito tanto na economia do prazer e do desejo como na economia do discurso da dominação e do poder (1998, p.107).

O objetivo do discurso colonial é apresentar o colonizado como uma população de degenerados com base na origem racial de modo a justificar a conquista e estabelecer sistemas de administração e instrução (Bhabha, 1998, p.111).

A idéia de uma função pedagógica, da instrução de uma alteridade como uma idéia de subalternidade, não deve ser desconsiderada na análise do jogo, pois deve ser lembrado que o seu grande público é o infante-juvenil, ainda em formação. Ressalta-se que, nele, a relação entre Poder e instrução

não se dá de maneira que cause uma situação de incomodo em seu público, mesmo aos brasileiros, mas, ao contrário, prazer. Sobre a relação estabelecida entre Poder e prazer, Michel Foucault explicita, em seu texto, *Verdade e Poder* que:

O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais que uma instância negativa que tem por função reprimir (1992, p. 8).

Até esse ponto, conduziu-se uma leitura de *Street Fighter II*, como algo já resultado, observando as relações de Poder existentes em representações já constituídas. Contudo, agora, interessa observar quais instrumentos discursivos estão presentes e foram matrizes para que fossem plasmadas as representações de Brasil e de brasileiro.

A caracterização de Brasil como local selvagem, permeado por avantajados animais e habitado por criaturas bestiais faz ecoar discursos dos primórdios de sua colonização. A idéia de que imagens matríciais construídas no início da colonização estariam sendo reproduzidas até o período pós-colonial foi levantada por Eneida Leal Cunha, em seu texto *Ainda a carta de Pero Vaz de Caminha*. Referindo-se a citada carta, ela diz que:

Nela podemos encontrar, se não a origem das coisas, da literatura ou da brasilidade, certamente alguns possíveis começos de significações culturais que ainda hoje retornam, como uma repetição compulsiva e permanente, embora sempre diferenciada, de uma mesma cena; ou talvez cenas que são matrizes da identidade pós-colonial (1995, p.19).

Uma retomada da Carta de Caminha e de outras narrativas quinhentistas, da denominada literatura de viagem, torna-se agora necessária para que se possa perceber se essas matrizes ainda poderiam estar influenciando a representação de Brasil, no final do século XX.

A escrita eurocêntrica dessas narrativas se deu após um momento de migração de imaginário. No período anterior da chegada europeia ao local que ficou conhecido como América, o imaginário relacionado ao fantástico do europeu quatrocentista estava direcionado para o Oceano Índico e para as regiões que o cercavam. Com o tempo e com o conseqüente conhecimento adquirido sobre essa localidade, ocorreu sua desmistificação. Ao chegar no Continente Americano, o europeu trouxe consigo o antigo imaginário, realizando um deslocamento. Sobre esse processo, Laura de Mello e Souza, no primeiro capítulo de seu livro *O diabo e a Terra de Santa Cruz*, nos expõe que:

Nesta perspectiva, parece lícito considerar que, conhecido o Índico e desmistificado o seu universo fantástico, o Atlântico passará a ocupar papel análogo no imaginário do europeu quatrocentista – reduto derradeiro das humanidades monstruosas, do Paraíso Terreal, do Reino do Preste João, talvez – como diz frei Vicente do Salvador – do reino do próprio demo, que, aqui, travará combate encarniçado contra a Cruz e seus cavaleiros. O maravilhoso estaria fadado a ocupar

sempre as fímbrias do mundo conhecido pelos ocidentais: o mundo colonial americano seria, pois, a sua última fronteira (1986, p.25-26).

Assim, direcionando o a idéia da migração desse imaginário para a contemporaneidade, percebe-se a Amazônia Brasileira como uma região pouco conhecida, um local propício para a sua permanência, um local possível para a continuidade do que é tido como monstruoso, como exposto em *Street Fighter II*.

A Carta de Pero Vaz de Caminha, segundo Prado, apresenta uma passagem relevante para o rastreamento de imagens do não-humano na representação de Brasil. Referindo-se aos primeiros contatos com os autóctones do Novo Mundo, Caminha expõe que:

Eles porem cõ tudo andam mujto bem curados e mujto limpos e naquilo me parece ajnda mais que sam coma aves ou alimareas monteses que lhe faz ho aar mjlor pena e mjlor cabelo, que aas mansas, porque os corpos seus sam tam limpos e tam gordos e tam fremosos que nõ pode mais seer, e jsto me faz presumir que nõ teem casas ne moradas em que se colham (...) (PRADO, 1990, p.99-100).

A autora evidencia que Caminha cria em seu texto uma comparação entre o seu outro e um animal, iniciando um processo de bestialização e criando para ele um estereótipo. Contudo a imagem é a de um animal dócil e domesticável, uma boa representação para um rei expansionista. Essa representação de docilidade edênica não perdurou por muito tempo, não suportando a tensão causada entre um eu eurocêntrico e um outro que, à margem, era percebido mais detalhadamente. “[...] Conforme o novo continente começou a emergir na sua especificidade, a edenização ficou ameaçada. Novas plantas, ventos fortes, chuvaradas, mas sobretudo homens e bichos estranhíssimos, outros que os europeus” (SOUZA, 1986, p. 43).

A não aceitação da diferença cultural, com o tempo, fez com que as narrativas produzidas por europeus gerassem representações infernais dos autóctones da América. São citados como exemplos dois trechos de narrativas: uma de Pero de Magalhães Gândavo e outra de Jean de Léry.

Finalmente que são estes indios mui deshumanos e cruéis, não se movem a nenhuma piedade: vivem como brutos animaes sem ordem nem conserto de homens (...). Todos comem carne humana e têm-na pela melhor iguaria de quantas pode haver (...) – in: *Tratado da Terra do Brasil, no qual se contem a informação das cousas que há nestas partes, feito por Pero de Magalhães Gandavo*).

Imediatamente depois de morto o prisioneiro, a mulher (já disse que a concedem a alguns) coloca-se junto do cadáver e levanta um curto pranto; digo propositalmente curto pranto porque essa mulher, tal qual o crocodilo que mata o homem e chora junto dele antes de comê-lo, lamenta-se e derrama fingidas lágrimas sobre o marido morto mas na esperança de comer-lhe um pedaço (...). E então, incrível crueldade, assim como os nossos caçadores jogam carniça aos cães para torná-los mais ferozes, esses selvagens pegam os filhos uns após outros e lhes esfregam o corpo, os braços, e as

pernas com o sangue inimigo a fim de torná-los mais valentes –
Jean de Léry in: *História de uma viagem feita a terra do Brasil*.

De maneira análoga a Caminha, Gandavo e Léry comparam os autóctones a animais, sendo agora permeadas essas comparações por traços de agressividade. Mesmo com o grande deslocamento temporal, a representação do nativo do Brasil embasada em semelhanças com animais tem continuidade no discurso de *Street Fighter II*. Além de ser assemelhado fisicamente com o não-humano, não possuindo fala, grunhindo, Blanka apresenta em seu estilo de luta traços de uma semelhança animalesca. O brasileiro morde seu adversário como uma fera (anexo 22), ataca formando uma bola como um tatu (anexo 21) e dá choques como uma enguia (anexo 20). O imaginário plasmado no período colonial aparece na temporalidade pós-colonial, ainda servindo a propósitos semelhantes, construindo alteridades e fantasiando a origem de uma identidade.

O jogo apresentado em *Street Fighter II* não é apenas o jogo ingênuo, um entretenimento, podendo ser lido também como um jogo político-econômico no qual países periféricos são construídos como subalternidades. *Street Fighter II* apresenta os corpos nacionais deformados dessas periferias.

As questões levantadas nesse texto não partem de uma intencionalidade de promover uma caça à *Street Fighter II* ou a qualquer outro jogo eletrônico, longe, daqui está a idéia de uma censura. Elas partem de uma vontade de debate, de se perceber discursos não a partir de dicotomias, mas como construções culturais que, para serem compreendidas, precisam ser desconstruídas e não demolidas.

Atualmente, existem raros locais para discussões acadêmicas sobre pesquisas referentes a jogos eletrônicos no Brasil; estas pesquisas ainda são observadas com grande estranhamento e os jogos quase sempre como mero entretenimento. O reconhecimento, em 2004, feito pelo Governo Federal, através do Ministério da Cultura, dos jogos eletrônicos como pertencentes aos hábitos lúdicos dos brasileiros e o seu incentivo à produção de jogos que possuam uma linguagem nacional, estabelecem novas percepções oficiais a respeito da citada mídia como veículo de afirmação identitária nacional. Para dar conta desse novo *corpus*, é necessário pensarmos em uma nova forma de construção de conhecimento interdisciplinar, vinda não da Academia para as ruas, mas de uma ação contrária, de além dos muros universitários, construindo novos caminhos.

Referências

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998. p.107.

CAMPOS, Cleiton. **Minc aberta Start** in EGM Brasil, nº 30. São Paulo: Conrad Editora, setembro de 2004.

CUNHA, Eneida Leal. **Ainda a carta de Pero Vaz de Caminha in: Quinto Império**: Revista de Cultura e Literaturas de Língua Portuguesa, nº4. Salvador: Empresa Gráfica da Bahia, 1995.p.19.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1992.

GANDAVO, Pero de Magalhães. **Tratado da Terra do Brasil, no qual se contem a informação das cousas que há nestas partes, feito por Pero de Magalhães Gandavo.**

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A editora, 1999.p.50.

LÉRY, Jean de. **História de uma viagem feita a terra do Brasil.** Rio de Janeiro: Nacional, 1926.

Capcom **Street Fighter II.** 1991.

PRADO, J.F. de Almeida. **A Carta de Pero Vaz de Caminha/ estudo crítico de J.F. de Almeida Prado;** texto e glossário de Maria Beatriz Nizza da Silva. Rio de Janeiro: Agir, 1990.p.99-100.

SOUZA, Laura de Mello e. **O diabo e a Terra de Santa Cruz, feitiçaria e religiosidade popular no Brasil colonial.** Companhia das Letras, 1986.p.25-26.

Anexos



Anexo 1 – Tela inicial



Anexo 5 – O Japão tradicional de Ryu



Anexo 3 – A representação de Brasil



Anexo 7 – O Japão modernizado de Honda



Anexo 2 – Tela de seleção de personagens



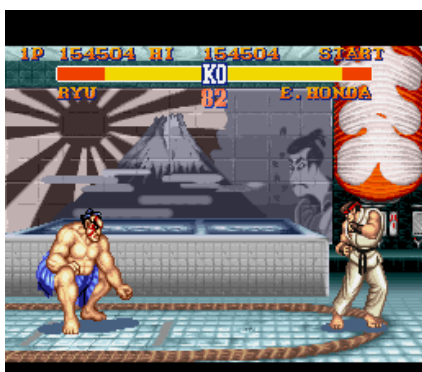
Anexo 9 – Ken, o guardião portuário



Anexo 4 – A representação de Índia



Anexo 11 –TatsuMakiSenpukuYaku de Ken



Anexo 6 – A tradição em E. Honda



Anexo 13 – Shouryuken de Ryu



Anexo 8 – Balrog e o Show business



Anexo 15 – Hadouken de Ryu



Anexo 10 – O poder bélico estadunidense



Anexo 17 – Dhalsin, um corpo exótico



Anexo 12 – TatsuMakiSenpuuKyaku de Ryu



Anexo 19 – Um corpo deformado



Anexo 14 – Shouryuken de Ken



Anexo 21 – Blanka lembra um tatu



Anexo 16 – Hadouken de Ken



Anexo 18 – Os Dhalsin cospe fogo



Anexo 20 – Blanka, o monstruoso



Anexo 22 – A animalidade de Blanka