

Homens verdes da Amazônia: o discurso fantástico sobre os “ribeirinhos” nos games “*Darkstalkers: The Night Warriors*” e “*Street Fighter II: The World Warrior*”

Bruno Monte de Assis¹
Luciana Miranda Costa²

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar a construção do discurso presente nos games “*Darkstalkers: The Night Warriors*” e “*Street Fighter II: World Warriors*” (SFWW) sobre os sujeitos sociais que vivem na beira dos rios da Amazônia, mais conhecidos como “ribeirinhos”. Estes jogos, do gênero “luta” (ROGERS, 2010), apresentam personagens lutadores, habitantes da região, representados como criaturas fantásticas de coloração predominantemente verde. Parte-se da premissa que os jogos apresentam elementos como a estética e a narrativa dos personagens, os cenários de luta e o escopo de ações possíveis ao jogador, que resultam em uma circularidade nas formas representativas da região. Como consequência, ratificam-se discursos e estereótipos historicamente construídos sobre os sujeitos da Amazônia. A investigação foi fundamentada em pesquisa documental e bibliográfica além de aporte teórico encontrado principalmente no *modelo de jogo digital* (PINHEIRO, 2007) e na *retórica processual* (BOGOST, 2007; 2008).

Palavras-chave: Comunicação. Amazônia. Games. Discurso. Retórica Processual.

Abstract

The objective of this paper is to analyze the construction of this discourse in the games "Darkstalkers: The Night Warriors" and "Street Fighter II: World Warriors" (SFWW) about people who live on the shore of the Amazon rivers, better known as "ribeirinhos". These games of the "fight" genre (Rogers, 2010), show fighters, local residents, represented as fantastic creatures predominantly green. It starts with the premise that the games have elements such as aesthetics and narrative of the characters, scenarios of struggle and the scope of possible actions the player, resulting in a circularity in representative forms of the region. As a result, if ratified, discourses and stereotypes historically built about the subjects of the Amazon. The research was based on documentary and bibliographical research as well as theoretical support mainly found in digital game model (PINHEIRO, 2007) and procedural rhetoric (Bogost, 2007; 2008).

Keywords:

Communication. Amazon. Games. Discourse Analysis. Procedural Rethoric.

¹ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (PPGCOM-UFPA). E-mail: bruno.monte.assis@gmail.com.

² Professora Doutora do Departamento de Comunicação Social da UFRN e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (PPGCOM-UFPA). Email: lmiranda@ufpa.br.

Introdução

A Amazônia é historicamente reconhecida por inúmeras representações oriundas de olhares externos a ela, em sua maioria carregadas de estereótipos³ e sentidos relacionados a interesses políticos e econômicos que corroboraram com projetos de ocupação, exploração e “desenvolvimento” da região (AQUINO, 2011). Nos primeiros processos de ocupação da Amazônia - oriundos de Estados europeus abrindo frentes de expansão e exploração, e da Igreja Católica, preocupada em “aumentar seu rebanho de fé” (NEVES, 2010) - já se propagavam discursos fantásticos que chamavam a atenção para a região, como a *Lenda das Amazonas*⁴ e a *Lenda do El Dorado*⁵ (AQUINO, 2011).

Essas representações, segundo Neves (2010, p.2) fazem parte de “estratégias de dominação”, que modificaram-se ao longo do tempo em suas formas e conteúdo, mas sempre de acordo com a especificidade dos interesses que surgiam sobre a região, fossem práticas coloniais europeias, ações de extrativismo da floresta, fluxos de migração para ocupação (como na década de 70), construção de grandes projetos, expropriação de terras dos habitantes, desmatamento, grilagem, mineração e diversas outras práticas destrutivas (RIBEIRO, 1995; COSTA, 1996; LOUREIRO, 2001; CUNHA et al, 2008). As imagens criadas cumpriam o papel de fazer circular sentidos estereotípicos sobre a Amazônia e sobre seus habitantes no imaginário popular, de modo a justificar as ações predatórias, independentemente de quais fossem;

³ “Pode-se definir estereótipo como sendo generalizações ou pressupostos, que as pessoas fazem sobre as características ou comportamentos de grupos sociais específicos ou tipos de indivíduos. O estereótipo é geralmente imposto, segundo as características externas, tais como a aparência (cabelos, olhos, pele), roupas, condição financeira, comportamentos, cultura, sexualidade, sendo estas classificações (rotulagens) nem sempre positivas que podem muitas vezes causar certos impactos negativos nas pessoas”. Disponível em <http://www.infoescola.com/sociologia/estereotipo/>. Acesso em 22/10/2015.

⁴ Na mitologia grega há narrativas sobre mulheres que compunham uma nação de guerreiras que tinham como característica a utilização de arco e flecha e andavam a cavalos. A referência à região amazônica, inclusive no próprio nome, seria pelo fato de que em algumas etnias indígenas, as mulheres eram vistas sem a companhia de homens e caçavam utilizando arco e flecha. Para mais informações, ver: http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/as_subversivas_e_sedutoras_amazonas.html e <http://www.infoescola.com/mitologia/a-lenda-das-amazonas/>.

⁵ A lenda do El Dorado tem origem na apropriação de narrativas indígenas pelos viajantes europeus acerca de um local sagrado dentro da floresta amazônica, em que o ouro era farto e o povoado tomava banho com ouro em pó. Essa narrativa funcionou como um vetor para a construção de um imaginário acerca da riqueza e diversidade da região amazônica. Para mais informações, ver: http://www.latinamericano.jor.br/cultura_popular_analise_mito_eldorado.html e <http://science.nationalgeographic.com/science/archaeology/el-dorado/>.

Em tais produções de sentido se pode observar, por exemplo, a caracterização da cultura e os movimentos de atribuição de identidades, que podem envolver interesses e olhares distintos, dependendo do ponto de vista adotado (se de dentro ou de fora da região, a favor de determinados tipos de exploração ou de valorização, entre outros aspectos também importantes) (SEIXAS, 2010, p. 61).

Como indica Aquino (2011), o elemento principal na construção dessas representações é o olhar de agentes externos sobre a região, que historicamente buscavam o domínio sobre suas riquezas e que acabaram por constituir matrizes de sentido que foram disseminadas através da educação, literatura, estudos científicos, instituições, cultura e política, além dos meios de comunicação (NEVES, 2010; AQUINO, 2011). A interação desses elementos resultou em uma visão homogeneizada sobre a região e em uma convenção acerca da necessidade de intervenção externa na Amazônia.

Esses estereótipos e pré-conceitos estão arraigados nos discursos e representações sobre a região e servem ao domínio e legitimação do poder simbólico de grupos hegemônicos sobre os demais que os pluralizam para concepção e manutenção do imaginário popular. Apresentados como algo novo, são apenas recorrências aos velhos discursos das conquistas (AQUINO, 2011, p.8).

Os meios de comunicação têm papel determinante na disseminação e ratificação dessas representações estereotípicas, pois as fazem circular de forma constante e abrangente, nos mais variados formatos, atualizando-as e apresentando, em geral, o mesmo conteúdo simbólico construído historicamente, porém, de acordo com a demanda contemporânea (DUTRA, 2009). Realiza-se a manutenção dos sentidos sobre a região, condicionando a produção de novas representações, de modo que “[...] fazem parte, redundam, possibilitam e justificam as decisões políticas, econômicas e artísticas, num círculo constante” (SEIXAS, 2010, P.61).

Algumas temáticas sobre a Amazônia são mais recorrentes nos produtos midiáticos, principalmente atreladas a uma lógica de colonização e descoberta. Costa (2006), Dutra (2009), Neves (2010) e Seixas (2010) observaram em suas pesquisas, analisando diferentes produtos midiáticos, que a Amazônia é retratada como um local de vazio demográfico, com necessidade de descoberta e exploração. Tratar-se-ia, portanto, do prisma midiático, de uma região rica em recursos naturais mas que carece de preservação e intervenção (principalmente de intervenção externa). Constrói-se, com

isso, uma identidade homogênea do sujeito amazônico, reforçando o estereótipo do selvagem, indolente e do imaginário fantástico acerca do local.

O período colonial brasileiro é a raiz de uma formação cultural brasileira, sob alguns aspectos, bastante comprometida com estereótipos semeados pela ideologia da colonização. Como fatores ideológicos frearam o auto-reconhecimento que a sociedade nativa precisava ter de seus próprios valores. Ao mesmo tempo, cunharam certas matrizes tendentes à desvalorização dessa sociedade, concebida por essa linha de pensamento ideologicamente marcada, como sendo constituída por uma composição racial inferior, incapaz de sobressair no campo mais alto do pensamento (LOUREIRO, 2001, p. 40 - 41).

De acordo com Dutra (2009), os principais polos de formação discursiva sobre a Amazônia e seus habitantes no qual se conservam as noções estereotípicas, presentes, sobretudo, nos diferentes produtos midiáticos, são a exuberante fonte de riquezas naturais da região e a “pequenez humana” ali presente, incluindo aí tanto sujeitos dos meios urbano quanto do rural e também das mais variadas etnias, sendo uns mais intensamente vitimados desses modos de fala do que outros, como no caso das etnias indígenas e dos ribeirinhos⁶.

É exatamente na representação dos sujeitos amazônicos que se apresenta a problemática do presente trabalho. Observamos essas representações aparecem em inúmeros produtos midiáticos, desde romances, crônicas, panfletos ou cartilhas, até programas de TV e rádio, filmes, *websites* e jogos digitais (COSTA, 2006; ALMEIDA, 2007; BUENO, 2008; DUTRA, 2009; SEIXAS, 2010; SANTOS, 2011). Neste artigo, interessa-nos a construção de sentidos sobre a região nos jogos digitais, mais especificamente nos jogos *Street Fighter II: The World Warrior (SFII)* e *Darkstalkers: The Night Warriors (Darkstalkers)*.

Ao se observar aprioristicamente esses objetos empíricos, já se mostram perceptíveis os elementos estereotípicos sobre os sujeitos habitantes das margens dos rios da Amazônia: dois personagens protagonistas (um em cada jogo) são representados como habitantes das margens dos rios da Amazônia e suas características apresentam

⁶ Habitantes das baixas várzeas ou beiras de rio na Amazônia. O termo “ribeirinho” também parece atribuir aos sujeitos que vivem nas margens dos rios uma caracterização de inferioridade, pois a indicação formal de diminuição de tamanho (diminutivo) pode representar inúmeros significados dependendo do contexto, por exemplo, afeto, atenuação, surpresa, mas também ironia e deprecição. Parece ser esse o caso, já que os habitantes da região amazônica são comumente representados através de elementos depreciativos.

semelhanças explícitas: são monstros exóticos de coloração predominantemente verde (figuras 1 e 2). Esses elementos nos permitem, como buscaremos demonstrar, partir da premissa de que esses jogos não só reiteram discursos pré-existentes sobre a região e seus habitantes, mas ainda auxiliam na circulação dos sentidos daí resultantes, principalmente entre o público específico de sua mídia⁷.



Figura 1 – Blanka, personagem amazônida em *SFII*

Fonte: http://cdn.wikimg.net/strategywiki/images/d/dc/SSF2T_Blanka.gif



Figura 2 – Rikuo, personagem amazônida em *Darkstalkers*

Fonte: <http://sector2x.com/src/sprites/rikuos.gif>

Iremos analisar de que maneira tais produtos midiáticos se utilizam da linguagem específica da mídia “jogo digital” para construir e reiterar discursos sobre a Amazônia (não somente enquanto espaço geográfico, mas em relação à sua cultura, formação social, simbolismos e acerca dos sujeitos que ali habitam). Para tanto, nosso percurso narrativo se dará sobre os elementos que compõem o jogo digital e sua respectiva linguagem, para assim procedermos a análise.

A Amazônia nos jogos digitais

Para a análise dos jogos mencionados, recorreremos a um referencial teórico relacionado aos objetos empíricos (jogos digitais), de modo que nos auxiliasse tanto na descrição - considerando as especificidades da linguagem midiática de tais objetos,

⁷ O jogo digital é um dos meios de comunicação mais expressivos e representativos de nosso tempo. De acordo com pesquisas da empresa de pesquisa e mercado de jogos, *Newzoo* (2014), em 2014, o mercado de *games* movimentou 81,5 bilhões de dólares e tem cerca de 1,8 bilhão de jogadores ao redor do mundo.

como nas possibilidades reflexivas a partir da sua lógica de funcionamento. Ou seja, buscou-se compreender os sentidos construídos nos jogos a partir da interação com os mesmos, o que necessariamente significou participar dos jogos, ou seja, jogá-los (TEIXEIRA, 2007).

Para fins descritivos, utilizou-se o *modelo de jogo digital* (PINHEIRO, 2007), um *framework* (modelo) de análise que tem por finalidade auxiliar na descrição do objeto empírico jogo digital. O esquema explicita três dimensões que compõem um jogo digital e sua estrutura dialógica, de modo que permite compreender que estes elementos estão sempre presentes e em constante interação para que um jogo funcione, ainda que não estejam totalmente aparentes àqueles que estejam jogando.

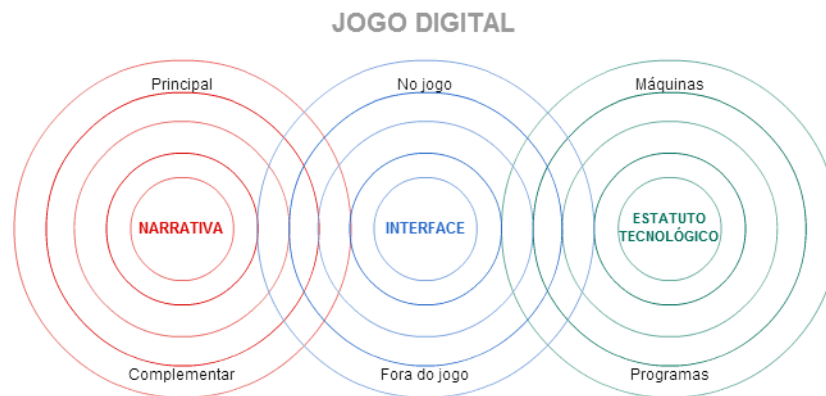


Figura 3: Modelo de Jogo digital (PINHEIRO, 2007)

As dimensões apresentadas no modelo são a *narrativa*, a *interface* e o *estatuto tecnológico*. A *narrativa* é a dimensão que faz referência à história do jogo, que sempre se faz presente, seja fazendo parte crucial de sua dinâmica ou de maneira implícita, de modo a permitir aos jogadores criar e organizar suas histórias mentalmente a partir de elementos narrativos mínimos presentes em determinado jogo, como o conflito, por exemplo. O *estatuto tecnológico* refere-se à qualidade tecnológica dos *games*, considerando sua materialidade⁸. Já a dimensão da *interface* diz respeito a aspectos comunicativos da relação jogador-jogo que contribuem para o processo de imersão no *game*, considerando tanto o processo interativo de estímulo-resposta (comandos do jogador e resposta do jogo e vice-versa), como situações subjetivas complexas envoltas

⁸ Enquadram-se aí elementos físicos como controles, acessórios periféricos (cabos, telas), sensores de movimento, cartuchos, discos ou consoles, assim como elementos relacionados aos gráficos, como a interface de jogo, imagem, sons, programas ou linguagem de programação, sendo esses aspectos determinantes para a qualidade representativa do jogo.

em estímulos sensoriais e afetivos, como a identificação com personagens, imersão na narrativa, interpretação de papéis, formação de grupos, sensação de poder, participação ativa em conflitos ou situações-problema (PINHEIRO, 2007).

Vale ressaltar a importância dessa relação entre essas dimensões. A riqueza da narrativa, por exemplo, está diretamente relacionada à capacidade de representação gráfica do jogo (estatuto tecnológico) e quanto maior o estímulo dessas dimensões, maior a relação afetiva e a capacidade de interação do jogador com o jogo.

Outra contribuição importante para a análise é a proposta de Bogost (2007, 2008), intitulada *retórica processual*⁹ (BOGOST, 2007; 2008). De acordo com o autor, a capacidade retórica de um *game* está diretamente atrelada à intervenção ativa do jogador, daí o termo “processual”. Ou seja, o discurso não é construído apenas por sua capacidade representativa através de elementos audiovisuais apresentados na tela. Ele também é resultado das ações do jogador no processo de interação com o ambiente simulado do jogo, seja movimentando-se através de um personagem, manipulando elementos, seguindo por diferentes caminhos ou progredindo na narrativa. Pode-se dizer que se trata de um ambiente repleto de possibilidades de reflexão e de intervenção do usuário (BOGOST, 2007).

Por meio dos jogos é possível não só realizar experiências de entretenimento, mas fazer reivindicações acerca do mundo em que se vive. A competência dos jogos digitais em produzir sentidos está na sua capacidade de possibilitar a intervenção do jogador em um ambiente participativo e processual, que permite a manipulação, exploração e reflexão do resultado de suas ações (BOGOST, 2007).

Os games “Darkstalkers” e “Street Fighter II: The World Warrior”

Street Fighter II: The World Warrior foi lançado no início da década de 90 pela produtora de jogos japonesa *Capcom*¹⁰ e teve versões inicialmente em *arcade*¹¹ e depois

⁹ Do inglês *procedural rhetoric*.

¹⁰ Empresa produtora e distribuidora de jogos digitais fundada em 1979. Responsável por franquias famosas como *Street Fighter* e *Mega-Man*.

¹¹ Espécie de computador ligado a uma tela e controles com o objetivo específico de rodar jogos. Comumente encontrado em estabelecimentos de entretenimento.

em consoles. Este jogo pode ser considerado do gênero luta¹² (ROGERS, 2010) e seu tema principal gira em torno de uma espécie de “briga de rua” envolvendo lutadores de vários países, incluindo o Brasil, que no caso, é representado por um homem-fera verde conhecido por *Blanka*.

Segundo a base de dados *on-line* da *Capcom*¹³ e a própria narrativa do jogo, o personagem foi criado entre os animais da floresta Amazônica após um acidente de avião¹⁴ e sua principal técnica no jogo é a de emitir cargas elétricas. Existem inúmeras versões sobre a origem desse personagem, inclusive a de que ele faz parte do imaginário dos moradores da região ou que assimilou a cultura dos habitantes por ter sido criado na Amazônia (o que reforça o imaginário do “selvagem”), embora sua nacionalidade, de fato, seja tailandesa e seu nome original seja “Jimmy”.

A questão que nos chama a atenção é a Amazônia ser representada por um personagem monstruoso, que habita um cenário que representa uma comunidade que vive a margem do Rio Madeira, na floresta Amazônica. Para Santos (2010), a representação de *Blanka* se constituiu como uma matriz de sentidos que influenciou inúmeras produções seguintes, inclusive da própria franquia *Street Fighter* e da franquia *Darkstalkers*, ambas da empresa *Capcom*.



FIGURA 4 – *Blanka* em seu cenário
 Fonte: Registro de tela do jogo

A imagem mostra a tentativa de representação da Amazônia no cenário de *Blanka*. O lutador principal aparece do lado direito da imagem. Há a presença de um

¹² Segundo Rogers (2010), são jogos em que dois ou mais personagens se enfrentam em uma arena de batalha. Tem algumas características comuns como barra de vida dos personagens, divisão por *rounds* e incontáveis possibilidades de sequências de comandos no controle.

¹³ Disponível em <http://capcom.wikia.com/wiki/Blanka>.

¹⁴ Ao derrotar todos os adversários utilizando o personagem *Blanka*, ao final, aparece na tela uma cena com a mãe de *Blanka* explicando sua verdadeira história, contando que o reencontrou e chamando-o pelo seu verdadeiro nome: “Jimmy”.

grande trapiche e casas de madeira sobre o rio madeira (segundo a narrativa), além de florestas e do rio ao fundo. A partir da execução dos comandos para a movimentação do personagem na tela, vão surgindo outros elementos, como uma grande cobra enrolada em uma árvore no meio do cenário, um peixe (possivelmente um pirarucu, comum na região) pendurado em uma das casas, pessoas (ribeirinhos) com características físicas semelhantes, além da representação do que seria uma pequena criança com um adereço na cabeça, sugerindo um cocar, resgatando também a figura do indígena.

Já o jogo “*Darkstalkers: The Night Warriors*¹⁵” também trata sobre a Amazônia trazendo uma criatura exótica como personagem representante da região. O cenário apresenta animais típicos da região, casas de madeira, rios, floresta, uma canoa, estruturas de madeira partidas, cachoeira e alguns pedaços quebrados de estruturas arquitetônicas que buscam representar a existência de uma sociedade no local.

Rikuo é o nome do personagem que representa a região e segundo a narrativa do jogo, é uma espécie de tritão¹⁶ humanoide que viveu nas profundezas do Amazonas, liderando uma sociedade aquática de 30.000 tritões, devastada por terremotos e atividades vulcânicas¹⁷. Aparentemente, somente *Rikuo* sobreviveu, então ele parte em busca de outros possíveis sobreviventes¹⁸. O jogo tem um apelo estético mais sombrio (cores escuras, sombras, penumbras e cenários noturnos) e seus personagens são, em sua maioria, criaturas exóticas e mitológicas. Sua narrativa tem como pano de fundo o torneio de luta entre criaturas para decidir qual delas é capaz de dominar o mundo dos demônios.

¹⁵O jogo foi lançado em 1994 e é produzido pela empresa japonesa *Capcom*, também de gênero luta. Foi lançado para arcades e para a plataforma console *Playstation*.

¹⁶Espécie de anfíbio que possui semelhança física com lagartos e pode passar longos períodos dentro da água. Segundo a base dados da *Capcom* (disponível em: <http://capcom.wikia.com/wiki/Rikuo>), o personagem foi inspirado no monstro “*Gill-man*” que aparece no filme de ficção científica “*Creature from the Black Lagoon*”, criado em 1954.

¹⁷Segundo a base de dados da *Capcom* (disponível em: <http://capcom.wikia.com/wiki/Rikuo>), foi o personagem *Pyron* o responsável pelo extermínio da sociedade de *Rikuo*.

¹⁸Assim como *Blanka*, ao se derrotar todos os personagens na pele de *Rikuo*, surge uma cena final com o personagem amazônico comentando que salvou sua região e encontrando uma versão feminina de sua espécie. Eles se reúnem para recriar sua sociedade.



FIGURA 5 – Cenário de *Rikuo*

Fonte: http://images.uncyc.org/pt/2/28/Cenario_rikuo.gif

O discurso fantástico sobre os “ribeirinhos” nos *games*

Ao verificar os elementos estéticos relacionados às narrativas dos dois jogos, percebe-se que *Darkstalkers* mantém a mesma lógica de representação de *SFII*, utilizando elementos semelhantes para caracterizar a Amazônia, inclusive com imagens monstruosas e selvagens.

No cenário, a água em abundância, a presença de uma espécie de toca e a similaridade entre as cores do personagem e as do ambiente moldam uma adequação entre ambos, criando um vínculo entre o seu corpo e a territorialidade. Desta maneira, a continuação de um Brasil amazônico e monstruoso proporcionada pela Capcom em *Darkstalkers* reafirmou a natureza como maneira de significar o Brasil nos jogos digitais (SANTOS, 2010, p.2).

Também pode ser ressaltado nos dois *games*, como sugere Santos (2011), a constante utilização da cor verde, que cobre a maior parte do corpo dos personagens e espalha-se em diversos elementos em seus cenários, estabelecendo a relação simbiótica entre as criaturas e seus respectivos *habitats*. A cor verde demonstra funcionar como um elemento estético atrelado às florestas e às riquezas naturais, componentes constantes na representação da Amazônia, ao funcionar como reforço do selvagem enraizado no imaginário coletivo (AMARAL FILHO, 2011).

O personagem *Blanka* é representado como fruto da convivência com as comunidades ribeirinhas e animais da região e, por tal motivo, transformou-se em uma criatura verde que emite choques, com técnicas de luta e movimentos que se

assemelham aos movimentos de animais¹⁹. O mais curioso é que o jogo sugere que *Blanka* convive harmonicamente com os “ribeirinhos”, sugerindo uma convivência diária com criaturas exóticas ou, ainda, fazendo referência à relação dos habitantes com suas lendas locais, reforçando o imaginário fantástico sobre a região.

No caso de *Darkstalkers*, o personagem *Rikuo* é representado como líder de uma sociedade aquática que vivia nas profundezas dos rios da Amazônia, o que já demonstra o retrato do isolamento, inclusive por uma busca de autopreservação. O jogo faz alusão à questão quando apresenta a destruição da comunidade de *Rikuo*. Esse aspecto, inclusive, faz referência à destruição das etnias da Amazônia por intermédio de ações colonizadoras, pois, ao longo do desenrolar da narrativa de *Rikuo*, o personagem descobre que o responsável pela destruição de seu povo é *Pyron*, monstro-chefe do jogo, apresentado como uma criatura alienígena que, coincidentemente ou não, tem como principal característica consumir belos planetas e objetos celestes para coletar energia, uma possível referência aos movimentos de exploração da Amazônia.

No jogo, percebe-se também a menção aos movimentos relacionados à preservação dos recursos naturais e riquezas da Amazônia, que ganharam força na década de 90²⁰. Após o jogador derrotar o último inimigo assumindo o personagem *Rikuo*, surge uma cena final em que o cenário do personagem recebe enfoque e ele comenta que enfim sua terra está salva da ameaça da escuridão, fazendo referência ao inimigo que destruiu sua comunidade.

Conclusões

Por meio de elementos simbólicos apresentados nos jogos analisados e imersos em uma linguagem lúdica, os *games* não só reiteram sentidos circulantes sobre a

¹⁹ Ao executar os comandos específicos nos controles para realizar os golpes de *Blanka*, percebe-se que a movimentação do personagem e suas técnicas de luta refletem a estética selvagem à que foi submetido o personagem, pois lembram os golpes e movimentos de ataques de animais, como arranhões, mordidas ou pulos de longa distância.

²⁰ Os anos 90 foram marcados por importantes eventos na área ambiental, como a Eco 92, realizada na cidade do Rio de Janeiro. Denominada Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento ou “*United Nations Conference on Environment and Development (Eco-92)*”, reuniu 114 chefes de Estado para tratar de questões voltadas para o meio ambiente, além de centenas de ONGs e milhares de pessoas. Nesse encontro foram aprovados quatro documentos importantes que objetivavam orientar as ações dos governos e da sociedade civil”: a “Agenda XXI”, o “Protocolo sobre as Florestas”, a “Convenção sobre a Diversidade Biológica” e a “Convenção sobre as Mudanças Climáticas Mundiais” (COSTA, 2006, p.95). Para mais informações ver <http://oglobo.globo.com/economia/rio20/o-que-foi-rio-92-4981033>.

Amazônia e sobre seus habitantes, mas também contribuem para construir uma imagem amazônica específica, reforçando discursos homogeneizantes sobre a identidade do homem “ribeirinho” que habita a região.

SFII e *Darkstalkers* relacionam a imagem do sujeito amazônico ao imaginário fantástico, exótico, relembrando narrativas fantasiosas sobre criaturas mitológicas que “habitam” a região e acerca do homem como “selvagem e isolado”, que interage com o mundo externo por meio da violência. A própria violência representada no jogo (reforçada pelo gênero luta) entre personagens locais e lutadores externos pode ser compreendida como a representação da forma geralmente conflituosa de relação entre o homem amazônico e agentes estrangeiros.

A visão do outro, do olhar estrangeiro sobre a Amazônia, latente nas duas produções, é justificado pelo fato de que os dois *games* foram produzidos por uma empresa internacional, a japonesa (*Capcom*), o que nos deixa a impressão, a exemplo da pesquisa de Dutra (2009, p. 233), da utilização de “conceitos acriticamente fabricados, pela reelaboração espontânea de noções presentes no imaginário”.

Os dois jogos, como buscamos demonstrar, reforçam estereótipos sobre o Brasil e sobre a Amazônia e seus habitantes. A partir da linguagem dos jogos, os discursos historicamente consolidados são atualizados por meio do processo interativo entre narrativa, aspectos técnicos, imagéticos e da ação reflexiva do jogador. Embora se trate de representações fictícias sobre a Amazônia no ambiente dos jogos digitais - mídia que tem como fator fundamental o entretenimento -, ainda assim são dotadas de múltiplas significações que ajudam a construir a representação da realidade.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Moana L. **A Amazônia sob o Olhar de Quadrinhistas Brasileiros**: um Estudo sobre as Obras “Jaguara: Guerreira e Soberana” e “*Spirit of Amazon*”. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 30., 2007. Santos – SP. **Anais...**Santos – SP, 29 ago – 2 set. 2007.

AMARAL FILHO, Otacílio. Verde que te quero verde: A estética da marca Amazônia In: MALCHER, M.A.; SEIXAS, N.S.A.; LIMA, R.L.A.; AMARAL FILHO, O (orgs.). **Comunicação Midiatizada na e da Amazônia**. V.2. Belém: FADESP, p. 83 – 100. 2011.

AQUINO, Evelyn. A Amazônia e suas representações: Dos discursos das descobertas ao imaginário popular. In: I Seminário Regional da ALAIC. 2011. Belém – PA. **Anais...**Belém – PA, 17 out – 22 out. 2011.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: The expressive power of videogames.** Cambridge, MA: The MIT Press. 2007.

BOGOST, Ian. **The Rethoric of Video Games.** 2008. Disponível em: <http://www.cogsci.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDSpring2014/readings/RhetoricVideoGames_Bogost.pdf> Acesso em: 19 nov. 2014.

BUENO, Magali F. **Natureza como representação da Amazônia.** Espaço e Cultura, n. 23. 2010. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/3524/2451>>. Acesso em: 15 mai. 2014.

COSTA, Luciana Miranda. **Comunicação e Meio ambiente: A análise das campanhas de prevenção a incêndios florestais na Amazônia.** Belém: Núcleo de Altos Estudos amazônicos (UFPA/NAEA), 2006.

CUNHA, Davilson M. et al. O avanço do capital sobre a floresta: uma análise dos processos de desterritorialização e favelização na Amazônia. In: Encontro Nacional de Estudos Populacionais, 16., Caxambú – MG. **Anais...Caxambú – MG**, 29 set – 3 out. 2008.

DUTRA, Manoel Sena. **A Natureza da Mídia: Os discursos da TV sobre a Amazônia, a biodiversidade, os povos da floresta.** São Paulo: Annablume, 2009.

LIMA, D.M. **A Construção Histórica do Termo Caboclo.** Sobre a estrutura de representações sociais no meio rural amazônico. Cadernos do NAEA, V. 2, N. 2, 1999.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura Amazônica: Uma poética do imaginário.** São Paulo: Escrituras Editora, 2001.

NEVES, Ivânia S. Sobre o Discurso da Nudez e da Antropofagia: A invenção do Índio e o Percorso do Olhar. **Recorte.** N.2, v. 7. 2010. Disponível em:<http://revistas.unincor.br/index.php/recorte/article/view/136/pdf> . Acesso em: 15 mai. 2014.

NEWZOO. **Global Game Revenues 2014: Game Revenues by Region.** 2014. Disponível em: <http://www.newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_Global_Game_Revenues_2014_ori.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2014.

PINHEIRO, Cristiano M. P. **Apontamentos Para uma Aproximação Entre Jogos Digitais e Comunicação.** Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2007.

RIBEIRO, Darcy. **O Povo Brasileiro: A formação e o sentido do Brasil.** São Paulo: Companhia das Letras. 1995.

ROGERS, Scott. **Level Up!: The Guide to Great Video Game Design.** John Wiley & Sons. 2010.



SANTOS, L.V.V. O Brasil Contado em Rounds: Representações de uma Nação em Jogos Digitais de Luta Estrangeiros. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 10., 2011, Salvador –BA. **Anais...** Salvador – BA, 7-9 nov. 2011.

SEIXAS, N.S.A. Produção de sentidos sobre a Amazônia: dos colonizadores aos tempos atuais. In: AMARAL FILHO, O; CASTRO, F.F.; SEIXAS, N.S.A (orgs.). Pesquisa em Comunicação na Amazônia. Belém: FADESP, p. 61 – 72. 2010.

TEIXEIRA, Luís Felipe B. Criticismo Ludológico e Novos Média: introdução. In: VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital – SBGames. **Anais...** São Leopoldo, RS: Unisinos, 2007.