

Nova geração: a representação do Brasil na trilogia de jogos *Street Fighter III*

André de Oliveira Matumoto

Universidade de São Paulo, Brasil

Introdução

Nos últimos anos, os videogames gozam de crescente interesse na academia (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2024; Mäyrä, 2008). Dentre as diversas abordagens por meio das quais podemos compreender estes objetos, notamos que estudos em abordagem multimodal ainda são raros (Stamenković; Jaćević, 2019, P. 277; Stamenković; Wildfeuer, 2021, p. 262). Isto não significa, porém, que a abordagem é incompatível com o objeto. De acordo com Bateman, Wildfeuer e Hiippala (2017):

[...] a abordagem dos jogos a partir de uma perspectiva analítica clara - por exemplo, a perspectiva analítica do discurso ou qualquer outra perspectiva - se beneficiará da capacidade de lidar com sua multimodalidade. Isso pode ser considerado igualmente benéfico para os estudos de jogos, nos quais a multimodalidade pode ser considerada do ponto de vista da interação humano-computador (Bateman; Wildfeuer; Hiippala, 2017, p. 366, tradução nossa¹).

Dentre os movimentos atuais, podemos apontar os trabalhos de Pérez-Latorre, Oliva, Besalú (2017), que delinea métodos para a análise de jogos por meio da semiótica social; de Hawreliak (2018), que propõe a compreensão da interação lúdica como uma modalidade semiótica (modalidade processual); e, por fim, de Toh (2019), que analisa o caráter multimodal da interação entre jogadores.

¹ No original: "we propose that approaching games from a clear analytical perspective – as, for example, the discourse analytical perspective or any other perspective for that matter – will benefit from being able to handle their multimodality. This may be considered equally beneficial for game studies, in which multimodality may be considered from the viewpoint of human-computer interaction" (Bateman; Wildfeuer; Hiippala, 2017, p. 366).

Em trabalhos anteriores (Matumoto; Gonçalves-Segundo, 2022a, b), discutimos formas de analisar jogos bidimensionais em perspectiva multimodal voltando-nos especialmente para o entrelace entre semiose e discurso. Mantendo-nos neste sentido, o presente capítulo realiza uma análise verbo-imagética da representação – entendida, aqui, como o processo de transformação de práticas e referentes na e por meio da semiose (Hall, 1997, p. 1; Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 9) – do Brasil nos estágios de *Street Fighter III*. Por meio da discussão das escolhas semióticas verbais e imagéticas, depreenderemos como os recursos semióticos empregados apontam para determinadas construções do país, e analisaremos como estas compreensões conectam-se a outras representações do Brasil nos videogames da década de 1990.

1 Street Fighter III em contexto

A série *Street Fighter* abarca um conjunto de jogos de luta (*fighting games* em inglês) desenvolvidos e publicados pela empresa japonesa Capcom. Dentre outras características, estes jogos consistem em combates um contra um, nos quais o jogador seleciona um dos personagens, que deverá derrotar os demais lutadores do elenco. Estes embates se passam em espaços específicos – chamados de estágios. O embate se encerra quando um dos lados é nocauteado (K.O., *Knock out*) – ou seja, o lutador recebe golpes o suficiente para que sua Barra de vida (*health/energy bar*) seja drenada – ou quando o tempo limite – em geral, 99 segundos – se exaure. No segundo caso, o lutador com mais energia é declarado o vencedor (Begy, 2021, p. 336).

A série *Street Fighter* teve início com o jogo homônimo no ano de 1987, seguido de *Street Fighter II: the World Warrior*, em 1991. *World Warrior* não só é relevante do ponto de vista econômico², como também cultural, uma vez que codificou inúmeras convenções nos jogos de luta, influenciando, portanto, jogos posteriores (Begy, 2021, p. 339). Para nossos fins, o jogo é especialmente

² A versão (*port*) de Super Nintendo de *Street Fighter II* (Capcom, 1992) é o 12º jogo mais vendido na história da Capcom, com 6,3 milhões de cópias (Capcom, 2023).

relevante por codificar o Brasil como espaço passível de representação nos jogos de luta por meio da Amazônia e do lutador Blanka (Matumoto, 2022a).

Por sua vez, apesar da alcunha *III*, *Street Fighter III: New Generation* não é estritamente o terceiro jogo da série. Entre o lançamento de *II* e *III*, temos as subséries *spin-offs*³ *Alpha* (*Zero* no Japão), iniciada com o jogo *Street Fighter Alpha: Warriors' Dream* (Capcom, 1995), e *EX*, iniciada com o jogo *Street Fighter EX* (Capcom, 1996). Além disso, cabe apontar que tanto *II* quanto *III* receberam *ports*⁴ e *updated re-releases*, ou seja, versões atualizadas, com novos golpes, personagens e estágios (Matumoto, 2022a). Assim, *Street Fighter III* pode se referir a três jogos: *New Generation* (Capcom, 1997a), *2nd Impact – Giant Attack* (Capcom, 1997b) e *3rd Strike – Fight for the Future* (Capcom, 1999). Para fins de clareza, utilizaremos *III* para nos referirmos aos três jogos, tomando-os como uma trilogia, ou subsérie, enquanto cada versão individual será nomeada por meio do subtítulo (*New Generation*, *2nd Impact* e *3rd Strike*).

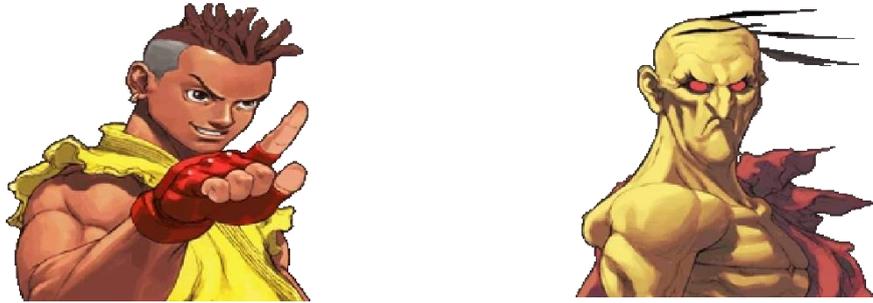
2 O Brasil em *III*

Sean e Oro (Figura 1) são os dois personagens que representam o Brasil na subsérie *III*. Sean é um jovem brasileiro que deseja ser aprendiz de Ken Masters, deuteragonista da série (Studio Bent Stuff, 1997a, p. 242). Por sua vez, Oro é um lutador de origem desconhecida que habita uma caverna na Amazônia brasileira. O lutador se tornou um eremita para amplificar suas capacidades de luta, objetivo no qual foi bem-sucedido. Agora, Oro busca um discípulo capaz de herdar seu estilo de luta (Studio Bent Stuff, 1997b, p. 76)

³ *Spin-off*, no caso dos videogames, é um termo geralmente utilizado para se referir a jogos que se distinguem, de alguma maneira, da série que os deu origem. Estas mudanças podem envolver a narrativa, a jogabilidade e até o gênero nos quais os *spin-offs* se enquadram.

⁴ *Ports* são versões de um mesmo jogo para plataformas que não a original (Fernández-Vara, 2015, p. 251). Plataforma é um termo genérico para referir-se a computadores (PCs), *consoles* - computadores, como o PlayStation 5 e Nintendo Switch, que são voltados especificamente para jogar jogos - e fliperamas (ou Arcades).

Figura 1. Sean e Oro



Fonte: Capcom (1999).

3 Metodologia

O quadro teórico que informa nossa análise é a semiótica social (Hodge; Kress, 1988; Van Leeuwen, 2005). Esta abordagem busca compreender como a construção de significados molda e é moldada por indivíduos e grupos. Neste processo, a semiótica social enfatiza a importância da natureza multimodal, histórica e material dos artefatos semióticos que produzimos (Jewitt; Bezemer; O'halloran, 2016, p. 160). Aqui, voltar-nos-emos em especial para a natureza multimodal e sócio-histórica da semiose. De um lado, descreveremos e analisaremos como as modalidades verbal e imagética são motivadas pelos criadores de modo a construir representações do Brasil. De outro, localizaremos estas representações no contexto sócio-histórico do final da década de 1990 de modo a analisar quais são as implicações discursivas das escolhas semióticas presentes em *Street Fighter III*. Então, valer-nos-emos, também, dos estudos críticos do discurso (Machin; Mayr, 2012; Van Leeuwen, 2008; Van Leeuwen; Wodak, 1999), área com a qual a semiótica social tem especial contato (Catalano; Waugh, 2020, p. 45).

Dentre os movimentos na semiótica social, destacaremos a *Gramática do Design Visual* (ou GDV) (Kress; Van Leeuwen, 2021), abordagem que propõe categorias de análise para a modalidade visual/imagética. Das categorias presentes na GDV, utilizaremos, em especial, o conceito de *Composição*. A Composição provê estrutura e coerência para modalidades semióticas que se desenrolam no espaço, por exemplo, as imagens. Análoga à metafunção textual na modalidade verbal (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 30), a Composição organiza os significados representacionais (Ideacionais) e

interativos (Interpessoais) a partir de sistemas⁵, neste caso, três: VALOR INFORMACIONAL, SALIÊNCIA e ENQUADRAMENTO, dos quais destacaremos os dois primeiros (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 181-2; Van Leeuwen, 2005, p. 274).

O VALOR INFORMACIONAL refere-se ao potencial de significação do posicionamento de um determinado elemento na Composição. Em outras palavras, podemos dividir a imagem em “zonas”, tais como central e marginal, ou esquerda e direita, e, a depender da região que um elemento ocupa, diferentes potenciais de significações podem emergir (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 181-2; Van Leeuwen, 2005, p. 198-218). Por exemplo, os autores propõem que a região superior pode ser analisada como “ideal”, enquanto a região inferior pode ser “real”. Em outras palavras, eles observam que, em muitos casos, elementos abstratos (‘ideal’) são alocados acima de elementos concretos (‘real’).

Por sua vez, a SALIÊNCIA refere-se à sobreposição de recursos semióticos de modo a tornar um determinado participante mais “pesado” e, portanto, mais saliente na Composição. Recursos como tamanho relativo, detalhamento, textura, cores e perspectiva (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 182; Van Leeuwen, 2005, p. 198) podem, portanto, ser motivados para destacar algum participante em detrimento de outros.

Ademais, também utilizaremos o conceito de *Provenance* (*Proveniência*, em tradução livre), que aponta para a origem dos signos. Isto é, podemos “importar” signos de contextos outros para (re)significá-los em um determinado texto (Kress; Van Leeuwen, 2001, p. 10). Por exemplo, roupas são, comumente, elementos socioculturais altamente carregados, logo, ao representarmos determinadas roupas, estamos inevitavelmente trazendo junto da representação significados e concepções acerca do contexto da qual ela deriva (seja um país, cultura, contexto social etc.). Neste sentido, a Proveniência liga-se ao conceito de *Conotadores*, retirado da Análise crítica do discurso aplicada à multimodalidade (Machin; Mayr, 2012). Este conceito parte da compreensão

⁵ Sistema é um termo utilizado na linguística sistêmico-funcional para descrever como escolhas (paradigma) são mapeadas na estrutura (sintagma). Em outras palavras, esta noção nos permite compreender a linguagem em termos de potenciais de significação, que são fixados pelos criadores de signos (Jewitt; Bezemer; O'halloran, 2016, p. 160). Assim, temos, nos sistemas, relações de “o que poderia estar no lugar de quê” (“*what could go instead of what*”). Um sistema básico exige, então, uma condição de entrada e quais são as opções disponíveis (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 22).

de que as imagens têm natureza dual (Machin, 2007, p. 23; Machin; Mayr, 2012, p. 51): ao mesmo tempo que elas denotam algo, ou seja, constroem algo efetivamente, elas também conotam, isto é, constroem relações associativas. Portanto, enquanto a Proveniência aponta para o *processo* de importação, os *conotadores* apontam para os *objetos* que foram efetivamente importados. Por meio da análise do potencial associativo das imagens, podemos traçar o modo por meio dos quais os elementos foram importados e a quais contextos pertencem, para, assim determinar a quais discursos o jogo se conecta.

4 Análise dos estágios brasileiros na subsérie III

Em *New Generation*, o estágio de Sean se passa em Nova Iorque (Figura 2), enquanto o estágio de Oro se passa na Amazônia brasileira (Figura 4). No primeiro caso, apesar de não se tratar de um espaço no Brasil, analisá-lo é relevante para compreender quais significados são atribuídos (ou excluídos) na construção do Brasil.

Figura 2. Estágio de Sean, em Nova Iorque



Fonte: Capcom (1997b).

Destacamos, primeiramente, que o efeito de distorção - similar àquele gerado pelas lentes olho de peixe na fotografia - é uma escolha estilística

presente também nos estádios londrino (Dudley), mediterrâneo (Gill) e nova-iorquino (Alex) (Figura 3). Deste modo, a deformação do espaço de modo a *salientar* as características urbanas não são exclusivas ao estágio de Sean. É relevante observar, porém, a dicotomia entre o espaço de luta e o horizonte. A luta em si se passa em uma parte pequena da cidade, especialmente quando comparada aos edifícios ao fundo.

Figura 3. Estádios de Dudley, Gill e Alex



Fonte: Capcom (1997b).

No que tange à brasilidade do lutador, o contraste entre Brasil e EUA é salientado por meio de escolhas imagéticas, tais como a construção do Brasil na série *Street Fighter* até então – a Floresta Amazônica (Matumoto, 2022a) – que se opõe à cidade de Nova Iorque, altamente urbanizada. Ademais, a presença da bandeira estadunidense é relevante, uma vez que a bandeira brasileira não é um conotador encontrado nas representações do Brasil na série até então. Assim, por meio da conexão do lutador a outro país que não o seu de origem, temos um relativo apagamento da origem brasileira de Sean.

Como dito, o estágio de Oro em *New Generation* se passa na Amazônia brasileira (Figura 4):

Figura 4. Estágio de Oro, na Amazônia



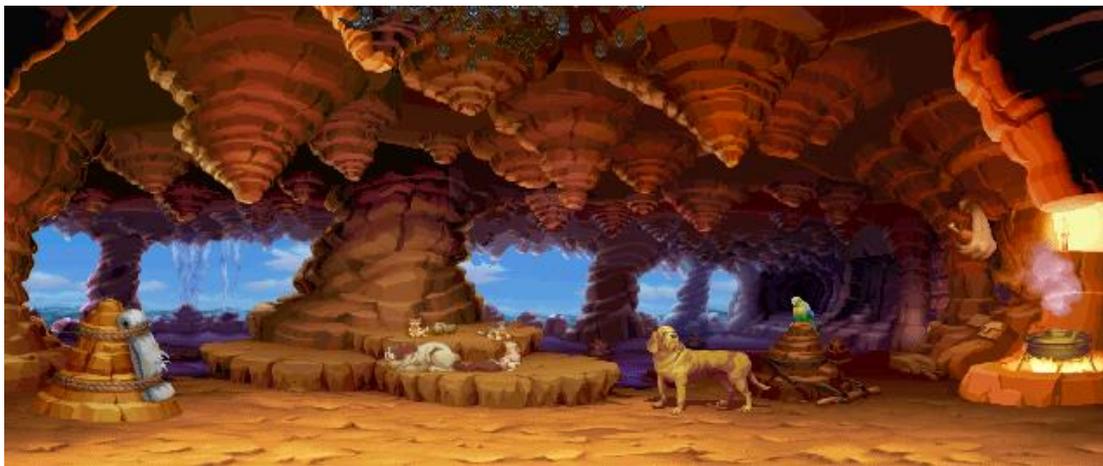
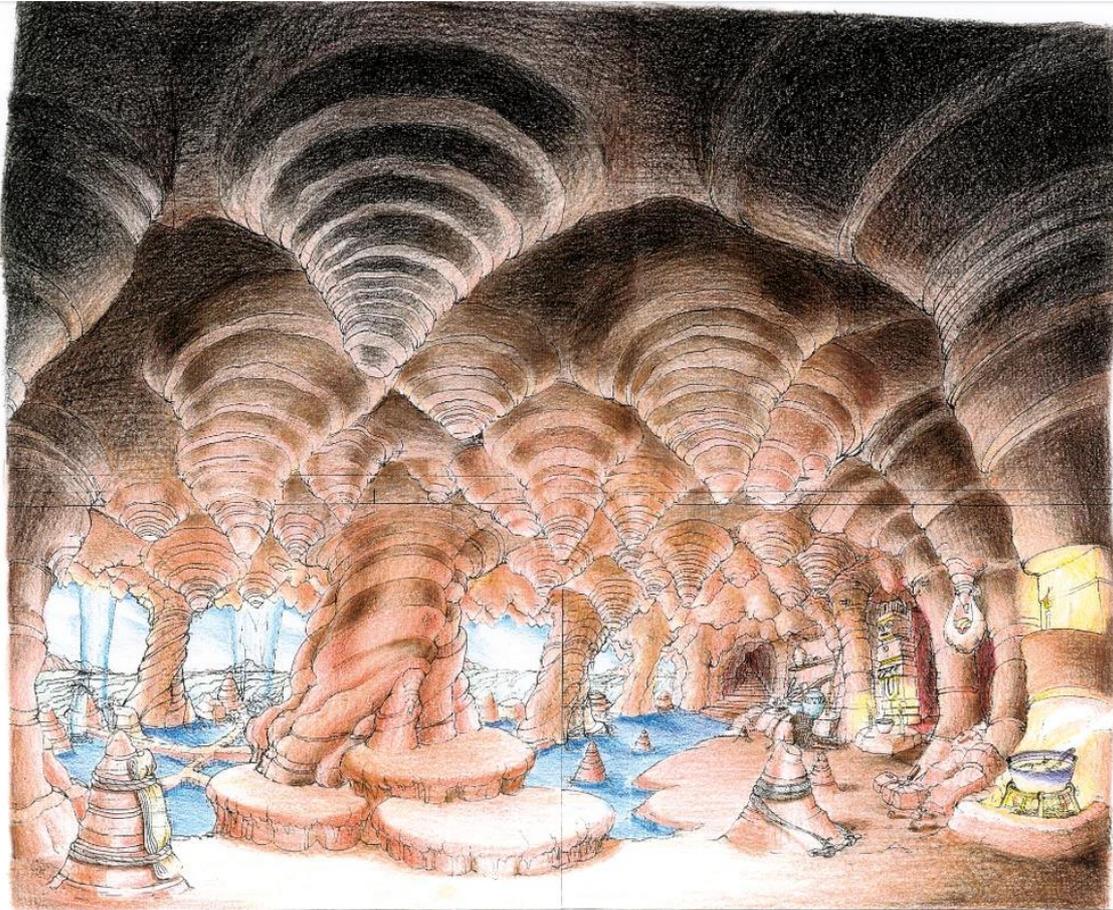
Fonte: Capcom (1997b).

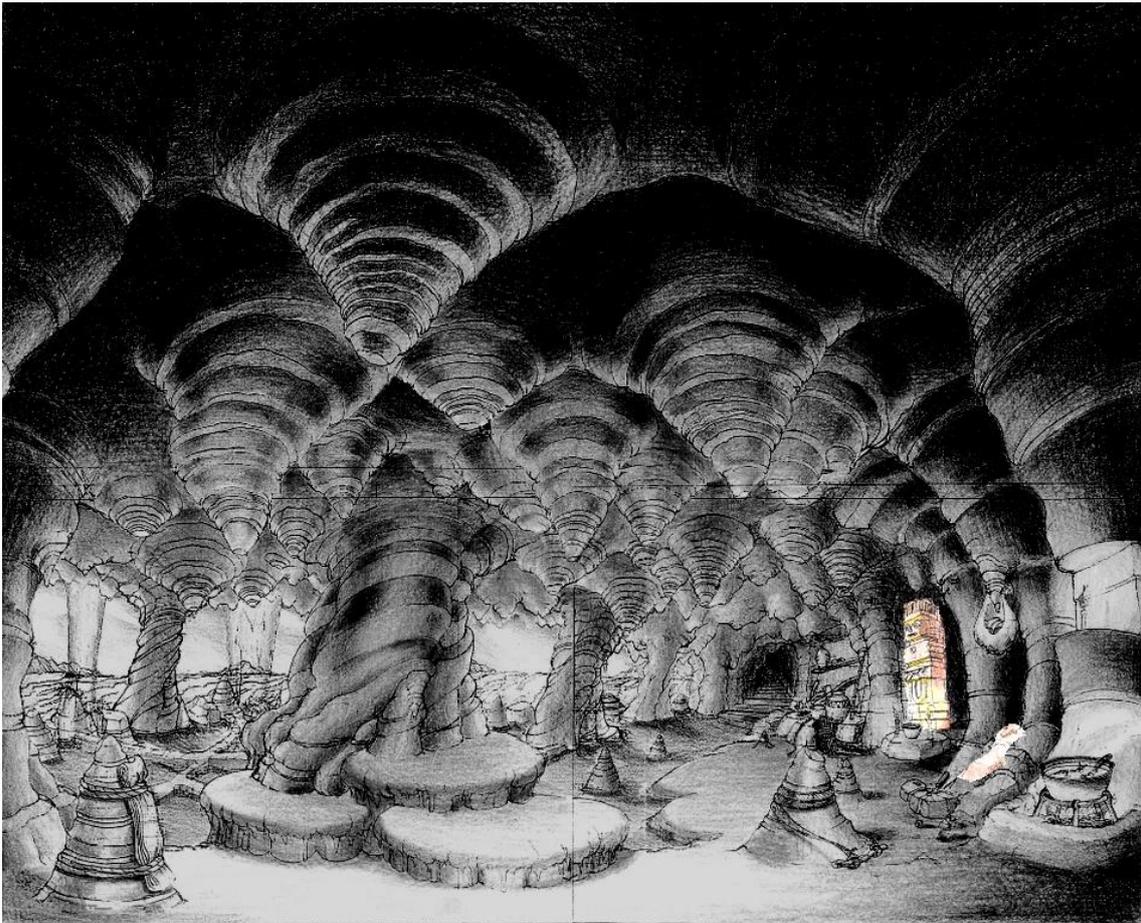
O estágio amazônico é construído como uma galeria de cavernas embaixo de uma cachoeira (queda d'água no canto esquerdo, ao fundo), com diversas estalactites e pilares rochosos. Na Amazônia, existe um número de cavernas próximas a redes hidrográficas (Freire *et al.*, 2017, p. 1834), o que aproxima o estágio da geografia local.

Ainda na descrição do estágio, próximo ao primeiro plano, onde o combate acontece, há um grupo de morcegos no teto da caverna e, embaixo, um cachorro, alguns gatos e um papagaio. Há, também, no canto esquerdo, um saco de pancadas e, no direito, um forno improvisado, além de um saco com um pedaço de carne. Por fim, no fundo direito, há duas estátuas, que se confundem com a caverna devido a sua coloração.

Para nossos fins, a análise das estátuas é relevante para compreender a quais discursos o jogo filia o Brasil. Na arte conceitual (*concept art*) do estágio, podemos ver estes artefatos com mais detalhes (Figura 5):

Figura 5. *Concept art* do estágio amazônico em comparação ao estágio final





Fonte: Studio Bent Stuff (1997, p. 90-1)

A estátua maior é inspirada diretamente nas Figuras Atlantes (*Atlantean Figures*) (Figura 6): quatro estátuas construídas pelos Toltecas, povo da Mesoamérica pré-colombiana. Outros povos mesoamericanos, como os Maias e os Astecas, também construíram figuras similares, entretanto, as estátuas do estágio mais proximamente se associam às figuras toltecas, especialmente pela

parte quadrada diretamente abaixo da cabeça, que é saliente nas figuras desse povo (Aguilar-Moreno, 2006, p. 17, 202; Evans, 2008, p. 42, 400).

Figura 6. Figuras Atlantes em Tula, sítio arqueológico em Hidalgo, México



Fonte: Luidger (2004).

Para além da aproximação entre dois países distintos da América Latina, notamos que o processo de importação de iconografia americana não-brasileira é um processo comum nas representações do Brasil nos jogos da década de 1980 e 1990 (Matumoto, 2022a, 2023, 2022b). Por exemplo, as Figuras Atlantes são utilizadas no jogo *Ducktales* (1989), também publicado pela Capcom, para construir o Brasil (Matumoto; Gonçalves-Segundo, 2022b). Por sua vez, em relação à estátua menor, propomos duas possibilidades: a primeira são as estátuas *Moai* (ou Cabeças da Ilha de Páscoa) e a segunda são os *Haniwa*, figuras de terracota produzidas no Japão.

As estátuas *Moai* (ou *Mo'ai*) (Figura 7) encontram-se na Ilha de Páscoa, Chile, e foram construídas pelo Povo Rapa Nui entre os séculos XII e XV d.C. (Fischer, 2005, p. 31). Das características marcantes dessas estátuas, apontamos

a proeminência do nariz e relativa protuberância na região da testa, que cobre a parte dos olhos de sombra, similar à estátua no estágio.

Por sua vez, *Haniwa* (Figura 7) são figuras tubulares de terracota produzidas no Japão provavelmente entre os séculos V e VII d.C. (Frédéric, 2002, p. 286). Os primeiros *Haniwa* não representavam humanos ou objetos, enquanto figuras posteriores apresentavam maior ornamentação, representando pessoas, animais e objetos (Frédéric, 2002, p. 286-7). Dos *Haniwa* humanoides, algumas são mais simples, figuras cilíndricas com olhos e boca compostas por furos e nariz proeminente. Para mais, os *Haniwa* são marcados pela coloração alaranjada dado o material utilizado, a terracota.

Figura 7. Moai e Haniwa



Fonte: Daderot (2018); Jastrow (2006)

Podemos propor que uma característica geral que conecta estes elementos culturais - as Figuras Atlantes, os *Moai* e os *Haniwa* - é o fato de que se trata de artefatos produzidos séculos atrás. No caso dos dois primeiros, há também o fato de que são artefatos de origem latino-americana. A implicação no processo de importação destes conotadores é dual: por um lado, a origem (ou proveniência) destes conotadores conecta-os por uma questão geográfica (e possivelmente cultural). Assim, o Brasil torna-se um espaço para a *pan-americanidade*, ou seja, um lugar capaz de comportar toda a cultura material de povos originários de diversos países latino-americano, curiosamente, ao

mesmo tempo que se excluem os elementos humanos autóctones, incluindo traços dos povos originários do Brasil. Por outro lado, a importação de conotadores externos implica a projeção do Brasil como um país exótico e arcaico.

Portanto, em *New Generation*, se, por um lado, os EUA são tomados como um espaço no qual Sean pode avançar seu sonho de se tornar um lutador renomado, o Brasil é tomado como local próprio para a reclusão de um eremita. Ainda que Oro seja, canonicamente, um dos personagens mais fortes no universo *Street Fighter*, tanto em Sean quanto em Blanka projeta-se um discurso do Brasil como mundo “de dentro”, que priva e esconde. No caso de Blanka, em *Street Fighter Alpha 3* (Capcom, 1998), o lutador vê-se cativado pelo “mundo de fora”, ou seja, fora do país⁶.

Em *2nd Impact*, diferentemente de *New Generation*, o estágio de Sean se passa no Brasil, especificamente na Cidade de São Paulo (Figura 8). Por sua vez, o estágio de Oro é uma versão alterada de *New Generation*⁷, logo, não o analisaremos aqui.

Figura 8. Estágio de Sean, em São Paulo



Fonte: Capcom (1997a).

⁶ Em jogos de luta, em geral, a narrativa é esparsa. Em grande parte dos casos, somos informados sobre as motivações do lutador e, depois de concluir o jogo, um breve encerramento apresenta o paradeiro do lutador. No caso de Blanka em *Alpha 3*, sua presença nos eventos do jogo é acidental, mas, ao final, o jogo nos informa que “Blanka corre em direção ao horizonte, livre como o vento... o mundo de fora ainda tem muito a oferecer a sua curiosidade!” (*Blanka ran off to the horizon, as free as the wind... The outside world still has much to offer his curiosity!*). Projeta-se, então, a Amazônia, e possivelmente o Brasil como um todo, como o espaço “interno”, que constringe, afastando-se da vastidão do espaço “externo”, fora do país.

⁷ A principal diferença é a mudança nas cores. Logo, não se modificam elementos relevantes para a construção do Brasil.

O estágio de Sean retrata um acidente de carro: uma caminhonete com melancias e caixas de laranjas acertou uma palmeira, causando um congestionamento. Na pista, a carga do veículo está esparramada e três pessoas estão encolhidas no canto direito. Em um edifício identificado como “Casa do São Paulo”, temos duas bandeiras do Brasil próximas à fachada, um homem no balcão e, na sacada, pessoas observam o acidente. Ademais, temos dois macacos, um em uma caixa no canto esquerdo e outro dependurado no edifício supracitado. Ao fundo, à esquerda, há um *outdoor* com um futebolista e a palavra “Futbol” (*Sic.*). Também temos um número de prédios e três placas verdes: a da extremidade esquerda está obscurecida pelas palmeiras; as outras duas não apresentam texto completamente legível, mas propomos que na placa central lê-se “Avenida Paulista” (podemos identificar Ave**** e Pa****ta), enquanto na da extremidade direita temos “(algo) de → São Paulo” (ku*** d* → *ao P****o).

Na Figura 9, destacamos os elementos a serem analisados no Quadro 1, no qual discutiremos as implicações presentes nas escolhas semióticas utilizadas na construção do Brasil em *2nd Impact*.

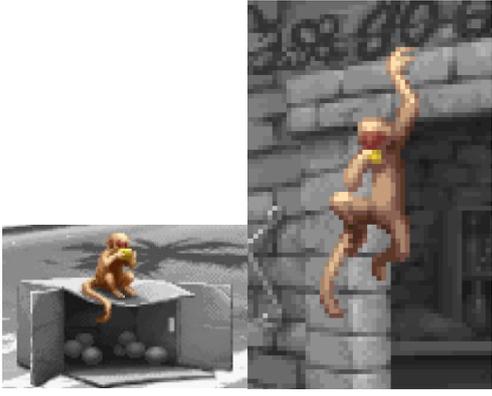
Figura 9. Elementos analisados

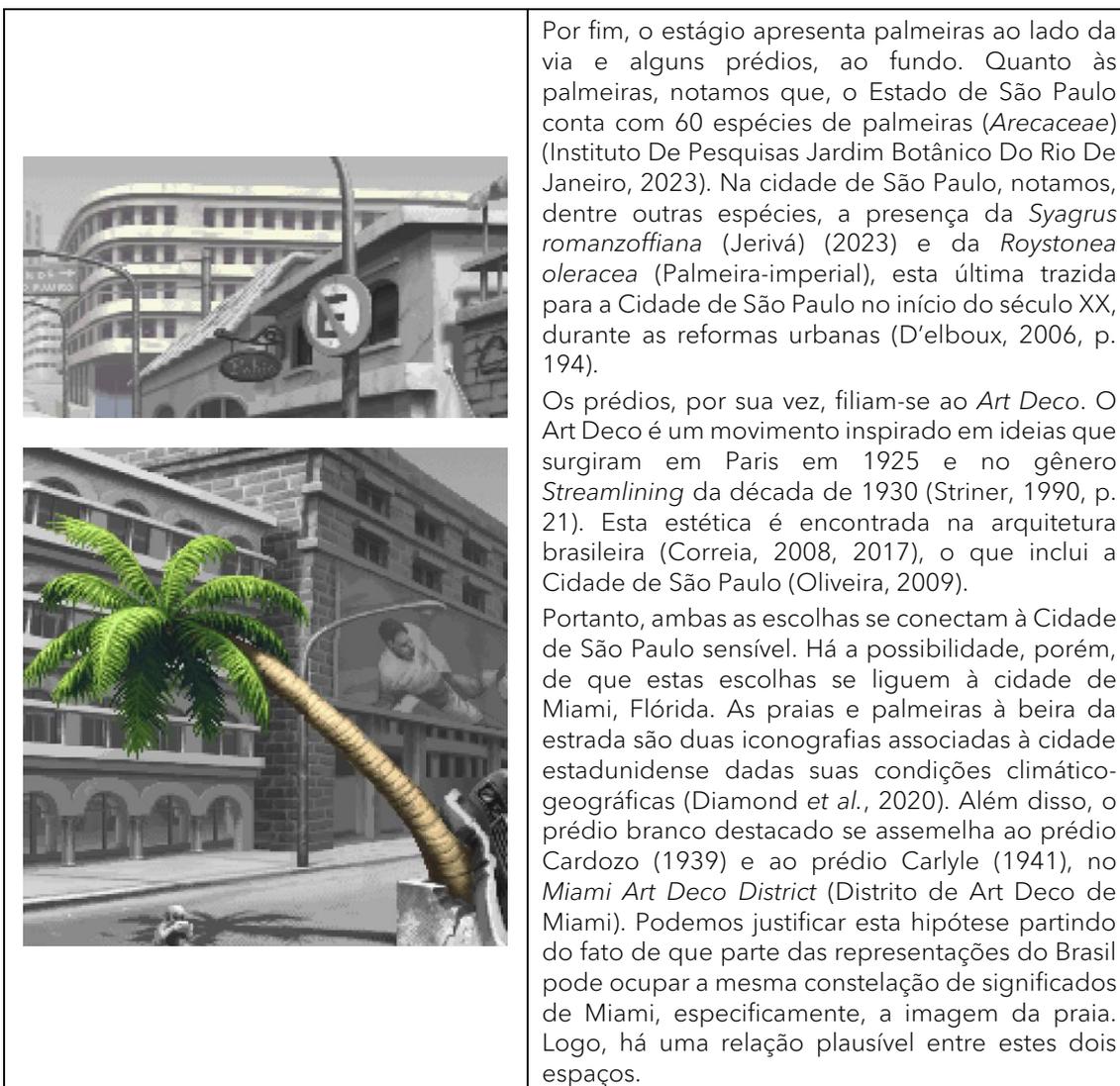


Fonte: Capcom (1997a), com alterações.

Quadro 1. Análise do estágio paulistano

Imagem	Descrição
	<p>O estabelecimento “Casa do São Paulo” introduz dois conotadores ainda inéditos nos estágios da série <i>Street Fighter</i>: a utilização da língua portuguesa e a bandeira do Brasil. Ademais, o estabelecimento ao lado da “Casa do São Paulo” apresenta um letreiro escrito “Bahia.”</p>
	<p>Verifica-se que o jogo utiliza a placa brasileira para indicar “Proibido Estacionar”, outro indício de que a construção do país, neste jogo, conecta-se mais proximamente ao Brasil sensível.</p>
	<p>A relação entre o Brasil e o Futebol é explicitada por meio do <i>Outdoor</i>, ainda que o jogador não vista as cores verde e amarela, que destacam a seleção brasileira. É relevante destacar que a relação, para os criadores japoneses, deriva, provavelmente, não só das quatro Copas que a seleção brasileira venceu até 1997 (1958, 1962, 1970 e 1994) como também do fato de que o futebol se profissionalizou no Japão na década de 1990, especificamente em 1993, quando aconteceu o primeiro campeonato profissional, a <i>J. League</i>, que contou com jogadores e técnicos brasileiros (Prado, 1995, p. 170-2). Ou seja, o esporte ganhava novos contornos no Japão da década de 1990.</p>

	<p>Dois macacos aproveitam-se da confusão para consumir algumas das frutas. Destacamos que o macaco é um conotador comum às representações do Brasil (<i>The King of Fighters '94</i> [SNK, 1994]; <i>Fight Fever</i> [Viccom, 1994]), que podem se associar a significados como “primitivo”, “não civilizado”. Neste caso, há uma composição curiosa, então: apesar de urbanizado, o estágio conta com estes animais. Podemos interpretar, então, que o jogo considera a urbanização de São Paulo (ou do Brasil como todo) como incompleta: ecos do Brasil como “floresta” ainda se fazem presentes.</p>
	<p>As melancias e laranjas ocupam o centro da Composição, logo, elas são colocadas em proeminência, de modo a salientar o acidente (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 181-2). A proeminência, especialmente da melancia, é notável também na representação do Brasil em <i>Street Fighter Alpha 3</i>, lançado no ano seguinte (Capcom, 1998). Propomos que a escolha se conecta ao fato de que a melancia e a laranja eram frutas relevantes nas exportações brasileiras no ano de 1997 (Bueno; Baccarin, 2012, p. 428). Com base nisso, podemos interpretar a dimensão conotativa destas frutas: assim como os macacos, a presença das frutas - um produto natural e de baixo valor agregado - indicia, novamente, que, apesar do suposto desenvolvimento do país, o Brasil ainda se apresenta como ligado eminentemente à natureza.</p>
	<p>No capô do carro, temos outra instância da língua portuguesa no nome “Sao Paulo”, que liga o estágio à cidade e ao estado. Quanto à palavra Seaza, trata-se de uma transliteração possível para CEASA. CEASA, ou Centrais Estaduais de Abastecimento, são empresas de comercialização de hortifrúti. Especificamente no caso de São Paulo, temos a CEAGESP, que surgiu em 1969 da fusão das empresas CEASA (Centro Estadual de Abastecimento) e CAGESP (Companhia de Armazéns Gerais do Estado de São Paulo) (Laface, 2018, p. 3). A sigla CEASA, em japonês, seria transliterada como セアザ (Seaza), grafia observada no capô. A hipótese de que se trata, de fato, do CEASA é favorecida pela carga do veículo, frutas, ou seja, hortifrúti e pelo fato de que existem instâncias da palavra “Seaza” se referindo ao Centro, tal como no site japonês Arukikata, no qual o título de um dos artigos é “ブラジルのお花マーケット～CEAGESP (セアザ)でお買い物～”, ou “Fazendo compras no Mercado Brasileiro de flores - CEAGESP (CEASA/SEAZA)”, em tradução livre (Mineyama, 2013). Assim, há um possível vínculo explícito ao Estado de São Paulo no estágio para além do nome no capô, bem como às frutas, proeminentes na representação.</p>



Fonte: autoria própria. Imagens de Capcom (1997a).

Na última iteração da subsérie *III*, tanto Sean quanto Oro receberam estágios novos, ambos no Brasil (Figura 10). Os estágios se passam no *mesmo espaço*, mas em *horários diferentes* (Sean de dia, Oro à tarde), portanto, eles serão analisados conjuntamente.

Figura 10. Estágios brasileiros em *3rd Strike*



Fonte: Capcom (1999).

Os estágios, intitulados *Santos' Harbor* ('Porto de Santos', estilizado como *Santos Harbos* no jogo), como o nome indica, passam-se na cidade de Santos, São Paulo. Na versão de Sean, no canto direito, vemos um grande cargueiro azul no qual se lê "Obrigado Eldorad[o] Brasil", seguido da bandeira brasileira. À esquerda da embarcação, ao centro, há um caminhão azul no qual um estivador descarrega sacas de café. No canto esquerdo há outro caminhão azul; no seu baú, está escrito "*Brazilian Café*" (Café brasileiro) e uma gravura de uma cachoeira, alguns vestígios de mata e um arco-íris. Ao fundo, no canto esquerdo, há o que parece ser um galpão de número 14. No primeiro plano, onde a batalha ocorre, há um número de sacos amarelos. Dada a resolução,

não é possível ler o que está escrito, porém, podemos reconhecer um “é” ao final da palavra, o que nos leva a induzir que se trata de café.

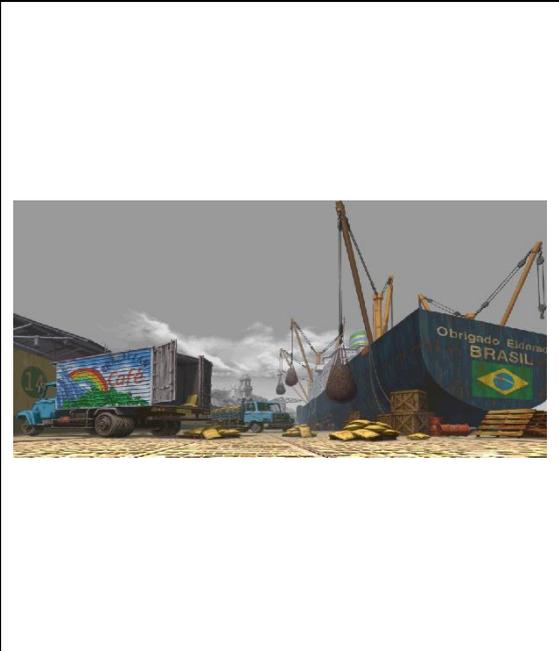
Já a versão de Oro se passa à tarde: o navio cargueiro já se foi, permitindo uma visão clara do horizonte. Nele, vemos guindastes, áreas montanhosas e arborizadas, e, mais próximo do primeiro plano, temos, também, uma torre de igreja. Na Figura 11, destacamos os componentes relevantes do estágio, cuja análise será realizada no Quadro 2:

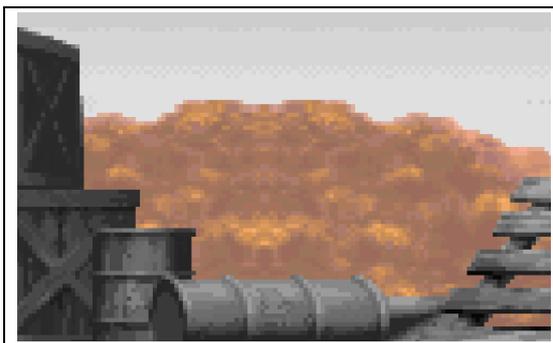
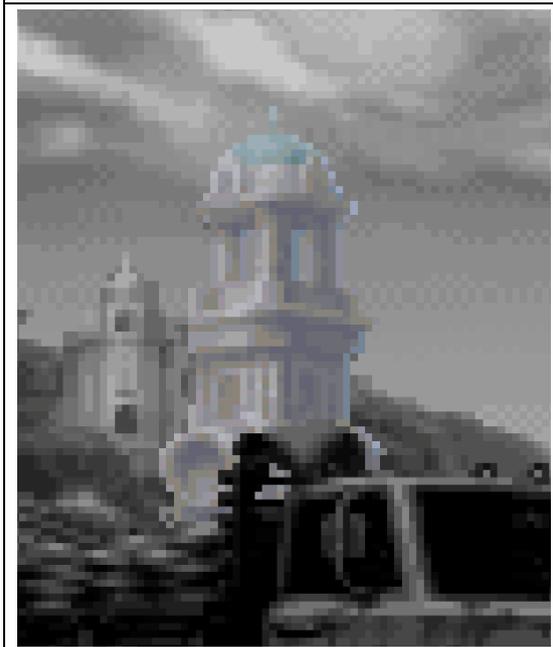
Figura 11. Componentes relevantes para a análise de 3rd Strike



Fonte: Capcom (1999), com alterações.

Quadro 2. Análise do estágio de Santos em 3rd Strike

Imagem	Descrição
	<p>Assim como no estágio anterior, temos a utilização tanto da língua portuguesa quanto da bandeira do Brasil. Cabe destacar que, na primeira imagem, temos a palavra “Eldorado”, de origem espanhola (o dourado) e, na segunda, há a junção de inglês (<i>Brazilian</i>) com português (Café). O segundo caso pode ser justificado pelo espaço em que se encontra: em se tratando de um porto, logo, um lugar voltado à exportação, a utilização do inglês, uma língua franca, justifica-se.</p>
	<p>A estrutura do porto, do navio e do cargueiro assemelha-se ao porto de Santos (Ministério Da Economia, 2021). Ainda que as estruturas portuárias sejam relativamente “genéricas”, é relevante que o jogo represente o Brasil com capacidades econômicas e tecnológicas correspondentes ao país real. Ainda que possamos argumentar que a utilização de um produto primário (o café) e a preponderância do trabalho braçal (na figura dos estivadores) vinculam o estágio às imagens do “Brasil como subdesenvolvido”, apontamos que (i) o Porto de Santos era, à época, um importante ponto para a exportação de café (Bartholomeu; Caixeta-Filho, 2000, p. 9, 11) e (ii) a modalidade rodoviária somava 58,7% da matriz de transporte de carga no Brasil em 1993 e 56,06% em 1994 (Geipot, 1995, s.p. <i>apud</i> Schroeder; De Castro, 1996, p. 176) Estes dados, portanto, justificam a ambientação do porto com as sacas de café e os caminhões.</p>

	<p>Os morros arborizados visíveis no estágio de Oro estão presentes também nas proximidades do Porto de Santos. Portanto, ainda que se possa argumentar que o porto seja relativamente “genérico”, a utilização dos morros de fato remete à cidade paulistana.</p>
	<p>A igreja visível ao fundo se assemelha à Igreja Imaculado Coração de Maria, em Santos (Rossi, 2018). A igreja é relativamente próxima à região portuária da cidade (1,35km, de acordo com o Google Maps), mas é improvável que fosse visível da região portuária. Dada a relativa proximidade, porém, a inclusão da igreja é relevante não só por se assemelhar à arquitetura local como também pelo fato Brasil ser um país de maioria católica⁸.</p>

Fonte: autoria própria. Imagens de Capcom (1997a).

Por fim, no que tange às diferenças entre os estágios, a imagem da passagem do tempo conecta-se aos personagens aos quais os espaços se ligam: Sean é o lutador mais jovem em *III*, enquanto Oro é o mais velho. Além disso, podemos analisar o porto como um espaço transitório ou limítrofe. Esta temática liga-se ao desenvolvimento narrativo de ambos os personagens: Sean como pupilo de Ken, lutador estadunidense, e Oro, que está em busca de um aprendiz.

⁸ De acordo com o Censo do IBGE de 2000, o Brasil contava com 169.872.859 habitantes, dos quais 124.980.131 eram Católicos, ou aproximadamente 73,5% (IBGE, 2000).

5 Análise discursiva

Para sistematizar os resultados, podemos nos valer da anatomia dos discursos, proposta por van Leeuwen (2008, 2005). Na semiótica social, discurso é concebido como as maneiras particulares de representação do mundo (Machin; Van Leeuwen, 2005, p. 136). Logo, toda representação é uma recontextualização (Van Leeuwen; Wodak, 1999) por meio da semiose. Ao concebermos um referente ou prática, nós inevitavelmente os transformamos por meio de, dentre outras estratégias, exclusões e adições. Estas transformações, então, têm implicações ideológicas, pois a seleção de determinados recursos, bem como a exclusão de recursos e referentes, para a criação de determinados significados atende aos interesses dos criadores⁹ que, em menor ou maior grau, podem valer-se de signos previamente estabelecidos. No Quadro 3, analisamos a subsérie *III* do ponto de vista discursivo¹⁰:

Quadro 3. Transformações na representação do Brasil em *Street Fighter III*

Transformações aditivas	Realização no jogo
Adição de participantes	Nos três jogos da subsérie <i>III</i> , verificamos que alguns participantes externos são selecionados para construção do Brasil: as Figuras Atlantes e a estátua desconhecida na Amazônia de Oro; e, possivelmente, a arquitetura <i>Art Deco</i> e as palmeiras em São Paulo. Estes participantes são concebidos como pertencentes de uma mesma constelação de significados, que é tomada como apta a significar o "Brasil". No caso da Figura Atlante, a iconografia mesoamericana é notável na construção do Brasil (Matumoto; Gonçalves-Segundo, 2022a, b). No caso do <i>Art Deco</i> e palmeiras, a escolha pode derivar da aproximação entre as praias de Miami com as praias brasileiras, principalmente do Rio de Janeiro. Portanto, a adição destes participantes atende, por um lado, à figuração <i>panamericana</i> do Brasil; de outro, à possível associação do Brasil a outras constelações de significado, por exemplo, o Brasil como país paradisíaco.

⁹ "Termo utilizado [...] para se referir a uma condensação momentânea de todas as experiências sociais que moldaram a subjetividade de um indivíduo – uma condensação solicitada pelo ambiente social (do qual as modalidades disponíveis são um elemento significativo) no qual um signo é criado. O interesse de uma pessoa conecta a escolha de um recurso em vez de outro com o contexto social da produção do signo" (Bezemer; Jewitt; O'halloran, 2016, p. 156-7, tradução minha).

¹⁰ Para uma discussão extensiva sobre o discurso nos videogames, cf. Matumoto, André De Oliveira; Gonçalves-Segundo (2022b, a).

<p>Legitimações</p>	<p>Das legitimações, temos a de modelo (Van Leeuwen, 2008, p. 107) e a de tradição (2008, p. 108), ou seja, o jogo se vale de representações já estabelecidas do Brasil, recorrendo a, por exemplo, iconografias mesoamericanas e da Amazônia com um espaço natural e isolado, concepções já consolidadas nos videogames da década de 1990 (Matumoto, 2022b). Ao longo do desenvolvimento da subsérie <i>III</i>, verificamos que o Brasil ganha novos contornos, que o afastam das representações já estabelecidas do país. Neste sentido, é possível que a legitimação de especialistas (2008, p. 107) ganhe proeminência, visto que as escolhas semióticas analisadas, ao se aproximarem do Brasil sensível, implicam um grau maior de conhecimento acerca do país, conhecimento este que pode ser derivado de fontes como livros ou jornais.</p>
<p>Avaliações</p>	<p>Podemos propor que as avaliações (Van Leeuwen, 2008, p. 21) acerca do Brasil têm três momentos na subsérie <i>III</i>: no primeiro, em <i>New Generation</i>, o Brasil é representado apenas pela caverna Amazônia, que segue na esteira de outras representações primitivizantes do Brasil; em <i>2nd Impact</i>, a caverna divide espaço com a cidade de São Paulo que, diferentemente do padrão representacional do Brasil até então, é um espaço urbanizado, ainda que esta urbanização não seja plena; por fim, em <i>3rd Strike</i>, o Brasil é o porto de Santos, que é caracterizado de maneira muito próxima ao Porto real. Podemos analisar, deste modo, que o Brasil passa de um lugar isolado para um lugar que é capaz de se comunicar com outros lugares, ou seja, passa da caverna (fechado) para o porto (aberto). Esta mudança pode se conectar a uma série de fatores, desde a proeminência do Brasil na exportação quanto às mudanças sociopolíticas que o Brasil sofreu ao longo da década de 1990. Por exemplo, o afastamento temporal do período da ditadura civil-militar e subsequente mudança das imagens do Brasil vendidas para o exterior (Fino; Queiroz, 2017). É relevante, também, apontar que os discursos ambientalistas estavam em voga durante o início da década, que coincide com o lançamento de <i>Street Fighter II</i> e a criação do personagem Blanka.</p>
<p>Exclusões</p>	<p>Podemos, em especial no estágio amazônico de <i>New Generation</i>, notar a exclusão (Van Leeuwen, 2008, p. 18) do povo e da cultura brasileira na representação do país, que é suplantado pela iconografia de outros povos mesoamericanos e, possivelmente, latino-americanos. Este processo duplo de exclusão e substituição é recorrente nas representações do Brasil nos videogames da década de 1990, tornando o país em um espaço "panamericano". No decorrer da subsérie <i>III</i>, notamos que a exclusão se torna um processo menos determinante, visto que, em <i>2nd Impact</i> e <i>3rd Strike</i>, ocorre o processo de <i>importação</i> de referentes propriamente brasileiros para popular os estágios.</p>

Conclusões

Neste capítulo, buscamos descrever e analisar as escolhas semióticas imagéticas e verbais operadas na construção do Brasil na trilogia *Street Fighter III*. Se, por um lado, estes jogos ainda ancoram a representação do Brasil em

uma *pan-americanidade*, que implica, ao mesmo tempo, a construção de um país exótico e florestal, notamos, com decorrer da subsérie, que o Brasil ganha novos contornos, recobrando suas paisagens e Povo em localidades que não a Amazônia.

Sobre isto, podemos analisar que o binômio Brasil-Amazônia no início da década de 1990 liga-se aos discursos ambientalistas em voga - em especial devido ao evento Eco-92 (Folha De São Paulo, 2002), no Rio de Janeiro, e a concepções como "Amazônia pulmão do mundo" (Oliveira, 1991). Depois, notamos que, ao final dessa década, o Brasil torna-se multifacetado não só por meio da representação de outros espaços, mas também por meio da importação de outros discursos, econômicos - em especial no que tange à exportação - e culturais - como o futebol.

Apesar disto, estas representações ainda se valem de estereótipos, internos ou externos ao Brasil, para concebê-lo. Em jogos posteriores, em especial nos anos 2000, notamos uma nova mudança no paradigma representacional do Brasil, que passa a ser conectado proeminente às comunidades do Rio de Janeiro e à imagem do Carnaval. Isto demonstra que, apesar de notarmos mudanças substanciais nas imagens do Brasil com o passar do tempo, a estereotipação e o exotismo ainda são recursos proeminentes para construí-lo.

Por fim, em consonância com trabalhos anteriores (Matumoto, 2022a, 2023), aqui, desnudamos como os videogames funcionam como (re)produtores de discursos, isto é, ao mesmo tempo que realizam discursos externos aos videogames, os videogames também constroem tradições representacionais em si. Para este fim, os quadros teóricos motivados nos permitiram a descrição dos recursos multimodais e a análise de seus nos contextos em que se inserem.

Agradecimentos

André de Oliveira Matumoto agradece à FAPESP pelo financiamento da pesquisa "A construção multimodal do Brasil nos videogames: diálogos entre a sociosemiótica e a ludologia" (processo nº 2020/13090-1).

Referências

AGUILAR-MORENO, Manuel. **Handbook to life in the Aztec world**. New York, NY: Facts On File, Inc., 2006.

BARTHOLOMEU, Daniela B.; CAIXETA-FILHO, José V. Caracterização de logística do transporte do café brasileiro. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ECONOMIA E SOCIOLOGIA RURAL, 2000. **Anais do Congresso Brasileiro de Economia e Sociologia Rural** [...]. Rio de Janeiro, RJ: UNICAMP/IRSA/SOBER, 2000. Disponível em: <https://esalqlog.esalq.usp.br/upload/kceditor/files/2015/05/ART6.4.16.pdf>. Acesso em: 24 out. 2023.

BATEMAN, John A.; WILDFEUER, Janina; HIIPALA, Tuomo. **Multimodality: foundations, research and analysis a problem-oriented introduction**. Boston, MA/ Berlin, DE: De Gruyter Mouton, 2017.

BEGY, Jason Scott. Fighting games. In: WOLF, Mark J. P. (org.). **Encyclopedia of Video Games: The culture, technology, and art of gaming**. 2. ed. Santa Barbara, CA/ Denver, CO: Greenwood Press, 2021. p. 336-340.

BUENO, Gabriel; BACCARIN, José Giacomo. Participação das principais frutas brasileiras no comércio internacional: 1997 a 2008. **Revista Brasileira de Fruticultura**, v. 34, n. 2, p. 424-434, 2012. <https://doi.org/10.1590/S0100-29452012000200015>.

CAPCOM. **Street Fighter III: New Generation**. Osaka, JP: Capcom, fev. 1997a.

CAPCOM. **Street Fighter III: 2nd Impact**. Osaka, JP: Capcom, out. 1997b.

CAPCOM. **Street Fighter III: 3rd Strike**. Osaka, JP: Capcom, 1999.

CAPCOM. **Street Fighter**. Osaka, JP: Capcom, 1987.

CAPCOM. **Street Fighter II: The World Warriors**. Osaka, JP: Capcom, 1991.

CAPCOM. **Street Fighter II: The World Warriors**. Osaka, JP: Capcom, 1992.

CAPCOM. Platinum Titles. 2023. Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html>. Acesso em: 21 out. 2023.

CAPCOM. **Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams**. Osaka, JP: Capcom, 1995.

CAPCOM. **Street Fighter EX**. Osaka, JP: Capcom, 1996.

CAPCOM. **Ducktales**. Osaka, JP: Capcom, 1989.

CAPCOM. **Street Fighter Alpha 3**. Osaka, JP: Capcom, 1998.

CATALANO, Theresa; WAUGH, Linda R. **Critical Discourse Analysis, Critical Discourse Studies and Beyond**. Cham, CH: Springer International Publishing, 2020.

CORREIA, Telma de Barros. Art déco e indústria: Brasil, décadas de 1930 e 1940. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, São Paulo, SP, v. 16, p. 47-104, 2008. <https://doi.org/10.1590/S0101-47142008000200003>.

CORREIA, Telma de Barros. O art déco na arquitetura brasileira. *Revista UFG*, Goiânia, GO, vol. 12, no. 8, 2017. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/48295>. Acesso em: 26 out. 2023.

DADEROT. *Haniwa in dancing form, excavated from Nohara Tumulus, Kumagaya-shi, Saitama, Kofun period, 500s AD, ceramic - Tokyo National Museum - Tokyo, Japan - DSC09381.jpg*. 2018. **Wikimedia Commons**. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Haniwa_in_dancing_form,_excavated_from_Nohara_Tumulus,_Kumagaya-shi,_Saitama,_Kofun_period,_500s_AD,_ceramic_-_Tokyo_National_Museum_-_Tokyo,_Japan_-_DSC09381.jpg. Acesso em: 26 out. 2023.

D'ELBOUX, Roseli Maria Martins. Uma promenade nos trópicos: os barões do café sob as palmeiras-imperiais, entre o Rio de Janeiro e São Paulo. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, São Paulo, SP, v. 14, n. 2, p. 193-250, 2006. <https://doi.org/10.1590/S0101-47142006000200007>.

DIAMOND, Joshua M.; ROSS, Michael S.; LIU, Hong; HEINEN, Joel T. Palm snags are a critical nesting resource for woodpeckers in an urbanized tropical region. **Urban Ecosystems**, v. 23, n. 1, p. 67-78, 2020. <https://doi.org/10.1007/s11252-019-00899-x>.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding video games: the essential information**. 5. ed. New York, NY/ Abingdon, UK: Routledge, 2024.

EVANS, Susan Toby. **Ancient Mexico & Central America: archaeology and culture history**. 2. ed. New York, NY: Thames & Hudson, 2008.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to Game Analysis**. New York, NY/ Abingdon, UK: Routledge, 2015.

FINO, Patrícia; QUEIROZ, Odaléia. O uso dos estereótipos turísticos durante o regime militar brasileiro. **Dos Algarves: A Multidisciplinary e-Journal**, v. 30, p. 97-111, 2017. <https://doi.org/10.18089/DAMeJ.2017.30.8>.

FISCHER, Steven Roger. **Island at the End of the World: The Turbulent History of Easter Island**. London, UK: Reaktion Books Ltd, 2005.

FOLHA DE SÃO PAULO. Saiba o que foi a Eco-92. **Folha Online**, 2002. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2002/riomais10/o_que_e-2.shtml. Acesso em: 14 dez. 2023.

FREDÉRIC, Louis. **Japan Encyclopedia**. trad. Käthe Roth. Cambridge, MA/ London, UK: Harvard university press, 2002.

FREIRE, Luciana Martins; LIMA, Joselito Santiago; VERÍSSIMO, Cesar Ulisses Vieira; SILVA, Edson Vicente. Carste em Rochas Não Carbonáticas: contribuição ao estudo geomorfológico em cavernas de arenito da Amazônia Paraense. **Revista Brasileira de Geografia Física**, Recife, PE, v. 10, n. 6, p. 1829-1845, 2017. <https://doi.org/10.26848/rbgf.v10.6.p1829-1845>.

HALL, Stuart (Org.). **Representation: cultural representations and signifying practices**. London, UK/ Thousand Oaks, CA/ New Delhi, IN: SAGE Publications Ltd, 1997.

HALLIDAY, Michael A. K.; MATTHIESSEN, Christian M. I. M. **Halliday's Introduction to Functional Grammar**. 4. ed. Abingdon, UK/ New York, NY: Routledge, 2014.

HAWRELIAK, Jason. **Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames**. New York, NY/ Abingdon, UK: Routledge, 2018.

HODGE, Robert; KRESS, Gunther. **Social Semiotics**. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1988.

IBGE. Tabela 2.1.2 - População residente, por religião, segundo as Grandes Regiões e as Unidades da Federação. 2000. **IBGE**. Disponível em: https://ftp.ibge.gov.br/Censos/Censo_Demografico_2000/Primeiros_Resultados_Amostra/Tabelas_pdf/grandes_regioes/tabela_2_1_2.pdf. Acesso em: 26 out. 2023.

INSTITUTO DE PESQUISAS JARDIM BOTÂNICO DO RIO DE JANEIRO. Flora e Funga do Brasil: busca por "Arecaceae". 2023. **Reflora**. Disponível em: https://floradobrasil.jbrj.gov.br/consulta/?grupo=6&familia=53&genero=&especie=&autor=&nomeVernaculo=&nomeCompleto=&formaVida=null&substrato=null&ocorreBrasil=SIM&ocorrencia=OCORRE&endemismo=TODOS&origem=TODOS®iao=SUDESTE&ilhaOceanica=32767&estado=SP&domFitogeograficos=QUAL_QUEER&vegetacao=TODOS&mostrarAte=SUBESP_VAR&opcoesBusca=TODOS_OS_NOMES&loginUsuario=Visitante&senhaUsuario=&contexto=consulta-publica&pagina=1#CondicaoTaxonCP. Acesso em: 30 out. 2023.

JASTROW. Moai Easter Island InvMH-35-61-1.jpg. 2006. **Wikimedia Commons**. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Moai_Easter_Island_InvMH-35-61-1.jpg. Acesso em: 26 out. 2023.

JEWITT, Carey; BEZEMER, Josephus Johannes; O'HALLORAN, Kay L. **Introducing multimodality**. Abingdon, UK/ New York, NY: Routledge, 2016.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. 3. ed. Abingdon, UK/ New York, NY: Routledge, 2021.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. London, UK/ New York, NY: Arnold; Oxford University Press, 2001.

LAFACE, Francisco. CEAGESP. 2018. **gov.br**. Disponível em: <https://www.gov.br/agricultura/pt-br/assuntos/camaras-setoriais-tematicas/documentos/camaras-tematicas/infraestrutura-e-logistica/2018/59aro/apresentacao-na-ctlog.pdf>. Acesso em: 23 out. 2023.

LUIDGER. Telamones, Tula, Mexico. 2004. **Wikimedia Commons**. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Telamones_Tula.jpg. Acesso em: 26 out. 2023.

MACHIN, David. **Introduction to Multimodal Analysis**. 1. ed. London, UK: Bloomsbury Academic, 2007.

MACHIN, David; MAYR, Andrea. **How to do Critical Discourse Analysis: a Multimodal introduction**. London, UK/ Thousand Oaks, CA/ New Delhi, IN: SAGE Publications Ltd, 2012.

MACHIN, David; VAN LEEUWEN, Theo. Computer games as political discourse: The case of Black Hawk Down. **Journal of Language and Politics**, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 119-141, 2005. <https://doi.org/10.1075/bct.3.07mac>.

MATUMOTO, André de Oliveira. A construção brasilidade em Street Fighter II: uma perspectiva sociossemiótica. In: GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto; ARAES, Célia Regina; CASTANHEIRA, Claudia; ISOLA-LANZONI, Gabriel; SILVA, Lucas Pereira da; MITSUNARI, Nathalia Akemi Sato; DOMINGUES, Taciane (orgs.). **Estudos do texto e do discurso: perspectivas contemporâneas**. São Paulo, SP: FFLCH/USP, 2022a. p. 109-133. Disponível em: <https://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/935>. Acesso em: 26 out. 2023.

MATUMOTO, André de Oliveira. O Brasil nas telas: Wrath of the black manta, videogames e brasilidade. In: SANTIAGO, Márcio Sales; BON, Gabriela (orgs.). **Anais da IV Semana de Letras do Seridó**. Natal, RN: EDUFRRN, 2023. p. 193-209. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/51934/1/IVSemanaDeLetrasdoSerid%C3%B3_SantiagoBon_2023.pdf. Acesso em: 26 out. 2023.

MATUMOTO, André de Oliveira. Sobrevoando a Amazônia: a construção verbo-imagética do Brasil em três jogos shmup. **Entrepalavras**, Fortaleza, CE, v. 12, n. 3, p. 92-122, 2022b. <https://doi.org/10.22168/2237-6321-32512>.

MATUMOTO, André de Oliveira; GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto. Towards a social-semiotic approach to visual analysis of two-dimensional games: a toolkit. **Texto Livre**, Belo Horizonte, MG, v. 15, n. 1, p. e39398, 2022a. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.39398>.

MATUMOTO, André de Oliveira; GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto. Uma Proposta Sociossemiótica para a Análise Visual de Jogos Bidimensionais: a construção de significado em Ducktales. **Entreletras**, [S.l.], v. 13, n. 1, p. 344-369, 2022b. <https://doi.org/10.20873/uft2179-3948.2022v13n1p344-369>.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies: games in culture**. London, UK/ Thousand Oaks, CA/ New Delhi, IN: SAGE Publications Ltd, 2008.

MINEYAMA Fujiko. Mercado brasileiro de flores - compras no CEAGESP (CEASA) (ブラジルのお花マーケット ~ CEAGESP [セアザ] でお買い物~). 2013. **Arukikata**. Disponível em: <https://www.arukikata.co.jp/web/article/item/2121686/>. Acesso em: 23 out. 2023.

MINISTÉRIO DA ECONOMIA. ANTAQ prorroga consulta pública para licitação da área STS53 no Porto de Santos. 2021. **Ministério da Economia**. Disponível em: <https://www.gov.br/economia/pt-br/orgaos/seppi/noticias-1/antaq-prorroga-consulta-publica-para-licitacao-da-area-sts53-no-porto-de-santos>. Acesso em: 24 out. 2023.

OLIVEIRA, Marcel Steiner Giglio de. **Arquitetura em São Paulo na Era Vargas - o art déco e a arquitetura fascista nos edifícios públicos (1930 -1945)**. 2009. text - Universidade de São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16133/tde-16032010-093020/>. Acesso em: 30 out. 2023.

OLIVEIRA, Ney Coe De. Amazônia, pulmão do mundo. *Revista Conjuntura Econômica*, Rio de Janeiro, RJ, v. 45, n. 12, p. 14, 1991..

PÉREZ-LATORRE, Óliver; OLIVA, Mercè; BESALÚ, Reinald. Videogame analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, v. 27, n. 5, p. 586-603, 2017. <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>.

PRADO, Flávio. Breve nota sobre o futebol brasileiro no Japão. *Revista USP*, [S. l.], n. 27, p. 170-172, 1995. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i27p170-172>.

ROSSI, Ludmilla. Igrejas católicas de Santos. 2018. **Juicy Santos**. Disponível em: <https://www.juicysantos.com.br/diversao/o-que-fazer-em-santos/igrejas-catolicas-de-santos-e-a-historia-da-cidade/>. Acesso em: 24 out. 2023.

SCHROEDER, Élcio Mario; DE CASTRO, José Carlos. Transporte Rodoviário de Carga no Brasil: Situação Atual e Perspectivas. *Revista do BNDES*, Rio de Janeiro, RJ, v. 1, n. 6, p. 173-188, 1996.

SNK. **The King of Fighters '94**. Osaka, JP: SNK, 1994.

STAMENKOVIĆ, Dušan; JAČEVIĆ, Milan. Video Games and Multimodality: Exploring Interfaces and Analyzing Video Screens Using the GeM Model. In: WILDFEUER, Janina; PFLAEGING, Jana; BATEMAN, John A.; SEIZOV, Ognyan; TSENG, Chiao-I (orgs.). **Multimodality: Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity**. Berlin, DE/ Boston, MA: De Gruyter, 2019. p. 277-294.

STAMENKOVIĆ, Dušan; WILDFEUER, Janina. An Empirical Multimodal Approach to Open-World Video Games. In: PFLAEGING, Jana; WILDFEUER, Janina; BATEMAN, John A. (orgs.). **Empirical Multimodality Research: Methods, Evaluations, Implications**. Berlin, DE/ Boston, MA: De Gruyter, 2021. p. 259-279.

STRINER, Richard. Art Deco: Polemics and Synthesis. *Winterthur Portfolio*, v. 25, n. 1, p. 21-34, 1990. <https://doi.org/10.1086/496460>.

STUDIO BENT STUFF. **All About Street Fighter III New Generation, The Fighting Bible**. Tokyo, JP: Studio Bent Stuff, 1997a.

STUDIO BENT STUFF. **All About Street Fighter III the Characters**. Tokyo, JP: Studio Bent Stuff, 1997b.

TOH, Weimin. **A multimodal approach to video games and the player experience**. New York, NY/ Abingdon, UK: Routledge, 2019.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing Social Semiotics**. Abingdon, UK/ New York, NY: Routledge, 2005.

VAN LEEUWEN, Theo. **Discourse and practice: new tools for critical discourse analysis**. Oxford, UK: Oxford University Press, 2008.

VAN LEEUWEN, Theo; WODAK, Ruth. Legitimizing Immigration Control: A Discourse-Historical Analysis. *Discourse Studies*, London, UK/ Thousand Oaks, CA/ New Delhi, IN, v. 1, n. 1, p. 83-118, 1999. <https://doi.org/10.1177/1461445699001001005>.

VICCOM. **Fight Fever**. Osaka, JP: SNK, 1994.