
Amazônia dos games: tecnologias da comunicação na construção de representações culturais em disputa nos jogos eletrônicos¹

Marcus Augusto da Silva Cordeiro²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O presente trabalho trata da representação da Amazônia presente nos jogos eletrônicos em cerca de meio século de games (1980-2020). Como objetivo, buscamos compreender como a Amazônia foi representada esteticamente através das décadas em jogos de videogame lançados com esta temática, considerando que os games são lugares de referência produtores de inteligibilidades sociais e inseminadores de imaginários acerca das localizações geográficas, como a Amazônia, na memória coletiva configurando, a partir de cada jogo eletrônico, narrativas em disputa acerca da região. Nesse sentido, partimos da premissa de que os jogos eletrônicos são tecnologias da comunicação privilegiadas para produção de sentido através dos quais se conforma uma tradução da realidade sobre uma rede estética complexa de tensões culturais.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Videogames; Imaginário; Amazônia.

CONTEXTUALIZAÇÃO

A Amazônia, campo de interesse do imaginário desde o tempo das explorações náuticas, se concentra como uma das fontes de maior prazer e espanto (BATES, 1944; COUDREAU, 1977) entre os que a visitam ou a estudam desde o seu descobrimento. O fascínio não é à toa, uma vez que a combinação entre a maior floresta tropical da Terra, a maior bacia hidrográfica do mundo e tendo em seu ventre o maior rio do planeta em volume de água (CASTRO, 2008), compondo-se ainda com uma região inexplorada em sua totalidade, cheia de biodiversidade, pontuada por diversos grupos humanos não-contatados, que vivem da mesma maneira há milhares de anos, com suas próprias línguas, mitos e histórias (GONDIM, 2007).

Se temos presente em nosso mundo natural a floresta Amazônica com todas as suas características geográficas únicas, temos também, a partir do conceito Amazônia, formado no meio do pensamento humano, uma construção estética-mítica, que se liga a elementos externos e anteriores ao próprio descobrimento e descrição da região. Uma

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UERJ, PPGCOM-UERJ, email: marcusacordeiro@gmail.com

dimensão deles, a etimológica, traz o mundo dos mitos gregos, vivos como nunca, presente em seu nome. O rio-mar e em consequência a floresta foram batizados pelo navegador espanhol Francisco de Orellana, no século XVI, a primeira expedição que tinha como objetivo chegar à fonte do Rio Amazonas, em busca da cidade mítica de *El Dorado*. (CRULS, 2021, p. 12). Orellana, ao presenciar a fúria das Icamíabas³, nomeou em seu diário o Rio-mar de Amazonas, referenciando as tribos Cítas (Região do Mar Negro, atual Ucrânia) de mulheres isolacionistas guerreiras da mitologia greco-romana de Homero (2013). O romancista Gaspar Cruls (2021) comentava o caso em *A Amazônia Misteriosa* (2021): “Aí existe mesmo, já nas cabeceiras do rio, a serra Itacamiaba, que por muito tempo se quis ter como o *habitat* da famosa tribo, e cujo nome deturpado para icamiaba, foi também empregado como sinónimo de Amazonas” (CRULS, 2021, p. 12). O Amazonas, é, portanto, o único estado brasileiro que possui um nome advindo da cultura grega. Essa ligação mitológica não se perde ao se estudar a influência dos mitos amazônicos na cultura tecnológica atual.

Amazônia nos games

Nesse contexto, a influência da cultura amazônica em produtos midiáticos atravessou várias mídias e formas de criação artística, entre elas o videogame. No Brasil, um dos pioneiros no desenvolvimento de jogos eletrônicos, Renato Degiovani, colaborador da revista *Micro Sistemas*, a primeira revista brasileira de informática, tem no jogo chamado *Amazônia* (DEGIOVANI, 1993) o seu trabalho mais conhecido. O *adventure*⁴ para computadores da década de 1980 possuía gráficos simples para os padrões de hoje e possui jogabilidade⁵ baseada em interações por textos. Porém como podemos ver abaixo, na Figura 1, a capa do jogo utiliza elementos conhecidos da iconografia ligada à imagem natural da Amazônia.

Dotada de ícones típicos da selva amazônica, como o Rio Negro, a onça pintada, a sucuri da Amazônia, entre outros, a capa remete à ideia de local selvagem, longe da civilização, cheio de perigos e mistérios além da imaginação. Essa visão foi comum por

³ Tribo de mulheres indígenas guerreiras, nativas do Rio Nhamundá, na bacia do Rio Amazonas, cujo nome em tupi se traduz em “peito partido”, por cortarem os seios esquerdos para melhor manusear o arco e flecha. A semelhança com o mito das Amazonas Gregas da Cítia realizara a ligação entre o nome das regiões tão distantes (CRULS, 2021).

⁴ O gênero de videogame que consiste em interagir com o cenário e outros personagens a fins de atingir objetivos específicos. Inicialmente marcado por interação por texto, o gênero evoluiu para a jogabilidade baseada no ponteiro do mouse conhecido como *point and click*, que existe até hoje.

⁵ A parte realmente interativa de um jogo eletrônico, em contraponto à momentos onde o jogador não realiza *inputs* na interface do jogo, como uma animação em computação gráfica ou *cutscene*.

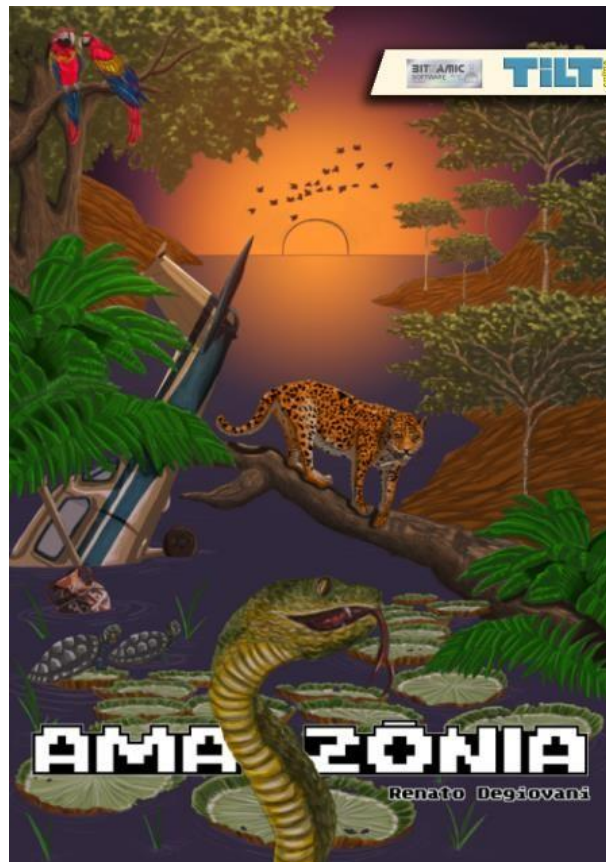
todo o século XX, em representações pictográficas ou descrição visuais da região, como é o caso da representação da Amazônia em *Street Fighter 2* (CAPCOM, 1991), um dos jogos mais populares de todos os tempos, produzido pela empresa japonesa CAPCOM.

No entanto, o que podemos observar nessas descrições visuais é que ignoram a cosmovisão histórica da Amazônia, através de seu desenvolvimento. Contando com o Polo Industrial de Manaus (conhecido antigamente como Zona Franca de Manaus), uma das regiões mais industrializadas do Brasil, no centro da floresta encontra-se a cidade de Manaus, capital do estado e metrópole de cerca de dois milhões de habitantes (IBGE, 2012). Diversos povos originários habitam sua extensão, com suas características próprias, grandes eventos culturais ligados à tradição amazônica (Festival Folclórico de Parintins no Amazonas, Sairé em Santarém – PA), detalhes culturais que são ignorados ao se reduzir a floresta e seus habitantes ao tipo natural típico nas representações sem muitas complexidades humanas sobre a região.

Partimos do entendimento que a Amazônia como significação constitui-se como categoria do imaginário, com características próprias de dinamização da cultura e tendo efeitos em representações que são feitas de si em produtos culturais como são os jogos digitais. Como hipótese desse projeto de pesquisa, entendemos que a Amazônia esteve e está no imaginário coletivo construído a partir das interpretações realizadas pelos jogos eletrônicos. Nos diz Juremir Machado da Silva (2020, p.12) que o imaginário consiste em “tudo aquilo, positivo ou negativo, que a memória afetiva recorta e armazena. Normalmente o imaginário se apresenta como um compartilhamento, um imaginário social”. Nesse sentido, lidamos com as problematizações acerca do imaginário mediado pelas tecnologias interativas dos games. A estética presente nesse meio digital alcança a premissa de uma construção sociocultural, dentro da percepção de sujeitos na sua relação com si e com outras pessoas numa coletividade.

Tomamos ainda como hipótese a compreensão de que jogos eletrônicos são tecnologias da comunicação privilegiadas para produção de sentido através dos quais se conforma uma tradução da realidade sobre uma rede estética complexa de tensões culturais, especificamente a estética amazônica presente nos jogos eletrônicos. Vemos, portanto, os games como lugares de referência produtores de inteligibilidades sociais e inseminadores de imaginários acerca da Amazônia na memória coletiva dos interatores configurando, a partir de cada jogo eletrônico, narrativas em disputa acerca da região.

Figura 1: Capa de Amazônia, de Renato Degiovani, um dos primeiros jogos desenvolvidos inteiramente no Brasil.



Fonte: DEGIOVANI (1983)

Nesta seara percebemos que a construção imagética de uma Amazônia dos Games se dá, desde o início da indústria dos jogos eletrônicos até em recentes lançamentos, como o game *indie* Aritana e a Pena da Harpia (DUAIK Entretenimento, 2014), de uma forma mistificada e mitoconstruída, sendo necessária uma análise crítica do montante de jogos que possuem na floresta sua inspiração para elementos visuais e de gameplay, e de que forma esses elementos conseguem contribuir para uma visão macro do que se pensa sobre a Amazônia, nas suas dimensões comunicacionais e naquelas a que se referem sobre o mundo da cultura de que faz parte a estética lúdica, mediada pela tecnologia, e como a percepção deste mundo estético particular se dá entre os jogadores.

Diante do exposto, nos deparamos com os seguintes problemas: Qual o papel dos jogos eletrônicos nas suas tecnologias da comunicação na formação de um imaginário estético sobre a Amazônia? Quais pistas para um imaginário estético para a Amazônia trazem essas experiências lúdicas que retratam a região? De que maneira os

desenvolvedores de jogos digitais, utilizando-se da ludicidade e estética inerente à experiência dos jogadores com o game, influenciam a percepção de um imaginário tecnológico sobre a Amazônia? Como esta região dotada de características e propriedades discursivas tão únicas foi representada, consumida e reproduzida através das escolhas dos desenvolvedores sobre a composição visual, sensorial e social presente no seu interior?

Para responder estas questões-problema, buscamos compreender as questões inerentes à relação comunicacional que se forma por meio da interatividade do jogador com o mundo de jogo lúdico que lhe é apresentado e como seu campo de percepção sobre as características imagéticas e iconográficas presentes tanto na narrativa quanto na parte interativa dos jogos que pretendem representar o conceito de Amazônia ao jogador.

Método e Análise

Como objetivo principal buscamos compreender como a Amazônia foi representada imageticamente através das décadas em jogos de videogame lançados com esta temática, tanto em seu cenário físico como em suas influências iconográficas, e de que modo essa representação estética e lúdica da Amazônia através dos jogos construiu a ideia de um imaginário amazônico em seus jogadores, em contraste com o cenário cultural tradicional da floresta em relação à suas características de mídia. A pesquisa envolve as tecnologias comunicacionais e o imaginário na medida em que o videogame é visto como processo cultural de comunicação (CORDEIRO; FEITOZA, 2017), mediado por tecnologias digitais que promovem ludicidade, interatividade e contato cultural entre a realidade do jogador e o mundo de jogo em que interage.

Como objetivos específicos, intendemos realizar uma revisão bibliográfica dos conceitos de Amazônia como construção teórica, do imaginário Amazônico e suas representações imagéticas e de que forma os desenvolvedores de jogos representaram essa categoria teórica em suas narrativas e interatividades. Partimos do entendimento que a Amazônia como significação constitui-se como categoria do imaginário, com características próprias de dinamização da cultura e tendo efeitos em representações que são feitas de si em produtos culturais tais como os jogos digitais.

No entanto, de modo a construir os mundos de jogos oferecidos aos jogadores de maneira cada vez mais realista e imersiva, representações amplamente divergentes em conteúdo e objetivos de representação estética, como a vista nos games citados Amazônia

(Degiovanni, 1989) e *Street Fighter 2* (1991) acabam sendo realizadas, tornando-se necessário um esforço de diferenciar as minúcias do campo do imaginário, comunicação e estética diferentes que o campo dos jogos pode acionar nos jogadores.

Para tanto, tomamos como justificativa deste trabalho a necessidade de reflexão acerca de como a Amazônia está sendo reproduzida, interagida e reorganizada através de sua representação estética nos games⁶, de maneira a possuímos ciência do que se pensa sobre a região através das representações imagéticas digitais provenientes de sua influência na cultura digital.

Em um momento de disputas comunicacionais e narrativas dissonantes sobre o corpo amazônico, o tratamento de seus povos, a preservação de seus biomas e representações digitais, a relevância da pesquisa se concentra em voltar o olhar analítico ao lúdico, ao entretenimento, que faz parte da vida diária dos jogadores e modeliza a sua visão sobre uma região estratégica e historicamente tão importante.

Para compormos uma macro visão amazônica como categoria do imaginário representada através da relação comunicacional entre o jogo e o jogador, pretendemos, nos quatro anos da pesquisa, realizar uma cartografia completa de jogos com temática e estética amazônica dos três maiores mercados de videogame mundiais, a saber, Estados Unidos, Europa e Japão, além da visão do desenvolvimento brasileiro de todos os jogos disponíveis nas últimas quatro décadas (1980-2020). Este mapeamento proporcionará uma cosmovisão do processo cultural que atravessou a Amazônia e suas complexidades regionais e o traduziu para a experiência lúdica presente nos games.

Importante notar que também serão consideradas para o corpus de análise jogos que não contenham em sua temática central Amazônia, porém abordem o imaginário amazônico em suas partes componentes. Logo, jogos que tenham uma fase (ou *level*⁷) que se passa em um ambiente amazônico, portanto, farão parte importante do corpus de análise da pesquisa.

Para proceder à análise teórica do corpus selecionado, se faz necessário o uso de metodologias que possam dar conta de um corpus que se mostra ao mesmo tempo audiovisual e interativo. Métodos de análise textual de material audiovisual, como o de

⁶ Os jogos eletrônicos são os meios comunicacionais massificados que mais crescem em relação às outras mídias do mundo (MADUREIRA, 2021). Ref. completa na bibliografia.

⁷ Também conhecido como nível, cenário ou fase de jogo, o *level* é o ambiente onde se executam as ações do jogo, e está composto por cenários interativos, inimigos, design de fases, entre outras disciplinas próprias do desenvolvimento de jogos digitais.

Casetti e Chio (1999) podem nos ser pistas por conectar a descrição dos jogos com a temática Amazônia utilizada em seu desenvolvimento à um segundo passo interpretativo do conteúdo textual presente nos jogos. Estas metodologias de análise audiovisual utilizadas em pesquisa de comunicação serão, no entanto, apropriadas em busca de um novo método híbrido que possa alcançar todos os objetivos propostos na problematização em relação a um campo de pesquisa mais recente como o dos games studies.

Qualquer investigação teórica que se proponha a investigar um tema de estudo tão complexo e intrincado como o imaginário amazônico nos games tem que, antes de tudo, responder a uma pergunta muito importante: de que Amazônia estamos falando? A dos indígenas, que vivem em disputas de terra com o agronegócio e garimpo de ouro? A dos ribeirinhos, assolados pelo subdesenvolvimento e vivendo em harmonia com seu ambiente? Ou a Amazônia dos negócios, da metrópole verde, dos créditos de carbono, centro mundial das narrativas de preservação ambiental?

Entendemos a noção de Amazônia como construção imagética histórica, desde o processo das explorações náuticas até o entendimento moderno dos ecossistemas comunicacionais presente atualmente na região (GONDIM, 2007; BENCHIMOL, 2009; LOPES E SOUZA; 2016; COLFERAI, 2014). Em *A Invenção da Amazônia* (GONDIM, 2007) vemos que o conceito do imaginário Amazônico é uma construção constante, desde moradores originários da região, que criam e recriam sua própria noção de Amazônia fora do conhecimento ocidental, assim como os primeiros exploradores a verem a região como grande fonte de exploração financeira. A Amazônia é, portanto, inventada a cada morador que nela a chega, e os ecossistemas comunicacionais presentes nela nos dão uma dica da leitura e interpretação de mundo por meio dos seus próprios comunicadores e teóricos. (GONDIM, 2007, COLFERAI, 2014).

O conceito de imaginário Amazônico produziu também seus próprios observadores teóricos. Um deles é João de Jesus Paes Loureiro, que além de ser um produto da Amazônia, pensa sobre a floresta e sua construção estética. Em sua obra, *Cultura Amazônica – Uma Poética do Imaginário* (1994), o autor mistura pesquisa e cultura amazônica ribeirinha, dançando através de suas linguagens:

A cultura amazônica, em que predomina a motivação e origem rural-ribeirinha, é a aquela na qual melhor se expressam, mais vivas de mantêm as manifestações decorrentes de um imaginário unificador refletidos nos mitos, na expressão artística

propriamente dita e na visualidade que caracteriza suas produções de caráter utilitário – casas, barcos, etc. (LOUREIRO, p.13, 1994)

Vemos em Loureiro que o caráter utilitário de casas e barcos presentes na Amazônia estampa a sua cultura material no próprio mundo físico, na maneira que seus objetos e pessoas são representados. Uma das mais interessantes representações do que Loureiro se refere pode ser relida no jogo *Street Fighter 2*, lançando em 1992 pela japonesa CAPCOM. O jogo, que tem uma das mais conhecidas representações da Amazônia nos games, tem uma fase que representa uma das moradias mais vistas em Manaus e seus arredores, o flutuante⁸. Ícone cultural da região, a casa que se sustenta no rio é quase que pictoriamente representada no jogo, como podemos observar na Figura 2 abaixo.

Figura 2 – Cenário de confronto do jogador com Blanka em *Street Fighter 2*, a representação interativa de um típico flutuante amazônico.



Fonte: CAPCOM, 1994.

O cenário do lutador Blanka, em *Street Fighter 2* (CAPCOM, 1991) pode ser considerado, apesar das décadas desde o seu lançamento, uma das mais fiéis

⁸ Flutuantes são casas de madeira, tipicamente moradias de ribeirinhos, construídas com materiais da região, em formato de palafitas, com pernas de madeira elevadas que se adaptam ao ciclo das cheias e secas da bacia amazônica. Plataformas flutuantes feitas de tábuas de madeira são anexadas às moradias, formando opções modulares para adição de mercados ou portos privados.

representações de um típico flutuante amazônico nos games. A casa de palafita, com as pernas de madeira para evitar as enchentes, as frondosas árvores fluviais do Rio Negro, a vestimenta dos ribeirinhos. Para um nativo da região, é como se a CAPCOM tivesse vindo a Manaus e tomado uma foto do cenário, e posteriormente digitalizando a captura para usar no cenário digital produzido para o jogo. Toda essa exatidão contrasta com a figura do próprio Blanka, também representado na imagem. Nada poderia ser mais distante da representação de um habitante nativo do que o monstro verde peludo apresentado pelo jogo. Justificado por uma narrativa de experimento científico, a personagem, não obstante, entrou para o imaginário brasileiro dos jogos, como figura carinhosa adotada pelos jogadores do país e que ainda é representada até hoje em memes e outras manifestações culturais da cultura digital.

A interação com os elementos iconográficos presentes no cenário do jogo remeteu a uma relação comunicacional estética entre os jogadores, que adicionaram a seu entendimento de mundo a leitura de Amazônia impressa ali. Não somente, mas isso se tornou repertório cultural do Brasil, à medida que referências contemporâneas ao Blanka, o “brasileiro” do *Street Fighter 2*, ainda são presentes na comunicação dos jogadores. É este entendimento de processo comunicacional que permeia nossa análise. Em CORDEIRO E FEITOZA (2017):

O fenômeno do jogo eletrônico pode ser estudado por uma miríade de prismas, mas os seus três componentes, o interativo, o tecnológico e o artístico, podem guiar uma análise teórica da atividade [...] interessa-nos explorar de que forma os jogadores experimentam a interação com os sistemas de programação presentes nas plataformas tecnológicas em que os games são executados, e o impacto que esta interação possui na maneira como o *gameplay* é entendido pelo jogador, na forma de um processo comunicacional. (CORDEIRO E FEITOZA, p. 9, 2017)

Através desse fenômeno comunicacional latente nos jogos os jogadores reorganizam, releem, rediscutem e produzem novos entendimentos sobre o imaginário amazônico modelizado pela estética e ludicidade presente nos jogos eletrônicos. A pesquisadora Fátima Regis (2008, p.35) identifica esse fenômeno ao se referir a uma das categorias cognitivas presentes na cibercultura. A sociabilidade, uma das categorias que elenca, se refere ao modo como as tecnologias digitais, como o videogame, favorecem a produção de conteúdo, incentiva o jogador a buscar em suas mídias a informação que deseja cognizar, e cria um processo de colaboração de indivíduos em comunidades

virtuais, blogs, etc. sobre os seus produtos culturais favoritos, criando assim, uma repercussão e releitura de temáticas amazônicas, entre outras, que possam ser absorvidas a partir dos jogos eletrônicos. Como diria Huizinga (2019), o círculo mágico, conceito mestre de sua obra, se certifica que para os jogadores, o mundo do jogo e suas estéticas se tornam a realidade em si.

Considerações preliminares

Ainda que este trabalho esteja em fase de pesquisa inicial no curso de doutorado, já existem considerações que podem servir de pista para um estudo mais aprofundado do tema. A pré-análise presente neste texto, em relação aos elementos iconográficos tanto da capa de Amazônia (DEGIOVANI, 1983) quando do cenário de Blanka em Street Fighter 2 (CAPCOM, 1991), aponta para um método de análise crítica audiovisual adaptado para uma mídia interativa e iconográfica como são os games. Estas mesmas ferramentas de análise do imaginário serão utilizadas em relação ao corpus da pesquisa, que pretende analisar todos os games que possuam um cenário ou *level* baseado no ambiente amazônico produzidos nas décadas de 1980 a 2020, nas três regiões comerciais principais dos games (EUA, Japão e Europa), não excluindo o Brasil e outros países do sul global. Ainda, as análises iniciais apontam para uma forma original de pensar os games studies, gerando relação com uma localização geográfica específica, como é a Amazônia. Os games, pelo seu aspecto de simulação, mas também pelo aspecto de criação artística dos desenvolvedores de games e suas próprias experiências pessoais nesses locais, costumam ser bastante baseados em localizações geográficas reais, que normalmente servem como inspiração para o seu design de ambientes virtuais. Portanto um olhar para como estão sendo reproduzidos estes locais nos games pode nos dar aportes para entender mais uma relação que os videogames têm com um aspecto teórico da realidade, com ganhos para a área de games studies.

REFERÊNCIAS

- DEGIOVANI, R. **Amazônia**. São Paulo: Computador pessoal TRS 80, 1983.
- DUAIK, E. **Aritana e a Pena da Harpia**. São Paulo: Windows/PC, 2014.
- BATES, H. **O naturalista do rio Amazonas**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1944.
- BENCHIMOL, S. **Amazônia: Formação social e cultural**. Manaus: Valer, 2009.

CORDEIRO, M.; FEITOZA, M. **Mecânicas de jogo: uma exploração da trama semiótica da experiência interativa na série metal gear solid**. Manaus: Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, UFAM, 2017.

COUDREAU, H. **Viagem ao Tapajós**. Belo Horizonte, Itatiaia; São Paulo: EdUSP, 1977.

CRULS, G. **A Amazônia Misteriosa**. 1º Ed. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

GONDIM, N. **A invenção da Amazônia**. Manaus: Valer, 2007.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Brasileiro de 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

MACHADO, J. **Cinco versões de imaginário**. In MEMORARE. Tubarão, v.7, n.3, p.8-14, 2020. Disponível em: https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index/php/memorare_grupep/article/view/10205. Acesso em: 20 mai 2022.

REGIS, F. **Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura**. Revista Famecos: Porto Alegre, nº 37, vol.1, p. 32-37, dez 2008.
CAPCOM. Street Fighter 2. Japão: Arcade, 1991.