

---

# 7

## A construção da brasilidade em *Street Fighter II*: uma perspectiva sociosemiótica

André de Oliveira Matumoto  
Universidade de São Paulo

### Introdução

Os videogames, atualmente, posicionam-se como mídia propriamente estabelecida tanto do ponto de vista econômico quanto cultural. Igualmente, os estudos de jogos – *Game Studies* ou Ludologia – também se constituem como área de conhecimento reconhecida academicamente (MÄYRÄ, 2008, p. 4).

Dada a natureza multimodal dos videogames, somada à sua natureza interativa, as abordagens de estudo são múltiplas. Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2020 [2013], p. 11) apontam cinco grandes perspectivas de análise: o jogo, os jogadores, a cultura, a ontologia e as métricas. Delas, o presente capítulo pretende enfatizar a análise do jogo, especificamente, *Street Fighter II* (CAPCOM, 1994c [1991]). Partindo da concepção do jogo como texto (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 6), passível de portar significados, analisar-se-á a representação visual do estágio brasileiro de modo a explicitar os discursos e as ideologias subjacentes às escolhas visuais efetuadas pelos criadores.

Por sua vez, o aporte teórico é composto pela Semiótica Social (VAN LEEUWEN, 2005), pela abordagem multimodal (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001; KRESS, 2010), pela Análise Crítica do Discurso (VAN LEEUWEN, 2008) e pela Análise Crítica do discurso aplicada à multimodalidade (MACHIN; MAYR, 2012), com suporte de trabalhos na área de Estudo de Jogos (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2020 [2013]; FERNÁNDEZ-VARA, 2015).

O capítulo, então, divide-se da seguinte maneira: primeiramente, realiza-se uma breve apresentação das categorias de análise semiótica relevantes para o presente objetivo – cores, composição e conotadores –, seguida de uma breve introdução à série *Street Fighter*; depois, fazem-se as aplicações das categorias no estágio brasileiro, e, por fim, realiza-se a análise discursiva com base na anatomia dos discursos proposta por van Leeuwen (2005; 2008).

## 1 Categorias de análise visual

Partindo dos aportes teóricos apontados, selecionaram-se três categorias principais de análise visual: cores (VAN LEEUWEN, 2005; RHYNE, 2017), composição (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020 [1996]; VAN LEEUWEN, 2005) e conotadores (MACHIN; MAYR, 2012). Por meio destas três categorias, pode-se correlacionar escolhas semióticas com potenciais de significação no processo da construção representacional do Brasil.

Primeiramente, cor é uma modalidade visual que veicula significados mediante recursos semióticos diversos, tais como *matiz*, *saturação*, *modulação* e *articulação tonal* (VAN LEEUWEN, 2005, p. 167), descritos abaixo:

**Quadro 1. Recursos semióticos da modalidade cor**

Recurso semiótico	Descrição
<b>Matiz</b>	Matiz refere-se a um traço distintivo das cores, variando em uma escala RGB ( <i>Red</i> , <i>Green</i> e <i>Blue</i> , Vermelho, Verde e Azul). Deste modo, as cores podem ser descritas em termos da quantificação de Vermelho, Verde e Azul, que varia dos valores 0 até 255, para cada parâmetro.
<b>Saturação</b>	Refere-se à variação entre a ausência de cores (monocromático) até as cores mais saturadas e puras (VAN LEEUWEN, 2005, p. 167; RHYNE, 2017, p. 61-2).
<b>Modulação</b>	Refere-se à variação entre cores chapadas (menos moduladas) e a utilização de todas as possibilidades de cores dentro de um mesmo matiz (mais moduladas) (VAN LEEUWEN, 2005, p. 167).
<b>Articulação tonal</b>	Também conhecida como <i>brilho</i> , a articulação tonal refere-se à variação entre cores monocromáticas até tonalidades mais claras e escuras dentro de um mesmo matiz (VAN LEEUWEN, 2005, p. 167).

Fonte: autoria própria.

Por sua vez, a *composição* é um princípio coesivo e estruturante de modalidades que se desenvolvem no espaço. Este princípio organiza os significados por meio de três sistemas interrelacionados: valor informacional, saliência e enquadramento (VAN LEEUWEN, 2005, p. 179; 198-217; 274), dos quais enfatizam-se, aqui, os dois primeiros sistemas.

*Valor informacional* refere-se ao posicionamento dos elementos na composição; cada “zona” atribui significados aos participantes, que podem ocupar zonas marginal e central; superior e inferior; e laterais (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020 [1996], p. 181-2). A aplicabilidade e potenciais de significação destas zonas serão trabalhadas com vagar durante a seção de análise de *Street Fighter II*<sup>28</sup>.

*Saliência* refere-se ao *peso visual* de qualquer referente representado, isto é, o quanto um referente é destacado por meio de escolhas visuais, que podem se conjugar de modo a torná-lo mais “pesado”. Algumas escolhas que influem no peso são: tamanho relativo, detalhamento, contraste tonal, posicionamento (por exemplo, o sistema de valor Informacional) e perspectiva (VAN LEEUWEN, 2005, p. 198; KRESS; VAN LEEUWEN, 2020 [1996], p. 182).

Por fim, descreve-se a categoria dos *conotadores*. Este termo refere-se a imagens socialmente concebidas tomadas como aptas para veicular os significados selecionados pelos criadores de signos (MACHIN; MAYR, 2012, p. 51). Os referentes, portanto, apresentam uma natureza dual: denotativa, o que se representa efetivamente (MACHIN, 2007, p. 23), e conotativa, as associações possíveis evocadas pelo referente ancorado em contextos sociais diversos (2012, p. 219). Note-se, porém, que o que se *denota* ainda pode ser modificado mediante escolhas semióticas, por exemplo, a angulação em uma foto, logo, não se trata da “realidade” (2012, p. 219). Quanto à conotação, é relevante apontar o conceito de *proveniência (Provenance)*: a importação de signos de outros contextos de modo a significar ideias e valores associados aos contextos originais (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001, p. 10). Estes referentes importados, então, podem ser tomados como conotadores. Assim, por exemplo, a bandeira de um determinado país é um referente que pode ser utilizado de modo a significar o país ao qual se indexa.

---

<sup>28</sup> Van Leeuwen (2005) propõe três dimensões do espaço semiótico para representações bidimensionais: *dado e novo (given e new)*, real e ideal, e centro e margens. Para mais informações cf. van Leeuwen (2005, p. 198-218).

## 2 Breve apresentação à série *Street Fighter*

Isso posto, a série *Street Fighter* consiste de jogos do gênero ação (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2020 [2013], p. 52-8)<sup>29</sup>, subgênero luta<sup>30</sup>, cujo início se deu no ano de 1987, quando o jogo *Street Fighter* foi publicado pela desenvolvedora Capcom para os fliperamas (ou *arcades*). O jogo foi um sucesso no Japão (GAMEST, 1988, p. 36), enquanto obteve vendas modestas no mercado estadunidense (LEONE, 2020, s.p.).

Por sua vez, *Street Fighter II: The World Warrior* (CAPCOM, 1991), diferentemente de seu predecessor, tornou-se um sucesso mundial, de tal forma que a versão para o *console* Super Nintendo consiste no oitavo jogo mais vendido na história da Capcom, com 6.3 milhões de unidades (CAPCOM, 2021). Além do aspecto econômico, o jogo codificou muitas das convenções ainda presentes no subgênero luta, além de influenciar jogos diversos, por exemplo, a série *Mortal Kombat* (MIDWAY, 1992).

Atualmente, a série conta com mais três entradas “numeradas”, que compõem a série principal: *Street Fighter III* (1997-9), *Street Fighter IV* (2008-17) e *Street Fighter V* (2016-22)<sup>31</sup>. Além disso, conta com *spin-offs* (derivagem), tais como a subsérie *Alpha* (*Zero* no Japão), uma prequela de *Street Fighter II* (1995-2006), e *EX* (1996-2000), uma trilogia de jogos com gráficos poligonais.

*Street Fighter II: the World Warrior* recebeu *ports*, versões para outras plataformas, como o já citado Super Nintendo, e novas edições, conhecidas como *updated versions/re-releases*, nos seguintes anos: *Street Fighter II: Champion Edition* e *Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting* em 1992, *Super*

---

<sup>29</sup> As divisões dos gêneros de videogames estabelecidas por jogadores, empresas e sites especializados mostram-se problemáticas pois não se valem das mesmas categorias tipológicas. Por exemplo, nota-se que o gênero *First Person Shooter* (Tiro em primeira pessoa, geralmente abreviado como FPS) vale-se da câmera como traço distintivo, enquanto o gênero Esporte (que se desdobra em modalidades diversas, como o futebol e o basquete) se vale da temática. Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2020 [2013], p. 52) propõem, portanto, uma tipologia na qual os jogos são classificados por meio de seus objetivos e os modos de alcançá-los. No caso dos jogos classificados como “Ação”, há a ênfase da coordenação óculo-manual, no combate e na fisicalidade (2020 [2013], p. 55-6). Ainda assim, aqui, utiliza-se o termo “subgênero” para se referir às divisões mais correntes.

<sup>30</sup> Os jogos de luta (*Fighting games* em inglês) consistem, prototipicamente, em embates um contra um nos quais o jogador seleciona um lutador que deverá enfrentar outros lutadores – controlados por outros jogadores ou pela inteligência artificial do jogo. Esses embates são realizados em um espaço limitado, chamado de *estágio* (*stage*), e em um intervalo de tempo limitado, chamado de *round*. Os *rounds* são decididos por meio de nocautes (K.O., *Knock Out*) – drenar a Barra de vida do oponente – ou tempo – o lutador com mais vida restante ganha quando o tempo se encerra (WOLF, 2021 [2012], p. 336-7).

<sup>31</sup> As datas em parênteses cobrem o período entre o lançamento inicial e o último *re-releases* lançado até o presente momento.

*Street Fighter II: The New Challengers* em 1993 e *Super Street Fighter II Turbo* em 1994<sup>32</sup>.

As versões têm diferenças significativas entre si, entretanto, para os fins desta análise, tomar-se-á a edição *Super Street Fighter II Turbo* (1994c) como a edição em foco, por ser a mais avançada à época. Valer-se-á, porém, de eventuais paratextos e elementos exclusivos das outras versões sempre que necessário e relevante.

### 3 Personagens e espaços em *Street Fighter II*

Como o nome da primeira versão de *Street Fighter II* indicia, *World Warrior* ('Lutador mundial', em tradução livre), o jogo envolve a participação de personagens de diversas localidades. Especificamente, o jogo traz 12 combatentes - oito selecionáveis e quatro oponentes finais, controlados exclusivamente pela inteligência artificial - que se enfrentarão em um torneio mundial, cada qual com um estágio ancorado a um país. Abaixo, reproduzem-se o mapa do jogo e os países dos oito lutadores selecionáveis:

Figura 1. Mapa-Múndi em *Street Fighter II: The World Warrior*



Fonte: Capcom (1991).




A seguir, apresentam-se os oito lutadores e seus estágios em *Super Street Fighter II Turbo* (1994c)<sup>33</sup>:

<sup>32</sup> Datas referentes aos lançamentos das versões de Arcade.

<sup>33</sup> Os *sprites* dos lutadores mantem-se consistentes em todas as versões dos Arcades. Já os estágios, sofrem mudanças consideráveis entre cada uma das iterações, ainda que se represente os mesmos espaços.



## Quadro 2. Descrição dos oito lutadores selecionáveis

Descrição	Sprite em posição neutra (idle)
<p><b>País:</b> Brasil.</p> <p>Blanka é uma criatura híbrida que habita a Floresta Amazônica. No ano anterior aos eventos do jogo, o lutador apareceu nas cidades brasileiras para desafiar quem o opusesse (CAPCOM, 1994a, p. 34).</p>	
<p><b>País:</b> China</p> <p>Chun-li é uma praticante de <i>Kung fu</i> que entrou no torneio em busca da organização criminosa <i>Shadaloo</i>. As pistas que a lutadora encontrou apontam para o torneio mundial, cujo organizador pode ser responsável pela morte de seu pai (CAPCOM, 1994a, p. 40).</p>	
<p><b>País:</b> Índia</p> <p>Dhalsim é um praticante de <i>Yoga</i> que busca unir corpo e mente por meio da prática. Próximo de alcançar seu objetivo, o lutador procura oponentes para que possa aprimorar suas habilidades (CAPCOM, 1994a, p. 44).</p>	
<p><b>País:</b> EUA</p> <p>Guile é um antigo membro das Forças Especiais de elite. Anteriormente aos eventos do jogo, Guile e Charlie, seu copiloto, foram capturados durante uma missão na Tailândia. Ambos conseguem fugir, mas Charlie acaba falecendo durante a jornada de volta à civilização. Guile, então, deseja vingar-se de M. Bison, organizador do torneio, pela morte de Charlie (CAPCOM, 1994a, p. 36).</p>	
<p><b>País:</b> Japão</p> <p>Edmond Honda é um praticante de Sumô que recebeu o título de <i>Yokozuna</i>, a titulação mais prestigiada na modalidade. Ao descobrir que o Sumô não era tão prestigiado no restante do mundo, Edmond entra no torneio para demonstrar que os praticantes de Sumô são os melhores lutadores do mundo (CAPCOM, 1994a, p. 32).</p>	

<p><b>País:</b> EUA</p> <p>Ken Master é um praticante de <i>karate Shotokan</i> com habilidades natas para o combate. Com isso, Ken tornou-se arrogante, e, anteriormente ao torneio, preferia passar o tempo com a namorada, o que levou ao declínio de suas capacidades de luta. Ao ser desafiado por Ryu, seu antigo companheiro de treino, Ken reacende seu espírito de combate (CAPCOM, 1994a, p. 38).</p>	
<p><b>País:</b> Japão</p> <p>Ryu é um praticante de <i>karate Shotokan</i> que dedica sua vida à perfeição de suas técnicas de combate. O lutador renegou tudo em nome da luta, tornando-se um viajante em busca de lutadores contra os quais pode testar suas capacidades (CAPCOM, 1994a, p. 30).</p>	
<p><b>País:</b> URSS</p> <p>Zangief é um praticante de <i>Wrestling</i> e aficionado do combate. O lutador deixa a federação russa de <i>Wrestling</i> em busca de lutadores a sua altura independentemente de onde estejam (CAPCOM, 1994a, p. 42).</p>	

Fonte: autoria própria (2022); imagens de Capcom (1991).

### Quadro 3. Estágios dos oito lutadores selecionáveis

Descrição	Estágio
<p>O estágio brasileiro representa uma vila ribeirinha próxima ao Rio Amazonas.</p>	
<p>O estágio de Chun-li passa-se em uma avenida com alguns estabelecimentos comerciais, dos quais se vê ao centro um açougue, onde um homem depena uma galinha e outro observa o combate. No canto esquerdo, há uma rua perpendicular à avenida onde o combate ocorre; nela, vê-se um homem próximo a uma bicicleta e uma mulher lavando roupas no canto.</p>	



<p>O estágio de Dhalsim consiste em um templo Hindu no qual um grupo de elefantes ocupa as duas regiões laterais. Ao centro, há um tapete vermelho e uma gravura do deus Ganesha, cujas características marcantes são a cabeça de elefante e o corpo humano (JONES; RYAN, 2007, p. 161).</p>	
<p>O estágio de Guile consiste em uma base aérea na qual alguns oficiais assistem ao combate. Ao fundo, há um avião caça e, ao centro, no chão da pista, um símbolo similar ao roundel da Força Aérea Estadunidense (USAF, <i>United States Air Force</i>).</p>	
<p>O estágio de E. Honda consiste em uma casa de banho, ou <i>sentou</i> (銭湯, <i>sentou</i>), um estabelecimento tradicional no Japão. Ao centro, há uma banheira e, atrás dela, uma gravura na parede. O desenho consiste, da esquerda para a direita, de um Sol, com <i>design</i> similar à bandeira do Sol nascente, cuja imagem é controversa devido às associações com o Japão Imperial até 1945 (ILLMER, 2020, s.p.); ao centro, há o Monte Fuji, o maior pico do Japão (CYRANOSKI, 2004, 12-3); por fim, no canto direito, há uma figura humana inspirada no gênero de arte visual japonesa <i>Ukiyo-e</i> (HARRIS, 2010, p. 95).</p>	
<p>O estágio de Ken consiste em uma doca na qual um navio aloja um grupo de pessoas, que observa atentamente o embate. Ao fundo, há outro navio, no qual se vê a bandeira dos EUA hasteada.</p>	
<p>O estágio de Ryu consiste em um tablado de madeira próximo a alguns castelos. O castelo ao fundo apresenta arquitetura similar ao do Castelo de Osaka, construído em 1583, durante a "era dos castelos" (1576-1639), período marcado por guerras civis (COALDRAKE, 1996, p. 104).</p>	
<p>O estágio de Zangief consiste em uma fábrica, na qual os operários se divertem bebendo e observando o combate. Ao centro, no chão onde o combate se realiza, há o símbolo da União Soviética.</p>	

Fonte: autoria própria (2022); imagens de Capcom (1991).



Como se nota nas representações visuais dos lutadores, Blanka difere-se dos demais por se tratar do único personagem não humano. É relevante apontar que os personagens em grande parte se valem de poderes sobrenaturais apesar do aparente realismo em suas posições neutras (*idle*). Entretanto, esse traço fantasioso realiza-se por meio de bolas de fogo disparadas pelos lutadores ou chutes que desafiam a gravidade, sem que isso coloque em questão a humanidade dos personagens. Já no caso de Blanka, o aspecto sobrenatural se dá pelo corpo monstruoso do personagem, que o aproxima de um animal. Ainda que não sejam o foco do estudo, estes apontamentos são relevantes, pois intersectam nas escolhas visuais do estágio, que apresenta uma espécie de simbiose com o lutador ao qual se ancora.

#### 4 A construção visual da Amazônia em *Street Fighter II*

Abaixo, reproduz-se o estágio amazônico de Blanka em *Super Street Fighter II Turbo* (1994c):

Figura 2. Estágio do Brasil em *Super Street Fighter II Turbo*



Fonte: Capcom (1994c).

O estágio brasileiro, intitulado “Bacia do Rio Amazonas” (*Amazon River Basin*) representa uma Vila Ribeirinha (Figura 3). Nela, notam-se duas casas de madeira e telhado de palha; uma plataforma de madeira na qual o combate se realiza; um número de moradores observando o combate, tanto dentro da moradia à esquerda quanto fora dela; um peixe pendurado no lado direito, provavelmente um pirarucu; ao centro, uma árvore verde com flores na base e uma cobra laranja enrolada; por fim, ao fundo, há o Rio Amazonas, e o céu azulado com algumas nuvens.

**Figura 3. Vila Ribeirinha em Marajó, Pará**

Fonte: Governo do Pará (2020).

Partindo-se para a análise propriamente, pode-se apontar a utilização das cores e os potenciais de significação dessa modalidade. Primeiramente, verifica-se que os matizes que compõem as construções de madeira e os espectadores do combate se assemelham grandemente, de modo que esses dois referentes quase se confundem entre si. Para embasar essa proposição, pode-se destacar as cores coincidentes entre observadores e construções, bem como decompor as cores dominantes dentre elas em suas quantificações de vermelho, verde e azul (RGB):

**Figura 4. Paleta de cores e quantificação de RGB das cinco cores dominantes**



R	138	113	97	154	217
G	81	65	48	113	184
B	65	48	32	97	135

Fonte: autoria própria (2022); imagem original de Capcom (1994c).

Nota-se que o jogo se vale de uma gama de tons amarronzados que perpassam tanto as construções quanto as pessoas. Os tons variam sensivelmente entre si, mas todos eles se aproximam pela predominância do vermelho na composição RGB, que contribui para o tom amadeirado do estágio.

A indefinição dos observadores é auxiliada, também, pela ausência de vestimentas e/ou pelas cores utilizadas em suas roupas. Note-se que as cores ou são vermelhas, como no caso das duas crianças à direita, ou são cores ricas em vermelho, como o laranja e amarelo na roupa de um dos homens próximos à árvore no centro (Figura 2). Nos casos em que as roupas se diferenciam da vila, nota-se que se utiliza o azul ou cinza, que se confunde com o azul do fundo, no rio e no céu.

Deste modo, é relevante trazer o conceito de harmonia de cores. Segundo Rhyne (2017, p. 86), a harmonia de cores consiste no

processo de escolher cores que funcionam bem juntas para compor uma imagem. Similar ao conceito na música, existem acordes de cores na roda de cores, que ajudam a prover um guia padrão para como os matizes funcionam juntos [...] Um aspecto importante quando se trabalha com a harmonia de cores é determinar a cor principal (tom, *key*), construindo as harmonias em torno dela (RHYNE, 2017, p. 86, tradução minha<sup>34</sup>).

Dentre as possibilidades harmônicas<sup>35</sup>, aponta-se a harmonia monocromática, que consiste na utilização de vários tons<sup>36</sup> dentro de um mesmo matiz (RHYNE, 2017, p. 87-8).

<sup>34</sup> No original: “[Color harmony] is the process of choosing colors that work well together in the composition of an image. Similar to concepts in music, there are color cords on the color wheel that help to provide common guidelines for how hues will work together [...] An important aspect in working with color harmony is determining a key color to build the harmonies around (RHYNE, 2017, p. 86).

<sup>35</sup> Para uma discussão expandida dos tipos de harmonia e suas possibilidades de aplicação, cf. Rhyne (2017, p. 86-97).

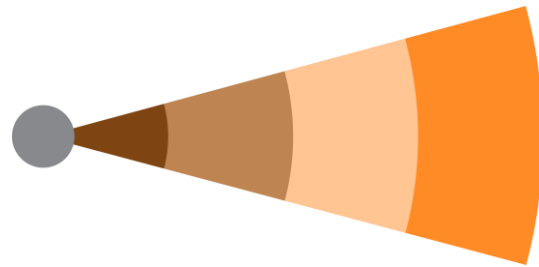
<sup>36</sup> Na Roda de cores, um matiz é dividido a depender de sua composição: *hues* são as cores mais puras e encontram-se na parte externa da roda (RHYNE, 2017, p. 83); *tints* são a mistura de *hues* com branco (2017, p. 83-4); *tones* são a mistura dos *hues* com cinza (2017, p. 84); os *shades*, por fim, são a mistura dos

Figura 5. Roda de cores RGB



Fonte: adaptado de Rhyne (2017, p. 83).

Figura 6. Harmonia monocromática no matiz laranja



Fonte: adaptado de Rhyne (2017, p. 83).

Ao se mapear as cores destacadas no estágio, nas construções e observadores, nota-se que elas oscilam dentro do matiz laranja. Pode-se interpretar que a utilização de tons de um mesmo matiz constrói referentes que se aproximam em algum aspecto. Isto reflete a observação apontada acima derivada da decomposição de cores.

Os possíveis significados construídos por essa escolha podem ser apontados ao se considerar as cores utilizadas nos referentes "naturais", notadamente a árvore e a cobra, ao centro do estágio. Dada a variabilidade de tons e matizes, diferentemente da vila, utilizou-se o *software* GIMP para converter a imagem em cores indexadas<sup>37</sup>.

*hues* com preto (2017, p. 84-5). Para fins de simplificação, utilizou-se o termo "tom" para se referir a todas essas subcategorizações.

<sup>37</sup> O estágio como um todo é construído com 253 cores, que se diferenciam em maior ou menor grau. Dado o fato de que os matizes dos referentes naturais são distantes entre si e, para mais, a variabilidade dos tons não é relevante aqui, diferentemente do caso anterior, é suficiente apresentá-los em matizes comuns. No *software* GIMP, pode-se alterar o padrão de cores para o padrão indexado (*indexed*), que permite a limitação das cores reproduzidas para um número definido, neste caso, cinco. Note-se que, deste modo, o programa busca aproximar as cores em um "fator comum", logo, as cores apresentadas não necessariamente coincidem perfeitamente com as cores presentes no estágio, mas ainda são parte dos matizes originais.



Figura 7. Quantificações de RGB nos referentes “naturais”, em cores indexadas



R	67	144	17	74	238
G	103	205	82	140	126
B	30	82	246	178	4

Fonte: autoria própria (2022); imagem original de Capcom (1994c).

Em um primeiro momento, verifica-se que as cores não coincidem em suas quantificações: os tons verdes, presentes na árvore em primeiro plano e no matagal ao fundo, são marcados por maiores quantificações de verde, enquanto os azuis do céu são predominantemente azuis e, por fim, o laranja da cobra é quantificado grandemente por vermelho. Para mais, é relevante apontar que a cobra apresenta detalhes em verde, em especial em volta do olho e na barriga, enquanto a árvore tem vinhas laranjas penduradas nos cipós. Por sua vez, o céu e rio são separados pelas nuvens brancas e um matagal, ainda que seus tons se aproximem.

Tomando-se esses referentes como diferentes aspectos da natureza, pode-se interpretar que esses referentes se complementam sem necessariamente sobrepujar um ao outro. Contrariamente a isso, os observadores tornam-se amalgamados ao espaço que ocupam: enquanto a natureza é vasta e imponente, as pessoas se misturam a uma paisagem simplória e em certo aspecto delapidada, dado o fato de que a plataforma se mostra deteriorada.

Essa oposição de forças é verificável, também, na saturação, na modulação de cores e na articulação tonal. Enquanto as pessoas e as construções são marcadas por cores relativamente pouco saturadas – tons

pastéis -, a natureza é marcada por tons notadamente mais vibrantes e saturados. Quanto à modulação, verifica-se que, por exemplo, a árvore e as flores embaixo dela são construídas com tons diversos de verde, que dividem cada uma das partes da árvore, não a amalgamando; o mesmo ocorre para a articulação, por meio da qual sombras e luzes são detalhadas com relativo realismo. Pode-se, portanto, tomar que esses três recursos semióticos estabelecem relações opositivas entre esplendor, na natureza, e sujeição, na vila.

Partindo para a *composição*, em relação ao *valor informacional*, verifica-se que, assim como nas cores, constrói-se uma oposição entre as porções humanas e naturais: a árvore e a cobra ocupam a parte *central* do estágio, isto é, encontram-se em uma posição de saliência, enquanto as casas e os observadores ocupam as regiões *marginais* (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020 [1996], p. 198). Essa proeminência é construída, também, pelo fato de que a árvore é sempre visível durante o combate; no jogo de fato, os lutadores ocupam polos do estágio completo (polos da esquerda, direita e centro), porém, independente do polo ocupado, a árvore é sempre visível. Quanto à *saliência*, pode-se apontar, para além das estratégias visuais nas cores e no *valor informacional*, o tamanho relativo, visto que a árvore se projeta da plataforma de madeira até o topo da tela.

Por meio dessas escolhas visuais, pode-se tomar os referentes como conotadores de uma imagem do Brasil. A árvore e a cobra - fauna e flora - podem ser interpretadas como conotadores da natureza brasileira, verdejante e imponente, mas potencialmente perigosa, enquanto o rio e o céu podem ser interpretados como elementos que constroem a natureza como vasta, visto que se projeta para o horizonte. Por sua vez, a vila poderia representar a porção humana brasileira, rústica e pouco desenvolvida, especialmente quando comparada aos demais países representados.

Nisso, é relevante retomar a construção visual de Blanka de modo a avaliar as implicações das escolhas no lutador em relação ao espaço que ocupa:



**Figura 8. Posição Neutra de Blanka**

Fonte: Capcom (1991).

Note-se que as cores de Blanka são reflexos dos referentes naturais. De acordo com a narrativa do lutador, Blanka era uma criança chamada Jimmy, que caiu do avião no qual viajava com sua mãe, adentrando a Floresta Amazônica. Neste espaço, o garoto se transformou na fera verde, recebendo, por exemplo, poderes elétricos ao observar enguias elétricas (CAPCOM, 1992, p. 20). Logo, trata-se de um humano que foi transformado pela floresta e que internalizou a natureza em seu corpo:

**Figura 9. Blanka em relação ao estágio**

Fonte: Capcom (1991; 1994c).

Ainda que não se trate exatamente dos mesmos tons de laranja e verde, verifica-se que as cores de Blanka são reflexos das cores dos referentes naturais. Isso intensifica a interpretação da distinção visual entre natural e humano, visto que Blanka, um ser monstruoso, afasta-se do humano por meio de suas cores e outros atributos físicos, as presas e garras, por exemplo.

Por fim, de modo a corroborar a interpretação proposta e conjugar as categorias de análise utilizadas, pode-se cotejar o estágio brasileiro com o

estágio americano de Ken Masters, também à beira d'água. Como dito, no estágio amazônico, uma característica notável dos observadores é a ausência de calçados e camisas em boa parte deles. Ainda que se possa tomar essas características como próprias para um local às margens do rio e com clima equatorial – indiciado por um dos homens à direita com um calção e a criança com um calção e chapéu cata ovo –, argumenta-se que esses atributos remetem mais proximamente às condições econômicas do que às condições geográficas do local.

Nesse sentido, o conceito de tipificação e atributo são relevantes. Theo van Leeuwen (2001), com base em Barthes (1973;1977), define tipificação como

uso de estereótipos visuais, que podem ser atributos culturais (objetos, roupas, estilos de cabelo, etc.) ou atributos fisionômicos. Quanto mais estereótipos se sobrepõem aos traços individuais da pessoa (ou os traços individuais de um objeto ou paisagem), mais esta pessoa (ou objeto, ou paisagem) é representada como um tipo (VAN LEEUWEN, 2001, p. 95, tradução minha<sup>38</sup>).

A seguir, apresenta-se o estágio de Ken:

**Figura 10. Estágio de Ken Masters**



Fonte: Capcom (1994c).

Propõe-se que a utilização das cores nas vestimentas (ou ausência delas) dos participantes humanos tipificam-nos no caso do Brasil e individualizam-nos no caso do EUA. Os participantes brasileiros ou estão sem peças de roupa ou têm vestimentas com cores pouco saturadas. Com isso, eles tornam-se mais

---

<sup>38</sup> No original: "Typification comes about through the use of visual stereotypes, which may either be cultural attributes (objects, dress, hairstyle, etc.) or physiognomic attributes. The more these stereotypes overshadow a person's individual features (or the individual features of an object or a landscape), the more that person (or object, or landscape) is represented as a type" (VAN LEEUWEN, 2001, p. 95).

homogêneos em relação às construções em comparação à árvore, à cobra, ao rio e ao céu. Ademais são representados com a mesma tonalidade de pele, mesma cor de cabelo e estão sobrepostos ou muito próximos.

Contrastam-se a isto os participantes humanos no estágio de Ken: cada um dos participantes utiliza roupas com cores diferentes; as roupas, de alta saturação/vibrantes, contrastam-se com o navio, branco; eles têm diferentes tons de pele e cabelo, bem como diferentes penteados; ainda que todos os participantes estejam no lado centro-esquerdo da composição, eles se dispõem em diferentes áreas do navio. Há apenas uma instância de sobreposição, na qual o braço esquerdo do homem de camisa verde é obscurecido pelo homem ao seu lado esquerdo.

Com isso, analisa-se que o estágio do Brasil tende à tipificação: os participantes humanos são representados de forma grupal, são homogeneizados; por sua vez, a composição dos EUA tende à individualização: os personagens destacam-se não só do lugar onde estão, como também uns dos outros.

Além disso, observa-se que os objetos atribuídos aos observadores se diferenciam nos dois estágios: no estágio do Brasil, há um personagem com uma vara de pescar e chapéu de palha e um com um peixe na mão. Há também um homem com uma câmera na mão, que se diferencia dos demais por estar de calça, camiseta de manga comprida e chapéu/boné.

No estágio dos EUA, os personagens mostram-se com roupas casuais, tais como camisetas, camisas e vestido. Um deles também está de óculos escuros, construindo uma atmosfera descontraída. Isso é salientado pelo homem de camiseta branca na parte superior do barco, visto que está com uma roupa nas mãos, um terno ou casaco de marinheiro. Tomando estas roupas como atributos que tipificam espaços de trabalho, o personagem não estar usando-os no momento reforça a imagem de que estão em um espaço de divertimento.

Dessa maneira, ainda que ambos os estágios representem audiências para as lutas, apenas um deles constitui um espaço pleno em que os participantes humanos observadores tomam parte neste "entretenimento": os EUA.

No Brasil, os participantes são representados não só em sua moradia, como também são representados com seus instrumentos de trabalho. Assim, a

representação do Brasil constitui um espaço fechado, isolado, homogêneo e precário. A representação dos EUA, por sua vez, constitui um espaço aberto, cosmopolita, individual e abastado.

## 5 A construção discursiva em *Street Fighter II*

Por fim, pode-se aplicar a anatomia dos discursos proposta por van Leeuwen (2005, p. 110; 2008, p. 3-22; p. 105) de modo a explicitar as operações realizadas no processo de construção do Brasil em *Super Street Fighter II Turbo*. Na abordagem sociossemiótica, *discurso* refere-se a conhecimentos socialmente construídos sobre um dado aspecto da realidade; às maneiras particulares que referentes e práticas sociais podem ser representadas em textos de modo a atender aos interesses dos criadores dos signos/textos (VAN LEEUWEN, 2005, p. 90; p. 94; p. 107).

A representação, portanto, constitui-se como recontextualização (VAN LEEUWEN; WODAK, 1999, p. 85): a utilização das múltiplas semioses para transformar eventos e práticas, por meio de substituições, exclusões e adições de referentes, modos de representação e avaliações acerca do que se representa (VAN LEEUWEN, 2005, p. 110-1; 2008, p. 17-21). Estas escolhas têm implicações discursivas - em relação aos interesses dos criadores - e ideológicas - a depender de a quais discursos esses criadores, conscientemente ou não, subscrevem.

Abaixo, fazem-se considerações a respeito dos discursos multimodais no jogo à luz da anatomia dos discursos proposta por van Leeuwen (2005; 2008):

### Quadro 4. Transformações aditivas na representação do Brasil

Transformações aditivas	Realização no jogo
Adição de participantes	O termo <i>participante</i> é um termo genérico que pode se referir a pessoas, objetos e espaços que estão envolvidos no artefato semiótico. Dividem-se os participantes em representados - aqueles que são realizados na modalidade semiótica - e interativos - aqueles que estão fora do suporte, mas que interagem por meio dele (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020 [1996], p. 47-8, 114). Tomando-se a Amazônia (e por extensão o Brasil) como aquilo que se pretende representar, pode-se tomar Blanka como um <i>participante representado adicionado</i> à representação. Blanka é um monstro ficcional adicionado e ancorado ao Brasil, cuja presença pode remontar discursos de paisagens florestais como espaços passíveis de transformar o ser humano, aproximando-o dos animais. A história de uma criança perdida

	<p>na floresta está presente em, por exemplo, <i>O Livro da Selva (Jungle Book)</i> (KIPLING, 1894), porém, a transformação sofrida por Blanka excede as convenções do gênero: Blanka não se aproxima dos animais e aprende com eles, ele se torna um mutante, efetivamente obscurecendo a fronteira entre homem e animal. Ao remontar essa tradição e associá-la ao Brasil, o jogo representa a Amazônia como esse espaço transformador que tem a capacidade de animalizar os seres humanos, elemento que também pode se ligar à presença simplória dos observadores do estágio, em oposição às paisagens urbanas dos demais espaços.</p>
<b>Propósitos</b>	<p>Tomando-se o Brasil como o aspecto da realidade representado, pode-se apontar que os propósitos do jogo, como texto, são construir um estágio indexado ao Brasil. Na gramática dos propósitos estabelecida por van Leeuwen (2008, p. 126-131), pode-se descrever a construção discursiva do propósito no jogo como:</p> <p><i>Ação proposital:</i> Representar o "Brasil."</p> <p><i>Propósito:</i> construir os arredores indexados na realidade a fim de construir um estágio.</p> <p><i>Vinculação de propósito:</i> Representar o Brasil PARA construir os arredores indexados na realidade a fim de construir um estágio.</p> <p>Na <i>rede de propósitos</i><sup>39</sup>, pode-se identificar que se trata de um <i>Propósito orientado para um objetivo</i> (2008, p. 127-8), isto é, a representação do Brasil é utilizada a fim de se construir um espaço para o jogo.</p>
<b>Legitimações</b>	<p>As legitimações dizem respeito às justificativas de como uma dada prática social ou representação deve (ou não) se realizar (VAN LEEUWEN, 2008, p. 20). Dos tipos de legitimação apresentadas por van Leeuwen (2008), pode-se propor, primeiramente, a <i>legitimação de tradição</i>. A tradição diz respeito a legitimação por meio do fato de que uma determinada prática sempre se realizou de um determinado modo (2008, p. 108). No caso da representação do Brasil, pode-se apontar que o jogo se aproxima não só das histórias de crianças perdidas, como discutido na seção de <i>Adição de participantes</i>, como também de narrativas nas quais a Amazônia é populada por criaturas misteriosas, tais como o filme de terror <i>Creature from the Black Lagoon</i> (UNIVERSAL PICTURES, 1954), no qual um grupo de pesquisadores encontra uma criatura aquática na Amazônia. Esta criatura, posteriormente, influenciaria na criação de Rikuo, um monstro aquático brasileiro da série jogos de luta <i>Darkstalkers</i> (1994b), também da Capcom.</p> <p>Quanto à presença da vila ribeirinha, pode-se propor a <i>Legitimação de Especialistas</i> (2008, p. 107). Este tipo de legitimação deriva da expertise de um indivíduo ou organização em algum contexto específico. Dada a representação relativamente realista, para os padrões da época, da vila, pode-se imaginar que os criadores se valerem de imagens em jornais ou livros – fontes tomadas como fidedignas – para representá-la.</p>
<b>Avaliações</b>	<p>As avaliações podem referir-se à prática/representação como um todo ou a partes dela (VAN LEEUWEN, 2008, p. 21). Não são legitimações, pois podem aparecer em um texto sem serem legitimadas. No entanto, elas podem ser traçadas até um <i>discurso legitimador</i>, por exemplo, o discurso religioso pode ditar o que é moralmente bom ou mau (2008, p. 21).</p>

<sup>39</sup> Van Leeuwen (2008) propõe uma gama de sistemas de propósitos e legitimações. Dadas as limitações deste capítulo, não se analisarão todas as categorias principais e subcategorias desses sistemas. Para uma apresentação compreensiva dos propósitos, cf. van Leeuwen (2008, p. 124-135) e van Leeuwen (105-123) para as legitimações.

	<p>Em <i>Street Fighter II</i>, a Amazônia (e o Brasil, por metonímia) é avaliada como um espaço capaz de animalizar os seres humanos; também é avaliado como um local não urbano no qual as pessoas se indistinguem de seus espaços, não se constituindo, portanto, como indivíduos. Somado a isto, o estágio, apesar de apresentar a vila ribeirinha, é o único no qual a linguagem verbal escrita e/ou conotadores culturais se veem ausentes. A escrita pode ser tanto um conotador visual como também um conotador de civilidade, o mesmo para estátuas e quadros, como a imagem do deus hindu Ganesha no estágio indiano. A ausência desses dois tipos de referentes enfatiza a singularidade do Brasil, na constelação do jogo, como um espaço à parte dos demais.</p> <p>Essas características podem estar conectadas a um discurso legitimador. Das legitimações apontadas acima, aponta-se, no primeiro grupo, artefatos que constroem uma versão distorcida e ficcional do Brasil, enquanto no segundo é possível que os recortes representacionais do Brasil suscitem uma imagem unívoca do país.</p>
--	---

Fonte: autoria própria (2022).

### Quadro 5. Transformações não-aditivas na representação do Brasil

Transformações não aditivas	Realização no jogo
Substituição	<p>Para além da substituição de aspectos da realidade por elementos semióticos (VAN LEEUWEN, 2008, p. 17), pode-se dizer que há um processo de generalização (VAN LEEUWEN, 2005, p. 111), ou seja, representar um ou mais aspectos da realidade ou práticas sociais em termos mais genéricos, potencialmente mais reconhecíveis para públicos diversos. No caso, a Amazônia é tomada como um participante passível de representar o Brasil como um todo.</p>
Exclusão	<p>Envolve a exclusão de um participante que compõe a prática social/ representação (van Leeuwen, 2005, p. 110, 2008, p. 18). Dois tipos principais de exclusão são a <i>supressão</i>, não há referências ao elemento excluído (VAN LEEUWEN, 2008, p. 29), e o <i>acobertamento</i>, quando a exclusão ocorre apenas parcialmente, portanto, o participante ainda pode ser inferido, embora não inteiramente (2008, p. 29).</p> <p>Pode-se apontar, no jogo, a exclusão por supressão das porções urbanas brasileiras, salientando a natureza as e construções rústicas do Brasil, enquanto a supressão da língua portuguesa e de iconografia cultural brasileira constroem um Brasil rudimentar e primitivo.</p>
Rearranjo	<p>Por fim, os elementos da prática social podem ser representados em uma ordem diferente da ordem de encenação (2005, p. 110; 2008, p. 18). Em se tratando de um jogo, a ordem de encenação é relativamente fluída, e, mais relevante, não afetam na construção do estágio brasileiro, logo, não será explorada aqui.</p>

Fonte: autoria própria (2022).

## 6 Impactos de *Street Fighter II* como irradiador de discursos

Um último aspecto relevante de se apontar, mas que excede o jogo em si, é o impacto de *Street Fighter II* em representações do Brasil nos jogos de luta.



O jogo codificou diversas convenções no subgênero luta, que seriam emuladas e aprimoradas posteriormente. Para além de aspectos técnicos, verifica-se que o Brasil foi elevado ao *status* de espaço passível de representação nesses jogos e, nesse processo, a influência de *Street Fighter II* é inegável.

Assim, *Street Fighter II* tornou-se um irradiador de discursos, isto é, um modelo legitimador (VAN LEEUWEN, 2008, p. 17) para jogos subsequentes. A *legitimação de modelo* diz respeito à adoção de práticas e tipos de comportamento - e, no caso das representações, escolhas semióticas - baseadas em pessoas e/ou organizações que têm algum tipo de prestígio. Abaixo, apontam-se os jogos *Breakers* (VISCO, 1996) e *Fight Fever* (VICCOM, 1994), nos quais a influência de *Street Fighter II* é notável tanto nos estágios, mediante a plataforma de madeira, quanto nos representantes do Brasil, Rila e Golrio, respectivamente:

#### Quadro 6. Cotejo de *Street Fighter II*, *Breakers* e *Fight Fever*





Fonte: Capcom (1991; 1994c), Visco (1996) e Viccom (1994).

Através do mapeamento dessas reminiscências representacionais propõe-se a construção do que se pode chamar brasilidade nestes textos: escolhas semióticas, discursos e estruturas ideológicas que são associadas ao Brasil nestes jogos, construindo um *template* de como se representar o “Brasil”.

## Considerações finais

A análise de *Street Fighter II* realizada neste capítulo permitiu, por um lado, avaliar como escolhas visuais significam concepções e estereótipos a respeito de diferentes culturas e, por outro, verificar a aplicabilidade da teoria sociosemiótica na análise de jogos.

Ademais, por meio da análise discursiva e intertextual, verifica-se que os jogos são reprodutores e produtores de discursos. Assim, é relevante analisá-los de modo a compreender os efeitos que esses artefatos têm nas percepções e discursos correntes em relação ao que representam. Específico à representação do Brasil, este processo implica a construção da “Brasilidade”.

Por fim, a desenvolvedora Capcom, nos anos subsequentes a *Street Fighter II*, desenvolveu outros jogos que se valem do Brasil, como o já citado *Darkstalkers* (1994b), incluindo outras iterações da série *Street Fighter* que, atualmente, encontra-se em *Street Fighter V* (2016). Afastando-se, mas não completamente, dos primórdios amazônicos da série, a série atualmente conta também com Sean Matsuda e sua irmã Laura Matsuda, dois representantes do Brasil que se comunicam com outros discursos a respeito do país, como a imagem das comunidades cariocas e o carnaval, demonstrando a flexibilidade dos jogos e sua capacidade de (re)produção discursiva.

## Financiamento

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

- BARTHES, Roland. **Image, Music, Text**. Londres: Fontana, 1977.
- BARTHES, Roland. **Mythologies**. Londres: Paladin, 1973.
- CAPCOM. **Super Street Fighter II Instruction Manual (SNES)**. Japão: Capcom U.S.A., Inc., 1994a.
- CAPCOM. Platinum Titles. **Capcom**. 30 de sep. de 2021. Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html>. Acesso em: 12/01/2022.
- COALDRAKE, William Howard. **Architecture and Authority in Japan**. Londres, Nova Iorque: Routledge, 1996.
- CYRANOSKI, David. A sleeping giant stirs. **Nature**, v. 428, n. 6978, p. 12-14, 2004.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding video games: the essential introduction**. 4 ed. Londres: Routledge, 2020.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. Nova Iorque: Routledge, 2015.

GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ. Ribeirinhos que vivem no arquipélago vão receber cestas básicas. **Governo do Brasil**, 10 de jun. de 2020. Disponível em: [https://www.gov.br/pt-br/noticias/assistencia-social/2020/06/ribeirinhos-que-vivem-no-arquipelago-vao-receber-cestas-basicas/ribeirinhos\\_marajo\\_pa.jpg/view](https://www.gov.br/pt-br/noticias/assistencia-social/2020/06/ribeirinhos-que-vivem-no-arquipelago-vao-receber-cestas-basicas/ribeirinhos_marajo_pa.jpg/view). Acesso em: 06/01/2022.

HARRIS, F. **Ukiyo-E: the art of the Japanese Print**. Vermont: Tuttle Publishing, 2010.

ILMER, Andreas. Tokyo 2020: Why some people want the rising sun flag banned. **BBC News**, Londres, 3 de Jan. de 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-asia-50285383>. Acesso em: 10/01/2022.

JONES, Constance; RYAN, James D. **Encyclopedia of hinduism**. Nova Iorque: Infobase publishing, 2007.

KIPLING, Rudyard. **The Jungle Book**. Nova Iorque: Harper and Brothers, 1894.

KRESS, Gunther. **Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication**. Nova Iorque: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication**. Londres: Arnold, 2001.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. 3 ed. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.

LEONE, Matt. Street Fighter 1: An oral history. **Polygon**, 07 de jul. de 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/7/7/21270906/street-fighter-1-oral-history-takashi-nishiyama>. Acesso em: 10/01/2022.

MACHIN, David. **Introduction to multimodal analysis**. Londres: Hodder Arnold, 2007.

MACHIN, David; MAYR, Andrea. **How to do Critical Discourse Analysis: A multimodal introduction**. Los Angeles, Londres, Nova Delhi: Sage Publications, 2012.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. Londres: SAGE Publications, 2008.

RHYNE, Theresa-Marie. **Applying Color Theory to Digital Media and Visualization**. Boca Raton. CRC Press, 2017.

VAN LEEUWEN, Theo. Semiotics and Iconography In: VAN LEEUWEN, Theo; JEWITT, Carey (Eds.). **The handbook of visual analysis**. Londres: Sage, 2001, p. 92-118.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing Social Semiotics**. Londres: Routledge, 2005.

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

VAN LEEUWEN, Theo; WODAK, Ruth. Legitimizing Immigration Control: A Discourse-Historical Analysis. **Discourse Studies**. Vol. 1, n. 01, p. 83-118, 1999. <https://doi.org/10.1177%2F1461445699001001005>.

WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming**. 2 ed. California: Greenwood, 2021.

大型筐体ゲームベストインカム (Jogos mais rentáveis nos fliperamas). **GAMEST**, Tóquio, v. 17, p. 36, 01 de fev. de 1988. Disponível em: <https://archive.org/details/gamest0017/page/n2/mode/2up>. Acesso em: 10/01/2022.

### Ludografia e filmografia

Capcom. **Darkstalkers**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1994b.

Capcom. **Street Fighter II: the World Warriors**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1991.

Capcom. **Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1992a.

Capcom. **Street Fighter II: Champion Edition**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1992b.

Capcom. **Super Street Fighter II: The New Challengers**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1993.

Capcom. **Super Street Fighter II Turbo**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1994c.

Capcom. **Street Fighter V**. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 2016.

Midway. **Mortal Kombat**. Chicago, EUA: Midway Games Inc. 1992;

Visco. **Breakers**. Quioto, Japão: Visco Corporation., 1996.

Vicom. **Fight Fever**. Seul, Coreia: Viccom, 1994.

**Creature from the Black Lagoon**. Produção de William Alland. Direção de Jack Arnold. EUA: Universal Pictures, 1954. 1 DVD (79 min).