

EM JOGOS ELETRÔNICOS, PERSONAGENS BRASILEIROS: CARACTERIZAÇÕES DE BRASIL

Leandro Viana Villa dos Santos¹

Jogos eletrônicos e narrativas.

Resumo

Abordando tanto constituições imagéticas de personagens brasileiros na indústria multinacional em Street Fighter II: The World Warrior (1991) e Tekken 3 (1999) quanto a introdução de um discurso nacional presente no Projeto Especial Jogos BR do Ministério da Cultura Brasileiro (2004), através de Iracema, o jogo (2005), esta comunicação enfoca brevemente a inserção de representações de Brasil através de personagens brasileiros na mídia jogos eletrônicos, delineando um roteiro para o estudo dessa inserção.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, personagens, nacionalidade, Brasil.

Máscaras de silício

Na atualidade, as constituições de personagens em jogos eletrônicos estão cada vez mais complexas e flexíveis. Devido à introdução da tecnologia de captação de movimentos de atores para o meio digital, personagens presentes em jogos eletrônicos podem ser pensados como novas formas de existência das antigas persona (máscaras representantes do teatro grego) através das tecnologias de silício. As caracterizações desses personagens estão intrinsecamente relacionadas a um amadurecimento tecnológico dessa mídia, tanto no que se refere ao entendimento mais comum de tecnologia – pensada como ferramenta, o surgimento de um novo videogame – quanto ao entendimento do termo como desempenho – os usos da ferramenta, como explorar o processador desse novo aparelho, criando novas possibilidades narrativas.

Desde o seu surgimento como um meio de produção industrial no início da década de 70, principalmente após a fundação da Atari por Nolan Bushnell,

¹ lvvsb@hotmail.com - Universidade Federal da Bahia.

o seguimento dos jogos eletrônicos tem sido constituído a partir de constantes aprimoramentos técnicos em seus gráficos, efeitos sonoros, enredos e narrativas. Estes aperfeiçoamentos, que estão relacionados tanto ao mercado quanto a uma constante busca do desenvolvimento técnico-artístico dessa mídia, possibilitaram a criação de personagens cada vez mais aprimorados em suas caracterizações e ações.

Se lembrarmos agora da primeira aparição do Pac-Man (1980) – referenciado como o primeiro protagonista dos jogos eletrônicos por Nic Kelman¹ – e posteriormente do Mario Bros. em *Super Mario Bros.* (1985), fazendo uma rápida genealogia dos personagens surgidos nesse meio, poderemos perceber uma acentuada marca desse aprimoramento entre ambos, no que se refere às ações desenvolvidas por estes personagens, sem contar com a diferenciação gráfica entre eles. Enquanto o jogo *Pac-man* apresenta uma continuidade da mesma ação em uma mesma tela, em *Super Mario Bros.* a continuidade da ação é dada em diferentes telas (referentes a distintas fases do jogo), acentuando o aspecto narrativo desenvolvido pelo personagem. Essa marca seria extrema se a comparação fosse entre algum dos personagens citados e uma caracterização mais recente como a de Niko Belic, protagonista de *GTA IV* (2008), jogo onde diferentes ações ocorrem no mesmo lugar, enfatizando ainda mais o aspecto narrativo desenvolvido pelo personagem.

Embora uma aproximação teórica da constituição de personagens nos jogos eletrônicos seja um caminho interessante e peculiar para seguirmos, para que essa comunicação ganhe o seu foco, é necessário que retrocedamos mais uma vez no arcabouço imagético de personagens dessa mídia, indo até o início dos anos 90. Percebo que a partir dessa década a caracterização dos personagens de jogos eletrônicos pode ser considerada mais elaborada devido à introdução de representações identitárias mais específicas e diversificadas, a exemplo de etnias e nacionalidades. Nos anos 90, a necessidade de diversificação de produtos criada pela abrangência do mercado somada a citada possibilidade de caracterização identitária gerou uma gama de representações nacionais, fazendo emergir um novo local para a encenação do imaginário da brasilidade. Um olhar sobre três emergências dessas encenações evidencia a existência de caracterizações peculiares que envolvem a questão da representação nacional em constituições do imaginário Brasil nos jogos eletrônicos.

O Brasil em pixels

A representação inaugural de Brasil na indústria multinacional dos jogos eletrônicos ocorreu com o lançamento de *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991). Neste jogo, diversas nações, delimitadas por suas bandeiras e por um mapa-múndi, são expostas a partir de um número de cenários compatível com o número de seus personagens, cabendo ao Brasil apenas um. No jogo, a representação de Brasil é marcada pela predominância de uma natureza pouco transformada e a de brasileiro, através do personagem Blanka, como monstruosa. Blanka é caracterizado graficamente como uma criatura laranja e verde, com garras, pêlos e pressas, através de um design gráfico que acentua a sua agressividade. A composição sonora de sua “voz” é constituída

por grunhidos, seus movimentos primitivos e seus golpes que se assemelham a ações de animais da fauna brasileira, como o tatu, auxiliam na constituição bestializada do personagem.

A caracterização monstruosa de Blanka expõe um imaginário, que desde a *Carta* de Pero Vaz de Caminha, constitui o Brasil como um local exótico. Assim como o escritor português da *Carta*, Blanka é uma vítima das circunstâncias que devido ao acaso, a queda de um avião quando criança, como Tarzan, Blanka cresceu na floresta. A narrativa final que surge ao terminar *Street Fighter II* com o personagem brasileiro revela que o monstro já foi humano, através de seu encontro com a sua mãe, aproximando ainda mais este personagem ao outro crescido nas savanas africanas. Em *Street Fighter II*, apenas um outro personagem aparece caracterizado por um corpo que excede o humano, o indiano Dhalsim. O Brasil, como a Índia, uma ex-colônia européia, já classificado como país subdesenvolvido, é caracterizado nessa produção, por um aparente retorno de um imaginário colonialista, como um local do inumano, do monstruoso.

Oito anos mais tarde, o jogo *Tekken 3* (Nanco, 1999) marca a emergência de uma nova possibilidade de representação de brasileiro, em mais um jogo eletrônico que faz referência às Artes Marciais. Nele, Eddy Gordo, um capoeirista negro, pode ser selecionado a partir de duas possibilidades de vestimenta: a primeira mais cotidiana (tênis, bermuda e camiseta) e a segunda mais “tradicional” (pés descalços, calça larga e camiseta, ambas de cor verde e amarela), surgindo, nas duas versões de si, com os seus cabelos trançados. Ao contrário de Blanka, Eddy Gordo, na ação do jogo, não é uma vítima das circunstâncias. Fugitivo de uma cadeia (cena presente na abertura de *Tekken 3*) Eddy busca o descobrir o responsável por prisão, movido pela vingança (cena mostrada ao se terminar o jogo com este personagem).

O penteado afro de Eddy Gordo e a sua calça larga o aproximam de um outro personagem de *Tekken 3*. Este personagem, Tiger, também um homem negro que joga capoeira, surge caracterizado com um visual setentista, usando penteado Black Power e calça boca de sino. Ao co-existirem em *Tekken 3*, as caracterizações dos dois personagens expõem um vínculo étnico entre ambos. Diferente de *Street Fighter II*, nesse outro jogo, onde não há mapa-múndi nem bandeiras delimitando territórios nacionais, o brasileiro aparece constituído por traços que vão além dos da nacionalidade, em um espaço “multicultural”, como um afro-descendente.

A terceira emergência do imaginário de Brasil através de personagens em jogos eletrônicos a ser aqui observada ocorre em 2005. Essa representação não se dá em um jogo já produzido, como os anteriormente referidos, mas a partir de uma das propostas vencedoras do 1º *Concurso de idéias originais e demos de jogos eletrônicos*, postada na página da Internet pertencente ao Ministério da Cultura Brasileiro, sendo um corpo textual no entendimento mais restrito desse termo. Em 2004, o Ministério da Cultura, já na gestão do Ministro Gilberto Gil, reconheceu os jogos eletrônicos como pertencentes aos hábitos lúdicos dos brasileiros. No mesmo ano, foi lançado o edital do citado concurso que, vinculado ao *Projeto Especial Jogos BR*, incentivaria financeiramente a produção de jogos eletrônicos nacionais. Uma das propostas vencedoras foi *Iracema, o jogo*.

A idéia de uma identidade nacional brasileira, deslocada pela indústria multinacional em *Tekken 3* com a inserção do traço afro-descendente do personagem Eddy Gordo, é reafirmada em *Iracema, o jogo*. Neste jogo, a representação nacional de Brasil volta-se ao mito de sua formação através da referência ao canônico romance de José de Alencar. É peculiar observarmos que, inicialmente, na lista publicada com as 45 propostas consideradas como as melhores da primeira etapa do citado concurso, o título referenciado foi *Iracema o game*² (proposta de Anderson Guedes) como exposto em sua sinopse: “Inspirado na obra de José de Alencar, ‘Iracema O Game’ coloca o jogador no papel da índia guerreira que, junto com sua tribo, deve impedir a invasão das terras que hoje formam o estado do Ceará”.

O título *Iracema, o jogo*, adequado às normas da língua portuguesa (com vírgula e traduzido³), surge posteriormente na lista dos projetos vencedores. A eleição de *Iracema, o jogo* no citado concurso indica a constituição de uma produção de brasilidade tanto nas propostas selecionadas quanto nos discursos oficiais de incorporação dos jogos eletrônicos à idéia de uma comunidade nacional imaginada brasileira. Essa produção de brasilidade pode ser observada na própria constituição do nome *Jogos BR* como também no discurso proferido pelo Ministro da Cultura Gilberto Gil, na abertura oficial do Eletronic Game Show, em 10 de novembro de 2004, como exemplificado nos seguintes trechos:

Estou aqui, em primeiro lugar, para selar a aproximação entre o Ministério a Cultura e o universo dos jogos eletrônicos. Venho dizendo que é preciso reconhecer o mundo dos jogos, dos games, como um universo cultural. Jogos eletrônicos reúnem um pouco de cinema, um pouco de literatura, um pouco de ação e reflexão. Mas nenhuma dessas artes explica o que é o jogo.

Somos um povo que gosta e sabe jogar. Um povo que incorporou e aprimorou os jogos vindos de fora, como o futebol. (...) Podemos jogar os jogos dos outros, transformá-los em outra coisa, e também inventar nossos próprios jogos. O Brasil inventou seus próprios jogos, como o jogo da capoeira. O jogo e a brincadeira fazem parte do nosso dia a dia. Não seria diferente com os jogos eletrônicos (...) (Brasil, 2005).

Para além do pixels, pensando a idéia de nação

Embora, os jogos eletrônicos tenham sido reconhecidos pelo Governo Brasileiro, através do Ministério da Cultura, como pertencentes aos hábitos lúdicos dos brasileiros e como constituintes de um “universo cultural” – oficializando a difundida inserção cultural dessa mídia no país – e espaços de discussão venham surgido nos últimos anos – percebe-se que os jogos eletrônicos ainda causam estranhamento para o público em geral, sendo observados muitas vezes como mero entretenimento de massa.

É justamente pelo fato dos jogos eletrônicos se constituírem como uma mídia direcionada para o consumo de massa e entretenimento que esse campo se torna tão relevante e peculiar para a produção de estudos. A representação de Brasil e de personagens brasileiro em jogos eletrônicos são percebidas por mim como constituintes de um lugar privilegiado para a observação da

construção do imaginário Brasil na contemporaneidade, tanto pelo olhar estrangeiro quanto pelo nacional, sobretudo no que se refere à constituição corporal dessas personagens. Essas representações são construídas sob a marca do ficcional na qual como apontado por Stuart Hall:

(...) os signos parecem adquirir seu valor ideológico pleno – parecem estar abertos à articulação com discursos e sentidos ideológicos mais amplos – no nível dos seus sentidos “associativos” (ou seja no nível da conotação) - pois aqui os sentidos *não* são aparentemente fixados numa percepção natural (ou seja, eles não estão plenamente naturalizados) e a fluidez de seu sentido e associação pode ser mais completamente explorada e transformada (HALL, 2003, p.395).

A abordagem anteriormente feita às caracterizações de personagens brasileiros em jogos eletrônicos é aqui relacionada a uma percepção da idéia de nação compartilhada por autores como Benedict Anderson, Etienne Balibar e Stuart Hall. A percepção de que a nação se constitui como uma comunidade imaginada - ou fictícia -, sendo uma cultura nacional uma produção de significações que afirmam a sua própria identidade. “Parto de que a nacionalidade, ou, como talvez se prefira dizer, devido às múltiplas significações dessa palavra, *nation-ness*, bem como o nacionalismo, são artefatos culturais de um tipo peculiar” (ANDERSON, 1989, p.12).

Contudo como percebido através das constituições dos personagens brasileiros anteriormente abordados, a constituição imaginária de uma determinada nacionalidade, como a brasileira, é também plasmada pelo olhar de seu outro, fora de seu território físico-geográfico, sendo o Brasil e o corpo brasileiro também imaginados por/em outras nações através de distintas mídias, entre elas, os jogos eletrônicos. Essas percepções sobre a idéia de nação se tornam relevantes ao considerarmos os jogos eletrônicos como um novo local produtor de representações de imaginários nacionais, sendo este viés uma possibilidade de estudo dessa mídia.

Notas

1 – Declaração feita no documentário do Discovery Channel *A Era do videogame*.

2 – <http://www.jogosbr.org.br/past/page2>. Acessado em: 19/03/2006.

3 – <http://www.jogosbr.org.br/past/page3>. Acessado em: 19/03/2006.

Referências

ALENCAR, José Martiniano de. *Iracema*. Porto Alegre: L&PM, 1999.

AMANCIO, Tunico. *O Brasil dos Gringos: imagens do cinema*. Niterói: Intertexto, 2000.

ANDERSON, Benedict . *Nação e consciência nacional*. Tradução Lólio Lourenço de Oliveira. São Paulo: Ática, 1989.

BRASIL. Ministério da Cultura. Projeto Especial/ Jogos eletrônicos. Brasília, DF, 2004. Disponível em : http://www.cultura.gov.br/projetos_especiais/jogos_eletronicos/index.html. Acessado em: 30 jul.2005.

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

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso* Trad.. Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

GIL, José. *Monstros*. Tradução José Luís Lima.Lisboa: Relógio D'Água, 2006.

HALL, Stuart. *Da diáspora*: identidades e mediações culturais. Organização de Liv Sovik; Tradução de Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representações da UNESCO no Brasil, 2003.

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

SILVA. Tomaz Tadeu da. et al. *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Tradução e organização Tomaz Tadeu da Silva . 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. *Identidade e diferença*: a perspectiva dos estudos culturais Tradução e organização Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis:Vozes, 2000.

STREET FIGHTER II: The World Warrior. Produção: Capcom. Osaka: Capcom, 1991.

TEKKEN 3. Produção: Namco Ltd. Tóquio: Namco Ltd., 1999.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e seus monstros*. Lisboa: Nova Veja, 2004.

WALLERSTEIN, Immanuel & BALLIBAR, Etienne. *Rave, Nation, Class*: ambiguous identities. London & New York: Verso, 1991.