



<https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma>
e-ISSN 2318-406X
Doi: <http://dx.doi.org/10.17058/rzm.v4i2.7404>



A matéria publicada nesse periódico é licenciada sob forma de uma Licença Creative Commons – Atribuição 4.0 Internacional
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Amazônia nos games:

preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar e analisar os principais jogos digitais que contêm elementos representativos sobre a região amazônica. A investigação foi fundamentada em pesquisa documental, bibliográfica e online para a busca dos dados empíricos (jogos digitais). Para a análise das representações, utilizou-se o *modelo de jogo digital*, proposto por Pinheiro (2007). Verificaram-se circularidades nas representações sobre a Amazônia em inúmeros jogos encontrados, o que permite considerar esta mídia como relevante na construção e reiteração de sentidos historicamente consolidados sobre a região.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Mídia; Amazônia; Representação.

Resumen

Este artículo tiene como meta presentar y analizar los principales juegos digitales que contienen elementos representativos de la región amazónica. La investigación se basó en búsqueda bibliográfica, documental y en línea para la búsqueda de datos empíricos (juegos digitales). Para el análisis de las representaciones, utilizamos el modelo de juego digital propuesto por Pinheiro (2007). Había redondez en las representaciones de la Amazonía en muchos juegos que se encontraron, lo que sugiere este medio de comunicación como relevante en la construcción y la reiteración de significados históricamente consolidados a respecto de la región.

Palabras-clave: Juegos Digitales; Media; Amazonía; Representación.

Abstract

This article aims to present and analyze the main digital games containing representative elements of the Amazon region. The research was based on documentary, bibliographic and online research to gather empirical data (digital games). For the analysis of representations was used the digital game model proposed by Pinheiro (2007). There were circularities in the representations of Amazon in many games found, which suggests this media as relevant in construction and reiteration of meanings historically consolidated over the region.

Keywords: Games; Media; Amazon; Representation.



Bruno Monte de Assis¹
Luciana Miranda Costa²

¹ Professor Mestre de Comunicação e Computação Gráfica lotado na Faculdade de Artes Visuais - ICA/UFPA. Ministra disciplinas no curso de Cinema e Audiovisual, Artes Visuais e Tecnologia em produção Multimídia.

² Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (PPGCOM-UFPA).

1. Introdução

A região Amazônica possui grande relevância cultural, estratégica, política e, principalmente, econômica. Isto se mostrou desde os séculos XVI e XVII quando, no período colonial do Brasil, a região era vulnerável em relação a ações de invasão estrangeira pela foz do rio Amazonas e pela sua insubordinação em relação ao Brasil, mantendo relações políticas diretas com Portugal (LOUREIRO, 2001). Desde esse período, inúmeros interesses resultaram em práticas coloniais sobre diversas regiões, sobretudo na Amazônia, como afirma Neves (2010, p. 2):

Os Estados europeus, com seus exércitos e seus anseios de se tornarem impérios, as grandes empresas, que começavam a surgir e abrir novas frentes de exploração econômica e a Igreja católica, com o objetivo de aumentar o rebanho de Deus, são alguns dos mais visíveis fatores que impulsionaram as práticas coloniais.

Ao longo de sua história, a Amazônia foi marcada por ações como extrativismo da floresta, exploração de recursos minerais, exploração madeireira, construção de grandes projetos, complexos hidrelétricos, expropriações de terras de habitantes da região, apropriação de regiões estratégicas do ponto de vista político e econômico, queimadas, grilagem de terras, mineração, monoculturas e desmatamento. Houve violência contra a região e contra os povos que ali habitavam e os que ainda a habitam (COSTA, 1996; RIBEIRO, 1995; LOUREIRO, 2001; CUNHA et al, 2008).

Para Cunha e outros (2008), esses movimentos resultam em consequências devastadoras para a região, seguindo a mesma lógica de exploração da ação de colonização, sobrevivendo face ao tempo e tomando outras proporções, significados e objetivos. Desse modo, afeta a formação cultural brasileira e as práticas de convívio com aquele ambiente (RIBEIRO, 1995; LOUREIRO, 2001).

Essas ações eram e são até hoje justificadas por inúmeras “estratégias de dominação” (NEVES, 2010), reforçadas por sentidos construídos sobre a região amazônica e sobre os povos que ali vivem, principalmente, os indígenas. Tais sentidos ainda reverberam na sociedade a partir de antigas narrativas que se alimentam de novas formas de representação (principalmente através das mídias), pela própria educação e pela precariedade das políticas públicas, resultando, assim, na institucionalização gradativa desses sentidos sobre a Amazônia, configurando-se em verdadeiras “violências discursivas” (NEVES, 2010).

Para Dutra (2009, p. 27), os sentidos que circulam sobre a região pouco se modificaram com o passar do tempo, mas são apresentados de maneira mais sedutora ou de acordo com a necessidade contemporânea. O autor explica a questão ao analisar programas de TV que representam a região amazônica a partir de sentidos previamente estabelecidos na sociedade:

(...) não significa novidade em si, pois, como qualquer texto, os da mídia se constroem sobre arcabouços sócio-históricos pré-existentes. Os programas aqui analisados trazem essa mesma característica, ou seja, a de não inovarem propriamente conteúdos, mas de os apresentarem sob formas tecnologicamente atualizadas, sedutoras. (DUTRA, 2009, p. 27).

Entre as temáticas frequentemente observadas nas mídias, estão presentes a lógica do processo de colonização, que se atrela às representações da Amazônia como um local de vazio demográfico, ambiente de descoberta e exploração, de grande diversidade de riquezas naturais que necessitam de preservação. Também se constrói a identidade indígena como selvagem e um reforço do imaginário fantástico acerca da região (COSTA, 2006; DUTRA, 2009; NEVES, 2010; SEIXAS, 2010).

Amaral Filho (2011) realizou reflexões sobre diferentes elementos simbólicos que constituem uma espécie de marca da região amazônica, carregada de sentidos que circulam na sociedade através de diversos produtos midiáticos. O principal ponto destacado pelo autor é a cor verde, elemento predominante na estética das representações da região, que fazem referência à floresta, reforçando o imaginário que se tem de um local repleto de riquezas naturais.

Para Bueno (2008), a simples enunciação do termo *Amazônia* evoca uma gama de sentidos sobre a região que é construída e partilhada socialmente. Para esclarecer a questão, há o exemplo da referência direta às riquezas da Amazônia no conceito “Amazônia Azul”, que se refere à área marítima de 4,4 milhões de quilômetros quadrados da costa brasileira, sob jurisdição do governo brasileiro (TORRES; FERREIRA, 2005). Segundo Wiesebron (2013), o conceito foi criado para fazer referência às inúmeras riquezas imersas na região, ainda inexploradas e que necessitam de proteção. O discurso em relação ao local faz alusão direta à preservação da Amazônia, pois há operações da marinha brasileira na área denominada “Amazônia Azul” com enfoque prioritário na proteção de seus recursos (TORRES; FERREIRA, 2005). Trata-se de um exemplo claro de como os sentidos sobre a Amazônia circulam e tomam diferentes proporções.

Esse exemplo também se refere diretamente à política de preservação da Amazônia, que, a partir do final do século XX e início do século XXI, instaurou a discussão acerca da biodiversidade da região que necessitava ser preservada e, portanto, dando início a “um novo ciclo econômico baseado no comércio de serviços ambientais da Amazônia” (COSTA, 2006), no qual se propagava o discurso da preservação dos bens naturais da região para favorecer ações de exploração e controle da região.

Outro exemplo é a referência à Amazônia no episódio “*You don't have to live like a referee*”, em português, “Você não precisa viver como um árbitro”, da série *Os Simpsons (The Simpsons)*. Nesse capítulo da série, Homer Simpson visita o Brasil e se torna árbitro de futebol na Copa do Mundo de 2014. Na parte final do episódio, Homer e sua família visitam a Amazônia e apesar de reforçar um estereótipo da região, o episódio realiza inúmeras críticas sobre questões relevantes como o desmatamento, a captura

de animais e, principalmente, ao próprio estereótipo da floresta, dos rios e de um local selvagem: em uma de suas falas, a personagem Liza Simpson, ao observar a região enquanto navega em um barco, explica que o local é exatamente igual às imagens que viu na internet, apontando para a circulação desse retrato fechado acerca da região.

Os exemplos citados, dentre muitos outros, são reflexos dos sentidos circulantes sobre a Amazônia, construídos e institucionalizados na sociedade. As mídias são protagonistas nesse processo, fazendo circular os significados nos mais variados formatos, realizando a manutenção dos sentidos sobre a região de forma a corroborar a construção de inúmeras novas representações (COSTA, 2006; DUTRA, 2009; NEVES, 2010; SEIXAS, 2010).

Se no passado os sentidos se propagavam através de “Crônicas, relatos de viagens, relatórios de expedições, contos, romances e reportagens, além da cartografia, da iconografia e mesmo da filmografia (...)” (BUENO, 2008, p. 78), na contemporaneidade, percebe-se diferentes formatos. Eles são histórias em quadrinhos (ALMEIDA, 2007), cartilhas, panfletos, programas de rádio e jornais (COSTA, 2006), em programas e séries de grandes emissoras de TV aberta (DUTRA, 2009), em *web sites* e portais na internet (SEIXAS, 2010) e em *videogames* (SANTOS, 2011).

Seixas (2010) nota que há, de fato, matrizes de sentidos que, referentes ao período de colonização, constituem o cerne dos discursos contemporâneos sobre a região. Os significados historicamente construídos sobre a Amazônia mostram-se mais claramente visíveis através de representações midiáticas e essa questão é problemática, pois como aponta Seixas (2010, p. 61):

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).

O problema se configura exatamente na circulação dessas representações midiáticas que atribuem sentidos à região amazônica e essas, como resultado, “fazem parte, redundam, possibilitam e justificam as decisões políticas, econômicas e artísticas, num círculo constante” (SEIXAS, 2010), além de reverberar por diferentes esferas da sociedade com suas respectivas consequências. Pode-se dizer que boa parte do que se conhece por Amazônia está diretamente relacionada às representações criadas para a região. E mesmo que se saiba muito sobre ela, ainda será pouco comparado à complexa realidade multifacetada do local (NEVES; MIRANDA, 2013).

O enfoque dessa pesquisa, portanto, está relacionado à questão da representação midiática da Amazônia em uma tecnologia específica: os jogos digitais ou *videogames*. Essa mídia ainda carece de estudos relacionados à construção e circulação de sentidos sobre a região.

2. Representações da Amazônia nos *games*

A pesquisa consistiu em duas fases principais: a busca de trabalhos científicos com temas relacionados às representações da região e pesquisa direta de jogos digitais com essa temática. As buscas foram feitas nas bibliotecas *on-line* da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – COMPÓS, no Portal de Livre acesso à Produção em Ciências da Comunicação – PORTCOM, na biblioteca de artigos *on-line* do portal do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, no Portal de Periódicos da Capes e no sistema de busca de trabalhos científicos do “*Google Acadêmico*”³. Constatou-se que, nas pesquisas de Costa e outros (2009), Santos (2011), Ferreira (2012), Rodrigues e outros (2012) e Junior e outros (2013) foram apresentados *games* que variam entre jogos *Triple A* ou *AAA*⁴, jogos *indie*⁵ e jogos educativos com algum tipo de representação sobre a Amazônia.

Em relação à pesquisa direta de jogos digitais, foram pesquisados sistemas buscadores (*Bing* e *Google*), *blogs* e portais de conteúdo com enfoque em *games* para verificar motes relacionados à Amazônia nos jogos digitais. Também foi realizada a procura em sites que agregam *games* independentes. Utilizou-se a palavras “*Amazon*” e “*Amazônia*” no sistema de busca desses portais para encontrar jogos com a temática. As páginas acessadas para a pesquisa foram: *Girlgames.com*; *Addictinggames.com*; *Agame.com*; *Games.com*; *DeadWhale.com*; *Bgames.com*; *Yahoo games*; *Miniclip.com*; *Crazymonkeygames.com*; *Armorgames.com*; *Fog.com*; *Newgrounds.com* e *Kongregate.com*. O processo de busca foi realizado no período de 10 de maio de 2014 a 15 de dezembro de 2014.

Para análise dos jogos digitais encontrados no levantamento, como se verá no decorrer do texto, foram utilizadas as três dimensões de análise: narrativa, estatuto tecnológico e interface, presentes no *modelo de jogo digital* (PINHEIRO, 2007). Trata-se de uma importante contribuição teórica para identificar e descrever, de forma dinâmica, os elementos representativos da Amazônia nos *games*.

Outro ponto a ser destacado foi a incapacidade de se assumir a posição de usuário-jogador em alguns jogos, o que limitou a análise de tais *games* somente à observação do *gameplay*⁶ em vídeos no endereço eletrônico *youtube.com*. A análise dos outros jogos consistiu-se basicamente em observar como a interação entre as três dimensões propostas constroem as representações nos *games*.

Segundo Pinheiro (2007), o *modelo de jogo digital* seria um complexo sistema composto por três dimensões dialógicas: o *estatuto tecnológico*, a *interface* e a *narrativa*, sempre presentes e em constante interação em um jogo, possibilitando e demandando do jogador a execução de determinadas ações. A interação entre as dimensões é dinâmica e estas se entrelaçam no momento de um jogo, de modo que o autor se utiliza da metáfora das ondulações em um lago para

³ Para mais informações, ver: <https://scholar.google.com.br/>.

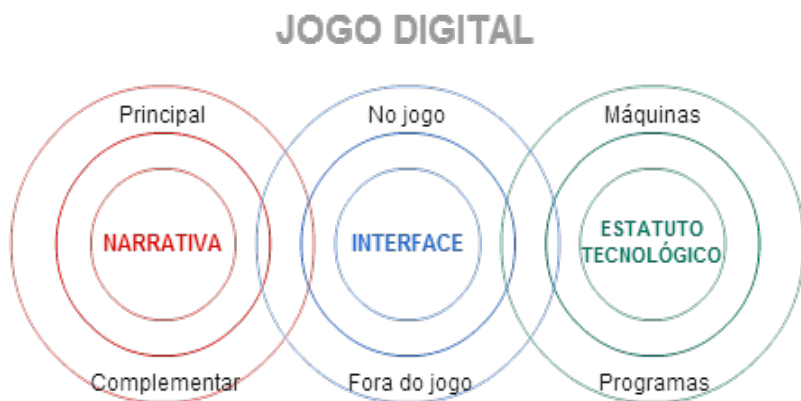
⁴ Games triple A ou AAA são aqueles desenvolvidos por grandes empresas do mercado de jogos digitais. São os games que vendem milhões de cópias já no período de lançamento, muitas vezes, seguindo fórmulas já prontas e consolidadas da indústria, como a franquia *Assassin's Creed* ou *GTA V*.

⁵ Jogos indie ou independentes são games criados por uma pessoa ou pequenas equipes de desenvolvimento. Normalmente são produzidos com baixo orçamento em comparação aos Triple A.

⁶ O sentido de *gameplay* citado acima se refere aos vídeos em que um indivíduo joga e comenta a sua experiência de jogo enquanto é filmado. A prática se tornou comum nos últimos anos, com diversos vídeos e canais no Youtube voltados para a temática.

explicar a dinâmica do diálogo entre as dimensões propostas. Essas ondulações seriam originárias de três fontes diferentes, entrelaçando-se e mostrando-se explícitas em alguns casos e invisíveis em outros para aqueles que observam (PINHEIRO, 2007).

Figura 1: Modelo de jogo digital



Fonte: Pinheiro (2007)

A dimensão da *narrativa* supõe que ela está sempre presente em um jogo digital, seja fazendo parte da dinâmica do *game* e evidente ao olhar do jogador ou, de forma implícita, de modo que apresenta elementos interpretativos mínimos aos jogadores estimulando-os a criar suas próprias histórias, seja jogando ou organizando mentalmente uma história a partir do que é ali proposto. Logo, a narrativa pode ser algo crucial para o desenrolar do jogo ou apenas complementar, por vezes criada pelo jogador durante uma partida (PINHEIRO, 2007).

O estatuto tecnológico faz referência à tecnologia dos jogos digitais, considerando todos os aspectos físicos e gráficos dos games, máquinas e programas. Sendo assim, o estatuto tecnológico se refere às partes físicas dos jogos digitais (*console*, controles, *gamepads*, *joysticks*, fones de ouvido, fontes, cabos de alimentação, monitor, sensores de movimento, volantes, guitarras e uma infinidade de acessórios periféricos), gráficas (elementos gráficos mostrados ao jogador na tela, imagens, interfaces), mas também aos programas ou *softwares* instalados, necessários para o funcionamento do conjunto (PINHEIRO, 2007; MAIA, 2013). Essa dimensão está diretamente relacionada à capacidade de representação de um *game* (a capacidade tecnológica de um jogo é determinante para a construção de cenários em alta resolução, simulações físicas, hiper-realismo, texturas, elementos tridimensionais, efeitos sonoros e trilhas, qualidade da animação, por exemplo).

Já a dimensão da interface engloba a relação complexa de interação entre homem-máquina, que funciona para manter o jogador imerso e atuante na esfera do jogo, sem perder a noção de sua presença física executando ações (o apertar de botões, por exemplo) que serão decodificadas pelo jogo

(STEUER, 1992). Essa dimensão é a que dá conta da complexa relação comunicativa entre jogador e jogo digital. Essa noção evidencia um processo interativo baseado em estímulo-resposta através do *feedback* constante do jogo, mas igualmente demonstra situações complexas e subjetivas na relação do jogador com o jogo e seu universo ficcional (PINHEIRO, 2007). Ou seja, quando se joga, ambas as possibilidades comunicativas devem coexistir para permitir a imersão do jogador.

O modelo apresentado propõe que essas dimensões se influenciam mutuamente e, por isso, ao utilizá-las para descrever um jogo, necessariamente o processo resulta no cruzamento entre as dimensões (PINHEIRO, 2007). Isso favorece o processo de análise de representações em um jogo, já que estas se mostram atreladas à narrativa, ao visual do jogo e às possibilidades de interação do jogador com a representação. É importante frisar que o modelo tem como enfoque o processo descritivo de um jogo digital, sendo que as dimensões auxiliam na orientação de tal procedimento.

A partir dessa base teórica, buscou-se apresentar o material encontrado no levantamento dos *games* e os principais aspectos descobertos em suas descrições e análises, possibilitando estabelecer uma relação entre os dados. No quadro 1 estão presentes os jogos encontrados. Foram alocados na tabela os dados referentes ao nome do jogo, plataforma de funcionamento, ano de lançamento no mercado e empresa ou indivíduo responsável pela produção do *game*. Parte dos jogos receberam versões em outras plataformas, porém, foram inseridas na tabela apenas as principais plataformas em que os jogos foram lançados. Um ponto de dificuldade foi a falta de data específica de lançamento de alguns *game*. Por isso, foi inserido o símbolo “-” nos espaços referentes ao ano de entrada do jogo no mercado.

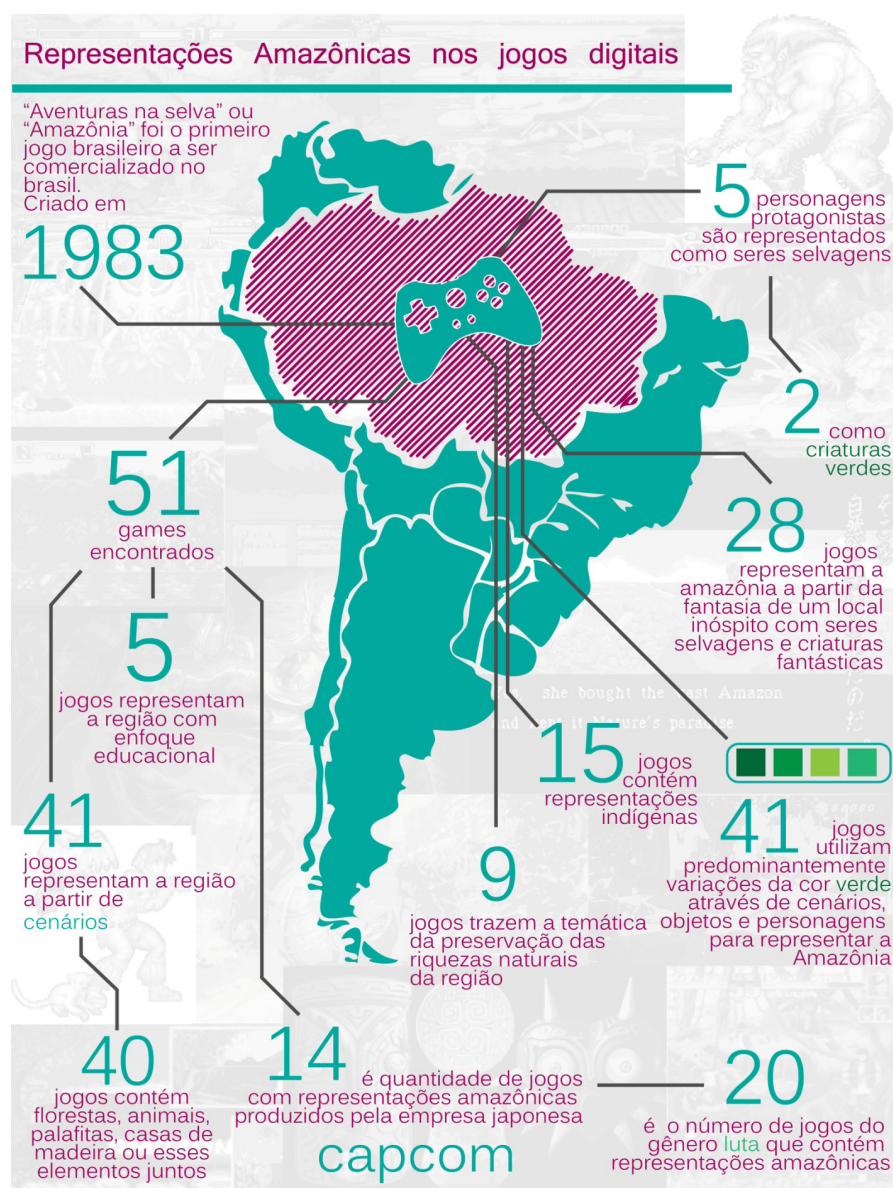
Quadro1: Lista dos jogos digitais encontrados no levantamento

Jogo	Plataforma	Produtora/Dist.	Ano
Aventuras na Selva (Amazônia)	PC	Renato Degiovani	1983
Ninja Gaiden	Arcades	Tecmo	1988
Road Rash	Consoles	Eletronic Arts	1991
Street Fighter II: The World Warrior	Arcades	Capcom	1991
Top Gear	Consoles	Kemco	1992
Knuckle Heads	Console	Namco	1993
Darkstalkers: The Night Warriors	Arcades	Capcom	1994
Kaiser Knuckle	Console	Taito	1994
The King of Fighters '94	Arcade e consoles	SNK	1994
Fight Fever	Console	SNK	1994
Night Warriors: Darkstalkers' Revenge	Arcades	Capcom	1995
Super Heroes: War of the Gems	Consoles	Capcom	1995
Breakers	Console	Visco	1996
Street Fighter III: New Generation	Arcades e consoles	Capcom	1997
Darkstalkers 3	Arcades	Capcom	1997
Vampire hunter 2: darkstalkers revenge	Arcades	Capcom	1997
vampire savior 2: the lord of vampire	Arcades	Capcom	1997
Street Figther Alpha 3	Arcades	Capcom	1998
Street Fighter EX 2	Arcades e consoles	Capcom e Akira	1998
Breakers Revenge	Console	Visco	1998
The Legend of Zelda: Majora's Mask	Console	Nintendo	2000
Street Fighter EX 3	Console	Capcom e Akira	2000
Ragnarök Online	PC	Gravity	2002
Capoeira Fighter 2	PC	SPIRITONIN – Scott Stoddard	2003
A Revolta da Cabanagem	PC	LARV- UFPA	2006
Capoeira Fighter 3	PC	SPIRITONIN – Scott Stoddard	2008
Street Fighter IV	Consoles	Capcom	2008
League of Legends	PC	Riot Games	2008
BAIUKA (jogo 1)	PC	Wendel Pimenta	2009
BAIUKA (jogo 2)	PC	Wendel Pimenta	2009
Sift Heads World – act 5	PC	Chriss Martin	2010
A lenda do Boto Cor de Rosa	PC	Jogos Inline	2010
Modern Conflict 2	Mobile	Gaijin Entertainment	2011
TERRAEDU	PC/CONSOLES	Grupo de desenvolvimento faculdade Estácio	2013
Guardian	PC	Alexander Balanoff	2013
Ducktales Remastered	Consoles	Capcom	2013
Black Rainbow	Mobile/PC	Libredia	2014
2014 Fifa World Cup	Consoles	EA	2014
Ultra Street Fighter IV	Consoles	Capcom	2014
Luta na selva de Blu	Mobile/PC	BlueSky Studios	2014
A máquina de dança de Nico e Pedro	Mobile/PC	BlueSky Studios	2014
Festa do Samba	Mobile/PC	BlueSky Studios	2014
Angry Birds Rio	Mobile/PC	Rovio Entertainment	2014
Amy's Amazon Travel	PC	Girlgames.com	-
Sarah, Jewel of the Amazon	PC	Girlgames.com	-
Jungle Quad	PC	Agame.com	-
Amazonia	PC	Friends_games	-
Slingo Quest Amazon	PC	Funkitron	-
Cross the Amazon	PC	VascoGames	-
Amazon Forest Scape	PC	Funnybeegames	-
Amazon Quest	PC	Justfreegames	-

Fonte: Elaborado pelo autor

Para organizar e facilitar a compreensão dos dados foi elaborado um *infográfico* (ver figura 2) com as informações consideradas mais relevantes, baseadas no mapeamento realizado. Como mostra o infográfico, foram encontrados 51 jogos digitais com representações sobre a região Amazônica. Os jogos variam entre os anos de 1983 (“Aventuras na Selva”) e os mais recentes em 2014, sendo que o jogo “Amazônia” ou “Aventuras na Selva” foi o primeiro jogo produzido por um brasileiro a ser comercializado no Brasil (SUPERJOGOS, 2014).

Figura 2: Infográfico sobre as representações amazônicas nos jogos digitais



Fonte: Elaborado pelo autor

Os *games* encontrados variam de plataforma de funcionamento, podendo ser em computadores pessoais – *PC*, tecnologias móveis como *tablets* e *smartphones* e em consoles. Entre esses, há representações amazônicas em jogos *on-line* para milhares de usuários simultâneos ou *Massively Multiplayer Online Games* – *MMOGs* (o próprio *Ragnarök Online* e *League of Legends*). A empresa que mais produziu jogos contendo representações da Amazônia foi a japonesa *Capcom*, desenvolvedora e publicadora de jogos, totalizando 14 jogos encontrados. O gênero luta (ROGERS, 2010) foi o mais presente dentre os 51 *games* encontrados, totalizando 20 jogos.

Assim como verificou Amaral Filho (2011) em sua pesquisa, há a predominância da cor verde na estética das representações nos *games*. São 41 jogos que utilizam variações de tom da referida cor para representar cenários, personagens e objetos. No jogo *Marvel Super Heroes: War of the Gems*, *Darkstalkers: The Night Warriors* e *The King of Fighters 94'*, por exemplo, a cor verde está presente no cenário que representa a Amazônia nas águas e na vegetação e em algumas criaturas que habitam os locais (figura 3).

Figura 3: Cenário de *Rikuo* em *Darkstalkers: The Night Warriors*



Fonte: <https://images.google.com/>

Outro dado relevante é a grande quantidade de jogos que foram produzidos na década de 90 (18 *games*), período que Costa (2006) indica como um “*boom*” de produtos midiáticos pautados na temática Amazônia, principalmente referentes à questão da preservação da biodiversidade da região e do desenvolvimento sustentável. Vale lembrar que os anos 90 foram marcados por importantes eventos na área ambiental no mundo, como a Eco 92⁷. Nove jogos digitais trazem como temática a preservação da natureza, entretanto, o caso que mais chamou a atenção foi o jogo *Knuckle Heads*.

O referido jogo traz uma construção narrativa a partir da personagem “Claudia Silva”, uma lutadora que busca vencer um torneio de artes marciais com o objetivo de conseguir como prêmio uma grande quantia de dinheiro, que poderia fazer com que a personagem salvasse as

⁷ A Eco 92 ou Rio 92 foi 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). Para mais informações, ver <http://oglobo.globo.com/economia/rio20/o-que-foi-rio-92-4981033>.

riquezas naturais da Amazônia. Se o jogador escolher essa personagem e vencer o torneio, surge na tela uma cena na qual Claudia observa o cenário que representa a região amazônica com uma frase que sugere que a personagem comprou a Amazônia inteira para preservá-la e manter suas riquezas intactas (ver figura 4).

Figura 4: Claudia Silva, personagem de *Knuckle Heads* em sua cena de finalização do jogo



Fonte: <https://images.google.com/>

Essa referência leva a pensar em um debate bastante presente nas décadas de 70 e 80 no país, especialmente sob o regime militar, sobre a chamada “Internacionalização da Amazônia”. As riquezas naturais (p.ex.: flora, água e minérios) estariam sendo alvo de cobiça estrangeira, assim como o próprio território nacional. Esse discurso ainda é recorrente por parte de diversos parlamentares quando o assunto é, por exemplo, o trabalho das organizações não-governamentais ambientalistas na Amazônia, particularmente as de escopo internacional (COSTA, 2006). Outra possibilidade, também presente no imaginário coletivo que o jogo faz suscitar, é de que os povos da Amazônia não estariam em condições de preservar as riquezas naturais da região, por desconhecimento ou incompetência (COSTA, 2006).

Verificou-se também em alguns *games*, que determinados personagens que habitam a região amazônica são caracterizados como criaturas ou como seres selvagens, com aparência e movimentos que aparentam ser de animais ferozes. Os personagens *Blanka*, da franquia *Street Fighter*, e *Rikuo*, da franquia *Darkstalkers*, ambas produzidas pela *Capcom*, são figuras caracterizadas por serem criaturas fantásticas de coloração predominantemente verde, ambos habitantes da região amazônica.

Figura 5: Personagem *Blanka* da franquia *Street Fighter*



Fonte: <https://images.google.com/>

Há também outros personagens em jogos do gênero luta que não são criaturas, entretanto, mostram-se com a postura de animais selvagens. Suas técnicas de luta são igualmente parecidas com movimentos de ataque de animais, como arranhões e mordidas. A personagem *Rila* do jogo *Breakers* utiliza enormes unhas para atacar os oponentes, já a personagem *Lisa*, de *Kaiser Knuckle*, não só demonstra uma postura de luta de um animal como também recebe a ajuda de animais durante a luta. Encontrou-se 28 *games* que representam a Amazônia a partir da fantasia de um local com seres selvagens, ambientes inóspitos e criaturas fantásticas.

Figura 6: *Rila*, personagem do jogo *Breakers*



Fonte: <https://images.google.com/>

Outro ponto relevante é a presença da representação do indígena nos jogos digitais. São 15 *games* que apresentam a figura do indígena através de

personagens que habitam a floresta, sem roupa ou com cocares, pinturas e outros adereços. *Golrio*, personagem indígena do jogo *Fight Fever* apresenta algumas dessas características (figura 7). Em um dos jogos presentes no *site Baiuka*, uma criança indígena é representada através do mesmo estereótipo.

Figura 7: *Golrio*, personagem do jogo *Fight Fever*



Fonte: <https://images.google.com/>

Também estão presentes em alguns jogos referências a elementos culturais de algumas etnias indígenas, como no jogo *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Neste *game*, diversos elementos do cenário e objetos como máscaras fazem referência à cultura marajoara. No jogo, é possível explorar diferentes locais no qual a arquitetura e criaturas que ali habitam possuem formas e pinturas baseadas nos estilos antropomórficos e zoomórficos dos desenhos da cerâmica marajoara (figura 8).

Figura 8: Representações da cultura marajoara em *Majora's Mask*



Fonte: <http://didyouknowgaming.com/>

Alguns jogos como *Guardian* apresentam os indígenas como povos selvagens. Isso está presente no enfoque principal do jogo: salvar um explorador capturado por tribos amazônicas que atiram pedras no personagem. Caso o jogador não consiga salvar o explorador, este morre banhado em sangue por consequência das pedradas.

Dos 51 *games* encontrados, 41 carregam algum tipo de representação a partir de cenários, dentre os quais, 40 contendo florestas, rios, casas de madeira ou palafitas, ou todos os elementos representados conjuntamente. Exemplo são os cenários nos jogos *Fight Fever* e *Street Fighter II: The World Warrior*, com a presença de animais como peixes, cobras, macacos e aves.

Figura 9: Cenário de *Blanka* em *Street Fighter II: The World Warrior*



Fonte: <https://images.google.com/>

Há também cinco jogos que representam a região amazônica a partir de um enfoque educacional. O *game* *A Revolução da Cabanagem* possibilita ao jogador interagir com personagens e acontecimentos importantes da história da região. Os dois jogos do *site* infantil *Baiuka* têm como enfoque a educação ambiental e sociocultural a partir de elementos que representam a região amazônica. Já o jogo *Terraedu* foi desenvolvido com foco na educação ambiental para alunos do ensino fundamental. O jogo *A lenda do Boto Cor-De-Rosa*, que parece mais uma espécie de narrativa interativa, têm como foco apresentar a lenda do imaginário amazônico.

Em se tratando das lendas amazônicas, *League of Legends* também retratou a figura mítica da sereia *Iara*, como apresentado por Macedo e Amaral Filho (2014). Uma grande narrativa foi construída relacionando o *game* e outras ambiências na *web* para apresentar uma nova *skin*⁸ para o campeão *Nami*, um dos personagens do jogo. A lenda amazônica foi adaptada ao jogo tanto em seus aspectos visuais, como nas habilidades, falas e ações. Outra maneira de fazer o mito sobreviver face ao tempo e ao advento de novas tecnologias.

⁸ Segundo Macedo e Amaral Filho (2014, p. 5) “(...) as skins, “peles” de um avatar, são designs que possuem modelagens e temas específicos, compostos basicamente de customizações estéticas, efeitos gráficos e até mesmo nas falas pré-estabelecidas de um personagem. Elas são normalmente percebidas como adereços para diferenciar a experiência do jogo. Mas é importante dizer que tais bens não alteram ou fortalecem atributos, habilidades ou a jogabilidade, que permanecem os mesmos, tornando o jogo mais democrático”.

Figura 10: *Skin Nami Iara em League of Legends*



Fonte: <http://br.leagueoflegends.com/>

4. Conclusões

Assim como as pesquisas de outros autores anteriormente citados que também analisaram representações amazônicas em outras mídias, nos *games* há igualmente a construção de inúmeros sentidos em relação à Amazônia. Esses, por sua vez, demonstram ligação direta com questões econômicas, políticas e ideológicas para além da esfera do jogo.

Nota-se, portanto, que há circularidade entre os sentidos produzidos pelas representações presentes nos jogos encontrados no levantamento, evidenciando uma Amazônia representada por um viés que reforça estereótipos, a exemplo de outros produtos midiáticos vigentes. A região é referenciada nos jogos de modo predominantemente “selvagem”, através de cenários caracterizados com florestas, rios, animais, além de elementos que fazem alusão à figura dos indivíduos que moram à beira dos rios (como em palafitas, casas de madeira) e que vivem da pesca e da utilização da canoa como transporte. Outro ponto a se destacar é a predominância da cor verde nas representações da região, funcionando exatamente como um elemento simbólico da Amazônia (AMARAL FILHO, 2011), além da abordagem de questões relacionadas à preservação ambiental.

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 envolvidos por este conceito, apresentam diferenças consideráveis entre si, em gênero, na experiência de jogo, na narrativa, nos aparatos tecnológicos, na estética e demais aspectos. Acredita-se, portanto, que a relevância do levantamento se encontra na possibilidade de evidenciar uma realidade relacionável com outros objetos midiáticos voltados à representação da Amazônia, abrindo caminho para estudos futuros, tanto no âmbito dos jogos digitais, como na sua interface com outros produtos midiáticos.

Constatou-se que os sentidos existentes e já consolidados sobre a região amazônica sobrevivem face ao tempo, tornando-se híbridos, a partir de formatos tecnologicamente atualizados que promovem diferentes maneiras de interagir com esses sentidos, realizando a reiteração dos mesmos. Como esse processo foi evidenciado em inúmeros trabalhos científicos sobre diferentes produtos midiáticos - com alguns exemplos apresentados nessa pesquisa -, encontrar essa realidade nos jogos não constitui uma novidade em si, pois segue a lógica vigente de reprodução e reiteração de sentidos historicamente consolidados sobre a Amazônia. Destaca-se a grande quantidade de material encontrado (51 jogos digitais) e o diálogo entre eles na construção de sentido sobre a região.

Importante considerar que, apesar da presença explícita de estereótipos nas representações amazônicas nos *games*, é importante frisar como alguns jogos adaptaram a sua linguagem e dinâmica para valorizar em diferentes aspectos a cultura amazônica. Jogos como “*The Legend of Zelda: Majora’s Mask*”, “A Revolta da Cabanagem” e “*Ragnarök Online*” apresentam caminhos para a valorização, resistência e memória das tradições e subjetividades amazônicas a partir da interação direta do usuário com diversos elementos materiais e imateriais da cultura da região (através de descrições detalhadas, narrativas, missões, personagens e itens), ainda que ressignificados pela estrutura lúdica dos *games*.

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.

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, Danielle. et al. Baiuka: Jogo Educativo de Lendas Amazônicas. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 8., 2009, Rio de Janeiro – RJ. **Anais...**Rio de Janeiro – RJ, 8 – 10 out. 2009.

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.

_____. **Discurso e Conflito: Dez Anos de Disputa pela Terra em Eldorado do Carajás.** Dissertação de Mestrado. Núcleo de Altos Estudos amazônicos, Universidade Federal do Pará, PA, 1996.

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.

FERREIRA, Bruno S. Representações do corpo e da cidade na série de games Capoeira Fighter. **Contemporânea.** V.10, Ed. 19, n.1, 2012.

JUNIOR, Ornélio H. et al. TERRAEDU: uma Abordagem Baseada em Jogos para a Educação Ambiental na Amazônia. **Nuevas Ideas en Informática Educativa – TISE.** v.9. 2013. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen9/TISE2013/727-730.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2014.

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

MACEDO, T.; AMARAL FILHO, O. **Dos Rios ao Cristal Líquido: Uma análise da skin Nami Iara em League of Legends** In: Revista Temática, Ano X, n. 09 – Set, 2014.

MAIA, Alessandra. **A materialidade do jogar no Kinect: o terror ganha outras proporções.** In: XXII Encontro Anual da Compós, Salvador, 2013. **Anais...** Salvador: Universidade Federal da Bahia, 04-07 jun. 2013.

MIRANDA, Diogo Silva. **Palafitas Digitais: Comunicação, convergência cultural e relações de poder em afuá.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, 2014.

NEVES, Ivânia dos Santos. Sobre o Discurso da Nudez e da Antropofagia: A invenção do Índio e o Percurso 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.

NEVES, I.S.; MIRANDA, D. S. M.. **Sobre palafitas e redes móveis: usos sociais dos smartphones em Afuá-Marajó-Pará.** Anais do II Colóquio

Semiótica das Mídias. Volume 2, Número 1. Japaratinga, AL: UFAL, 2013a. Disponível em: <http://www.ciseco.org.br/anaisdocoloquio/images/csm2/CSM2_IvaniaNevesDiogoMiranda.pdf>. Acesso em 15 mai. 2014.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **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.

RODRIGUES, Damasceno R. et al. Jogo Educativo com Tema Histórico: A Revolução da Cabanagem. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 7., 2008, Belo Horizonte – MG. **Anais...**Belo Horizonte – MG, 10 – 12 nov. 2008.

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

SANTOS. Leandro Viana Villa dos. 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, Netília Silva dos Anjos. 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.

SUPERJOGOS. Amazônia: **Conheça a história do primeiro game desenvolvido no Brasil**. Disponível em: <<http://www.superjogosonline.com.br/blog/curiosidades/amazonia-conheca-a-historia-do-primeiro-game-desenvolvido-no-brasil.html>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

TORRES, L.C.; FERREIRA, H.S. **Amazônia Azul**: a fronteira brasileira no mar. Disponível em: <<https://www.mar.mil.br/dhn/dhn/amazoniazul.pdf>>. Acesso em 15 mai. 2014.

WIESEBRON, Marianne. **Amazônia Azul**: Pensando a Defesa do Território Marítimo Brasileiro In: Austral: Revista Brasileira de Estratégia e Relações Internacionais. V.2, n.3, jan. – jul. 2013, p. 107 – 131.

RECEBIDO EM: 02/04/2016 ACEITO EM: 06/09/2016