

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Educação Física**

**OS REIS DA LUTA:
Representações do Karate nos Jogos Digitais**

Tiago Oviedo Frosi

**Porto Alegre,
2009**

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Educação Física**

**OS REIS DA LUTA:
Representações do Karate nos Jogos Digitais**

Monografia produzida pelo acadêmico Tiago Oviedo Frosi, como pré-requisito para conclusão da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II, orientado pela Profa. Dra. Janice Zarpellon Mazo.

**Porto Alegre,
2009**

“O verdadeiro artista marcial é aquele cujo olhar faz um tigre encolher-se de medo e possui um sorriso que conquista até mesmo o coração das crianças”.

Gichin Funakoshi

(Mestre de Okinawa considerado o pai do Karate Moderno)

RESUMO

Os jogos digitais são fenômenos de criação de uma linguagem cultural mundializada para sua expressão simbólica. Eles visam criar um território cultural para que símbolos incorporados ou não em bens materiais possam ser consumidos. O Karate aparece como tema freqüente de jogos digitais, mostrando que o mesmo não se resume apenas a uma prática esportiva, mas também é visto como manifestação sócio-espacial e cultural, através da criação e circulação de representações sociais. A presente pesquisa objetiva compreender se há aproximações de símbolos histórico-culturais da cultura oriental na construção dos personagens e dos jogos analisados. O primeiro procedimento metodológico foi a construção do banco de imagens que, incluindo as fotos relacionadas às categorias de análise e figuras dos 80 jogos, resultou em 1841 imagens e 571 animações catalogadas. De posse do fichamento dos jogos e personagens, foram realizadas a classificação, a análise, a interpretação e a crítica das informações coletadas, com base na teoria das Representações Sociais, História Cultural e Psicodinâmica das Cores. Dentre os resultados, após a análise dos elementos gráficos, foi possível observar a presença de símbolos ligados: à religião; ao vestuário; aos padrões cromáticos publicitários e de bandeiras nacionais; às expressões de personalidade; às técnicas de desenho ligadas à linha *Shonen* (masculino); às animações baseadas em padrões técnicos de estilos de Karate reais; e à predominância de representação do *karate-ka* nas capas dos jogos digitais analisados. Este alto nível de detalhamento mostra como a pesquisa prévia auxilia na montagem das características dos elementos gráficos, facilitando a aceitação do jogo pelo público.

PALAVRAS CHAVE: Karate; Jogos Digitais; Representações Sociais.

ABSTRACT

Digital Games are creation phenomenon of a worldwide cultural language for symbolic expression. They aim to create a cultural territory to incorporate symbols in material assets to consume. Karate appears like frequently theme of Digital Games, showing that it's not only a sportive practice, but is seen like a socio-space and cultural manifestation, through creation and circulation of Social Representations. This research objectifies to comprehend if there are approaches between cultural and historical symbols of Eastern culture and the characters of the analyzed games. The first method proceeding was the image bank construction, that including analysis categories' photos and other figures of the 80 Digital Games, resulted in 1841 images and 571 animations catalogued. With the games' and characters' indexes was realized the classification, analysis, interpretation and critics of collected information, supported in Social Representations theory, Cultural History and Colors Psycho dynamic. As results, after the graphics analysis, we can observe that symbols linked to: religion; wearing; use of marketing color schemes and national flag color schemes; personality expression; design technique of Shonen (masculine) line; animations based on real Karate techniques; and the predominant appearance of the karate-ka on the game's covers was possible. This high specification level shows that the previous research helps on the construction of graphic elements characteristics, favouring the Digital Game guest's accepting.

PALAVRAS CHAVE: Karate; Digital Games; Social Representations.

RESUMEN

Los juegos digitales son fenómenos de la creación de un lenguaje cultural globalizada para su expresión simbólica. Su objetivo es crear un territorio cultural que los símbolos incorporados o no en los bienes materiales que pueden ser consumidos. El Karate aparece como tema frecuente de los juegos digitales, mostrando que no es sólo una práctica deportiva, pero también es visto como una manifestación socio-espacial y cultural, a través de la creación y circulación de las representaciones sociales. Esta investigación busca comprender si hay enfoques de los símbolos histórico-culturales de la cultura oriental en la construcción de los personajes y los juegos analizados. El primer procedimiento metodológico fue la construcción de una base de datos de imágenes, incluyendo fotos correspondientes a las categorías de análisis y las cifras de 80 partidos, tuvo como resultado en 1841 imágenes y 571 animaciones catalogados. Con la categorización de los juegos y personajes, se llevaron a cabo la clasificación, análisis, interpretación y crítica de la información recopilada sobre la base de la teoría de las representaciones sociales, la historia cultural y la psicodinámica de los colores. Entre los resultados, tras el análisis de los gráficos, se observó la presencia de símbolos relacionados: la religión, la ropa, las normas de publicidad en color y banderas nacionales, las expresiones de la personalidad, las técnicas de diseño relacionados con la línea Shonen (hombres); las animaciones basadas en normas técnicas para los estilos de Karate real; y el dominio de la representación del karate-ka en las portadas de los juegos digitales analizados. Este alto nivel de detalle que muestra cómo la investigación contribuye a construcción de las características de los gráficos, facilitando la aceptación del juego por el público.

PALABRAS CLAVE: Karate; Juegos Digitales; Representaciones Sociales.

RÉSUMÉ

Les jeux vidéo sont phénomènes de création d'un langage culturel mondialisé pour son expression symbolique. Ils visent créer un territoire culturel pour que des symboles incorporés ou non dans les biens matériels puissent être consommés. Le Karaté apparaît comme thème fréquent des jeux vidéos, ce que montre qu'il n'est pas seulement une pratique sportive, mais est aussi vue comme une manifestation socio-culturel, à travers de la création et circulation de représentations sociaux. Cette recherche a comme objectif comprendre s'il y a des approximations des symboles historique-culturels de la culture orientale pour construire les personnages et jeux analysés. La première procédure méthodologique a été la construction de la base d'images que, avec des photographies liées aux catégories d'analyse et des figures des 80 jeux, a résulté en 1841 images et 571 animations cataloguées. Muni avec la catégorisation des jeux et des personnages, ont été réalisé la classification, l'analyse, l'interprétation et la critique des informations collectées, basées sur la théorie des Représentations Sociales, la Histoire Culturelle et la Psychodynamique des Couleurs. Parmi les résultats obtenus après l'analyse des éléments graphiques, a été possible observer la présence des symboles liés à la religion, au vêtement, aux modèles chromatiques publicitaires et aux drapeaux nationaux, d'expressions de personnalité, des techniques de dessin liées à la ligne *Shonen* (masculin), des animations basées sur des modèles techniques de styles de Karaté réels et la prédominance de la représentation du *karatéka* dans la couverture des jeux vidéos analysés. Ce haut niveau de détail montre comme la recherche antérieure aide dans la construction des caractéristiques des éléments graphiques, ce que facilite l'acceptation du jeu par le publique.

MOTS CLES: Karaté; Jeux Vidéo; Représentations Sociales.

RIASSUNTO

I giochi digitale sono fenomeni per creare un linguaggio culturale proprio per la espressione simbolica. Essi mirano a creare uno spazio culturali per simboli incorporati o non in beni materiali possono essere consumati. Il Karate come appare frequente argomento di giochi digitali, il che dimostra che non è solo una pratica sportiva, ma è anche visto come una manifestazione socio-culturale, attraverso la creazione e la circolazione delle rappresentazioni sociali. Questa ricerca ha lo scopo di capire se vi sono gli approcci di interesse storico-culturale dei simboli della cultura orientale a costruire i personaggi i giochi analisati. La prima procedura metodologica, è stata la costruzione della banca di immagini che, comprese le immagini legate alle categorie di analisi e le immagini delle 80 partite, ha portato nel 1841 le immagini e le animazioni 571 catalogati. Affinche' in possesso dei giochi e personaggi, sono stati la classificazione, l'analisi, l'interpretazione e la critica delle informazioni raccolte basati sulla teoria di rappresentazioni sociali, la Storia Culturale e Psicodinamica dei Colore. Tra i risultati ottenuti dopo l'analisi dei grafici, è stato possibile osservare la presenza di simboli legati alla religione, abbigliamento, modelli, colori e bandiere nazionali pubblicità, espressioni di personalità, che si basa sulle tecniche di linea Shonen (maschio), animazioni basate su standard tecniche e stili di Karate reale rappresentanza della predominanza di karateka strati dei giochi digitale riesaminata. Questo elevato livello di dettaglio mostra come la ricerca in anticipo aiuta nella creazione delle elementi grafiche e facilita l'accettazione del gioco da parte del pubblico.

KEYWORDS: Karate; Giochi Digitale; Rappresentazioni Sociali.

SUMÁRIO

1	PLUGANDO OS CONTROLES	17
2	CONSTRUINDO OS CONSTRUTOS	21
2.1	Programas que divertem	21
2.1.1	Válvulas e Cartões	21
2.1.2	<i>Cibers pra todo lado</i>	22
2.1.3	<i>Construindo a fantasia no meio digital</i>	25
2.1.4	<i>A Concepção, ou como nasce um Game</i>	27
2.1.5	<i>Arte original e livretos para viciadinhos</i>	28
2.2	O Caminho do Corpo que busca a Paz	31
2.2.1	<i>A China, Os Peichin e o Misterioso Tō-de</i>	31
2.2.2	<i>A Perpetuação nas Famílias e o Karate nas Escolas</i>	36
2.2.3	<i>Karate-Dō: do Japão para o Mundo</i>	40
2.2.4	<i>Karate na Sociedade da Informação</i>	44
2.3	Luz, Câmera, Karate	45
2.4	Amarrando a faixa digital	50
3	COMO AMARRAR UMA FAIXA NUM CONSOLE E ESCREVER SOBRE GAMES ..	57
3.1	O que <i>eles</i> dizem sobre isso	59
4	ENGENHARIA REVERSA CULTURAL E PUBLICITÁRIA	63
4.1	Influências das simbologias religiosas na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados	63
4.1.1	<i>Influência do Budismo</i>	63
4.1.2	<i>Influência do Xintoísmo</i>	67
4.2	Influência dos designs de vestuários utilizados pelos <i>karate-ka</i> na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados	68
4.3	Influência da representação simbólica das cores de bandeiras nacionais e da Psicodinâmica Cromática empregada na publicidade	73
4.4	Influência das representações de expressão de personalidade na Concepção gráfica dos personagens analisados	76
4.5	Estilo de desenho utilizado para afetar públicos-alvo específicos	83

4.6 Estilos de Karate representados pelos personagens em suas técnicas nos gráficos dos Jogos Digitais	84
4.7 Ocorrência da representação do personagem <i>karate-ka</i> nas capas dos Jogos Digitais analisados	87
5 O JOGO DIGITAL EM FRENTE AO ESPELHO	89
5.1 Influências das simbologias religiosas na concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados	89
5.2 Influência dos designs de vestuários utilizados por <i>karate-ka</i> na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados	90
5.3 Influência da representação simbólica das cores de bandeiras nacionais e da Psicodinâmica Cromática empregada na publicidade	91
5.4 Influência das representações de expressão de personalidade na Concepção gráfica dos personagens analisados	92
5.5 Estilo de desenho utilizado para afetar determinado público-alvo	93
5.6 Estilos de Karate representados pelos personagens em suas técnicas nos gráficos dos Jogos Digitais	96
5.7 Ocorrência da representação do personagem <i>karate-ka</i> nas capas dos Jogos Digitais analisados	98
6 O CÓDIGO FONTE DA MÃO VAZIA	102
REFERÊNCIAS	106
ANEXOS	114

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Modelagem em 3D de corpo feminino	26
Figura 2 – Charge de SF EX	26
Figura 3 – <i>Concept Art</i> do personagem Fei Long	28
Figura 4 – <i>Concept Art</i> do jogo <i>Street Fighter Alpha 2</i>	28
Figura 5 – O palácio Nijō-jō	29
Figura 6 – Página de <i>Art Book</i> de <i>Street Fighter Alpha 2</i>	30
Figura 7 – <i>Hoshizuna</i> (areia de estrela), praia de Okinawa	32
Figura 8 – Casa em modelo arquitetônico típico de Okinawa	33
Figura 9 – Cena retratando Casamento de um <i>Peichin</i>	34
Figura 10 – Entrada do Shuri-jō, em Shuri	37
Figura 11 – Aula do grupo da 1ª Escola Básica de Shuri	38
Figura 12 – Foto do festival <i>Batalha de Eisa</i>	39
Figura 13 – Fuji-san, a montanha onde se acredita vive o espírito protetor do Japão	42
Figura 14 – A cinessérie Karate Kid	46
Figura 15 - <i>Street Fighter Legends</i> : a história que não aparece no game	48
Figura 16 – Johnny Bravo, o herói paródia	48
Figura 17 – Bob Esponja	48
Figura 18 – Personagens de Bleach	49
Figura 19 – Reportagem na Revista Veja – Sessão Economia & Negócios	54
Figura 20 – Cena de Street Fighter: A Batalha Final	55
Figura 21 – Estátuas de <i>Nio-Zo</i>	64
Figura 22 – <i>Nio-Zo</i> do templo <i>Joju</i> da cidade de Ikebe, Japão	65
Figura 23 – Representação de um <i>Nio-Zo</i> na capa do livro <i>Karate-Dō Kyōhan</i>	65
Figura 24 – <i>Concept Art</i> de Shin Gouki e Serious Mr. Karate	66
Figura 25 – <i>Concept Art</i> de Ryu e Ken	66
Figura 26 – Gouki usando o colar baseado no rosário budista	67

Figura 27 – Máscara de <i>Yamabushi Tengu</i>	68
Figura 28 – Takuma Sakazaki como Mr. Karate	68
Figura 29 – <i>Karate-gi</i> no <i>Shōtōkan</i> real	69
Figura 30 – <i>Karate-gi</i> no jogo	69
Figura 31 – <i>Karate-gi</i> no <i>Kyokushinkaikan</i> real	69
Figura 32 – <i>Karate-gi</i> no jogo	69
Figura 33 – <i>Karate-gi</i> no jogo	69
Figura 34 – <i>Hachimaki</i> usado pelo grupo de Funakoshi	70
Figura 35 – <i>Hachimaki</i> no jogo SF	70
Figura 36 – Funakoshi calçando <i>getta</i>	71
Figura 37 – <i>Getta</i> no jogo AOF	71
Figura 38 – Luvas de espuma injetada WKF	72
Figura 39 – Ryu de SF	72
Figura 40 – Atletas em disputa no <i>Kyokushinkaikan</i>	72
Figura 41 – Takuma de AOF	72
Figura 42 – Bandeira japonesa	73
Figura 43 – Representação das cores no uniforme de Ryu e Ken	73
Figura 44 – Bandeira dos Estados Unidos da América	74
Figura 45 – Allen Snider	74
Figura 46 – Bandeira oquinauense	75
Figura 47 – Gouki	75
Figura 48 – Sakura	75
Figura 49 – Yuri Sakazaki	75
Figura 50 – Bandeira do Brasil	76
Figura 51 – <i>Karate-gi</i> amarelo de Sean	76
Figura 52 – Os <i>Karate-ka</i> de <i>Street Fighter</i> e <i>Art of Fighting</i>	77
Figura 53 – Takuma Sakazaki	78
Figura 54 – Masutatsu Oyama	78

Figura 55 – Bruce Lee e Chuck Norris se enfrentam em „ <i>Fist of Dragon</i> ’	79
Figura 56 – Detalhe da face de Allen Snider em SF EX	79
Figura 57 – Takuma Sakazaki	79
Figura 58 – foto da década de 1930 do mestre de Karate Gichin Funakoshi	79
Figura 59 – foto da década de 1930 do mestre de Karate Choki Motobu	79
Figura 60 – Ryo Sakazaki	80
Figura 61 – foto da década de 1960 do mestre de Karate Gogen Yamaguchi	80
Figura 62 – Evil Ryu de Capcom VS SNK	81
Figura 63 – Masutatsu Oyama	81
Figura 64 – Ryu de Capcom vs SNK 2	81
Figura 65 – Masutatsu Oyama	81
Figura 66 – Cenas de Ryu e os paralelos com Masutatsu Oyama	82
Figura 67 – Sakura em estilo boneco	83
Figura 68 – Sakura em estilo intermediário	83
Figura 69 – Sakura em estilo acadêmico	83
Figura 70 – Ryu executando um <i>yōko geri chudan</i>	84
Figura 71 – Ryu executando um <i>yōko geri jodan</i>	84
Figura 72 – Ken executando o movimento da técnica „ <i>Hadōken</i> ’	85
Figura 73 – Movimento do <i>Kata Unsu</i> do estilo <i>Shōtōkan</i>	85
Figura 74 – Ryo em posição de guarda	85
Figura 75 – Masutatsu Oyama	85
Figura 76 – „Fases’ bônus nos títulos de AOF onde se executa <i>tameshiwari</i>	86
Figura 77 – Oyama corta o gargalo de uma garrafa de cerveja com seu <i>Shutō</i>	86
Figura 78 – <i>Tameshiwari</i> de blocos de gelo	86
Figura 79 – Capa de <i>Street Fighter II Champion Edition</i>	87
Figura 80 – Capa de <i>Street Fighter Alpha 2</i>	87
Figura 81 – Capa de <i>Art of Fighting 2</i>	87
Figura 82 – Capa de <i>The King of Fighters 98 Ultimate Match</i>	88

Figura 83 – Capa de <i>The King of Fighters 95</i> para Game Boy	88
Figura 84 – Capa de <i>The King of Fighters R1</i> para NeoGeo Pocket	88
Figura 85 – Capa de <i>Capcom vs SNK</i>	88
Figura 86 – Capa de <i>Capcom vs SNK 2</i>	88
Figura 87 – Capa de <i>SNK vs Capcom: SVC Chaos</i>	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Castas do reino de Ryūkyū no período feudal	32
Quadro 2 – Personagens, títulos de origem e ano de lançamento	51
Quadro 3 – Representações das Religiões	89
Quadro 4 – Representações do Vestuário	90
Quadro 5 – Representações de nacionalidade	91
Quadro 6 – Representações do Estilo de Arte	93
Quadro 7 – Representações das Técnicas de Luta	96
Quadro 8 – Representatividade do <i>karate-ka</i> em capas de jogos digitais	98

PREFÁCIO

Como costumo dizer a alguns amigos com quem converso sobre esta pesquisa, *Os Reis da Luta: representações do Karate nos Jogos Digitais* é um capítulo da minha própria história. Esta monografia, que espero logo se desdobrar em vários artigos, só foi possível graças a várias experiências que tive ao longo dos últimos 12 anos, talvez mais.

Meu interesse nos jogos digitais de luta surgiu quando eu tinha aproximadamente sete anos de idade e pela primeira vez vi imagens de um jogo que viria a ser um dos que embalaria incontáveis tardes de diversão. Nessa ocasião li uma reportagem de meia página sobre o jogo *Mortal Kombat* no caderno infantil do Diário e São Paulo, mantido pela Objetivo Júnior. A partir daí passei a colecionar revistas de *videogame*, jogava *Mortal Kombat* e *Street Fighter* no meu *Master System* ou no *Super Nintendo* de um amigo, e por aí foi.

Gostava tanto de jogar que, quando meu irmão e eu ganhamos o primeiro computador, isso já em 1997, começamos a bolar joguinhos fazendo vários desenhos com o *Paint*, sem ter idéia de como era realmente desenvolver um Jogo Digital. As sincronias foram se dando e após conhecer um menino que se tornaria nosso amigo (lá pela sétima série do primeiro grau), aprendemos com ele a dar os primeiros passos num motor simples e *freeware* que estava se difundindo pela *internet*: o *RPG Maker 2000*. Como já éramos jogadores inveterados do *RPG de mesa*¹ (começamos com 3d&T, fomos para o GURPS e acabamos criando dois sistemas próprios que, pelo menos para nós, eram mais divertidos que aqueles prontos), nos debruçamos sobre aquele programa que parecia o portal para a realização dos sonhos dos anos anteriores.

Logo que a fase dos RPGs de mesa estava passando, começamos a praticar Karate no *Grémio Náutico Gaúcho*. Sempre juntos. Essa foi a história da nossa infância e adolescência. Treinamos muito, lutamos e fizemos *kata*, às vezes juntos, em equipe; às vezes um contra o outro, e fomos tão longe quanto foi possível na época. Com poucos recursos financeiros e uma Federação bagunçada

¹ Role Playing Game – Jogo de Interpretação de personagens. Nesse tipo de jogo de mesa um participante denominado narrador ou mestre conduz uma história na qual os outros participantes interpretam seus personagens e executam ações que ocorrem com sucesso ou falha através de resultados de lançamentos de dados.

conseguimos ganhar muito campeonato e fazer os paulistas que nos encontraram no Campeonato Brasileiro apelidarem nosso *yoko geri* (chute lateral) de *gaucheira*.

Pouco tempo depois, entrei no curso de graduação em Engenharia de Materiais, conheci a mulher que se tornaria minha musa e vi que a minha praia era mesmo o Karate. Antes de me desligar da Engenharia, já havia cursado na ESEF as disciplinas de Recreação e Anatomia, e passei a integrar o Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos da PUCRS, a convite de um grande amigo, Gabriel Oliveira. Na época, Gabriel queria um auxílio para escrever o capítulo da *História do Karate* para o *Atlas do Esporte no Rio Grande do Sul*. A partir dali passei a pesquisar sob orientação do Prof. Dr. Nelson Schneider Todt e em parceria com esse amigo. Os dois foram responsáveis diretos pelo meu início na área da pesquisa e devo muito a eles.

Depois de encarar novamente o vestibular da UFRGS, entrei para o curso de Bacharelado em Educação Física, onde parecia que meus horizontes se abriam. Nessa época estava em parceria com meu irmão produzindo ainda alguns joguinhos que, com auxílio da *Junior Achievement do Rio Grande do Sul* tiveram até visibilidade na mídia, com reportagens em alguns jornais da capital gaúcha, na Ulbra TV e na RBS TV. Como a coisa estava ficando interessante resolvemos tentar colocar algumas idéias no papel e partir para a Maratona de Empreendedorismo da UFRGS. Após alguns dias, depois de uma conversa com o Prof. Pertille, da SEDETEC, fomos informados que faríamos o curso de graça (pois na época a Maratona tinha uma inscrição de R\$300,00 que não podíamos pagar). Frequentamos as aulas e todos os horários das consultorias com o pessoal do SEBRAE para construir o Plano de Negócios da recém-nascida *Hope Revolution*, nossa empresa de Jogos Digitais. No final, ficamos em segundo lugar no Prêmio de Empreendedorismo do SEBRAE daquele ano, ganhando um computador novinho que nos ajudou a dar um *novo gás* nas atividades, afinal, agora cada um podia trabalhar numa máquina.

O dia-a-dia na ESEF, porém, foi me cativando de um jeito que só conseguia pensar em me dedicar ao curso e a construir um novo espaço para o Karate dentro da Universidade. Aos poucos fui abandonando as atividades na *Ho-Re* e dedicando-me a formação acadêmica, iniciando novas pesquisas e projetos com minha grande paixão: o Karate. No terceiro semestre ingressei no PET, e passei a ter a estrutura que possibilitou que minhas idéias fossem, aos poucos, se transformando em

realidade. Nessa época montamos a Equipe Universitária de Karate, com o apoio do professor Barreto, e iniciamos escolinhas de Karate com a meninada do Instituto de Apoio e Proteção à Infância (IAPI), onde o pessoal do PET ainda atua com escolinhas esportivas.

Os projetos foram crescendo e após ter realizado pesquisas sobre o Karate na área da História, Estudos Olímpicos, Traumatologia Esportiva, Cinesiologia e Antropologia, montamos um projeto de extensão através do PET. Foi uma experiência única, na qual alunos de diferentes cursos da UFRGS vinham até a ESEF aprender sobre diversos estilos de Karate. No final do ano de 2008 recebi do Consulado Japonês de Porto Alegre uma carta de reconhecimento ao trabalho de divulgação da cultura japonesa através do Karate e votos de apoio ao projeto de extensão e às pesquisas. Umas semanas depois, teria com um colega do PET, Lucas Horn, uma conversa na aula de Tênis Fundamentos que definiria o tema desse texto que você está lendo agora. Estávamos pensando nas temáticas dos nossos Trabalhos de Conclusão e após contar para ele meu desejo de desenvolver um estudo sobre Jogos Digitais, resolveu ele também trabalhar nessa linha, porém falando de futebol.

Somaram-se, desde então, as leituras sobre cultura oriental, Karate e a breve experiência como empresário da área dos Jogos Digitais para que eu pudesse construir esta monografia. Por isso digo que é um capítulo da minha própria história. Ainda me lembro dos óculos que pendurados no nariz me ajudavam a ler os livrinhos de Karate na Biblioteca Pública do Teatro Renascença e a jogar um *Mortal Kombat* nas tardes de sábado quando tinha meus 11 anos de idade. Talvez o final feliz dessa história, tenha acontecido no dia 4 de setembro deste ano, quando esta pesquisa, *Os Reis da Luta: representações do Karate nos Jogos Digitais* foi premiada com o destaque na Área da Saúde no Salão de Iniciação Científica da PUCRS. Era o prêmio mais importante na área mais concorrida do evento.

Devo dizer ainda, que devo muito da minha formação a alguns professores, ao já citado Prof. Dr. Nelson Todt da PUCRS, ao nosso *sensei* e filósofo Prof. Dr. Alberto de Oliveira Monteiro, ao nosso avô e mágico Prof. Dr. Mauro Luiz Pozatti e em especial à Profa. Dra. Janice Zarpellon Mazo que vem me orientando nas pesquisas da área da História do Esporte desde 2005, através do projeto do Atlas do Esporte, depois dos Atletas Olímpicos Gaúchos, do Associativismo Esportivo no Rio Grande do Sul e, finalmente, desta pesquisa sobre o Karate nos Jogos Digitais. A

Profa. Janice foi também, de 2007 a 2009, minha tutora no grupo PET, se tornando um querido exemplo de pessoa e profissional. A todos meu profundo agradecimento.

Agradeço também aos meus pais, Celso e Carmen, por todo o amor e incentivo, pois além dos muitos cuidados que necessitei enquanto uma criança muito doente até os 10 anos de idade, tiveram de superar medos quando decidi que praticaria Karate e insatisfações quando decidi abandonar a Escola de Engenharia. Pelo carinho, dedicação, proteção e compreensão de toda uma vida muito feliz, lhes agradeço.

Agradeço ao meu melhor amigo, meu irmão e companheiro de tudo e de sempre, Felipe, pelas brincadeiras, pelas brigas (quase sempre contra os maloqueirinhos do colégio e não entre nós), pelos treinos, pelo trabalho na *Ho-Re* e pelas conversas sobre o futuro da humanidade. Teu trabalho com certeza será visto em breve, e mudará as idéias de um incontável número de crianças e jovens.

Agradeço também aos meus avôs, Cândido Frosi e Brasil Oviedo, figuras que, cada um à sua maneira, me deram os exemplos para trilhar o Caminho do Guerreiro. Vô Brasil és para mim o símbolo do esforço. Vô Candido és para mim o símbolo da paz, deixaste eternas saudades.

Sou uma pessoa que teve o privilégio de que muitos, infelizmente, não disfrutam, pois tenho uma família muito carinhosa. A todos os amigos, tios, primos e à minha avó querida, deixo também meu reconhecimento.

Mas esta lista de pessoas a quem devo tanto não seria completa sem o nome de Denise Pivatto Marzec. Denise é a grande responsável pela minha busca no Caminho e quem me dá forças para realizar todos estes trabalhos. Tudo que falo, penso e escrevo, querida, é por amor a ti.

Tiago Oviedo Frosi

11 de Novembro de 2009.

1 PLUGANDO OS CONTROLES

O setor de Jogos Digitais vive uma fase de crescimento recorde, graças ao enorme volume financeiro que vem recebendo, com uma estimativa de fluxo em 2007 de US\$ 21 bilhões (REIS & CAVICHIOLI, 2008; 2007; RIBEIRO et al., 2006), superando a indústria cinematográfica, que no mesmo período faturou pouco mais de oito bilhões. O mesmo já havia acontecido em 2003, como afirmam Assis e Matias (2004), quando a diferença entre o mercado cinematográfico e de *games* havia sido de 11 bilhões. O crescimento do mercado de jogos se desenvolve hoje, mais fortemente para os consoles *Playstation* da Sony e *X-Box 360* da Microsoft, contrariando as previsões de Negroponte (2005), que afirmava que os PC (computadores pessoais, ou seja, computadores „domésticos’) suplantariam os consoles e dominariam o mundo dos *games*². As projeções do segmento, inclusive, apontam para dois caminhos interessantes, onde os jogos de rede em massa e os jogos com interação de movimento humano deverão ser os produtos de sucesso das próximas décadas (OSWALD & VARGAS, 2009; NICHOLS et al., 2007; KIRNER & TORI, 2004).

O crescimento exacerbado dos Jogos Digitais se explica por permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionarem momentos ricos de exploração e controle de elementos e situações que muitas vezes, talvez na quase totalidade das situações, não seria possível ao jogador vivenciar na vida „real’. Neles, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar, através de sua ação, o significado dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade (RIBEIRO et.al. 2006; XAVIER, s/d.). Esta idéia é corroborada por Reis (2008) que identificou os Jogos Digitais como prática lúdica de lazer apoiado em Norbert Elias e Eric Dunning. Gama (2005), Oswald e Vargas (2009) ainda apontam para aproximações entre os Jogos Digitais e as características dos jogos indicadas por Huizinga em sua obra *Homo Ludens*. Essas características vão de encontro ao estudo de Alves (2002), que vê os jogos como forma de catarse para ressignificação das emoções, possibilitada pela vivência no jogo digital. Caracterizados como prática de lazer, os Jogos Digitais, também designados como *jogos eletrônicos* ou *videogames*, são

² Talvez o vocábulo inglês *game* seja o mais utilizado nos meios não-acadêmicos para designar Jogo digital.

temas explorados por vários autores da Educação Física. Essa tecnologia tem diversos impactos na vida moderna, desde mudanças no estilo de vida com conseqüências à saúde dos consumidores, alterações em certas características de personalidade, no desempenho cognitivo, na motricidade fina da mão utilizada para operar o controle de jogo, entre outras, sejam elas fisiológicas, psico-sociais ou culturais. Percebemos na atual sociedade uma supervalorização do entretenimento, manifestações dentre as quais mais fortemente estão situados os Jogos Digitais (MARIN, 2009).

A equipe de produção de um jogo digital está esquematizada da mesma forma que as de cinema (PINHEIRO, 2006), portanto, é natural que jogos de sucesso, bem como filmes de qualidade, façam pesquisas prévias para a construção de seus roteiros, personagens e *Concept arts*³. Tendo essa idéia em vista, é provável que os Jogos Digitais de sucesso mundial que dirigiram seus esforços a produzir personagens e símbolos ligados ao Karate (ou *Karate-Dō*⁴ em japonês) também tenham utilizado de métodos de pesquisa histórico-culturais para fundamentar a criação de seus personagens e ambientes.

O *Karate-Dō* – Caminho das Mãos Vazias – é uma disciplina de desenvolvimento pessoal através de práticas de luta, originada em Okinawa, antigamente a principal ilha do arquipélago de Ryūkyū, localizado entre a China e o Japão. Okinawa, atualmente uma prefeitura do Japão, era um reino independente e vassalo da China no século XIV, o período em que surgia o *Karate-Dō*. Como prática corporal e modalidade esportiva, o *Karate-Dō* é um tema rico para pesquisas das Ciências do Movimento Humano, pois sua diversidade não está restrita à atividade atlética. Sobre isto, Antonio Espinós Ortueta, presidente da *World Karate Federation*, afirma:

Chego a sentir que a grandeza do Karate como arte marcial e seus profundos significados, que se perdem em tempos imemoriais, tornam muito pequeno o Karate como esporte, mesmo que esta faceta desportiva tenha possibilitado que, hoje, o Karate seja uma disciplina universal, praticada em todos os rincões do planeta [...]

(ORTUETA *In* CAMPS & CEREZO, 2005, p. 13)

³ O vocábulo *Concept Art*, traduzido como arte conceitual ou arte original é um conjunto de imagens que são a base artística através da qual os elementos gráficos do Jogo Digital serão construídos.

⁴ [空手道] – Via ou Caminho das Mãos Vazias.

Esta característica simbiótica do Karate, ao envolver-se e mesclar-se com culturas diversas e ao mesmo tempo com o próprio fenômeno esportivo, o tornam, por sua vez, um fenômeno pluri-temático que se apresenta como tema para estudos em quase todas as áreas da ciência. O *Karate-Dō* aparece como freqüente tema de jogos digitais, mostrando que o mesmo não se resume apenas a uma prática esportiva, mas também é visto enquanto manifestação sócio-espacial e cultural, através da criação e circulação de representações sociais, bem como filosofia de vida e método de defesa pessoal. O Karate Esportivo foi disseminado pelos esforços dos mestres Gichin Funakoshi, fundador do estilo *Shōtōkan*⁵; Kenwa Mabuni fundador do estilo *Shitō-ryū*⁶; Chōjun Myiagi fundador do estilo *Gōjū-ryū*⁷; e Hironori Otsuka fundador do estilo *Wadō-ryū*⁸. Estes levaram o Karate para o Japão e posteriormente seus alunos o difundiram pelo mundo.

A presente pesquisa objetiva compreender se há aproximações de símbolos histórico-culturais da cultura oriental na construção dos personagens e dos jogos analisados. Os objetivos específicos são os seguintes: 1) Identificar os tipos de simbologias utilizados para construção dos elementos gráficos dos Jogos Digitais; 2) Identificar que representações sociais que são produzidas pelos elementos gráficos dos Jogos Digitais. Com isto, procura-se analisar uma grande diversidade de fatores que demonstram, ou não, o valor da pesquisa prévia na concepção do jogo, bem como a característica multi-temática do Karate com análise de elementos que num primeiro momento parecem muito distintos.

Justifica-se o desenvolvimento deste estudo pelo aumento recorde de vendas do mercado de Jogos Digitais, pela ascensão dos sistemas de informação em todas as esferas da economia (AXTELL, 2008) e pela popularização do *Karate-Dō*. Atualmente, o Karate é a arte marcial mais praticada no mundo com aproximadamente 50 milhões de praticantes. Esse esforço pode dar indicações da questão que nos impulsiona ao tentarmos compreender se o conhecimento especializado sobre uma modalidade é crucial para formulação de personagens e ambientes marcantes em um jogo digital de sucesso. Neste caso, a presença de um profissional de Educação Física ou pesquisador em Ciências do Esporte pode ser essencial para uma correta construção do projeto do Jogo Digital no que cerne a

⁵ [松濤館] – ‚Academia de *Shōtō*’ (Funakoshi), ou ‚Academia das Ondas de Pinheiros’.

⁶ [糸東流] – Estilo de Itosu e Higaonna.

⁷ [剛柔流] – Estilo Suave e Forte.

⁸ [和道流] – Estilo do Caminho da Paz.

esta fase de formulação das concepções, além dos outros profissionais importantes em uma equipe interdisciplinar já proposta por Zagalo e Gouveia (2007).

Ao longo do texto, após refletirmos sobre o desenvolvimento dos Jogos Digitais e do Karate, tentaremos compreender as representações dessa disciplina guerreira nos Jogos Digitais. A partir daí serão analisados diversos aspectos dentro de categorias extraídas dos 80 Jogos Digitais que poderão mostrar as relações citadas nestas considerações iniciais. Os dados obtidos a partir do banco de imagens construído para a pesquisa foram plotados em quadros e serão analisados e interpretados sob a ótica da teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici.

2 CONSTRUINDO OS CONSTRUTOS

2.1 Programas que divertem

Os Jogos Digitais são *softwares*⁹ voltados para o entretenimento. Magno e Barbosa (2007) os designam como “fenômenos de criação de uma linguagem cultural mundializada para sua expressão simbólica” (p. 2). Ainda explicam que “eles visam criar um território cultural para que símbolos incorporados ou não em bens materiais possam ser consumidos”, nos chamando a atenção para o papel da Mídia e do Mercado no seu processo de criação e comercialização. Silveira e Torres (2007) ainda apontam os Jogos Digitais como “um objeto da indústria cultural que está carregado de informações e valores interessados”, o que nos chama a atenção para a influência deste tipo de mídia, inclusive, na formação cultural e de valores dos jovens dos tempos atuais.

Para compreendermos de forma mais clara a natureza dos Jogos Digitais, passamos a apresentar um breve resgate histórico de suas origens. Também falaremos da cibercultura e dos processos de confecção do *Game Concept*¹⁰ e *Art Books*¹¹, bem como da operacionalização do *Game Design*¹² em si.

2.1.1 Válvulas e Cartões

Informática é uma palavra originada da união de dois termos que expressam seu objetivo enquanto recurso tecnológico: „informação + automática’. A informática é empregada hoje na maioria dos recursos que caracterizam o padrão de vida moderno, desde sistemas simples, como os *firmwares*¹³ da maioria dos equipamentos que possuímos em nossos lares, até servidores que necessitam de

⁹ Programas de computador.

¹⁰ Concepção de Jogo, o projeto que embasa o trabalho dos artistas e programadores.

¹¹ Livros ou manuais de caráter comemorativo e/ou colecionável, contendo trabalhos artísticos sobre os personagens e cenários, que acompanham as embalagens dos Jogos Digitais, são distribuídos em eventos ou vendidos em livrarias e bancas de revistas.

¹² O processo de construção do Jogo Digital, a aplicação técnica-prática dos conceitos do projeto no desenvolvimento da arte ou da programação.

¹³ Programas em linguagem de máquina, mais simples, que controlam, por exemplo, controles remotos e eletrodomésticos.

complexos sistemas operacionais, *softwares* de alta complexidade, para proporcionar o desempenho ótimo de seus *hardwares*¹⁴.

Segundo Fregni (*apud* GAMA, 2005), “o mais antigo antepassado dos computadores de hoje data da primeira metade do século XIX, tendo sido elaborado na efervescência da Revolução Industrial inglesa por dois aristocratas britânicos, profundos conhecedores de matemática: Ada de Lovelace e Charles Babbage”. Neste período, os computadores se assemelhavam a grandes televisores com uma central de válvulas que liam uma série de cartões como método de entrada de dados. Os computadores eletrônicos (que utilizariam então as tecnologias cada vez mais microscópicas desenvolvidas pela Engenharia e Eletrotécnica) surgiram apenas na década de 1940, sendo que até os anos de 1960 continuariam a passar por grandes modificações (GAMA, 2005). O mesmo autor ainda aponta que “em concomitância com o alargamento dos domínios científicos, da cibernética, inteligência artificial, teoria dos sistemas, telemática e tecnologias de difusão via satélite” estaria montado o cenário para o mundo da cibercultura do qual participamos hoje.

A era dos computadores eletrônicos, à que Gama se refere, teria iniciado de fato em 1947. Neste ano, três pesquisadores da Bell Laboratories planejaram o „efeito transistor’, substituindo de vez a realidade das imensas válvulas termodinâmicas pelo fabuloso universo da microeletrônica. A origem dos Jogos Digitais está ligada ao processo de absorção da Informática pela Mídia. Lefrance (2002, *apud* GAMA, 2005) atenta para a forma como a Mídia procedeu para redimensionar a Informática a fim de propiciar a fabricação de jogos e brinquedos.

2.1.2 Cibers pra todo lado

A cibercultura¹⁵ vem se mostrando um fenômeno extremamente envolvente e poderoso em nossos dias. Mais do que uma fonte de informação ou entretenimento, toda a construção social em cima dos mecanismos provenientes da informática, em especial da internet, afetam a vida de milhões em todo o globo e parece, a cada dia, expandir seus efeitos. Como apresenta Gama (2005):

¹⁴ Parte física do microcomputador ou equipamento eletrônico.

¹⁵ Neologismo proveniente da união dos vocábulos cibernética e cultura

Mais do que um postulado regulatório do corpo social, sublinha Mattelart (2002), a instrumentalização técnica na Modernidade assumiu a condição de um verdadeiro modo de ser e de viver, assente na quantificação matemática e experimental dos fenômenos do mundo. No âmago dessa cosmovisão, segue Mattelart (2002), encontramos os antecedentes do que veio a ser chamado hoje de cibercultura, a saber, a natural incorporação ao dia-a-dia das pessoas de linguagens e equipamentos da computação eletrônica.

Sendo assim, emergindo da cibercultura, os Jogos Digitais são vistos como domínio lúdico e midiático da informática (GAMA, 2005). Podemos pensar ainda na cibercultura enquanto movimento das informações que tem como principal veículo a internet. Esta ferramenta é importante objeto de estudo para a Educação Física, pois além de possibilitar toda sorte de transmissão de novos dados sobre o desenvolvimento do esporte e, obviamente de tantas outras práticas culturais, vem sendo usada como meio de ensino da cultura corporal (ZYLBERBERG, 2001).

A questão educacional relativa aos conteúdos acessados por usuários da internet, também chamados internautas; e por jogadores, também chamados *gamers*; vem sendo discutido por diversos autores, que vêem a necessidade de melhor selecionar as mídias e informações que chegam às pessoas, pois afetam até mesmo a compreensão sobre a realidade em que vivemos (SILVEIRA & TORRES, 2007; MAGNANI, 2007). Como coloca Almeida Filho “O ambiente computacional com suas máquinas e interfaces decorrentes implica novos aprendizados, novas posturas e habilidades” (2005, p.6). Silveira e Torres apontam ainda a importância do uso dos Jogos Digitais como ferramenta pedagógica para ensino dos esportes, lutas, ginástica e danças, pois:

Uma pedagogia dos jogos eletrônicos é relevante para a compreensão do mundo de hoje. Refletir criticamente sobre os esses jogos torna-se tarefa fundamental da escola uma vez que, [...] os Jogos Digitais são canais de propagação do ideário da cultura de massas, pois as imagens por eles exibidas veiculam produtos, símbolos e marcas dessa cultura, e com isso valores e representações que lhes servem de sustentáculo.

(SILVEIRA & TORRES, 2007, p.7)

A cultura envolvida na interação com o jogo digital tem certamente influência sobre a construção de valores do jogador, que segue determinados padrões para obter êxito no jogo. Essa discussão nos faz pensar sobre: que tipo de jogo é interessante como ferramenta educacional? Devemos nos preocupar com o tipo de

valor que estão passando às crianças, dentre os quais aqueles ligados ao consumismo e individualismo vêm sendo criticados nos últimos tempos (MAGNANI, 2007).

A construção de representações e valores no processo de aprendizagem através dos Jogos Digitais acaba por ser muito rica, pois mexe com o imaginário dos jogadores e com uma imensa gama de possibilidades psico-sociais, educacionais e culturais (SILVA, 2008; PEREIRA, 2007; GOSUEN, 2007; ROSADO, 2006). Como explica-nos Alves:

As crianças, adolescentes e até mesmo adultos, independente do nível sócio-econômico, que passam horas em frente aos videogames vivem uma verdadeira euforia onomatopéica, partilhada com aqueles que os cercam, discutindo formas de aumentar os seus escores e, quem sabe, até vencer o computador, tornando-se *herói*. O herói aqui é compreendido como aquele que é capaz de vencer o *mal* por intermédio do *bem*, tornando-se reconhecido, valorizado, respeitado, o centro das atenções por ter ganho as imaginárias batalhas, constituindo-se, assim, num mito, entre os seus iguais, o que faz ressignificar e fortalecer a sua auto-estima.

(ALVES, 2002, p. 197)

Esse fator é ainda abordado no estudo de Costa (2006), onde sugere os Jogos Digitais como conteúdo da Educação Física, rompendo com o modelo de uso do Esporte de Rendimento na escola e propondo os Jogos Digitais como uma nova experiência corporal educativa. Podemos pensar nisto devido à significação do jogo no imaginário infantil, pois como afirma Radke (2009, p. 1), ao referir-se às crianças, “nos jogos, eles vão medindo quem é o mais forte, quem é o mais sábio, o mais esperto. É a época da infância que oferece os ingredientes da identidade que se consolidará na adolescência”.

Enquanto os Jogos Digitais vêm se consolidando como um dos fenômenos mais poderosos do nosso tempo, diversos autores apontam para a esportivização do mesmo (FERES NETO, 2005; GAMA, 2005), pois cada vez mais apresenta características do Esporte, como: campeonatos internacionais, profissionalização dos jogadores (os ciberatletas), espetacularização televisiva e estabelecimento de recordes. Esse processo nos chama atenção, igualmente, para as transformações em nosso campo de atuação que abarca as expressões da cultura do movimento corporal, no qual o esporte está inserido.

Feres Neto (2005) ainda aponta a importância para a adequação das Instituições de Ensino Superior (IES) a essa realidade, incluindo nos currículos dos

cursos de graduação em Educação Física disciplinas de Educação Física/Esporte e Mídias. Da mesma forma, disciplinas que trabalhem elementos da cultura e do esporte são importantes em cursos de Desenvolvimento de Jogos Digitais, pois dão subsídios aos futuros profissionais de como construir bons roteiros e elementos gráficos coerentes, além de analisar criticamente sua realidade e o papel de suas criações perante a sociedade.

2.1.3 Construindo a fantasia no meio digital

O *Game Design* é o projeto de estruturação final de um Jogo Digital. Através dele são definidos os padrões de arte, modelagem¹⁶ a ser utilizada, e diversos outros aspectos relacionados ao processo de produção, como o número de membros da equipe etc. (TAVARES, 2005). Poderíamos dizer, de forma simplificada, que o *Game Design* é, portanto, o projeto-mãe de um Jogo Digital.

Nos títulos analisados neste estudo, até a década de 1990 era predominante o uso da modelagem em 2-D (que ainda é a preferida por muitos jogadores). O uso da representação gráfica por *sprites* (semelhante ao que se fazia para desenhos animados) era empregada nessa modelagem e permitia que profissionais oriundos de meios como os „quadrinhos’ se adaptassem rapidamente ao trabalho nas equipes de desenvolvimento. Diversas técnicas publicitárias de Semiótica/Psicodinâmica das Cores também eram estudadas para serem incluídas na arte final dos Jogos Digitais, buscando melhorar o impacto sobre o mercado.

A partir da evolução do meio computacional e a introdução de computadores pessoais (munidos de „placas aceleradoras 3-D’, que hoje são designadas apenas de „placas de vídeo’) e consoles mais potente, foi possível às empresas investirem no desenvolvimento de jogos utilizando a modelagem 3-D. Essa tecnologia foi aos poucos sendo aprimorada, e tivemos diferentes momentos de sua aparição nos produtos. Inicialmente, os títulos em 3-D apresentavam gráficos poligonais de complexidade muito reduzida, o que não agradava muito ao público, acostumado com a bela arte dos desenhistas que ainda se dedicavam aos jogos que usavam o recurso dos *sprites* (CLUA & BITTENCOURT, 2005).

¹⁶ Técnica de desenvolvimento gráfico, normalmente dividida em dois grandes grupos: o da modelagem 2-D (duas dimensões) e 3-D (três dimensões).

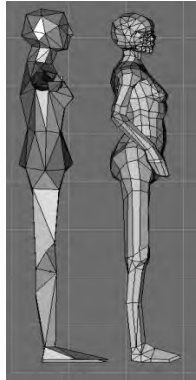


Figura 1 – Modelagem em 3D de corpo feminino em polígonos de baixa complexidade (E) e alta complexidade (D).

Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Como a introdução de gráficos poligonais de baixa complexidade não agradou ao público (como evidenciado na Figura 2, uma charge publicada em uma revista japonesa especializada em Jogos Digitais), uma alternativa que marca um segundo momento na tecnologia de modelagem 3-D foi o salto no aumento da complexidade dos polígonos (como na Figura 1, na relação da imagem da direita para a da esquerda).



Figura 2 – Charge de SF EX, onde os próprios personagens se horrorizam com a transformação de seus corpos em modelos poligonais de baixa complexidade.

Fonte: www.fightersgeneration.com

Essa estratégia, porém, obrigava que fossem necessários *hardwares* cada vez mais potentes para rodar os títulos, o que se configurava num problema de mercado. Essa necessidade de evolução do *hardware* poderia tirar de linha os consoles antes que se estabelecessem de fato e dessem o lucro esperado pelas

empresas. Apesar disso, a estratégia no campo dos computadores pessoais possibilitou a circulação de um adereço que foi se tornando o xodó dos *gamers*: as placas de vídeo. Houve quem, nesse período, chegasse a comprar uma nova placa por semestre (o apogeu do consumismo entre os jogadores).

Para solucionar tais problemas, a estratégia que vem sendo usada pela maioria das empresas e que vem dando bons frutos, é o uso de um polígono de complexidade mediana, porém com grandes recursos de renderização¹⁷. As atuais técnicas de renderização simulam nervuras, curvas, sulcos e saliências com tal qualidade que substituem inúmeros polígonos, tornando os gráficos muito mais leves e os jogos mais rápidos de serem processados pelo console ou computador. Atualmente, o que faz os gráficos dos Jogos Digitais serem bons não é o aumento exacerbado de polígonos na tela, e sim técnicas de computação gráfica como *Normal Mapping* e *Subsurface Scattering*.

Além desses elementos, outros que ainda compõem os *Game Design* são: Enredo do jogo¹⁸, Recursos de *gameplay*¹⁹, recursos de interface²⁰, as câmeras a serem usadas, o motor do jogo, modelos de iluminação, além de conteúdos adicionais de acordo com o gênero²¹ do jogo em questão (OSÓRIO & ASSUMPÇÃO, 2009).

2.1.4 A Concepção, ou como nasce um *Game*

O passo que procede, no entanto, o *Game Design* é o *Game Concept*. Como o nome já diz, é o nascimento, a concepção do jogo. O *Concept* surge do *brainstorm* aonde um ou mais autores vão montando os elementos básicos de um projeto que se transformará num *Game Design*. O *Game Concept*, portanto, é o primeiro passo a ser dado por aquele que quer desenvolver um projeto que um dia se tornará um produto.

¹⁷ Renderização é a técnica de preenchimento das faces do polígono que forma personagens ou objetos em um programa onde foi usada a modelagem 3-D.

¹⁸ A história fictícia vivida pelos personagens no título.

¹⁹ Recursos que definem como será a interação dos personagens e objetos nos cenários do jogo, etc.

²⁰ Como ocorre a interação humano-máquina, através do envio de comandos pelos periféricos de entrada até a unidade de processamento.

²¹ Não entendido aqui como gênero masculino/feminino e sim como as diferentes categorias de Jogos Digitais como *versus fightint*, *sport game*, RPG, plataforma, estratégia, *puzzle* etc.

Talvez o processo de Concepção seja o mais importante de todo o caminho percorrido pelos desenvolvedores até o produto final. Grandes Jogos Digitais costumam nascer de idéias inovadoras que surgem exatamente nessa fase do trabalho. As primeiras idéias sobre estilo de arte, enredo e *gameplay* costumam ser propostas no *Game Concept*, pois são alguns dos elementos principais e que podem definir as características (novas ou não) e o gênero do título a ser produzido. Ao pensar nas diversas inter-relações que há entre nós e o trabalho, lembro de uma frase poética, mas nem por isso envolta em falsidade: „O contrário de morte não é vida. A vida continua. O contrário de morte é o nascimento’. No nosso caso *Concept*.

2.1.5 Arte original e livretos para *viciadinhos*

Os *Concept arts* (Figura 3 e 4) são as imagens produzidas para definir o estilo a ser usado nas representações do Jogo Digital. São também chamados no meio artístico e arquitetônico de „croquis’ e podemos nomeá-los ‚Arte Conceitual’ no Design e na Informática.



Figuras 3 e 4 – *Concept Art* do personagem Fei Long (E) baseado em Bruce Lee, para o jogo „*Super Street Fighter II*’ e *Concept Art* do jogo *Street Fighter Alpha 2* (D).
Fonte (fig. 3 e 4): www.fightingstreet.com

Essa forma de “arte bruta” é o meio principal por onde as idéias são construídas no início do processo de desenvolvimento. Para a construção dos

personagens é preciso estudar de forma concisa o mesmo tipo de elementos que cito ao longo deste estudo. A coerência no processo criativo é extremamente necessária, quando está presente não observamos discrepâncias que podem causar o naufrágio de um projeto, como idealizar um ninja que luta com armas chinesas. Infelizmente está cheio desse tipo de coisas pelo meio digital, pela televisão e por outras mídias. O que ocorre é que ao invés da mídia se tornar um veículo de divulgação de outras culturas, de suas histórias, artefatos, práticas corporais e costumes acabamos em muitas situações “aprendendo” uma verdadeira “salada cultural”.



Figura 5 – O palácio Nijō-jō, construções em modelo arquitetônico típico japonês como essa são cenário comum dos Jogos Digitais que tem como temática o Karate.

Fonte: www.psy.ritsumei.ac.jp

Os *Concept arts* precisam ser bem estruturados, portanto, para que dêem origem a um projeto gráfico que sirva para passar informações adequadas para o consumidor (como a idéia da Figura 5). Indiretamente, é um processo de ensino-aprendizagem. A maioria dos Jogos Digitais vendidos atualmente vem acompanhada de manuais e outros materiais (desde catálogos com propagandas de outros jogos até pôsteres) na embalagem.

Além dos manuais oficiais e dos pôsteres produzidos pelas próprias empresas detentoras das patentes dos Jogos Digitais, todo um ramo de mercado se desenvolve a partir dessas mídias. As revistas especializadas em *Games*, mangás²²,

²² Revista em quadrinhos no estilo de arte japonês.

revistas em quadrinhos, álbuns de figurinhas, e outros inundam as bancas de revistas e aumentam exponencialmente os valores movimentados pelos títulos. A partir daí são pilhas de revistinhas e figurinhas pela casa consumidas por filhos, sobrinhos, netos “viciadinhos” nos heróis do *videogame*. É importante ainda ressaltar que esse mercado gera outras relações sociais, criando comunidades de colecionadores, brincadeiras e jogos cujas regras saem do imaginário infantil (como o bom e velho “jogo-do-bafo” e suas incontáveis versões).



Figura 6 – Página de Art Book de *Street Fighter Alpha 2*

Fonte: www.fightersgeneration.com

2.2 O Caminho do Corpo que busca a Paz

Para entender o que é o *Karate-Dō*, vejo a necessidade de entendermos suas origens históricas, bem como de suas técnicas. Para isso é preciso desmistificar esse processo, abolindo de nosso processo interpretativo as lendas que reúnem os mitos acerca das práticas de imitar animais, de indianos que ensinaram *shaolins*, que por sua vez ensinaram algum pirata que se escondeu em Okinawa, que por sua vez deu o nome de Karate a essa arte. Também devemos excluir a teoria que o *Karate-Dō* é proveniente do Jiu-Jítsu (que, aliás, também não existe e é um aportuguesamento inadequado para *Jū-jutsu*²³). Na verdade, essas histórias têm pouco, ou nada a responder sobre as reais origens do *Karate-Dō*.

2.2.1 A China, os *Peichin* e o misterioso *Tō-de*

O *Karate-Dō* tem sua origem de um extenso processo multicultural, isto é evidenciado pela confusão de identidades que vem adotando ao longo de sua própria história e a falta de reconhecimento deste como arte marcial nacional pelos japoneses até hoje (TAZAWA, 1980; ANDREATTA, 2009). A origem, em geral, das artes marciais é apontada através da introdução de práticas pelo monge indiano Ta Mo Lao Tse, o *Bodhi Dharma*²⁴, no mosteiro *Shaolin*²⁵ (na China), séculos anteriores ao início da Era Cristã (REID & CROUCHER, 2004). Porém o caso do Karate é muito mais específico. Como diversos pequenos reinos do século XIV, Ryūkyū²⁶ (o arquipélago ao sul do Japão e a leste da China, da qual Okinawa²⁷ era a Ilha principal) era um estado vassalo ao Império Chinês, desde o século XIV (NAKAZATO et al., 2005).

Okinawa possuía então, poucas áreas de fácil habitação, com planícies. Em sua maior parte, as ilhas que compõe os Ryūkyū são montanhosas e com pouca extensão. Por um lado, a construção de grandes cidades não era possível, por outro, é um local de beleza natural intensa, cercado por um lindo mar, repleto de

²³ [柔術] – Técnica ou Arte Suave.

²⁴ [菩提達磨] – *Bodai Daruma*, “aquele que sustenta o Universo”.

²⁵ [少林] – Pequena floresta.

²⁶ [琉球] – Universo; Antigo nome no arquipélago hoje conhecido como Prefeitura de Okinawa.

²⁷ [沖繩] – Corda para o mar.

formações rochosas belíssimas e praias tropicais únicas no planeta (Figura 7). Atualmente Okinawa é um dos principais pontos turísticos do Japão.



Figura 7 – *Hoshizuna* (areia de estrela), praia de Okinawa com maravilhosos grãos de areia em formato de estrelas de cinco e quatro pontas.

Fonte: OKINAWA, 2009

Nessa época, o reino adotava um sistema de castas sociais muito semelhantes ao dos grandes países da região: China, Índia e Japão (Quadro 1), e excluía a vida entre os nobres, o clero, os militares, comerciantes e os camponeses (RATTI & WESTBROOK, 2006). Os *Heimin*²⁸ (termo japonês para camponeses) do Ryūkyū viviam numa situação nada agradável, pois, a exemplo do que acontecia em muitos feudos nipônicos, acabavam por pagar com quase todo o produto da colheita, os „tributos reais’ que eram exigidos pela aristocracia.

Quadro 1 – Castas do reino de Ryūkyū no período feudal.

Aristocracia/Realeza	Guerreiros	Plebeus
Família Shō [尚]	<i>Peichin</i> [亲云上]	<i>Heimin</i> [平民]
<i>Oji</i> [王子] - Rei	<i>Pēkumī</i> [亲云上] - <i>Peichin</i> de nível alto	
<i>Aji</i> ou <i>Anji</i> [按司] - Descendentes do rei, membros da Família Real	<i>Satunushi Peichin</i> [里之子亲云上] - <i>Peichin</i> de nível médio	
<i>Uēkata</i> ou <i>Oyakata</i> [亲方] - Senhor (feudal)	<i>Chikudun Peichin</i> [筑登之亲云上] - <i>Peichin</i> de nível baixo	
<i>Tonochi</i> - Senhor de pequeno feudo		

Adaptado de Andreatta, 2009.

²⁸ [平民] – Homem do povo, cidadão, plebeu.

Pior do que não ter o que comer, eles (os *Heimin*) tinham um problema social a suportar que era, provavelmente, pior que a fome: a truculência impiedosa dos *Peichin*²⁹, os membros da casta guerreira, militares semelhantes aos *samurais*³⁰ japoneses (SHINZATO & BUENO, 2007). Estes guerreiros tinham, entre outras funções, cobrar os tributos (geralmente uma gorda parcela do arroz produzido pelos camponeses). Como não se podia impedir o efeito das intempéries³¹, por vez ou outra os *Heimin* acabavam por perder toda ou boa parte da colheita, detalhe que não interessava aos *Peichin*. Muitos foram os camponeses que partiram para o trabalho na lavoura e após um dia estafante de trabalho árduo retornaram apenas para encontrar suas casas incendiadas e suas famílias mutiladas e empaladas sob o poente das ilhas do Ryūkyū, o castigo governamental pela inadimplência (RATTI & WESTBROOK, 2006). Esta situação acabou estimulando os agricultores a bolarem formas de se exercitar e se preparar para os embates com os *Peichin*.



Figura 8 – Casa em modelo arquitetônico típico de Okinawa, nos arredores do atual distrito de Yanbaru.

Fonte: OKINAWA, 2009

Como o porte de armas pela população comum seria proibido pelos reis da Dinastia Shō, os *Heimin* passaram a sistematizar dois sistemas de defesa pessoal que, em verdade, eram treinados juntos. A estes sistemas chamaram genericamente de *Te*³² (ou *Ti* na antiga pronúncia do dialeto de Okinawa³³), e eram formas muito

²⁹ [亲云上] – Título de Nobreza dos Guerreiros no Reino de Ryūkyū.

³⁰ [侍] – Aquele que serve (ao próximo), o termo que comumente designa os *Bushi* (guerreiros) e é oriundo do termo arcaico *hirazamurai*.

³¹ Atividades climáticas violentas, como as tempestades e chuvas torrenciais.

³² [手] – Mão.

rudimentares do que viríamos a conhecer por *Karate-Dō* e *Kobu-Dō* de Okinawa (SHINZATO & BUENO, 2007). Empregaram contra os *Peichin*, técnicas toscas de agarramento, empurrões, batidas de ombro, punho e pé, além de uso de ferramentas rurais como os batedores de arroz³⁴, varas³⁵, enxadas³⁶, foices³⁷, linhas de pesca³⁸, manivelas de moinho³⁹, ancinhos⁴⁰ e outros, para se proteger das espadas, correntes e lanças dos guerreiros do Rei. Outro fator apontado para uma nova onda de desenvolvimento do *Te* foi um segundo decreto de proibição do porte de armas pelos ocupantes japoneses de Okinawa em 1609, o clã *samurai* Shimazu⁴¹ de Satsuma de Kyushu (NAKAZATO et al., 2005).



Figura 9 - Cena retratando Casamento de um *Peichin*

Fonte: OKINAWA, 2009

A partir do século XVII, houve a apropriação do *Te* pelos guerreiros de Okinawa (*Peichin* – Figura 9), que passaram a realizar vários intercâmbios com marinheiros e militares chineses com quem viriam a aprender as artes marciais

³³ [沖縄口] – Uchināguchi, idioma ou dialeto de Okinawa.

³⁴ *Nunchaku* – [両節棍] – “bastão articulado”.

³⁵ *Kon/Bo* – [棍]/[棒] – Bastão/Cana.

³⁶ *Kuwa*.

³⁷ *Kama* – [鎌].

³⁸ *Surujin* – [スルチン].

³⁹ *Tonfa* – [旋棍].

⁴⁰ *Sai* – [釵].

⁴¹ [島津氏] – Clã samurai do Sul do Japão no período de 1600 d.C.

daquele país e passariam a desenvolver a arte que chamariam de *Tō-de*⁴² (no dialeto de Okinawa, e Karate⁴³ em japonês). O arquipélago era então uma região privilegiada pela localização, pois servia de rota comercial/marítima para as embarcações chinesas que queriam comercializar com o Japão e vice-versa (FUNAKOSHI, 1999).

Desde 1404 d.C., os Ryūkyū recebiam visitas „diplomáticas’ de representantes chineses (pois como já citamos o reino do qual Okinawa fazia parte era vassalo deste país). Nessas visitas (dos *Sapposhi*⁴⁴) comumente seus integrantes eram militares do „país do meio’ que vinham supervisionar as relações entre Ryūkyū e a China. Passados 25 anos do primeiro encontro, Shō Hashi unificaria os reinos dos Ryūkyū, estabelecendo, entre outras coisas, a periodicidade da vinda dos *Sapposhi*. Sabe-se que esses eventos eram momentos importantes para trocas culturais com os representantes chineses e que, na vinda do *Sapposhi* de 1756 d.C. (o 19º, sob liderança do embaixador Zenkai), foram realizadas demonstrações dos especialistas *Kūshankū*⁴⁵ (Kung Sian Chung ou Gong Xiang Jun), *Peichin* Sakugawa e Chatan Yara, introduzindo respectivamente as técnicas dos sistemas chamados então: *Kūshankū-zaiko*, *Tō-de Sakugawa* e *Chatan Yara no Kenpō*⁴⁶ (NAKAZATO et al., 2005).

Porém, o que ocorria era que, nesta época, alguns *Peichin* como Sanga Sakugawa já haviam se apropriado das técnicas de luta locais, o *Te* de Okinawa. Depois de passar maus bocados para conter os *Heimin* revoltosos desde o século XV, os guerreiros oquinauenses passaram a estudar a luta de mãos nuas nativa, chegando a criar um sistema de graduação de seis *hachimaki* (faixas de testa) coloridos, a exemplo das faixas que usamos hoje na cintura para graduações de *Kyū*. Foram, portanto, os membros da casta guerreira de Okinawa aqueles que realmente impulsionaram o desenvolvimento do *Karate-Dō* (SHINZATO & BUENO, 2007).

A influência crucial das artes chinesas nas técnicas locais pode ser constatada através dos manuscritos chamados *Bubishi*. Este „Tratado de Preparação Guerreira’, foi sendo copiado manualmente por gerações, até ser

⁴² [唐手] – Mãos Chinesas.

⁴³ [唐手] – Mãos Chinesas.

⁴⁴ [冊封使] – (Cè Fēng Shǐ em chinês) – Emissário, embaixador, conferente.

⁴⁵ [公相君].

⁴⁶ [拳法] – (Quán-fǎ em chinês) – Método do Punho.

formalmente documentado nas „Notas de Oshima’ por Ryosho Tobe. Neste documento, além do *Bubishi*, Tobe transcreveu o *Kūshankū* (tratado sobre as técnicas do militar chinês Kung Siang Chun) e o *Kumiaijutsu* (NAKAZATO et al., 2005). Na parte que competia ao *Kūshankū*, Tobe apresenta as técnicas que deram origem aos *Kata* que conhecemos hoje por *Kūshankū*, *Kōsōkun*⁴⁷ ou *Kankū*⁴⁸. No trecho que apresenta o *Bubishi*, podemos ver as chamadas 48 técnicas de *Quan*, onde dois guerreiros com vestimentas chinesas combatem (aliás, com admirável semelhança à representação artística do famoso quadro sobre os monges do mosteiro *Shaolin*, até hoje conservado na China) (REID & CROUCHER, 2004).

As incríveis histórias envolvendo diversos guerreiros de Okinawa praticantes do *Tō-de* tais como Sōkon Matsumura⁴⁹, Kishin Teruya, Kōsaku Matsumora, Ankō Itosu⁵⁰ e Kanryō Higaonna⁵¹ fizeram com que a arte fosse chamada por nomes como *Shimpi Tō-de*⁵² ou *Reimyō Tō-de*⁵³ (NAKAYAMA, 2000). Aqueles feitos inconcebíveis, como a capacidade de receber inúmeros golpes sem sofrer danos, paralisar adversários com o *ki-ai*⁵⁴, romper troncos de árvores com golpes ou esmagar grossos talos de bambu com as mãos nuas, podem hoje ser compreendidos e cultivados através das explicações sobre o funcionamento das energias do nosso *corpo vital*. Esse fenômeno pode ser estudado nos trabalhos relacionados à Física Quântica, Consciência e Saúde de Deepak Chopra, Amit Goswami e outros.

2.2.2 A Perpetuação nas Famílias e o Karate nas Escolas

Chegando então, aos tempos do *Tō-de* moderno, o século XIX, iniciavam em Okinawa os treinos dos mestres mais conhecidos por levar a arte ao Japão Continental. Acabava assim, a cultura do *Isshi-soden* (a passagem das técnicas de defesa pessoal apenas entre parentes) e iniciava a prática do Karate nas escolas de

⁴⁷ [公相君] – Oficial/Militar *So*.

⁴⁸ [觀空] – Contemplar o Céu.

⁴⁹ [松村] – fundador do *Shuri-Te*.

⁵⁰ Um dos professores de Gichin Funakoshi especialista em *Shuri-Te*.

⁵¹ [東恩納] – fundador do *Naha-Te*.

⁵² Misteriosa Mão Chinesa.

⁵³ Miraculosa Mão Chinesa.

⁵⁴ Técnica de brandido vocal para condução da energia vital, ou *ki*.

Okinawa. Neste contexto, dentro da classe guerreira de Okinawa, os *Peichin*, havia uma regra peculiar: passar os conhecimentos do *Tō-de* da família secretamente apenas para o primogênito. Esse costume, ou regra, era chamado *Ishi-soden*, e é a ele que Gichin Funakoshi⁵⁵ (1999; 2000) e outros autores se referem quando falam sobre a passagem das técnicas do Karate primitivo de forma „secreta’. Alguns *Peichin* como Sanga Sakugawa e Sōkon Matsumura estudaram *Wushu*⁵⁶ na China e as trouxeram para unir estes conhecimentos ao *Te*, formulando assim o *Tō-de*. Não terão eles criado esta regra de transmissão individual? Se pensarmos que as verdadeiras gangues de „boxers’ nas quais muitas escolas de *Wushu* eram transformadas (REID & CROUCHER, 2004), não é de se admirar que o *Ishi-soden* tenha sido uma medida preventiva para que isso não acontecesse nos Ryūkyū.

Praticava-se então, durante os dois séculos seguintes, três linhas de *Tō-de* nominadas de acordo com a localidade onde foram originadas (as cidades de Shuri, Naha e Tomari). Eram as linhas *Shuri-Te*⁵⁷, *Naha-Te*⁵⁸ e *Tomari-Te*⁵⁹, que enfatizavam explosão muscular, respiração e ritmo dos movimentos respectivamente. (NAKAZATO et al., 2005).



Figura 10 - Entrada do Shuri-jō, em Shuri. A bela fortaleza em pedra e madeira avermelhada dos *Oji* e *Shizoku* de Okinawa foi reconstruída recentemente devido à sua destruição na „Batalha de Okinawa’ durante a Segunda Guerra Mundial.

Fonte: OKINAWA, 2009

⁵⁵ [義珍 船越] – Fundador do *Shōtōkan*.

⁵⁶ [武術] – Técnica ou Arte Marcial, o mesmo que *Bu-jutsu* em japonês.

⁵⁷ [首里手] – Mãos de Shuri.

⁵⁸ [那覇手] – Mãos de Naha.

⁵⁹ [泊手] – Mãos de Tomari.

A partir da restauração Meiji⁶⁰ de 1868, e das diversas transformações sociais que ocorreram no período (principalmente o abandono dos costumes oriundos do período feudal controlado pelo Xogunato), o *Ishi-soden* foi abolido e passou a haver menos controle sobre a prática do *Tō-de*, que podia então ser ensinado não a um, mas a um pequeno número de alunos. Surgiu nesta época o costume de se „entregar’ a criação (ou pelo menos o treinamento em *Tō-de*) do filho para um amigo da família (FUNAKOSHI, 2000).

Nesta época, um dos mais eminentes mestres da arte de Okinawa, passou a trabalhar em uma forma de levar a prática do Karate ao público geral, tornando-o a disciplina de Educação Física nas escolas (Figura 11). Para isto, Ankō Itosu (ou Yasatsune Itosu em algumas traduções) formulou os “Dez artigos sobre o *Tō-de*”, que bem aceitos pelos dirigentes do sistema educacional da época possibilitaram a inserção do Karate nas escolas da Prefeitura de Okinawa (FUNAKOSHI, 2000).



Figura 11 - Aula do grupo da 1ª Escola Básica de Shuri, sob tutela de Shinpan Shiroma, 1937

Fonte: NAKAZATO et al., 2005.

Sabe-se que o próprio mestre Gichin Funakoshi aproveitou a oportunidade, já que fora educado nos clássicos chineses (*Daikyō*, *Chukyō* e *Shōkyō*) e outras obras importantes da época por seus avós, também professores de literatura e caligrafia⁶¹, para tornar-se professor. Muitos pontos interessantes relacionados a

⁶⁰ [明治維新] – *Meiji Ishin*, movimento político que devolveu o poder ao Imperador do Japão, extinguindo o regime do Xogunato através do qual os *Bushi* governavam o país.

⁶¹ Nas culturas chinesa e japonesa, ser versado na arte da caligrafia (*shodō*) era/é tão valoroso quanto ter habilidades em outros Caminhos como o *Kendō*, *Jūdō*, *Kyudō*, etc.

esse fato, como a resistência de seu pai, que Funakoshi descreve como um descendente de *samurai* (no caso, provavelmente de *Peichin*) e o fato de Funakoshi ter recusado-se a ingressar na Faculdade de Medicina de uma das principais universidades japonesas para não ser obrigado a cortar o birote (nó de cabelo *samurai* que usava, e que fora proibido pela política da Restauração Meiji, entre outros costumes dos antigos guerreiros). Podemos ver como diversas mudanças sócio-culturais naquela sociedade influenciaram a vida e os costumes das pessoas, através do relato do mestre em seus livros (FUNAKOSHI, 1999; 2000). Outros grandes mestres da época, como Jigorō Kanō (o fundador do *Jūdō*⁶²), também escolheram por tornarem-se professores, o que era muito vantajoso no período, pois o novo regime (*Meiji*) transformara esta profissão numa das mais respeitadas e rentáveis do final do século XIX e início do século XX (STEVENS, 2005).



Figura 12 – São realizados em Okinawa, anualmente, diversos festivais que promovem a cultura, festividades, música, artes marciais e o uso das vestimentas típicas das ilhas. Acima foto do festival *Batalha de Eisa*.

Fonte: OKINAWA, 2009

Da mesma forma que no Japão continental se usava o jargão: „a educação que antes era direito único dos *samurais* agora será para todos os membros do povo’ (RATTI & WESTBROOK, 2006), para conquistar o apoio popular, em Okinawa se procedia de forma semelhante. O fim do *Ishi-soden* e a introdução do *Tō-de* nas escolas municipais foi uma forma de ganhar o povo pelo fim do segredo dos *Peichin* e ganhar as autoridades pela possibilidade de promover uma educação guerreira

⁶² [柔道] – Caminho ou Via Suave.

desde a infância (a idéia principal da carta de Itosu - Os Dez Artigos sobre *Tō-de* - aos dirigentes do sistema educacional). Foi uma medida diretamente ligada a uma cultura de fortalecimento militar do Japão (do qual Okinawa já fazia parte totalmente) que se preparava para um embate com a Rússia (FUNAKOSHI, 1999).

Por fim, essa abertura cultural e o próprio desenvolvimento do Karate tomariam um caminho sem volta em direção a expansão para o Japão continental e para o Mundo. A partir da década de 1920, diversos mestres de Okinawa iriam para o Japão a fim de disseminar a arte que vinha sendo cultivada há séculos pelos *Peichin*. Era o cenário da transição das “Mãos Chinesas” para o “Caminho das Mãos Vazias”.

2.2.3 Karate-Dō: do Japão para o Mundo

Em 1921, numa viagem do Príncipe Hirohito, a comitiva imperial acabou fazendo uma breve parada em Okinawa. Para receber o futuro Imperador, os *uchinanchu* (habitantes de Okinawa) prepararam uma grande recepção, onde, entre as atividades, estava prevista uma apresentação de *Tō-de* (FUNAKOSHI, 1999). Neste episódio, Gichin Funakoshi estava presente com seus alunos da escola municipal, deslumbrando o jovem príncipe com uma demonstração de *Embu* (luta combinada entre dois ou mais *karate-ka*⁶³, uma espécie de coreografia).

As ótimas impressões causadas pela apresentação renderam aos okinawenses um convite para demonstrar o *Tō-de* no Japão continental, na „1ª Exibição Atlética Nacional’, evento promovido pelo Ministério da Educação do país (NAKAZATO et al., 2005). Naquela oportunidade, Funakoshi e seu grupo foram à Tóquio realizar uma nova demonstração para diversas autoridades japonesas e para o grande público. Curioso, no episódio, foram os uniformes: *hachimaki* e camisetas (sim! „*T-shirts*’ ocidentais!) brancas (apenas Funakoshi usou um *uwagi*⁶⁴ branco), *hakama*⁶⁵ pretos compridos até metade das pernas (que no período feudal designava os guerreiros de classe mediana) e longos *bo*.

⁶³ [空手家] – Especialista em Karate.

⁶⁴ [上着] – Parte de cima do Karategi [空手衣], casaco.

⁶⁵ Calça-saia no estilo samurai.

Daí em diante, Funakoshi não conseguiu mais retornar à Okinawa, sendo diversas vezes persuadido por vários grupos a permanecer no Japão ensinando Karate. Até no Instituto Kōdōkan, fundado por Jigorō Kanō, Funakoshi-Sensei⁶⁶ permaneceu ensinando a pedido deste (STEVENS, 2005). Publicou ainda em 1922 seu primeiro livro: *Ryūkyū Kenpō: Karate*. Promoveu assim a mudança dos ideogramas que formavam a palavra *Karate*⁶⁷ (em japonês, a pronúncia dos ideogramas para *Tō-de é Karate*, como explicado anteriormente), que significavam “Mãos chinesas”, para *Karate*⁶⁸ significando “Mãos vazias”. Buscava assim uma desvinculação ao país rival militar do Japão e se aproximando, assim, do Império nipônico (FUNAKOSHI, 1999). No processo de buscar o reconhecimento do Karate como arte marcial pelos japoneses, mestre Funakoshi ainda incluiu o ideograma *Dō*⁶⁹ ao nome, adotou o sistema de graduação *Kyū / Dan* e o uniforme, ou *dōgi*⁷⁰ (criados por Jigorō Kanō).

Alguns anos depois, um fato acabaria estremecendo as relações entre dois grandes mestres do período: Gichin Funakoshi e Chōki Motobu⁷¹. Muitas lendas surgiram em torno de um episódio, onde Motobu teria derrotado um lutador russo que estava a desafiar e vencer diversos peritos em *Jū-jutsu* e outras artes japonesas em Tóquio. O que se sabe é que Motobu (já estabelecido no Japão Continental, aproveitando a onda de popularidade do Karate iniciada por Funakoshi e a falta de instrutores de Karate que suprissem essa demanda) acabou derrotando o lutador que entre outras coisas demonstrava técnicas do *Sambo*⁷², entortava barras de ferro no pescoço, etc. O acontecido conferiu grande fama à Motobu que passou a atrair muitos alunos (ROSS, 2009).

O problema se deu quando a *King Magazine* publicou ilustrações de Funakoshi, e não Motobu, derrotando o russo. Chōki suspeitou que Funakoshi fosse o mentor da alteração e teve grandes atritos com o fundador do *Shōtōkan*⁷³. De fato, em um de seus livros (*Karate-Dō Kyōhan*), Funakoshi afirma que em solo japonês só

⁶⁶ [先生] – Aquele que nasceu antes, ancião, instrutor de Artes Marciais.

⁶⁷ [唐手].

⁶⁸ [空手].

⁶⁹ [道] – Caminho ou Via.

⁷⁰ [動衣] – Roupas de movimento, roupas de treino.

⁷¹ [朝基本部] – Mestre de Shuri-Te e Tomari-Te.

⁷² Luta de origem russa semelhante à luta livre.

⁷³ [松濤館] – Academia de *Shōtō* (Funakoshi), Academia das Ondas de Pinheiros.

reconhecia outros dois estilos de Karate: o *Gōjū-ryū*⁷⁴ de *Sensei Miyagi* e o *Shitō-ryū*⁷⁵ de *Sensei Mabuni* (FUNAKOSHI, 1999). No fim, era uma clara repulsa ao grupo de Motobu.

A partir daí diversos mestres de Okinawa vieram ao Japão continental ensinar a arte e uma explosão do Karate aconteceu no país. Passados cerca de 20 anos da primeira exibição atlética onde o Karate surge para os nipônicos, se iniciava um processo de „modernização’ que buscava aproximá-lo de práticas como o *Jūdō* e o *Kendō*⁷⁶, que já possuíam sistemas competitivos e eram amplamente praticadas em escolas em todo país (AUGUSTO, 2009). Apesar disso, o Karate sofreria um forte abalo, junto com tantas outras estruturas do Japão, devido aos acontecimentos da 2ª Guerra Mundial que assolaram todo o país.



Figura 13 – Fuji-san, a montanha onde se acredita vive o espírito protetor do Japão tornou-se cenário comum dos Jogos Digitais que tem como temática o Karate.

Fonte: www.traveladdicts.connectfree.co.uk

A partir da década de 1930, Gichin Funakoshi empreendeu diversas reformas e conseguiu abertura e aceitação do Karate no Japão, diversos especialistas de Okinawa partiram ao Japão continental para ajudar na difusão da prática. Pelo seu trabalho incansável e grande disposição, Funakoshi conseguiu inclusive forjar amizades com pessoas como Jigorō Kanō⁷⁷ e Morihei Ueshiba⁷⁸,

⁷⁴ [剛柔流] – Estilo Suave e Forte.

⁷⁵ [糸東流] – Estilo de Itosu e Higaonna.

⁷⁶ [剣道] Caminho da Espada, esgrima japonesa.

⁷⁷ [治五郎 嘉納] – Fundador do *Jūdō*.

⁷⁸ O fundador do *Aikidō* [合気道].

tendo este último inclusive aceito Shigeru Egami, um dos principais alunos de Funakoshi, para receber lições especiais (STEVENS, 2005). Neste período as belas apresentações de Karate organizadas por Funakoshi-Sensei tinham a participação de figuras como Kenwa Mabuni e Chōjun Miyagi (AGUIAR, 2008).

É sabido de alguns movimentos desde a década de 1940 para que o Karate se voltasse para uma forma competitiva a exemplo do que ocorria com *Kendō* e *Jūdō*, o que era repudiado por Funakoshi e vários outros mestres da época. Mesmo assim, alguns alunos de Funakoshi passaram a praticar o que chamaram *Jiyu Kumite* (Disputa livre) e há registro de alguns duelos a partir daí (AUGUSTO, 2009). Em um destes encontros desagradáveis, Gigo Funakoshi, filho do „fundador’ do *Shōtōkan*, teria sido derrotado por um praticante de *Gōjū-ryū*, o que estimulou Masutatsu Oyama a ter lições com Gogen Yamaguchi. Antes disso, Hironori Otsuka⁷⁹ já havia abandonado a escola de Funakoshi para dar sua própria interpretação a várias técnicas e unir com seus conhecimentos em Karate o que já sabia de *Jū-jutsu*.

No final da década de 1950, quando ocorre o falecimento do mestre Funakoshi, um triste fato ocorre, e que é deveras escondido da maioria dos praticantes do *Karate-Dō*. Houve então uma disputa entre os dois segmentos de discípulos do mestre (que seguiam caminhos bastante diferentes desde a morte de Gigo, no pós-guerra). Os *karate-ka* da „*Shōtōkai*’, liderados por mestre Egami defendiam que o enterro de Funakoshi Sensei deveria ser realizado pela sua família, enquanto os membros da JKA, liderados por Masatoshi Nakayama, queriam que o enterro fosse realizado por esta associação em grande solenidade (EGAMI, 2000). Como a disputa acabou com a vitória do lado de Egami, Nakayama e seus seguidores não compareceram ao enterro, o que causou revolta e inimizades no mundo do Karate de então, principalmente dos seguidores de Egami.

Com todas as turbulências que ocorriam, porém, a difusão do Karate pelo mundo era inevitável. Diversos militares ocidentais, que participavam da ocupação do Japão desde a II Guerra Mundial, tiveram lições da arte das mãos vazias no período em que participaram das empreitadas bélicas e, ao regressar às suas terras, passavam a ensinar o que aprenderam (CHAMBERS & DUFF, 2008). Para evitar que a arte fosse disseminada com aspectos técnicos e filosóficos distorcidos dos

⁷⁹ O fundador do estilo *Wadō-ryū* [和道流].

originais, vários mestres do Japão e de Okinawa passaram a se encaminhar para países da Europa e América, principalmente, para trabalhar no movimento de expansão do Karate. Em 1934, o próprio Chōjun Miyagi foi ao Havaí promover a difusão do *Gōjū-ryū*, aproveitando a oportunidade em que sua família abria negócios na localidade, sendo um dos primeiros a sair do Japão para tal feito (NAKAZATO et al., 2005). Mestres da JKA rumaram para a Europa a fim de promover a difusão do Karate, entre estes, os principais foram: *Sensei Kawasoe*, *Sensei Enoeda*, *Sensei Taiji Kase*, *Sensei Hiroshi Shirai*, *Sensei Tomita*, *Sensei Hidetaka Nishiyama* e *Sensei Hirokazu Kanazawa* (GONELLA, 2003).

No período que sucedeu a Guerra Fria ocorreram grandes „evoluções’ na organização do Karate Mundial, havendo a fundação da Federação Européia de Karate (UEK) em 1965, seguida por outras Federações continentais, à própria WUKO⁸⁰ e outras organizações que pretendiam liderar o Karate mundialmente, como a ITKF⁸¹. Com a expansão das práticas e o “ganho do mercado” sucedeu-se um imenso espírito de rivalidade entre escolas e estilos, que perduraria até os acontecimentos que resultariam no reconhecimento da WKF⁸² pelo Comitê Olímpico Internacional e na opção do *Kyokushinkai*⁸³ de tornar-se esporte de contato.

2.2.4 – Karate na Sociedade da Informação

Na década de 1990 muitas mudanças tomaram o campo organizacional do *Karate-Dō* como esporte, sendo que até 1996 havia duas federações internacionais, a União Mundial das Organizações de Karate (WUKO) e a Federação Internacional de Karate Tradicional (ITKF), com poder e representatividade equiparadas. Isto trazia problemas para que esta prática esportiva fosse reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como esporte olímpico, o que repercutia também nos países no que diz respeito à difusão do Karate. Com a fusão da WUKO e da ITKF, surge em 1996 a Federação Mundial de Karate (WKF), favorecendo, então, o reconhecimento do Karate pelo COI, que aconteceria em 1999 (WKF, 2008).

⁸⁰ *World Union of Karate Organizations.*

⁸¹ *International Traditional Karate Federation.*

⁸² *World Karate Federation.*

⁸³ Escola da Verdade Definitiva.

A partir da influência do COI sobre o Karate, começaram a ocorrer diversas mudanças nas regras de competição, que foram tornando-o menos violento e possibilitando a diminuição do número de lesões (e também da gravidade das mesmas) nas competições e treinamentos. Desta forma, o Karate no Brasil passou a se orientar por essas diretrizes e também se modificou, como ocorreu nos demais países (CBK, 2009). Nesta perspectiva, o caráter dessa prática relacionado inicialmente à defesa pessoal (arte marcial) sofreu uma ruptura através da mudança das regras de competição, buscando uma aproximação maior com o modelo de esporte olímpico (VEJA, 2009).

Apesar destas mudanças, houve muita resistência e alguns elementos da prática tradicional do Karate permaneceram e foram fomentados em competições esportivas. No entanto, em janeiro de 2009, o Karate sofreu um golpe drástico em suas regras, pois certos elementos exigidos pelo COI foram adotados mesmo sob protesto dos defensores de uma prática mais tradicional.

O Karate se configurou, assim, em uma manifestação cultural de nossa atualidade onde há a faceta esportiva (administrada pela WKF), onde há competições em todas as partes do mundo com regras uniformizadas, uso de protetores e a prática de exercícios formais pelos atletas que antes eram permitidos a poucos *mestres* de graduação avançada, mas também se apresenta de outras formas. Há as vertentes competitivas de práticas de maior contato, como o Karate *Kyokushinkai* e outras formas de Karate de Contato. Há escolas tradicionais que visam a defesa pessoal e o desenvolvimento filosófico/espiritual de forma semelhante à de tempos passados. Há também práticas voltadas ao espetáculo de forma mais explícita, como o Karate Artístico e formas totalmente transcendentais (que chegam a se aproximar muito do *Aikidō*), como o Karate *Shōtōkai* e o *Shintaidō*.

2.3 Luz; Câmera; Karate

Na época do lançamento dos primeiros títulos das grandes séries de jogos de luta (analisadas nesta monografia), havia uma febre mundial em torno das artes marciais e, conseqüentemente em torno do *Karate-Dō*. Isso se dava pela ascensão do esporte através da consolidação da União Mundial das Organizações de Karate

(W.U.K.O), a “febre Bruce Lee” (que perdurava desde meados da década de 1970) e o lançamento do primeiro filme de uma série que faria muito sucesso: *The Karate Kid*, em 1984 (Figura 14).

Este contexto foi usado muito oportunamente pelos desenvolvedores da Capcom, que criariam a fórmula de representação sócio-cultural que faria de *Street Fighter II* o jogo de luta mais famoso de todos os tempos, com o maior número de *remakes* (ou versões) afora as produções de desenhos animados e filmes para o título.



Figura 14 - A cinessérie *Karate Kid*, apresentando importantes aspectos do *Karate-Dō* conquistou o público.

Fonte: cinemaismylife-fifeco.blogspot.com/2009/07/family-movies-of-80s.html

Em *Karate Kid*, pela primeira vez a maioria dos ocidentais teve contato com aspectos culturais do *Karate-Dō* como a disciplina, o esforço, treino árduo e a transmissão dos conhecimentos e iniciações ritualísticas de um jovem, o aprendiz (ou *kōhai*⁸⁴) por um ancião, o *Sensei*⁸⁵. Por trazer a figura do Sr. Miyagi (outra referência histórica ao fundador do estilo *Gōjū-ryū*), o filme retrata também aspectos da personalidade do homem nipônico, mais precisamente desse grupo social que sai do Japão arrasado pela Segunda Guerra Mundial em busca de sonhos e realizações dirigindo-se a diversos países do ocidente. No Brasil, esse contexto da imigração foi

⁸⁴ [後輩] – aprendiz, júnior, mais novo, mais recente, etc.

⁸⁵ [先生] – etimologicamente, a origem da expressão *sensei* (geralmente traduzido por instrutor ou professor), é oriunda da união dos ideogramas *Sen (saki)* [先], significando “antes de”, “primeiro que”, “anterior”; e *Sei (umareru)* [生] - “nascer”, “viver”. Portanto, ao invés de instrutor poderíamos designar mais adequadamente *sensei* como ‘ancião’.

também muito bem retratado na década de 1980 no filme *Gaijin*: Caminhos da Liberdade, que mostrava a chegada dos imigrantes japoneses ao nosso país a bordo do navio Kasato-Marú, sua instalação nas fazendas de café e os diversos percalços dessa jornada.

Podemos ainda lembrar que a mesma ligação „cinema-objeto’ vem acontecendo com os Jogos Digitais, quando Assis e Matias nos contam que

Produzido paralelamente às filmagens dos últimos dois ‚Matrix’, com participação de quase todo o elenco da cinessérie, o game ‚Enter the Matrix’ marcou a entrada de gala do gênero no mundo do showbusiness: foi lançado junto do filme, em maio, no Festival de Cinema de Cannes. Outra aproximação da sétima arte com os jogos eletrônicos é a narrativa: filmes como ‚Vanilla Sky’, ‚eXistenZ’, de David Cronenberg, e até o lento ‚Arca Russa’ devem parte de sua narrativa à interatividade vivida nos games.

(ASSIS & MATIAS, 2004, p. 2-3)

Essa ligação da interatividade, realismo gráfico / transparecer das emoções do personagem para o público, foi também muito explorada em diversos outros tipos de mídias⁸⁶ relacionadas ao Karate ou aos jogos analisados neste estudo. Podemos citar dentro das publicações impressas os lançamentos de HQs (histórias em quadrinhos no estilo *comics*, ou americano) e Mangás das séries *Karate Kid* (pela *DC Comics*), *Street Fighter*, *Art of Fighting* (pela *Udon Comics*), *Karate Girl* e outros.

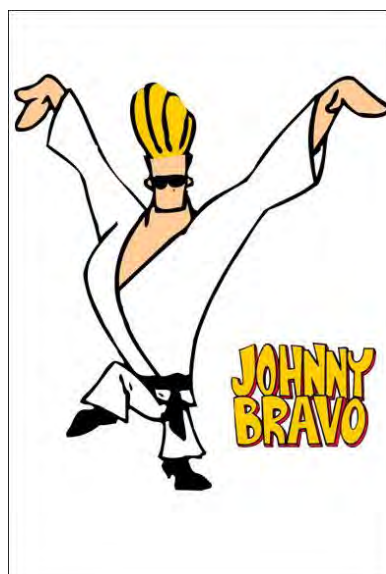
Retratando a série *Street Fighter*, algumas séries publicadas pela *Udon Comics* e pela *Image Comics* fizeram muito sucesso, entre elas *Street Fighter Legends* (Figura 15). Nesta série, os diversos personagens eram retratados em momentos especiais, onde a sua história era contada. Houve diversas seqüências e desdobramentos desta série, entre elas o filme lançado recentemente que tem como enredo principal a história da personagem Chun-Li, uma das principais companheiras de Ryu e Ken nos títulos.

⁸⁶ Entendida como a indústria que transforma cultura e representações em mercadoria (PIRES, 2001).



Figura 15 - Street Fighter Legends: a história que não aparece no game
 Fonte: www.fightersgeneration.com

Algumas séries de desenhos animados também tiveram como temática a história de *Street Fighter*. No Brasil a de maior sucesso foi *Street Fighter II Victory* que trazia Ryu e Ken viajando pelo mundo em busca de disputas contra os mais fortes praticantes das artes marciais e para aprender a controlar a força espiritual da natureza chamada *Hadōken*.



Figuras 16 e 17 – Johnny Bravo, o herói paródia (E) e Bob Esponja (D).
 Fonte (fig. 16): www.posteremag.ro/johnny-bravo-karate-p-426.html
 Fonte (fig. 17): spacermvb.blogspot.com

Outros personagens, porém, fizeram uso das „habilidades *karate-ka*’ em diversos momentos do desenvolvimento das tramas. O atrapalhado Johnny Bravo veste a toda hora seu *karate-gi* (uniforme de Karate) para encarar os vilões (Figura 16), outras referências aparecem em histórias da turma do Mickey, turma da Mônica (do Maurício de Souza) e até o preferido da criançada, Bob Esponja, também arriscou uns golpes no especial “A Ilha do Karatê” (Figura 17).

Nas animações japonesas (*anime*), as referências ao Karate são bem mais constantes, mas o exemplo mais recente é Bleach, sucesso mundial do *mangaka*⁸⁷ Kubo Tite apresenta vários personagens *karate-ka*, entre eles o protagonista, Kurosaki Ichigo.



Figura 18 – Personagens de Bleach.
Fonte: www.bleachproject.com, 2009.

Curiosamente, a fama, ou a popularidade do *Karate-Dō* no Japão é menos relacionada com a prática do Caminho em si. Como citado anteriormente, o Karate não goza do mesmo reconhecimento de arte marcial nacional como outras, o que o realmente o faz popular então em solo japonês? Os torneios de K-1, uma espécie de vale-tudo onde não há disputas de luta de solo (comuns no *Jū-jitsu*). Vale lembrarmos agora, que muitos aspectos dos jogos digitais, quadrinhos, mangás, filmes, seriados etc. estão ligados à cultura desse tipo de competição e não a do desporto Karate, caracterizado por disputas de semi-contato e com regras que buscam ao máximo a segurando e diminuição dos riscos de lesão dos praticantes. O contexto violento, muitas vezes citado pela mídia é, portanto, equivocadamente

⁸⁷ Autor de Mangá.

relacionado ao Karate, e advém de outra forma de competição de luta que não é exclusiva desta arte, pois também participam lutadores de outras modalidades.

2.4 Amarrando a faixa digital

A história dos Jogos Digitais de luta no estilo um contra um (também chamado *one-on-one beat-'em-up*) começava na metade da década de 1980 com o lançamento da empresa Data East chamado *Karate Champ*. Tratava-se de um jogo onde dois personagens vestidos de *karate-gi* (uniforme de Karate) e usando as técnicas básicas da arte se enfrentavam em busca de pontos que davam a vitória. Além de resistir às turbulências do mercado de jogos em 1984 o título foi inovador e alternativo aos jogos de então que usavam o estilo bate-rebate (espécie de ping-pong virtual) e combate alienígena (*shooters*) (ANDRADE et al., 2003). A evolução deste segmento levou empresas como a Capcom e a SNK a voltar-se para projetos que fariam tanto sucesso que durariam até os dias atuais.

O Karate marca fortemente três dos mais populares Jogos Digitais do segmento de luta de todos os tempos com as representações de seus heróis ou personagens centrais. É o caso das séries de jogos *Street Fighter* (SF), *Art of Fighting* (AOF) e *The King of Fighters* (KOF).

Em *Street Fighter*, os heróis são os japoneses Ryu Hoshi (o grande herói da série, surgido no primeiro título, de 1987), Sakura Kasugano (*SF Alpha*, 1995) Gouki (também conhecido por Akuma, *SF Alpha*, 1995), Gouken (*SF Legends*, 1994) e Makoto (SFIII, 1997), além dos estado-unidenses Ken Masters (também herói do primeiro título lançado em 1987) e Allen Snider (*SF EX*, 1996). Além destes, há os honcongueses Dan Hibiki (*SF Alpha*, 1995), Go Hibiki (*Pocket Fighter*, 1997) e os brasileiros Sean Matsuda (*SF III*, 1997) e Shun Hoshi (irmão de Ryu, *SF Alpha – The Movie*, 1999).

Os heróis da série *Art of Fighting*, depois exportados para o *King of Fighters* (um jogo *Cross-over*, ou seja, que unia ou cruzava os principais personagens de grandes títulos como o AOF, *Fatal Fury* entre outros, num torneio digital), são o japonês Takuma Sakazaki (AOF, 1991), seus filhos Ryo Sakazaki (AOF, 1991) e Yuri Sakazaki (AOF, 1991), o discípulo de Takuma, Robert Garcia, um descendente

de italianos residente no México (AOF, 1991), e o estado-unidense, aluno de Ryo, Marco Rodriguez (Fatal Fury MOTW, 1999).

Sabendo que o *Shōtōkan* é o estilo de Karate mais praticado no mundo (OLIVEIRA, MILLEN NETO & JORDÃO in DACOSTA, 2005), foi este o estilo escolhido para caracterizar a maioria dos personagens de SF, entre eles: Ryo, Ken, Gouki, Gouken, Allen, Sean, Makoto e Shun (CAPCOM, 2008). Takuma, Ryo, Yuri e Robert, de AOF, utilizam as técnicas de um estilo fictício denominado *Kyokugen-ryū*, uma versão fantasia do “nocauteante” *Kyokushinkaikan*. Esta série, lançada dois anos após o sucesso bombástico de *Street Fighter*, veio com novidades significativas que o impulsionaram para o sucesso, o uso de tecnologia de 96-megabit para os gráficos e um componente de áudio de 16-bit que deu qualidade de som estéreo inédito para os jogos da época (SNK, 2008). Fora isso, o personagem Ryo foi uma criação da SNK para opor-se abertamente à série *Street Fighter* e ao seu herói, Ryo.

Quadro 2 – Personagens, títulos de origem e ano de lançamento

<i>Imagem</i>	<i>Identificação do lutador</i>	<i>Série</i>	<i>1ª aparição</i>	<i>Publicação</i>
	Allen Snider	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter EX</i>	1996
	Dan Hibiki	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter Alpha</i>	1995
	Go Hibiki	<i>Street Fighter</i>	<i>Pocket Fighter</i>	1997
	Gouken	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter – Legends</i>	1994
	Gouki	<i>Street Fighter</i>	<i>Super Street Fighter II Turbo</i>	1994
	Ken Masters	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter</i>	1987

<i>Imagem</i>	<i>Identificação do lutador</i>	<i>Série</i>	<i>1ª aparição</i>	<i>Publicação</i>
	Marco Rodriguez	<i>Art of Fighting</i>	<i>Fatal Fury: Mark of the Wolves</i>	1999
	Makoto	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter III</i>	1997
	Robert Garcia	<i>Art of Fighting</i>	<i>Art of Fighting</i>	1991
	Ryo Sakazaki	<i>Art of Fighting</i>	<i>Art of Fighting</i>	1991
	Ryu Hoshi	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter</i>	1987
	Sakura Kasugano	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter Alpha</i>	1995
	Sean Matsuda	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter III</i>	1997
	Shun	<i>Street Fighter</i>	<i>Street Fighter Alpha – The Movie</i>	1999
	Takuma Sakazaki	<i>Art of Fighting</i>	<i>Art of Fighting</i>	1991
	Yuri Sakazaki	<i>Art of Fighting</i>	<i>Art of Fighting</i>	1991

Os personagens Dan, Go e Sakura utilizam um estilo fictício denominado *Saikyō-ryū* („Estilo Forte’ em japonês). Dan foi um „personagem-paródia’ criado pela Capcom, a desenvolvedora do SF, para responder ao contexto criado pelo jogo AOF (YAGAMI, 2008). Dan possuía os mesmos golpes de Ryo e Takuma Sakazaki,

porém sempre falhando ao executá-los, é um personagem fanfarrão e atrapalhado, através do qual foi construída uma identidade diferente da do *karate-ka* tradicional. É também este estilo, o *Saikyō-ryū*, utilizado pelos personagens Go Hibiki e Sakura em *Street Fighter*.

Na série *Street Fighter*, dois heróis, um japonês (Ryu) e um americano (Ken), amigos de infância e praticantes de Karate, se unem numa jornada para desmembrar uma organização criminosa chamada *Shadaloo*, liderada pelo soviético Vega (conhecido no ocidente por Mister Bison). Utilizava-se assim a identidade dos dois mercados alvos da Capcom (Japão e Estados Unidos) para concepção dos heróis e a identidade do inimigo político da época de concepção da história (URSS), quando ainda se sentia as tensões oriundas da Guerra Fria.

Para resistir ao esmagador sucesso de SF, a SNK acertadamente cria o maior torneio interjogos até então visto, o *The King of Fighters*. Organizando o “Modo História” pela atuação de times (*AOF Team*, *Fatal Fury Team* etc.) o jogo ganhou um charme incontestável e também foi grande sucesso de vendas. Cabe ressaltar aqui que o sistema de lutas entre os times de KOF reproduz, dentro de certas fronteiras de significação, as disputas de *Kumite* (luta) em Equipes do desporto Karate. Fora isso, os combates seguem a mesma lógica de uma disputa dos torneios de luta-livre K-1, tão populares no Japão e que vem ganhando certa popularidade no resto do mundo.

Desde a introdução de Yuri no enredo da série *AOF*, a Capcom perdia um público que começava a consumir jogos digitais: as meninas japonesas. Esses produtos tradicionalmente eram destinados aos homens. A *SNK Playmore*, vinha num processo, desde o primeiro *AOF*, de aproximar-se da “revolução feminina” que se consolidava em todas as áreas da sociedade humana. A representação de Yuri seguia, nos primórdios de *AOF*, um modelo idealizado do feminino, que contrariava as diversas conquistas que o processo de emancipação feminina (SARTI, 2004) havia alcançado no ocidente e no Japão, país diretamente influenciado pela cultura e economia norte-americanas desde a Segunda Guerra Mundial.

Como expressa Swain (2001), as características ligadas apenas à domesticidade, sedução e reprodução eram aquelas usadas numa representação simplória do feminino e as mesmas que Yuri apresentava. Era a menina frágil da história, que devia ser salva pelos homens fortes, corajosos e “bons de briga”. Ao se transformar em *karate-ka* (treinada pelo próprio pai, que contraria as tendências

machistas de seu irmão mais velho), a jovem se torna o exemplo da transformação da mulher. A partir daí, Yuri passa a ser a personagem favorita das meninas fãs de jogos digitais de luta, no Japão (YAGAMI, 2008).

Para competir com as representações que circulavam através da personagem Yuri Sakazaki, a Capcom lança em 1995 a série *SF Alpha* e com ela, a personagem Sakura. Ela era então uma menina vestida como colegial apaixonada pelo herói da história, Ryu, e considerada uma lutadora genial. Sakura tornou-se uma das personagens mais populares da série e passou a acompanhar Ryu e Chun-Li na maioria dos títulos *cross-over* da Capcom. Só esse fato já demonstra a importância de Sakura, pois apenas personagens extremamente populares de cada jogo eram escolhidos para compor o elenco de um jogo digital desse tipo (FROSI & MAZO, 2009).

Por fim, Makoto, a irmã mais nova de Ryu, traz características em sua representação de corpo muito curiosas e que já levavam a reflexões acerca de corpos de personagens masculinos. Através dela, uma personagem feminina traz a representação do Protetor *Nio* (uma figura mitológica do Zen Budismo) em sua imagem corporal. Porém, preservava ainda, os traços femininos mais importantes construídos pelas mídias, onde as proporções corporais e a beleza sensual são características importantes „da mulher ideal’ (PAIVA, 2009; SAMARÃO, 2007; ANTUNES, 2002; ROCHA, 2001).



Figura 19 – Reportagem na Revista Veja – Sessão Economia & Negócios
Fonte: Veja n° 1256 de 09 de dezembro de 2002, p. 90.

Como acompanhamos na mídia, em 1992 (Figura 19), o cartucho contendo o jogo *Street Fighter II* foi o maior “objeto de desejo” entre as crianças, batendo inúmeros recordes de vendas, inclusive no Brasil.

Quando do cruzamento dos dois grandes títulos de luta, *Street Fighter* e *The King of Fighters*, no jogo intitulado *SNK versus CAPCOM: SVC Chaos* (2003), Ryu, o herói de SF foi ao lado de Kyo (lutador do título KOF) o personagem central dentro da trama que tinha como principais vilões os também *karate-ka* Gouki e Mr. Karate (o alter-ego de Takuma Sakazaki). Não é preciso dizer que o jogo foi grande “febre” nos Arcades (fliperamas) e consoles (*videogames*) no mundo inteiro. Além disso, novamente entre os principais personagens (três dos quatro que compunham o arco central) estavam os *karate-ka*.



Figura 20 - Cena de *Street Fighter: A Batalha Final*, o ator e *karate-ka* Jean Claude Van Damme (representando o personagem Guile) chuta Raul Julia (representando o personagem Vega).

Fonte: Veja n° 1653 de 14 de fevereiro de 2000, p. 145.

Tendo em vista o desenvolvimento destes grandes títulos, a consagração de personagens como Ryu, Ken, Ryo e Gouki, o incrível volume de vendas e produção de mídia em nível mundial, passamos agora a apresentar uma análise das Representações Sociais construídas pelo público alvo que favoreceram a aceitação dos jogos e seu sucesso no mercado. O sucesso de *Street Fighter*, inclusive, superou tanto as barreiras de significação que depois da produção de dois filmes para o cinema, *Street Fighter: A Batalha Final* com Jean Claude Van Damme e *Street Fighter: Legend of Chun-Li*, com Kristen Kruek, suas marcas ultrapassaram as

barreiras da mídia, gerando o que Gregolin chamou de *Machinima*⁸⁸, os filmes baseados em jogos eletrônicos (2008).

A importância de SF chega ao seu auge quando uma silhueta de Ryu é acrescentada ao logotipo que exhibe a marca da empresa CAPCOM, nova marca exibida em todos os jogos da empresa desde 2008, onde vemos como a representação saiu do imaginário dos jogadores para se tornar algo importante a nível institucional.

⁸⁸ Machinima seria um neologismo oriundo dos termos em inglês: *Machine* e *Animation*.

3 COMO AMARRAR UMA FAIXA NUM CONSOLE E ESCREVER SOBRE GAMES

Esta é uma pesquisa de carácter qualitativo, baseada na teoria das Representações Sociais (MOSCOVICI, 2009). Para elucidar a análise das representações sociais, outras metodologias como o princípio da Psicodinâmica das Cores (CAROLLO, 1993), a Concepção do estilo de arte Mangá/Comics (MANN et al., 2001), e a História Cultural (BURKE, 2008; PESAVENTO, 2008; CHARTIER, 2000) foram empregadas. Tal encontro de métodos é possível, pois olharemos para o objeto de estudo a partir de um paradigma emergente, transdisciplinar, onde abandonamos o pensamento linear e adotamos o pensamento complexo (MORIN, 2006). Sobre esse aspecto, Veloso afirma que:

As crianças, na actualidade, têm uma relação e uma interacção diária com a tecnologia mais cedo e com um espírito activo. Esta abordagem tem suscitado preocupação nos investigadores de todo o mundo, de diversas áreas, nomeadamente, da comunicação, da interacção humano-computador, das ciências da computação, da filosofia, da antropologia, da psicologia, da indústria dos jogos e brinquedos surgindo diferentes questões dos diversos campos de investigação.

(VELOSO, 2007, p. 2176)

Como procedimento de coleta de fontes foi feito um levantamento bibliográfico que consistiu na identificação do material condizente ao tema a ser estudado, e segundo Gil (2002) que fosse capaz de fornecer as respostas adequadas à solução do problema proposto. As fontes utilizadas nesta pesquisa foram os *Concept Arts*, *Art Books*, livros, artigos científicos, manuais impressos, revistas de videogames e acervos de multimídia (manuais de jogos *on-line*, sites e blogs) que apresentavam informações sobre os jogos dos quais o Karate era temática.

Após a identificação do material a ser utilizado no trabalho, os mesmos foram obtidos por meio de pesquisa na internet, empréstimo, fotocópias, e ainda através da compra de livros e outros materiais para pesquisa. De posse dos materiais coletados, foi realizada a leitura dos mesmos, conforme as etapas quanto à classificação dos tipos de leitura, que, segundo Gil (2002), se dá em função do avanço do processo de pesquisa bibliográfica.

Após a leitura do material, foi realizada a confecção das fichas de leitura. Segundo Lakatos e Marconi (2004), os principais objetivos das fichas são: identificar as obras; conhecer seu conteúdo; fazer citações; analisar o material; e elaborar

críticas. O conteúdo das fichas varia segundo sua finalidade, neste sentido, houve variações quanto ao conteúdo das fichas, pois o mesmo dependeu do material analisado. Neste estudo, centrado na análise de imagens e animações gráficas, os procedimentos propostos por Napolitano (2005) foram, também, indispensáveis.

Para a análise dos dados, foi aplicada a técnica de Análise de Conteúdo que, segundo Bardin (2000), é definida como um conjunto de técnicas de análise das comunicações, visando obter, através de procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens. Essa técnica é uma metodologia de pesquisa que se utiliza de uma série de ações para realizar novas induções a partir de textos. Conforme Bardin (2000), o método da Análise de Conteúdo compreende uma série de ações, tais como: 1) organização da análise; 2) codificação de registro; e 3) categorização e inferência. Ou seja, foi estudado a fundo o material selecionado e retirado do mesmo as categorias de análise, verificando nos textos os momentos em que essas categorias aparecem, após foram realizados o levantamento e a localização, então as mesmas foram organizadas, tornando-se o foco para novas reflexões e novas descobertas relacionadas ao tema. Como a teoria propõe, os materiais oficiais (manuais, pôsteres e sites das empresas) e disponíveis na internet (bancos de dados digitais) foram consultados até a exaustão.

Foram analisadas imagens de *Concept Arts* e *Art books* de 80 Jogos Digitais de luta que tinham como temática principal o Karate, predominando os títulos das séries de maior circulação do gênero no mundo como: *Street Fighter*, *Art of Fighting*, *The King of Fighters* e *Capcom vs SNK*. Além disto, foram analisados os manuais de todos estes jogos, nove revistas em quadrinhos, painéis de sete filmes e desenhos animados, três revistas de videogames com temática especial para *jogos de luta*, bem como as capas dos 80 jogos selecionados para o estudo (presentes nos anexos ao final desta monografia). Quando as imagens ou animações das técnicas de luta não estavam disponíveis nos bancos de dados de domínio público da internet, foram utilizados os emuladores ZSnes v.1.51 e MAME 0.134 para carregar as *Roms* dos jogos, de onde as imagens foram capturadas. Todas as *Roms* foram apagadas após dez dias de uso, respeitando a Lei Internacional de uso de Shareware. As imagens capturadas (por quadros) foram re-animadas através do

software livre Benetton Movie Gif v.1.1.2. Com isto, foi construído um banco de imagens que, incluindo as fotos relacionadas às categorias de análise, resultando em 1841 imagens e 571 animações catalogadas.

Ao construir o texto, optou-se por utilizar os sistemas de romanização Hepburn (*He-bon Shiki Rōmaji*) e Hànyǔ Pīnyīn dos termos nos idiomas: japonês (*Nihongo*), oquinauense (*Uchināguchi*) e chinês. Tal procedimento assegura o uso dos termos corretamente, possibilitando a análise etimológica dos ideogramas (*Kanji* e *Kana*) e a manutenção da representação gráfica da pronúncia original dos vocábulos.

3.1 O que eles dizem sobre isso

Através das pesquisas acadêmicas podemos visualizar uma aproximação direta da construção do jogo digital com os processos de criação de um produto midiático, desde seu planejamento, público alvo, estratégias de marketing, plano comercial de propaganda, entre outros setores (PINHEIRO, 2006). É tradicional também nas artes marciais buscar certo apelo midiático que acaba como grande divulgador de suas tradições, rituais e símbolos. Como proferiu o falecido mestre de Karate Yoshihide Shinzato, ilustrando esta faceta: “Karate é arte marcial, e sendo arte deve ser mostrada” (CBK, 2007). Além do mercado de Jogos Digitais, é grande a incursão deste segmento em áreas como o Cinema, Televisão, Animação e Desenhos Animados, além das Revistas em Quadrinhos e Mangás (MANN et al., 2001).

Na área de publicidade existem as questões imbricadas dentro dos contratos de patrocínio e franquias de jogos que lidam diretamente com recursos de marketing. Cartazes, outdoors, letreiros e outros formatos, que são colocados imitando o mundo real e ao invés do jogador achar prejudicial, esse tipo de mídia constrói uma identidade de real necessária para experiência de imersão no jogo.

(PINHEIRO, 2006).

Os estudos desenvolvidos nesta pesquisa, devido a esses aspectos envolvidos no processo de criação e internalização de símbolos, estão inseridos majoritariamente em uma abordagem teórica das Representações Sociais, com base na Psicologia Social de Moscovici (2009), que aponta para a possibilidade de

se delinear os contornos de um grupo social em função de sua visão de mundo. Para este autor:

[...] a representação também traduz a relação de um grupo com um objeto socialmente valorizado, notadamente, pelo número de suas dimensões, mas, sobretudo, na medida em que ela diferencia um grupo de outro, seja por sua orientação, seja pelo fato de sua presença ou de sua ausência (MOSCOVICI apud VALENTIN et.al, 2000, p. 22).

O objetivo das representações sociais sob o ponto de vista de Moscovici é abordar a relação indivíduo-sociedade, sendo que ela reflete sobre como os indivíduos, os grupos, os sujeitos sociais, constroem seu conhecimento a partir da sua inscrição social e cultural (ARRUDA, 2002). A teoria das Representações Sociais pode nos ajudar a compreender como os elementos culturais ajudam na aceitação dos Jogos Digitais pelo público, pois como coloca Moscovici:

Representações sociais são sempre complexas e necessariamente inscritas dentro de um „referencial de um pensamento preexistente”; sempre dependentes, por conseguinte, de sistemas de crença ancorados em valores, tradições e imagens do mundo e da existência. [...] (MOSCOVICI, 2009, p.216)

Entendendo estes princípios: onde o diálogo com as crenças, os valores, as tradições e os diversos contextos sociais são necessários, construo as categorias de análise apresentadas ao longo dos resultados e da discussão. A discussão com esses aspectos não só é importante, como confere maior proximidade e fidedignidade de análise das representações (TEIXEIRA, 2008).

Partindo desta idéia, seguimos Votre (1998) ao entender que o representar socialmente, enquanto processo de construção cotidiana do conhecimento sobre a realidade, se engendra através do relacionamento de um ator social com um objeto, que pode ser material, imaginário, pessoa, coisa, teoria, fenômeno natural, uma prática esportiva, entre outros. Nessa perspectiva a “[...] construção do conhecimento da realidade esportiva está também vinculado à prática esportiva, à empiria das ações concretas no contexto da atividade física no campo esportivo” (VOTRE apud VALENTIN et al., 2007, p.3).

Inserido nesta linha, Jovchelovitch (2000) afirma que os atores sociais constroem representações de modo a se apropriar, se familiarizar e, de certa forma, se defender dos objetos que o afetam na medida em que vão tomando contato com

a realidade, de forma a lhes atribuir um sentido. No processo cotidiano de interação social, os atores tecem uma verdadeira teia de sentidos que passará a organizar suas Representações Sociais. Nessa perspectiva, os sujeitos sociais constroem e organizam campos representacionais, de forma a dar sentido à realidade, a apropriá-la e a interpretá-la.

Logo, dar sentido aos fenômenos e objetos que nos cercam é inevitável e se caracteriza como um ato representacional, na medida em que a produção de sentidos só é possível a partir da relação de um sujeito com um objeto socialmente valorizado, de forma a elaborar comportamentos e identidades (VALENTIN, et al., 2004, p.4). Estudos com análises de Eletro-Encéfalograma apontam para a “complexidade que considera o sujeito um apreendente em todos os sentidos de sua existência e em constante evolução” (GARRIDO et al., 2005, p.5), ampliando essa visão de „produção dos sentidos’ para processos que podem vir da „medição’ consciente do sujeito ou da interação com a própria totalidade, como se discute nas teorias complexas (MORIN, 2006).

Para análise dos símbolos construídos através as imagens nesta monografia, foi importante a compreensão e uso das Fontes Audiovisuais (NAPOLITANO, 2005) e a técnica da Psicodinâmica das Cores (CAROLLO, 1993). Compreendendo a Psicodinâmica das Cores através do sistema RGB, visto que se trata do sistema mais próximo ao observado pelo olho humano, dada a conhecida similaridade entre os comprimentos das primárias do sistema e os comprimentos de onda amostrados pelos três tipos de cones presentes na retina humana (SIMÕES & COSTA, 2008). Tais cores têm efeitos de „aceitação-repúdio’ no cérebro humano de acordo com suas combinações, bem como estimulam reações como fome, sede, atenção, calma, etc. A escolha do uso das imagens dos manuais, sites, blogs etc., corroboram com as idéias apresentadas por Napolitano. Em seu trabalho, afirma que esse tipo de fonte:

[...] Do ponto de vista metodológico, são vistas pelos historiadores como fontes primárias novas, desafiadoras, mas seu estatuto é paradoxal. Por um lado, as fontes audiovisuais (cinema, televisão e registros sonoros em geral) são considerados por alguns, tradicional e erroneamente, testemunhos quase diretos e objetivos da história, de alto poder ilustrativo, sobretudo quando possuem um caráter estritamente documental, qual seja, o registro direto de eventos e personagens históricos. Por outro lado, as fontes audiovisuais de natureza assumidamente artística (filmes de ficção, teledramaturgia, canções e peças musicais) são percebidas muitas vezes sob o estigma da subjetividade absoluta, impressões estéticas de fatos

sociais objetivos que lhe são exteriores. A questão, no entanto, é perceber as fontes audiovisuais e musicais em suas estruturas internas de linguagem e seus mecanismos de representação da realidade, a partir de seus códigos internos.

(NAPOLITANO, 2008, p.235-236)

Nossa perspectiva aponta para um conjunto de possibilidades metodológicas pautadas por uma abordagem freqüentemente enfatizada por historiadores especialistas em fontes de natureza não-escrita: a necessidade de articular a linguagem técnico-estética das fontes audiovisuais e musicais (ou seja, seus códigos internos de funcionamento) e as representações da realidade histórica ou social nela contidas (ou seja, seu "conteúdo" narrativo propriamente dito).

(ibid, 2008, p.237)

Considerando a fonte audiovisual como material importante para a pesquisa psicológica, histórica, sociológica e das ciências humanas em geral, e entendendo o Karate e as demais manifestações esportivas como práticas culturais dentro da teoria de Chartier (2000), o uso das fontes audiovisuais se torna ideal na análise da concepção gráfica dos Jogos Digitais. Sem essa análise, seria impossível compreender que elementos culturais fizeram ou não parte das concepções de jogos (ou *Game Concepts*) nos projetos analisados nesta pesquisa.

4 ENGENHARIA REVERSA CULTURAL E PUBLICITÁRIA

Para a análise dos resultados foram construídas categorias que guiaram a interpretação de forma consistente. As categorias construídas foram: 1) Influências das simbologias religiosas na concepção gráfica dos jogos analisados; 2) Influência dos designs de vestuários utilizados por *karate-ka* na concepção gráfica dos jogos analisados; 3) Influência da representação simbólica das cores de bandeiras nacionais e/ou da Psicodinâmica Cromática empregada na publicidade; 4) Influência das representações de expressão de personalidade na concepção gráfica dos personagens analisados; 5) Estilo de desenho utilizado para afetar determinado público alvo; 6) Estilos de Karate representados pelos personagens em suas técnicas nos gráficos dos jogos; e 7) Ocorrência da representação do personagem *karate-ka* nas capas dos jogos analisados.

Seguindo a análise das fontes Audiovisuais proposta por Napolitano (2008), apoiado em Burke (2008) e Chartier (2000) podemos analisar as categorias apresentadas a seguir também através de seu contexto histórico e cultural.

4.1 Influências das simbologias religiosas na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados

4.1.1 Influência do Budismo

O Budismo é uma religião de origem indiana com uma grande gama de ramificação em seitas diversas. Suas origens remontam a um período de aproximadamente 540 a.C., quando o príncipe Sidharta Gautama abandonou a vida da realeza e tornou-se um asceta na busca da iluminação. Ao atingir esta iluminação, o então agora Buda Shakyamuni passou a pregar a doutrina que se tornaria o que hoje conhecemos como Budismo. (PARANHOS, 1994, p.7-16).

Como objeto deste estudo, a seita de interesse é aquela conhecida por *C'han* ou *Zen*⁸⁹. O Zen Budismo, originado na China (REID & CROUCHER, 2004) é a linha onde se prega e se busca a iluminação através da contemplação e práticas

⁸⁹ Zen refere-se à Totalidade, Universal, Uno.

específicas de meditação (RATTI & WESTBROOK, 2006). Diversos elementos chamam atenção na construção dos personagens de *Street Fighter* ligados ao Zen Budismo. Não é preciso dizer que os valores e princípios desta seita são, em geral, muito importantes para as „artes marciais’ japonesas (*Budō*⁹⁰), dentre as quais figura o *Karate-Dō*.



Figura 21 – Estátuas de *Nio-Zo*

Fonte: www.onmarkproductions.com/html/busshi-buddha-sculptors-kamakura-era-japan.html

Uma característica singular do Zen japonês era a presença dos *Nio-Zo* (ou protetores *Nio*) na frente de seus templos, coisa que não acontecia, por exemplo, em solo Chinês. Os *Nio-Zo* eram representações de *Budō-ka*⁹¹ terríveis (TAZAWA, 1980).

Devido à incrível influência do Xintoísmo na cultura japonesa, mesmo após a imposição do Budismo como religião oficial, por volta do ano 594 d.C., muitas das tradições e festividades da religião antiga foram mantidas. Uma das formas de impor o culto ao Budismo foi a introdução dos *Nio-Zo* na entrada dos templos para „aterrorizar’ a população (Ratti & Westbrook, 2006).

⁹⁰ [武道] – Vias ou Caminhos para deter a violência.

⁹¹ [武道家] – Especialista nas Vias Guerreiras.



Figura 22 – *Nio-Zo* do templo *Joju* da cidade de Ikebe, Japão (E).

Fonte: www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/ph/5jojujinio1.htm

Figura 23 – representação de um *Nio-Zo* na capa do principal livro de mestre Gichin Funakoshi: *Karate-Dō Kyōhan* (D).

Fonte: FUNAKOSHI, 1973

Ao analisar o *Concept Art* dos *karate-ka* de *Street Fighter* há algo muito peculiar. Algo que está fora do padrão *Mangá* ou *Comics* apresentado por Mann (et al., 2001). As mãos robustas e o formato dos pés, também de grande proporção e dedos em garra contra o solo. O tipo de arte é único e denota uma característica dos personagens de SF desde a primeira versão lançada em 1987 (com exceção dos títulos da série SF II onde o estilo *Comics* foi usado na arte do jogo, mesmo que na concepção dos *Art books*, o estilo *Mangá*, com as características citadas anteriormente tenha sido usado) que perdura até os mais recentes. Esse detalhe é aplicado na representação de diversos personagens masculinos e na representação gráfica de Makoto. Para resolver a questão do „comprometimento da feminilidade’ da atleta, como aponta Adelman (2003), a Capcom mantém algumas características da imagem corporal socialmente aceita e reforçada pela mídia, incluindo na imagem corporal de Makoto diversos detalhes de beleza sensual.

Essas características e a simbologia do *Nio* são bastante conhecidas no meio do Karate, como afirmava o mestre Masutatsu Oyama: “as melhores representações de um especialista na arte de golpear são as estátuas de madeira nas portas de muitos templos budistas, especialmente aquelas figuras desarmadas que mostram um „desenvolvimento abdominal exagerado” (RATTI & WESTBROOK, 2006).



Figura 24 – *Concept Art* de Shin Gouki e Serious Mr. Karate em SVC Chaos.
 Fonte: *Artbook SNK vs Capcom SVC Chaos*, 2003

O abandono do estilo Comics, para o Mangá acadêmico-intermediário com estilização dos pés e mãos mostra a influência da figura do protetor *Nio*. Esse estilo de representação do corpo dos *karate-ka* de SF é o mesmo usado pelos artistas nipônicos do quinto século para esculpir essas estátuas. Outra evidência que aponta nesse sentido: a capa de um importante livro do Mestre Gichin Funakoshi (o fundador do estilo *Shōtōkan*), intitulado „*Karate-Dō Kyōhan*’ era relançado nos Estados Unidos, pela Kodansha International, no período de estréia da série de jogos *Street Fighter*. Na capa: a foto de um protetor Nio.



Figura 25 – *Concept Art* de Ryu e Ken em SF Alpha 2
 Fonte: *Art Book SF Alpha 2*, 1996

O Budismo através de seus artefatos emprestou também aos *Game Concepts*, os colares utilizados por Gouki e Gouken, típicos dos monges desta religião. Tal artefato também é usado por Ryo Sakazaki (AOF) quando assume a identidade de Mr. Karate após a morte de seu pai, Takuma, no enredo da série „*The King of Fighters*’. No entanto, o Budismo não seria a única religião a emprestar seus símbolos para formulação dos personagens dos jogos analisados neste estudo.



Figura 26 – Gouki usando o colar baseado no rosário budista
Fonte: Mangá SF Legends, 2007

4.1.2 Influência do Xintoísmo

O Xintoísmo é a „religião indígena’ do Japão (RATTI & WESTBROOK, 2006). Caracterizada como um culto politeísta, suas lendas guiaram a vida e as credences populares do japonês por muito tempo, exercendo ainda alguma influência nos dias atuais, sendo que a mitologia do Japão se confunde e se entrelaça com a mitologia do Xintô (RYUSAKU et al., 1964). Dentre as diversas criaturas ou entidades dessa mitologia, uma das mais importantes é o *Tengu*, humanóide voador, com duas representações faciais, cada uma com significados próprios. Uma dessas figuras é conhecida como „*Yamabushi Tengu*’ (*Tengu* monge da montanha), de face avermelhada e longo nariz.



Figura 27 – Máscara de *Yamabushi Tengu*

Fonte: www.onmarkproductions.com

É atrás de uma máscara de *Yamabushi Tengu* que Takuma e Ryo Sakazaki se escondem para incorporar seus alter-egos e se tornar o personagem Mr. Karate. Mr. Karate sempre é apresentado como um dos „vilões’ dos jogos de luta estudados. Além desses, o personagem Go Hibiki, em *Pocket Fighter* e *Card Fighters’ Clash*, também utiliza a máscara de *Yamabushi Tengu*.



Figura 28 – Takuma Sakazaki como Mr. Karate

Fonte: *Artbook SNK vs Capcom SVC Chaos*, 2003

4.2 Influência dos designs de vestuários utilizados pelos *karate-ka* na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados

É característico nos personagens *karate-ka* de todos os jogos analisados a presença de peças básicas da indumentária do Karate. Ainda vemos alguns acessórios comuns à prática aparecerem em diversos personagens, reforçando a identidade ligada a essa prática cultural.

É justo que todos os personagens sejam vestidos com o *Karate-gi* (o uniforme de Karate vulgarmente chamado de quimono), formado pelo *uwagi*,

*shitabaki*⁹² e o *obi*⁹³. As cores dos *Karate-gi* variam de acordo com os símbolos geralmente ligados ao país de origem dos personagens, caso que será discutido adiante. O design do *Karate-gi* segue as características do design utilizado pelos atletas do estilo em que se baseou a concepção de arte.

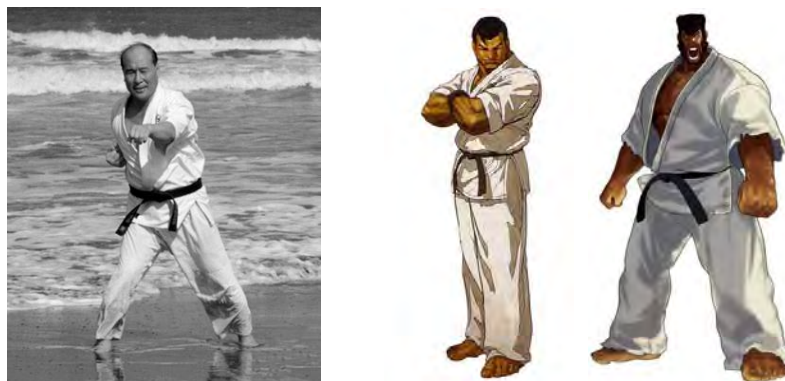


Figuras 29 e 30 – *Karate-gi* no *Shōtōkan* real (E) e no jogo (D)

Fonte (Fig.29): www.budokan.com.br, 2008

Fonte (Fig. 30): *Artbook Super SF II Turbo HD Remix*, 2008

O uniforme no *Shōtōkan* costuma ser mais curto nas mangas e calças (Figuras 29 e 30), mas tendo uma „saia’ do *uwagi* que cobre bem os quadris (Funakoshi, 1999; 2000; WKF, 2007). Isso é percebido em todos os personagens de *Street Fighter*, que nesse estilo são baseados. Já os uniformes em AOF são consideravelmente mais longos, cobrindo os pés do *karate-ka*, por exemplo, e com a „saia’ mais curta. É o que se espera ao confrontar os gráficos dos jogos com o design característico do *Karate-gi* usado no *Kyokushinkaikan Karate* (Lowe, 1967).



Figuras 31, 32 e 33 - *Karate-gi* no *Kyokushinkaikan* real (E) e no jogo (C e D)

Fonte (Fig.31): www.budokan.com.br, 2008

Fonte (Fig.32): *Artbook KOF 2002*, 2002

Fonte (Fig.33): *Artbook Fatal Fury MOTW*, 1999

⁹² [下履] – calça.

⁹³ [帯] – faixa.

A presença do *Karate-gi* nas personagens femininas se dá de forma diferente da que se apresenta nos personagens masculinos dos jogos analisados. Se era a forma de vestir de praticamente todos os homens, nas mulheres está sempre associado a alguma outra vestimenta ou acessório que robustece o atributo de beleza sensual, reforçando a idéia de um modelo pré-estabelecido e difuso pela mídia, de um comportamento social machista e patriarcal que liga a mulher a uma imagem idealizada e hierarquicamente inferior ao homem (ADELMAN, 2006).

Em Yuri, o *shitabaki* (calça do *karate-gi*) é substituído por uma justa calça de ginástica que expõe suas coxas e glúteos. Em Sakura, o curtíssimo uniforme estudantil não pretende disfarçar nenhuma dessas áreas corporais que a ligam a uma beleza sensual juvenil. Já em Makoto, a única das três personagens que utiliza o *Karate-gi* completo, estas mesmas características não são excluídas: o *uwagi* (casaco) é desenhado mais aberto, exibindo uma justa blusa de ginástica que exhibe os contornos de seus seios (aliás, o que também ocorre na representação visual de Yuri Sakazaki) e até os contornos da região glútea aparecem marcando a calça, que na realidade seria mais folgada e coberta por parte do casaco.



Figuras 34 e 35 – *Hachimaki* usado pelo grupo de Funakoshi na primeira demonstração de Karate no Japão, em 1921(E) e no jogo SF (D)

Fonte (Fig.14): www.bugei.com.br, 2007

Fonte (Fig.15): *Artbook SF EX 3*, 2001

Outro adereço importante é o *hachimaki*⁹⁴ (Figura 34). Em Okinawa, a terra natal do Karate, foi essa a faixa adotada para representar a graduação dos praticantes da arte (NAKAZATO et al., 2005) antes da adoção do sistema 'Kyū /

⁹⁴ Faixa de testa.

*Dan*⁹⁵ criado por Jigorō Kanō. Mesmo tendo sido gradualmente abandonados, e até proibidos em competições oficiais (WKF, 2007), os *hachimaki* faziam parte da indumentária típica do Karate no fim do século XIX, até os primeiros anos após sua introdução no Japão pelo Mestre Funakoshi. As três personagens analisadas, além de Ryu (todos os títulos) e Ken (apenas na série *Alpha*) aparecem usando o *hachimaki*.

Alguns dos *karate-ka* dos jogos analisados calçam antes do início das lutas um tradicional chinelo japonês de madeira chamado *getta*⁹⁶. Era não só usado como método de treino do equilíbrio, como também era uma carga que auxiliava no treino de força das pernas (FUNAKOSHI, 2000). É um acessório usado por Ryu, Ryo, Gouki, Gouken, Go e Dan.



Figuras 36 e 37 – Funakoshi calçando *getta* (década de 1950) (E) e no jogo AOF (D)

Fonte (Fig.16): Funakoshi, 2000

Fonte (Fig.17): *Artbook AOF*, 1991

É importante citar neste trecho final sobre o vestuário alguns itens das disputas competitivas do Karate. Os diferentes personagens dos jogos analisados apresentam em sua representação imagética a presença de protetores e adornos típicos da linha (*ryū-ha*⁹⁷) ou estilo (*ryū*⁹⁸) ao qual pertencem. Para os personagens praticantes do *Shōtōkan* é comum o uso dos protetores homologados pela WKF, luvas injetadas.

⁹⁵ A utilização do Sistema *Kyū* [級] / *Dan* [段] e a aquisição de um uniforme padrão baseado no *Jūdōgi* eram duas das quatro condições que a *Dai Nippon Butokukai* [大日本武徳会] exigia para reconhecer o Karate como "arte marcial verdadeira".

⁹⁶ [ゲタ].

⁹⁷ [流派] – linha, segmento ou ramificação dentro de um estilo de Karate.

⁹⁸ [流] – estilo de Karate.



Figuras 38 e 39 – luvas de espuma injetada WKF e Ryu de SF

Fonte (Fig.38): www.adidas.com, 2008

Fonte (Fig.39): *Artbook SF EX 2*, 1998

Para os personagens caracterizados pelo estilo *Kyokugen-ryū*, observamos a utilização de acessórios e protetores típicos dos atletas do *Kyokushinkaikan*, porém esta ocorrência varia bastante de uma versão para outra de AOF e KOF. Entre os itens por eles utilizados estão: munhequeiras, caneleiras, tornozzeiras e raramente luvas estilo MMA⁹⁹ (lutas de vale-tudo).



Figuras 40 e 41 – Atletas em disputa no *Kyokushinkaikan* e Takuma de AOF

Fonte (Fig.40): www.kyokushinkaikan.com.br, 2006

Fonte (Fig.41): *Artbook AOF 2*, 1994

⁹⁹ *Mixed Martial Arts*, modalidade de vale-tudo amplamente difundida com torneios milionários como *Ultimate Fighting Contest (UFC)*, *Jungle Fight* e *Pride*.

4.3 Influência da representação simbólica das cores de bandeiras nacionais e da Psicodinâmica Cromática empregada na publicidade

Em consonância com as teorias da Psicodinâmica das Cores (CAROLLO, 1993), percebemos o uso bem definido de combinações de cores para a construção de elementos em *Street Fighter*, *Art of Fighting* e *The King of Fighters*. Estas técnicas tiveram o objetivo de aumentar os níveis de aceitação dos elementos gráficos, pelo público-alvo, no processo de representação simbólico. As cores utilizadas nos jogos são um importante meio de destacar uma imagem por ser uma característica muito subjetiva e por se tratar de um fenômeno psicofísico (BONVENTI, 2008).

A principal combinação está presente na maioria das capas e *Title Screens*¹⁰⁰ de *Street Fighter* e *The King of Fighters*: o Azul-Vermelho. Esta combinação, cujo objetivo é o aumento do nível de atenção para o objeto observado, aparece também na representação de muitos personagens, como Gouki, Sakura, Yuri Sakazaki e Allen Snider. Uma variação desta combinação com efeito idêntico, a Roxo-Laranja, também é usada e aparece muito forte nas *Title Screens* e capas de AOF e na caracterização da indumentária da dupla masculina de heróis: Ryo e Robert.

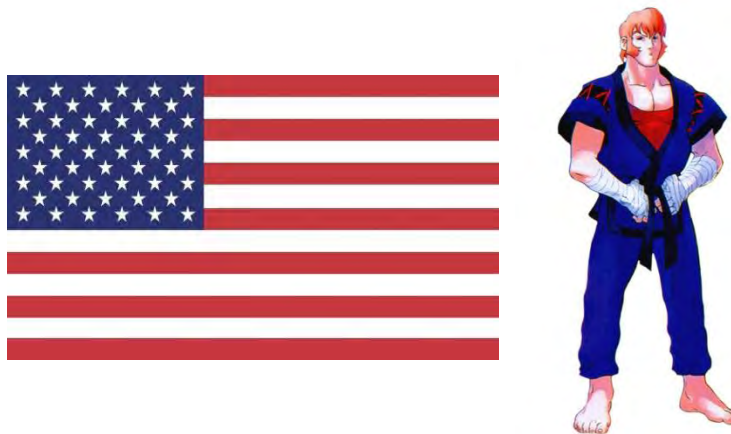


Figuras 42 e 43 – No uniforme de Ryo, ou no da dupla de heróis de SF temos a representação das cores da bandeira japonesa.

Fonte (Fig.23) – *Artbook SF IV*, 2008

¹⁰⁰ Tela de abertura de um Jogo Digital.

Há também uma forte relação das cores com a nacionalidade do personagem ou simbologia de localidade que é de alguma forma referência ao Karate. As cores dos *Karate-gi* dos heróis de *Street Fighter* nos dão um sinal neste sentido. Ryu e Ken usam uniformes nas cores branco e vermelho, sabendo que estas não são cores comuns de uniforme no Karate (por exemplo, no Jūdō é permitido o uso de uniforme branco ou azul, o que não ocorre no Karate), vemos a primeira relação de cor para nacionalidade, são as cores da bandeira japonesa. Da mesma forma, o uniforme de Ryu (um japonês), individualmente, também usa a mesma combinação: *Karate-gi* branco, luvas e *hachimaki* vermelhos (Figura 43). O vermelho também é uma das cores da bandeira dos EUA, país de origem do personagem Ken. Em Allen Snider (SF) a ligação com a bandeira nacional fica ainda mais evidente: o estado-unidense usa um uniforme vermelho e azul e faixas brancas nas mãos, as três cores da bandeira de seu país natal (Figura 45).

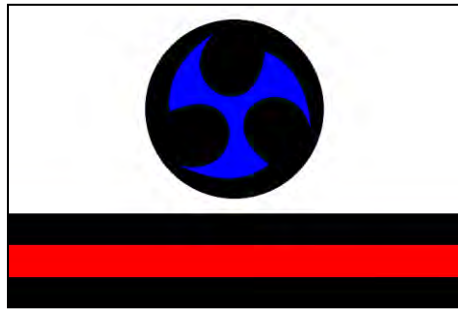


Figuras 44 e 45 – Allen e as cores da bandeira dos Estados Unidos da América.

Fonte (Fig.45): *Artbook SF EX*, 1997

Fonte (Fig.46): *Artbook SF EX 2*, 1998

Na concepção de Gouki, o *Karate-gi* azul com escritas em vermelho (Figura 47), bem como o cabelo vermelho do personagem indicam a combinação de cores usada na bandeira tradicional de Okinawa (a terra natal do Karate). As roupas das personagens Sakura (SF) e Yuri (AOF) também utilizam da combinação branco-azul-vermelho (Figuras 48 e 49), tanto por seu potencial publicitário quanto pela ligação com as cores do Japão e de Okinawa.



Figuras 46, 47, 48 e 49 – Gouki, Sakura e Yuri Sakazaki, personagens onde as cores da bandeira oquinauense são evidentes na Concepção artística

Fonte (fig.47): *Artbook SF Alpha 2*, 1996

Fonte (fig.48): *Artbook SF Alpha 3*, 1998

Fonte (fig.49): *Artbook KOF 2006*, 2006

Além desses, o brasileiro Sean Matsuda, cuja escolha do nome e da característica psicossocial de personalidade na Concepção (um jogador de basquete *karate-ka*) não tem tanta ligação com a maior tradição esportiva do Brasil, predominantemente futebolística, também apresenta aproximações de representação de identidade nacional através do uniforme. Como apontado por Santos, as características demarcadas para o personagem Blanka (representante do Brasil em Street Fighter II) e para Sean em SF III, podem ser lidas também “como um jogo de poder político-econômico entre nações, multinacionais e mercados” (2006, p.6). Sean usa um uniforme amarelo, fazendo alusão ao canarinho das nossas seleções esportivas. Obviamente não podemos esquecer o grande sucesso da seleção Brasileira de basquetebol da geração do grande Oscar Schmidt, que bateu até mesmo os americanos (*Dream Team*) e teve grande reconhecimento internacional. Mesmo um tanto incomum para um brasileiro, a representação do basquetebol tem suas razões

de ser pela significação perante os estado-unidenses, um dos principais públicos-alvo de mercado da Capcom, ainda mais se pensarmos que a época de criação desse personagem coincide com o período de reconhecimento do basquetebol brasileiro perante os estado-unidenses.



Figuras 50 e 51 – *Karate-gi* amarelo de Sean, o uniforme canarinho no Karate.
 Fonte (fig.51): *Artbook SF III – 2nd Impact*, 1998.

4.4 Influência das representações de expressão de personalidade na concepção gráfica dos personagens analisados

A construção da aparência física é ligada diretamente à personalidade do personagem no estilo Mangá. Como o mais importante nesse estilo de desenho é a representação das emoções no rosto (o que explica os olhos grandes, estilizados), no corpo e no vestuário, é natural que dialoguemos com os traços de personalidade através das imagens.

Em SF, é possível perceber as características da dupla principal claramente: tanto Ryu como Ken são heróis, sua postura e corpo extremamente forte são representações do masculino, rígido, focado, *yang*. Nos cabelos, a primeira diferença. Como é normalmente representado no estilo, os cabelos levemente espetados de Ryu lhe dão uma idéia de personalidade ligada à coragem, autodeterminação, atitude e força. Ken, com cabelo liso, comprido e bem cuidado é o „moço rico da cidade’, um estereótipo estado-unidense, bem conectado ao seu

papel na história da série¹⁰¹. Esta característica é comum também ao personagem Allen Snider, de mesma origem étnica e com diversas atribuições idênticas às de Ken Masters.

Tanto nas roupas quanto nos penteados, Sakura e Yuri são a figura da menina colegial japonesa. Em suas expressões, os traços brincalhões apontam para um tipo muito aceito pelo público para sua representação de heroína, que denota a esperteza e/ou inteligência se equiparando à força física do homem. De acordo com depoimentos coletados em eventos de *games* e mídia, essas características conferem a Yuri Sakazaki o título de personagem favorita das meninas nipônicas (YAGAMI, 2008).



Figura 52 – Os *Karate-ka* de *Street Fighter* e *Art of Fighting*.

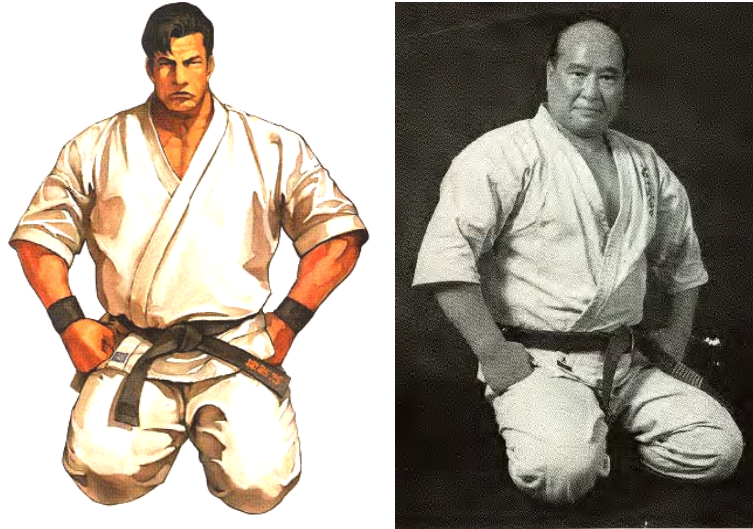
Fonte: *Artbooks* Capcom VS SNK, 2001; *Art of Fighting 2*, 1994; *SVC Chaos*, 2003.

Makoto, a outra menina *karate-ka*, vem preencher a lacuna deixada por Sakura. É uma jovem, irmã mais nova de Ryu, quase podendo ser apontada como versão feminina deste quanto a feições e habilidades, diferente da comparação com nível de „popularidade”, como citado anteriormente em relação a Yuri. Os cabelos relativamente curtos e retesados de Makoto lhe dão uma idéia de personalidade ligada à coragem, autodeterminação, atitude e força (MANN et al., 2001).

Ryo Sakazaki (AOF) é uma versão da SNK para os heróis da Capcom. Seus cabelos possuem as mesmas características dos de Ryu, a cor do mesmo é semelhante à de Ken e seu tipo físico se equipara com o dos dois. Nas animações

¹⁰¹ Muito bem apresentado no *anime* ‘*Street Fighter II Victory*’ onde revela sua face como moço rico da cidade de São Francisco (Califórnia).

dos jogos, Ryo tem muito da personalidade ‚provocadora‘ também presente em Ken, principalmente a partir da série *The King of Fighters*.



Figuras 53 e 54 - Takuma Sakazaki (E) e a foto de meados do século XX do mestre de Karate Masutatsu Oyama (D)

Fonte (Fig.53): *Artbook de The King of Fighters 2001*, 2001

Fonte (Fig.54): www.bugei.com.br, 2007

Existe uma representação muito especial na série *Art of Fighting* ligada ao personagem Takuma Sakazaki. Takuma é a estilização da figura e personalidade do grande mestre de Karate Masutatsu Oyama, aluno de Gichin Funakoshi (fundador do estilo *Shōtōkan*) e Gogen Yamaguchi (principal promotor do estilo *Gōjū-ryū* no Japão), fundador do *Kyokushinkaikan*. Como dito anteriormente, o estilo fictício *Kyokugen-ryū*, na história do jogo criado por Takuma, é uma representação do próprio *Kyokushinkaikan* criado por Oyama. Masutatsu Oyama é para o Karate uma figura comparável a Bruce Lee para o *Wǔ-shù*¹⁰², sua representação a nível digital é uma grande jogada para aceitação dos títulos pelo público fã ou praticante da disciplina de origem oquinauense.

Ainda sem esquecer o grande promotor do *Wǔ-shù* no Ocidente, vale a pena ressaltar os elementos usados na construção da expressão de Allen Snider: as caretas de Bruce Lee e o penteado de Chuck Norris (um grande artista que também foi dos mais conhecidos praticantes de Karate do mundo do cinema).

¹⁰² Técnica Militar – termo apropriado para designar os diversos estilos de *Quán-fǎ* [拳法] chineses. O termo *Kung-Fu* [功夫], disseminado no Ocidente de forma equivocada significa, na verdade, ‚indivíduo valoroso‘, ou seja, é um termo para designar o bom praticante de *Wǔ-shù*, não a arte.

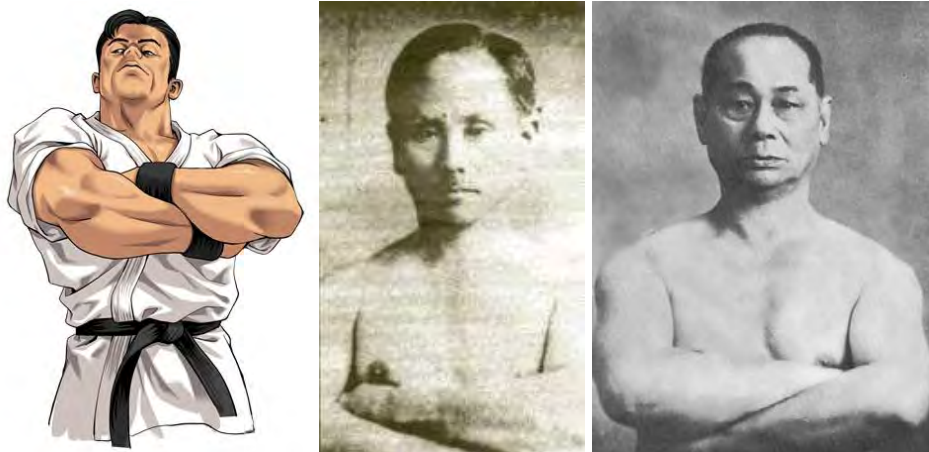


Figuras 55 e 56 – Bruce Lee e Chuck Norris se enfrentam em „Fist of Dragon’ (E) e a face de Allen Snider em SF EX (D)

Fonte (Fig.55): www.chrismclaren.com/blog/2007/08/17/a-weekend-miscellany

Fonte (Fig.56): *Artbook* de Street Fighter EX, 1997

Apesar de representar nos *Art Books*, predominantemente a Masutatsu Oyama, Takuma também aparece lembrando imagens clássicas de outros grandes mestres. Entre estes estão Gichin Funakoshi e Chōki Motobu.



Figuras 57, 58 e 59 – Takuma Sakazaki (E) e as fotos da década de 1930 dos mestres de Karate Gichin Funakoshi (C) e Chōki Motobu (D).

Fonte (Fig. 57): *Artbook* de *The King of Fighters NeoWave*, 2006.

Fonte (Fig.s 58 e 59): www.bugei.com.br, 2007.

Outra representação de expressão de personalidade interessante do filho de Takuma, Ryo, além da já descrita, é a que começa a aparecer em *The King of Fighters – NeoWave* (2006). A partir destes títulos, Ryo assume diversas características do grande mestre de Karate *Gōjū-ryū* Gogen Yamaguchi.

Coincidências à parte, Yamaguchi foi um dos mestres de Masutatsu Oyama, o fundador do estilo *Kyokushinkaikan* (no qual o *Kyokugen-ryū*, o fictício estilo da família Sakazaki, se baseia). Mesmo mantendo a parte técnica (uma mescla de *Shōtōkan*, *Kyokushinkaikan* e *Wadō-ryū*) como foi concebida desde o início da série *Art of Fighting*, Ryo apresenta diversas características baseadas na fisionomia de Gogen.



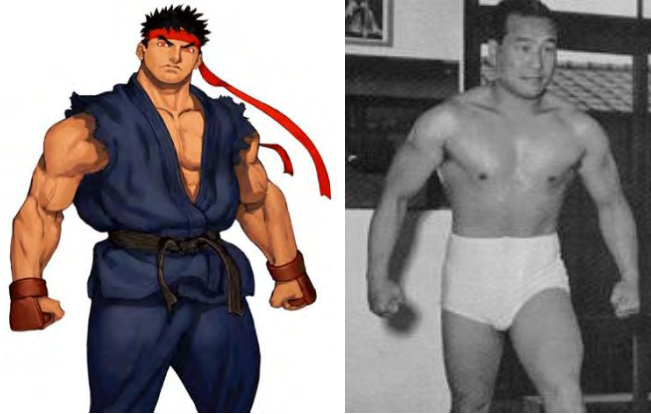
Figuras 60 e 61 – Ryo Sakazaki (E) e a foto da década de 1960 do mestre de Karate Gogen Yamaguchi (D)

Fonte (Fig.60): *Artbook* de *The King of Fighters NeoWave*, 2006

Fonte (Fig.61): www.ikogojuryukarate.com.au

Em versões de SF e SNK vs Capcom, de 2000 e 2001, os artistas buscaram aproximar a imagem de Ryo à figura de Masutatsu Oyama, pelos diversos aspectos já mencionados neste texto. Durante sua carreira, Oyama realizou diversas apresentações com demonstrações estrondosas, onde rompia grandes blocos de gelo, telhas, tábuas e até matava touros que o atacavam a golpes de mãos nuas. Buscava, como dizia, igualar-se a Sōkon Matsumura, o fundador do *Shuri-Te* e um dos precursores do Karate, figura que goza de lendas ainda mais fantásticas do que os feitos de Oyama¹⁰³. Seu comportamento e história de vida ainda são inspiração para muitos *karate-ka*, dentre os quais figura este autor, o que foi bem utilizado pela equipe de concepção do jogo para criar a imagem do Ryu-Oyama.

¹⁰³ Entre as diversas histórias envolvendo Matsumura se conta que teria matado a golpes de mãos nuas dez tigres em uma estada de algumas semanas nas montanhas, que teria vencido um dos mais fortes *karate-ka* de Okinawa, o ferreiro Uehara apenas com sua atitude (*Zanshin*) e um *ki-ai*, entre outras façanhas.



Figuras 62 e 63 – Evil Ryu de Capcom VS SNK e Masutatsu Oyama.

Fonte (fig.62): *Artbook* de Capcom vs SNK, 2000.

Fonte (fig.63): www.ejmas.com/jalt/jaltart_svinth_0401.htm



Figuras 64 e 65 – Ryu de Capcom vs SNK 2 e Masutatsu Oyama.

Fonte (fig.64): *Artbook* de Capcom VS SNK, 2000.

Fonte (fig.65): www.westislandkarate.com

A própria história que dá origem às primeiras versões de *Street Fighter* é baseada em fatos verídicos. O duelo entre Ryu e Sagat (o temível lutador de *Muay Thai* da série) teria sido inspirado no duelo entre Yoshiji Soeno (um aluno *top* de Oyama) e Reiba (o “Lorde do Muay Thai”). Soeno teria sido o único *karate-ka* da história a lançar um desafio aos temidos lutadores tailandeses, além é claro, do seu mestre, Masutatsu Oyama. Os paralelos ainda seguem: foi lançada na época uma série de Mangás com o título „*The Karate Idiot*’ onde a história de Soeno contra os lutadores tailandeses foi contada. Realmente, essa coragem exagerada, na época, levada ao *status* de „idiotice’, acabou por gerar uma das histórias de duelos mais marcantes do Karate.



Figura 66 – Cenas de Ryu nos Jogos SF e SSF II Turbo HD Remix (E) e os paralelos com performances de Masutatsu Oyama (D).

Fonte: www.fightingstreet.com, 2009.

A mais marcante das técnicas de *Street Fighter*, é ainda outra alegoria do misticismo que envolve o *Karate Shōtōkan*. O *Hadōken* (punho, ou golpe, do caminho da destruição) é utilizado por todos os *karate-ka*, com exceção de Dan Hibiki na série SF. Essa técnica foi baseada naquela dita como a evolução máxima das técnicas desenvolvidas por Shigeru Egami (líder da linha *Shōtōkai*), um dos mais antigos alunos do mestre Gichin Funakoshi. Egami batizou essa técnica de *Toate* (ataque à distância), quando buscava desenvolver o *Tsuki* (soco) perfeito. Conta-se que pode desenvolver tal técnica a partir das lições que teve com Morihei Ueshiba, o fundador do *Aikidō*, sobre quem se contam histórias acerca de habilidades esotéricas ainda mais impressionantes que as de Shigeru Egami. Vale lembrar que devido a essas habilidades, Ueshiba era considerado o maior lutador do Japão nas décadas de 1950 e 1960, sendo inclusive nomeado Ministro de Relações Exteriores do Japão para tentar solucionar as questões da guerra Sino-Japonesa. Outras técnicas nos jogos analisados se parecem com o *Hadōken* de Ryu e Ken, sendo essas o *Kōken* e o *Haoshōkūken* utilizados pelos personagens de *Art of Fighting*.

4.5 Estilo de desenho utilizado para afetar públicos-alvo específicos

É importante falar da concepção de arte utilizada nos títulos de SF, AOF e KOF, ou seja, os padrões de arte adotados em cada uma das versões dos jogos analisados nesta monografia. A predominância do estilo Mangá é notável em relação ao estilo Comics. O que chama atenção é a caracterização da linha de Mangá utilizada em cada título, pois essa escola tem diversas ramificações. Sendo o Comics um estilo ligeiramente homogêneo, ou seja, suas técnicas remetem a uma representação fidedigna das formas e proporções reais do corpo humano, o mesmo não ocorre no Mangá.

O Mangá é uma técnica de estilização, sendo assim as proporções e os traços são mais ou menos simplificados de acordo com a linha. Segundo Mann (2001), o Mangá é subdividido em três grandes linhas: o estilo boneco (de traços simples e arredondados, voltado ao público infantil), o intermediário (com traços mais ou menos complexos e voltados a um público na média dos 15 anos de idade) e o acadêmico (de traços complexos e que se aproxima ao Comics no quesito de representação realística de proporções corporais humanas, buscando uma maior aceitação do público adulto).



Figuras 67, 68 e 69 – Sakura: exemplos dos estilos boneco (E), intermediário (C) e acadêmico (D).

Fonte (fig. 67): *Artbook de Pocket Fighter*, 1997

Fonte (fig. 68): *Artbook de Street Fighter Alpha 2*, 1996

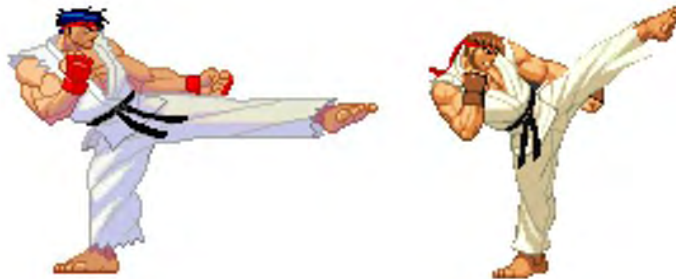
Fonte (fig. 69): *Artbook de Capcom vs SNK*, 2000

Não podemos esquecer um fenômeno percebido na arte dos títulos *The King of Fighters* e *Art of Fighting* dos anos 1994 a 2001, aonde a estilização chegou a um

ponto em que personagens de descendência japonesa (no caso Takuma e Ryo Sakazaki) assumem características fisionômicas ocidentais, bem como em *The King of Fighters NeoWave* (2001), o italiano Robert Garcia assume características fisionômicas japonesas.

4.6 Estilos de Karate representados pelos personagens em suas técnicas nos gráficos dos Jogos Digitais

Ao apontar essa característica dos personagens, foi percebido um detalhe bastante relevante: as características técnicas de determinado estilo de Karate (*ryū*) em personagens dos jogos. A análise se baseou principalmente no que tangia aos estilos *Shōtōkan* e *Kyokushinkai* (representado no mundo virtual pelo *Kyokugen-ryū* de Takuma Sakazaki).



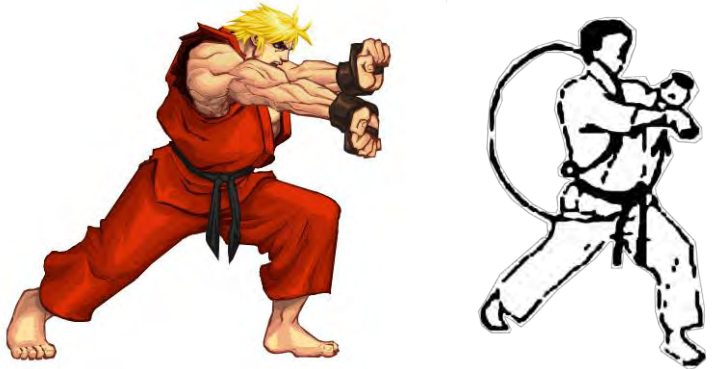
Figuras 70 e 71 – Ryu executando um *yōko geri* (chute lateral)

Fonte (Fig.70): *Street Fighter III - New Generation*, 1997

Fonte (Fig.71): *Capcom vs SNK 2*, 2001

Ao observar os primeiros títulos de *Street Fighter* percebemos as técnicas do *Shōtōkan* bem definidas em Ryu e Ken, porém um tanto „travadas”. Isso se deveu ao ator base para a criação das animações ser um praticante do estilo *Kyokushinkaikan*. Mesmo assim, técnicas como *yōko geri sokutō* (chute lateral com a espada do pé), muito importante nos *Kata* (exercícios formais) *Shōtōkan*, é uma das marcas dos personagens citados em todas as versões que aparecem. Esses exercícios, como cita Maroli, são predominantemente representações das danças ou movimentos de “deuses, guerreiros e animais felinos” (2004, p.1). Ao observar os títulos de *Street Fighter* percebemos as técnicas do *Shōtōkan* bem definidas em Makoto. Técnicas como *yōko kekomi* (chute lateral em estocada), muito importante

nos *Kata* (exercícios formais) e *kihon* (fundamentos) do *Shōtōkan*, *Ippon Ken*, *Shutō Uke* e *Shutō Uchi* são algumas das marcas da personagem em todas as versões que aparece. Makoto faz parte de um grupo conhecido como „*shoto-fighters*’, dentre os quais estão os personagens: Ryu, Ken, Gouki, Allen, e Sean (os *karate-ka* do estilo *Shōtōkan* nos Jogos Digitais).



Figuras 72 e 73 – Ken executando o movimento da técnica „*Hadōken*’, originado do *Kata Unsu* do estilo *Shōtōkan*.

Fonte (Fig.72): *Artbook de SSF II Turbo HD Remix*, 2008.

Fonte (Fig.73): PFLÜGER, 1997, p.79.

De forma muito semelhante, ocorrem aproximações técnicas com os personagens de AOF em relação ao estilo *Kyokushinkaikan*. Apesar das técnicas básicas do estilo estarem representadas, Yuri ainda utiliza inúmeros movimentos ligados ao humor, ainda resultado de sua concepção juvenil e divertida. É importante notar também em Ryo Sakazaki o uso de diversas posturas oriundas do estilo *Wadō-ryū*, criado por Hironori Otsuka a partir do *Shōtōkan* de Funakoshi e do *Jū-jutsu*.



Figuras 74 e 75 – Ryo em posição de guarda e a postura de Masutatsu Oyama.

Fonte (Fig.74): *Sprite de SNK vs Capcom – SVC Chaos*, 2003

Fonte (Fig.75): www.connkyokushin.com

Outro aspecto relativo às práticas e tradições do *Kyokushinkaikan* e que atualmente não são tão fortes em outros estilos (principalmente devido ao processo de esportivização pelo qual esses vem passando ao incorporar o sistema WKF) é a prática do *tameshiwari* (quebramentos) de garrafas e blocos de gelo ou madeira. Nas primeiras versões da série AOF havia eventos ao longo do „modo história’ onde se executavam os quebramentos para ganhar pontos de bônus. É importante lembrar que até hoje há competições de *tameshiwari* nos eventos do estilo *Kyokushinkaikan*.



Figura 76 – „Fases’ bônus nos títulos de AOF onde se executa *tameshiwari*.

Fonte: *Art of Fighting*, 1992



Figuras 77 e 78 – Oyama corta o gargalo de uma garrafa de cerveja com seu *Shuto* (mão em espada) e o *tameshiwari* de blocos de gelo em demonstração na abertura do Campeonato Mundial de Karate WKF 2006, na Finlândia.

Fonte: www.fightingmaster.com/masters/oyama, 2008.

Fonte: www.wkf.net/wkc2006/, 2006.

Os personagens que remetem ao estilo *Saikyō-ryū* (dentre esses Sakura) apresentam técnicas diversas e semelhantes em alguns momentos ao *Shōtōkan* ou ao *Kyokushinkaikan*, mas como já citado, são em geral „personagens-paródia’, portanto não seguem um padrão bem definido, vindo a apresentar diversos movimentos de animação que não são golpes efetivos contra o oponente virtual.

Além disso, a aparição das personagens femininas marcando território nos Jogos Digitais, ora elucidando as características da inteligência superando a força (nos casos de Yuri e Sakura), ora atingindo a força e a técnica refinadas como as do homem (no caso de Makoto) mostram mais uma vez a importância da presença da mulher nos diversos espaços sociais, inclusive no das lutas (FERRETTI & KNIJNIK, 2007).

4.7 Ocorrência da representação do personagem *karate-ka* nas capas dos Jogos Digitais analisados

Como citado na apresentação deste estudo, a representação dos *karate-ka* como heróis e personagens principais para os jogos das séries *Street Fighter* e *Art of Fighting* é muito clara. Realmente, são os lutadores de Karate os personagens principais, os heróis das histórias desses jogos.



Figura 79, 80 e 81 – Capas de *Street Fighter* e *Art of Fighting*.

Já em *The King of Fighters*, a equipe de Takuma Sakazaki é um dos grupos secundários da história, onde o personagem Kyo Kusanagi ocupa o papel de protagonista. Mesmo assim a maior parte das capas apresenta em alguma posição secundária um ou vários dos personagens de AOF, entre eles Ryo, Takuma, Yuri e Robert.



Figura 82, 83 e 84 – Capas de *The King of Fighters*.

Nas séries „Cross-over’ (SNK vs Capcom ou Capcom vs SNK), Ryu é sempre o personagem número um representante da Capcom. Entre os principais personagens secundários da SNK temos sempre, também, a presença de Ryo Sakazaki.



Figura 85, 86 e 87 – Capas de SNK VS Capcom.

Para avaliação dessa ocorrência nas capas dos jogos, usaremos as classificações: solo, principal, secundário e inexistente. Na categoria solo somente um ou mais *karate-ka* aparecem na capa dos jogos. Na categoria principal, vários personagens aparecem junto do *karate-ka*, mas evidentemente ele é a figura mais importante da imagem. Ainda há as representações em que o *karate-ka* aparece na imagem, mas não é o principal personagem. E por fim, ocorrem casos em que não há representação dos personagens lutadores de Karate nas capas dos Jogos Digitais.

5 O JOGO DIGITAL FRENTE AO ESPELHO

5.1 Influências das simbologias religiosas na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados

Tendo como base os títulos das séries que compunham o arco central de Jogos Digitais analisados para esta pesquisa (*Street Fighter*, *Art of Fighting* e *The King of Fighters*), foi construído o quadro abaixo que apresenta os principais traços culturais detectados e suas relações com os personagens que foram concebidos a partir de representações dos *karate-ka*.

Quadro 3 – Representações das Religiões

<i>Identificação do lutador</i>	<i>Budismo</i>	<i>Xintoísmo</i>
Ryu Hoshi	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Ken Masters	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Sakura Kasugano	-	-
Gouki	Corpo de <i>Nio-Zo</i> e colar de monge	-
Gouken	Corpo de <i>Nio-Zo</i> e colar de monge	-
Sean Matsuda	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Makoto	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Dan Hibiki	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Go Hibiki	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	Máscara de <i>Tengu</i>
Shun	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Allen Snider	Pés de <i>Nio-Zo</i> no <i>Concept Art</i>	-
Takuma Sakazaki	-	Máscara de <i>Tengu</i> (Mr. Karate)
Ryo Sakazaki	Colar de monge (Mr. Karate)	Máscara de <i>Tengu</i> (Mr. Karate)
Yuri Sakazaki	-	-
Robert Garcia	-	-
Marco Rodriguez	-	-

As representações das duas principais correntes religiosas do Japão através de símbolos (usados na Concepção desses personagens) propiciam o entendimento de uma abordagem da cultura nipônica voltada para os nipônicos. Sendo assim, o consumidor japonês constrói mentalmente uma representação de familiaridade com os heróis do game, vendo-os, inconscientemente, como parte de sua história cultural.

5.2 Influência dos designs de vestuários utilizados por *karate-ka* na Concepção gráfica dos Jogos Digitais analisados

Percebemos que a pesquisa prévia empreendida pelos desenvolvedores dos jogos analisados, contemplou a relação entre o estilo de Karate e seu uniforme tradicional. Há certas características que diferenciam o modo de vestir de um estilo para outro, coisa que tende a diminuir com a padronização das regras e massificação da prática, objetivos da Federação Mundial de Karate (WKF, 2007), e essas também denotam um processo de representações simbólicas dos valores de cada estilo em particular.

Quadro 4 – Representações do Vestuário

<i>Identificação do lutador</i>	<i>Estilo</i>	<i>Equipamento</i>
Ryu Hoshi	<i>Shōtōkan</i>	<i>Karate-gi</i> curto, luva injetada e <i>hachimaki</i>
Ken Masters	<i>Shōtōkan</i>	<i>Karate-gi</i> curto e luva injetada
Sakura Kasugano	<i>Saikyō-ryū</i>	Luva injetada e <i>hachimaki</i>
Gouki	<i>Shōtōkan</i>	<i>Zori</i> , <i>karate-gi</i> curto e luva injetada
Gouken	<i>Shōtōkan</i>	<i>Karate-gi</i> curto e luva injetada
Sean Matsuda	<i>Shōtōkan</i>	<i>Karate-gi</i> curto e luva injetada
Makoto	<i>Shōtōkan</i>	<i>Karate-gi</i> médio e <i>hachimaki</i> (no pescoço)
Dan Hibiki	<i>Saikyō-ryū</i>	<i>Karate-gi</i> curto e luva injetada
Go Hibiki	<i>Saikyō-ryū</i>	<i>Karate-gi</i> curto e luva injetada
Shun	<i>Shōtōkan</i>	-
Allen Snider	<i>Shōtōkan</i>	<i>Karate-gi</i> curto e bandagens nas mãos
Takuma Sakazaki	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Karate-gi</i> longo e munhequeiras
Ryo Sakazaki	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Karate-gi</i> longo, munhequeiras ou luvas, caneleira, e camiseta
Yuri Sakazaki	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Uwagi</i> do <i>karate-gi</i> , <i>hachimaki</i> e luvas
Robert Garcia	<i>Kyokugen-ryū</i>	Roupa social ou <i>Karate-gi</i> longo, munhequeira e camiseta
Marco Rodriguez	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Karate-gi</i> longo

Para essa categoria, chamo atenção que apenas o „corte’ ou design do uniforme foi considerado. Esse corte representado nos jogos condiz perfeitamente

com as diferenças de corte nos *karate-gi* utilizados tradicionalmente nos estilos *Shōtōkan*, *Kyokushinkaikan* etc.

5.3 Influência da representação simbólica das cores de bandeiras nacionais e da Psicodinâmica Cromática empregada na publicidade

Percebemos a coerência de combinações cromáticas na concepção dos uniformes dos personagens dos jogos analisados, tendo em vista a produção de representações de nacionalidade através desta simbologia. Ao apresentar as combinações de cores, o quadro abaixo nos sugere esta relação direta.

Quadro 5 – Representações de nacionalidade

<i>Identificação do lutador</i>	<i>País de nascimento</i>	<i>Cor do Karate-Gi</i>	<i>Cor da Luva</i>
Ryu Hoshi	Japão	Branco	Vermelho
Ken Masters	Estados Unidos	Vermelho	Marrom ou Amarela
Sakura Kasugano	Japão	-	Vermelho
Gouki	Japão	Azul	Marrom
Gouken	Japão	Cinza/ Preto	Marrom
Sean Matsuda	Brasil	Amarelo	Vermelho
Makoto	Japão	Branco	-
Dan Hibiki	Hong-Kong	Rosa	Marrom
Go Hibiki	Hong-Kong	Verde	Marrom
Shun	Brasil	-	-
Allen Snider	Estados Unidos	Azul e Vermelho	-
Takuma Sakazaki	Japão	Branco	-
Ryo Sakazaki	Japão	Laranja	Preta
Yuri Sakazaki	Japão	Branco	Preta
Robert Garcia	Itália	Branco	-
Marco Rodriguez	Estados Unidos	Branco	-

É possível ainda perceber que as concepções de cores para estes jogos seguiram uma idéia etnocêntrica relativa às culturas do Japão e dos Estados Unidos, uma vez que personagens como Sean tiveram o uniforme reduzido a representação do „uniforme canarinho’ brasileiro e os personagens com descendência chinesa/hongconguesa (antigos rivais dos nipônicos) acabaram por utilizar uniformes cor-de-rosa que nada tem a ver com a nacionalidade. Neste caso, essa cor demonstra muito mais um tom sarcástico ou de chacota indiscriminada do que a representação que os outros personagens apresentam.

5.4 Influência das representações de expressão de personalidade na concepção gráfica dos personagens analisados

Para a construção dos traços de personalidade dos personagens *karate-ka* dos jogos das séries SF, AOF e KOF, percebemos não apenas a idéia geral de se passar a imagem de um grupo de pessoas altruístas e corajosas, mas principalmente de jovens fortes, de corpos bem desenvolvidos em sua plena forma atlética. Mais do que isso, algumas vezes se inspiram nas figuras míticas budistas que evocam a imagem de semideuses praticantes de artes marciais (os *Kanon*, *Vajrapani* ou *Nio-Zo*).

Nos homens, corpos rijos e hipertrofiados mostram a imagem do guerreiro destemido, bem treinado e sabedor de suas capacidades. Algumas vezes, são representados até mesmo por olhares desafiadores, convidando o adversário à luta. Percebemos aqui a característica de idealização masculina, o homem forte e capaz, ao mesmo tempo centrado e destemido.

Nas mulheres, a reprodução idealizada do poder feminino, sabida a disparidade entre força física em relação aos homens, a mulher é superior na inteligência, o que concorda com as inúmeras obras de outros autores já anteriormente citadas. As *karate-ka* dos jogos analisados não são especiais por serem mulheres de força bruta excepcional, mas sim de uma inteligência tática impressionante para lutar, usando de „esperteza’ para vencer as batalhas no desenrolar das histórias. São ótimas lutadoras, mas conservam a imagem feminina construída na mídia, já apontada em estudos, como o de Antunes (2002), onde entendemos o fator mídia como principal responsável pela disseminação dessa

representação idealizada do corpo e comportamento feminino. O impacto dessa influência midiática se faz sentir ainda mais quando analisamos o aspecto psicológico ou das tradições, onde os arquétipos femininos e a natureza *Yin* são deixados de lado, reforçando outra idéia que é mais ligada ao saciar de desejos masculinos.

Afora os aspectos comportamentais, o uso de referências históricas, já citadas anteriormente, como fotos de grandes mestres do Karate, estátuas antigas e outros elementos corroboram com a teoria da importância da pesquisa prévia e bem fundamentada sobre a temática a ser aplicada no *Game Design*, objetivando o sucesso do projeto final.

5.5 Estilo de desenho utilizado para afetar determinado público alvo

Este tópico nos permite discutir a relação entre público alvo e design gráfico do produto, pois é uma característica intimamente ligada a esse aspecto. Percebemos que um determinado título tem como objetivo atingir uma faixa etária específica que „aceita melhor”, ou seja, interage positivamente com as representações simbólicas produzidas pelo processo de interface com o jogo. O imaginário do público é afetado diretamente pelo estilo de arte, sendo assim, um produto pode fazer grande sucesso ou simplesmente ser desprezado totalmente no caso de utilizar-se o estilo que não condiz com o público que se quer atingir.

Quadro 6 – Representações do Estilo de Arte

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Acadêmico</i>	<i>Intermediário</i>	<i>Boneco</i>
Karate Champ	1986		X	
Black Belt	1986		X	
Street Fighter	1987		X	
The Karate Kid	1987		X	
Street Fighter II	1991	X		
Art of Fighting	1992		X	
Street Fighter II - Champion Edition	1992	X		
Street Fighter II - Turbo	1992	X		
Super Street Fighter II	1993	X		

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Acadêmico</i>	<i>Intermediário</i>	<i>Boneco</i>
Art of Fighting 2	1994	X		
Osu! Karate-bu	1994		X	
Super Street Fighter II - Turbo	1994	X		
The King of Fighters 94	1994		X	
Street Fighter Alpha	1995		X	
Street Fighter - The Movie	1995	X		
The King of Fighters 95	1995	X		
Art of Fighting 3 - The Path of the Warrior	1996	X		
Street Fighter Alpha 2	1996		X	
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	1996			X
The King of Fighters 96	1996	X		
X-men vs Street Fighter	1996		X	
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	1997		X	
Pocket Fighter	1997			X
Street Fighter EX	1997		X	
Street Fighter III - New Generation	1997		X	
The King of Fighters 97	1997	X		
Fighting Layer	1998		X	
Marvel vs Capcom	1998		X	
Street Fighter Alpha 3	1998		X	
Street Fighter EX 2	1998		X	
Street Fighter III - Second Impact	1998		X	
The King of Fighters 98	1998	X		
Card Fighters' Clash	1999			X
Fatal Fury - Mark of the Wolves	1999		X	
Street Fighter III - Third Strike	1999		X	
The King of Fighters 99	1999	X		
The King of Fighters R1	1999			X
The King of Fighters R2	1999			X
Match of the Millennium - SNK vs Capcom	1999	X		
Capcom vs SNK – Millennium Fight	2000	X		
Capcom vs SNK Pro	2000	X		
Card Fighters' Clash 2	2000			X
Marvel vs Capcom 2	2000		X	

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Acadêmico</i>	<i>Intermediário</i>	<i>Boneco</i>
The King of Fighters 2000	2000	X		
Capcom vs SNK 2	2001	X		
Street fighter EX 3	2001		X	
Super Street Fighter II Turbo Revival	2001		X	
The King of Fighters 2001	2001		X	
Street Fighter Alpha Upper	2002		X	
The King of Fighters 2002	2002		X	
The King of Fighters EX - Neoblood	2002	X		
SNK vs Capcom – SVC Chaos	2003	X		
The King of Fighters 2003	2003		X	
Capcom Fighting Evolution	2004		X	
Capcom Fighting Jam	2004		X	
The King of Fighters EX2 - Howling Blood	2004		X	
Street Fighter The Anniversary Collection	2004		X	
The King of Fighters 94 Re-bout	2004	X		
The King of Fighters Maximum Impact	2004		X	
Namco vs Capcom	2005			X
Neo Geo Battle Coliseum	2005	X		
The King of Fighters Max Impact Maniax	2005	X		
The King of Fighters XI	2005	X		
Card Fighters Clash DS	2006			X
Street Fighter Alpha 3 Max	2006		X	
Street Fighter Alpha Anthology	2006		X	
The King of Fighters 2006	2006	X		
The King of Fighters Maximum Impact 2	2006	X		
The King of Fighters Neowave	2006		X	
Art of Fighting Anthology	2007	X		
The King of Fighters M. I. Regulation A	2007	X		
Karate Master	2008	X		
Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix	2008		X	
Tatsunoko vs Capcom	2008		X	
The King of Fighters - The Orochi Saga	2008	X		
The King of Fighters 98 Ultimate Match	2008	X		
Street Fighter IV	2009		X	

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Acadêmico</i>	<i>Intermediário</i>	<i>Boneco</i>
The King of Fighters 2002 Unlimit. Match	2009		X	
The King of Fighters XII	2009		X	
Capcom Fighting All Stars	Cancelado		X	

5.6 Estilos de Karate representados pelos personagens em suas técnicas nos gráficos dos Jogos Digitais

Para analisar este item, foram consultadas, num primeiro momento, obras sobre técnicas dos estilos que mais apresentaram representações nas animações dos jogos estudados. Entre as obras estavam livros específicos sobre o Karate *Shōtōkan* (FUNAKOSHI, 1999; NAKAYAMA, 2000; NAKAYAMA, 2004; PFLÜGER, 1997) e sobre o Karate *Kyokushinkaikan* (LOWE, 1967; OYAMA, 1980). Posteriormente, para fundamentar melhor a análise, obras que apresentavam o padrão técnico do estilo *Gōjū-ryū* (TOGUCHI, 1976) e comparações e paralelos de técnicas de vários estilos (CAMPS & CEREZO, 2005; CHAMBERS & DUFF, 2005; JKF, 2008; NAKAZATO et al., 2005) foram incluídas para detalhar a análise.

Através dessa comparação entre os padrões de movimentos na realização técnica dos golpes de Karate, foi possível identificar que os personagens foram concebidos criando representações dos estilos apontados no quadro abaixo:

Quadro 7 – Representações das Técnicas de Luta

<i>Identificação do lutador</i>	<i>Estilo</i>	<i>Técnicas do estilo</i>
Ryu Hoshi	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Ken Masters	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Sakura Kasugano	<i>Saikyō-ryū</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Gouki	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Gouken	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan</i>
Sean Matsuda	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Makoto	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Dan Hibiki	<i>Saikyō-ryū</i>	<i>Shōtōkan</i>

<i>Identificação do lutador</i>	<i>Estilo</i>	<i>Técnicas do estilo</i>
Go Hibiki	<i>Saikyō-ryū</i>	Não evidentes
Shun	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan</i> e Capoeira*
Allen Snider	<i>Shōtōkan</i>	<i>Shōtōkan</i>
Takuma Sakazaki	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Shōtōkan, Gōjū-ryū e Kyokushinkaikan</i>
Ryo Sakazaki	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Shōtōkan, Wadō-ryū e Kyokushinkaikan</i>
Yuri Sakazaki	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Robert Garcia	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>
Marco Rodriguez	<i>Kyokugen-ryū</i>	<i>Shōtōkan e Kyokushinkaikan</i>

* Em „*Street Fighter Alpha - The Movie*’, Shun cita que aprendeu o „estilo de luta de rua brasileiro’, que segundo a literatura é apontado como Capoeiragem ou a propriamente dita Capoeira (DACOSTA, 2005). Os movimentos do personagem no filme condizem com essa proposição.

É interessante no caso dos personagens das séries estudadas, perceber que suas animações foram construídas a partir dos padrões técnicos dos estilos de Karate mais populares no mundo. Isso demonstra, mais uma vez, a preocupação das empresas desenvolvedoras dos jogos em agradar o *self* do cliente, ou seja, apresentar representações simbólicas que facilitassem a comercialização dos produtos em questão.

Ressalto ainda a fidelidade dos movimentos virtuais dos personagens dos jogos com as técnicas que vêm sendo estabelecidas tradicionalmente por séculos no Karate e que são importantes em estilos existentes até hoje como *Shōtōkan, Gōjū-ryū* e *Wadō-ryū*. É importante apontar ainda que, em jogos digitais como „*Osu! Karate bu*’, selecionado para esta pesquisa fora das séries SF, AOF ou KOF, mas sendo um jogo onde há personagens lutadores de Karate, o que ocorre é o inverso do que venho apontando. Em „*Osu! Karate bu*’ não é possível ver nada de Karate, nem uniformes, nem técnicas com verossimilhança às reais, nada. Conseqüentemente, o jogo é desconhecido da comunidade mundial de jogadores, pois nem no Japão, onde foi lançado inicialmente, fez sucesso. Apenas o „nome’ Karate não garantiu o sucesso do jogo, ou seja, não promovendo a construção simbólica dos elementos citados acima não há a construção de representações sociais que favoreçam o aceite do título pelo público. O mesmo problema pode ser percebido em Karate Kid, que tinha uma abordagem extremamente pobre das

técnicas do Karate, que nem mesmo apresentou os gestos mais simples mostradas nas cenas do filme de mesmo nome.

5.7 Ocorrência da representação do personagem *karate-ka* nas capas dos Jogos Digitais analisados

É visível a exibição da imagem dos *karate-ka* nas capas dos Jogos Digitais das séries SF, AOF e KOF, principalmente nos jogos pioneiros destas séries. Dos 80 jogos analisados, 45 usam representação principal do personagem (Solo ou principal no quadro abaixo). Além disto, se observarmos qualquer forma de representação dos *karate-ka* nas capas dos jogos (solo, principal e secundário), 57 vezes ocorre a participação de Ryu, Takuma e sua turma.

Percebemos que nas capas da série KOF quase não temos a aparição dos *karate-ka*. Isso é justificado, como já citado, pois esta série, mesmo tendo se iniciado como um confronto entre os personagens de *Fatal Fury* (FF) e os personagens de *Art of Fighting*, a partir das edições que sucederam à primeira, um grupo de personagens (Kyo Kusanagi, Yori Yagami etc.) foi inserido e um enredo próprio para a série, diminuíram a importância deste confronto entre FF e AOF.

Quadro 8 – Representatividade do *karate-ka* em capas de jogos digitais

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Solo</i>	<i>Principal</i>	<i>Secundária</i>	<i>Inexiste</i>
Karate Champ	1986	X			
Black Belt	1986	X			
Street Fighter	1987		X		
The Karate Kid	1987	X			
Street Fighter II	1991		X		
Art of Fighting	1992		X		
Street Fighter II - Champion Edition	1992		X		
Street Fighter II - Turbo	1992				X
Super Street Fighter II	1993				X
Art of Fighting 2	1994	X			
Osu! Karate-bu	1994	X			
Super Street Fighter II - Turbo	1994	X			

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Solo</i>	<i>Principal</i>	<i>Secundária</i>	<i>Inexiste</i>
The King of Fighters 94	1994				X
Street Fighter Alpha	1995	X			
Street Fighter - The Movie	1995			X	
The King of Fighters 95	1995			X	
Art of Fighting 3 - The Path of the Warrior	1996		X		
Street Fighter Alpha 2	1996	X			
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	1996	X			
The King of Fighters 96	1996				X
X-men vs Street Fighter	1996		X		
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	1997		X		
Pocket Fighter	1997		X		
Street Fighter EX	1997	X			
Street Fighter III - New Generation	1997	X			
The King of Fighters 97	1997				X
Fighting Layer	1998			X	
Marvel vs Capcom	1998		X		
Street Fighter Alpha 3	1998			X	
Street Fighter EX 2	1998		X		
Street Fighter III - Second Impact	1998		X		
The King of Fighters 98	1998				X
Card Fighters' Clash	1999		X		
Fatal Fury - Mark of the Wolves	1999			X	
Street Fighter III - Third Strike	1999		X		
The King of Fighters 99	1999			X	
The King of Fighters R1	1999			X	
The King of Fighters R2	1999			X	
Match of the Millennium - SNK vs Capcom	1999		X		
Capcom vs SNK – Millennium Fight	2000		X		
Capcom vs SNK Pro	2000		X		
Card Fighters' Clash 2	2000		X		
Marvel vs Capcom 2	2000		X		
The King of Fighters 2000	2000				X
Capcom vs SNK 2	2001				X
Street fighter EX 3	2001	X			

<i>Jogo</i>	<i>Publicação</i>	<i>Solo</i>	<i>Principal</i>	<i>Secundária</i>	<i>Inexiste</i>
Super Street Fighter II Turbo Revival	2001		X		
The King of Fighters 2001	2001				X
Street Fighter Alpha Upper	2002			X	
The King of Fighters 2002	2002				X
The King of Fighters EX - Neoblood	2002				X
SNK vs Capcom – SVC Chaos	2003		X		
The King of Fighters 2003	2003				X
Capcom Fighting Evolution	2004			X	
Capcom Fighting Jam	2004		X		
The King of Fighters EX2 - Howling Blood	2004			X	
Street Fighter The Anniversary Collection	2004		X		
The King of Fighters 94 Re-bout	2004			X	
The King of Fighters Maximum Impact	2004				X
Namco vs Capcom	2005		X		
Neo Geo Battle Coliseum	2005			X	
The King of Fighters Max Impact Maniax	2005				X
The King of Fighters XI	2005				X
Card Fighters Clash DS	2006			X	
Street Fighter Alpha 3 Max	2006	X			
Street Fighter Alpha Anthology	2006		X		
The King of Fighters 2006	2006				X
The King of Fighters Maximum Impact 2	2006			X	
The King of Fighters Neowave	2006				X
Art of Fighting Anthology	2007		X		
The King of Fighters M. I. Regulation A	2007				X
Karate Master	2008	X			
Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix	2008	X			
Tatsunoko vs Capcom	2008		X		
The King of Fighters - The Orochi Saga	2008				X
The King of Fighters 98 Ultimate Match	2008				X
Street Fighter IV	2009	X			
The King of Fighters 2002 Unlimit. Match	2009				X
The King of Fighters XII	2009				X
Capcom Fighting All Stars	Cancelado			X	

Confrontando diretamente as representações das capas, temos alguns resultados que já eram sugeridos pela visualização dos materiais. Ou seja, a impressão de que os *karate-ka* seriam os personagens predominantes, nas ilustrações das capas dos títulos aqui analisados, se confirmou com a quantificação dos dados.

Assim, temos que: as categorias „solo’ (com 16 ocorrências) e „principal’ (com 26) já confirmam a hipótese de que a figura do *karate-ka* era explorada em capas de jogos de sucesso, afinal, estas categorias ocorreram em mais da metade das capas dos 80 jogos que analiso neste estudo. Por outro lado, a situação onde não há *karate-ka* (quando a imagem da capa é apenas o logotipo do jogo ou a imagem de outros personagens) ocorreu apenas 22 vezes, aproximadamente um quarto do total de ocorrências.

É importante percebermos que as características ligadas à figura do *karate-ka*, como a força e coragem, próprias dos heróis, são usadas para ligar o jogo a estes valores. Lembremo-nos assim de Jaeger (2003), quando enuncia que embora secularizados incansavelmente, os esportes não conseguiram se desligar totalmente de suas origens sagradas (O domínio dos heróis e deidades). Com isso ao envolvermo-nos com os jogos somos vinculados ao elemento mítico da nossa existência humana, despertando nossos sentidos para reinos que se encontram além dos limites convencionais do tempo e do espaço.

6 O CÓDIGO FONTE DA MÃO VAZIA

As evidências abordadas nesse estudo nos fazem pensar como é importante a pesquisa prévia sobre elementos histórico-culturais ligados ao que se deseja construir num *Game Concept*, objetivando seu sucesso de mercado. Os 80 títulos analisados no que diz respeito às características culturais utilizadas, apontam neste sentido. *Karate-Bu* e o próprio *Karate Kid* nos fazem pensar sobre como a falta desses elementos fazem a diferença na aceitação pelo público. Não apenas vemos nesses Jogos Digitais uma descaracterização da cultura que envolve a “arte das mãos vazias”, como também temos uma jogabilidade ruim e técnicas dos personagens não condizentes com as técnicas tradicionais do Karate. A inadequação da arte ao público almejado fizeram dos títulos verdadeiros fracassos de venda, amenizados apenas pelo *merchandising* da própria “marca” no caso de *Karate Kid*.

Pudemos ver como os Jogos Digitais mostram um aspecto relevante para a compreensão do próprio fenômeno multicultural que é o Karate. O que vemos nos dias atuais é um Karate de múltiplas faces, com organizações como a WUKO promovendo formas de competição mais semelhantes ao modelo antigo e a WKF com uma proposta que se aproxima do que é esperado pelo COI. Vale destacar o trabalho do *Sensei* Tommy Morris, coordenador de arbitragem que vem trabalhando de forma incansável para que o Karate se torne uma modalidade atraente ao grande público e diversas organizações (tais como a *Shōtōkai*) que preferem não participar do “mundo das competições”, apoiados em razões históricas e de princípios totalmente reconhecíveis e não menos importantes. Não podemos esquecer, também, da representação do *karate-ka* Lyoto Machida (o chamado „Ryu do UFC”), o brasileiro que vem despertando o interesse de um segmento do público que vinha desacreditado do Karate: os espectadores e simpatizantes das lutas de “vale-tudo”.

O que não pode ser esquecido é que não há nada mais natural do que essa realidade que acabou resultando no *Karate-Dō* deste início de milênio. O processo de construção da própria sociedade humana aponta para possibilidades de vermos os diversos fenômenos, dentre os quais as práticas esportivas ou atividades físicas não estão excluídas, percebendo as inúmeras relações caóticas nos diversos segmentos da cultura. Neste aspecto, ainda podemos ver que o Karate é tema de

outros meios e mídias, como o cinema, a televisão, revistas em quadrinhos, desenhos animados, livros, contos, caminhos de autoconhecimento e desenvolvimento pessoal (ou espiritual), do esporte e até dos Jogos Digitais. Todos influenciando de alguma forma em cada uma das diferentes manifestações. Ao invés de nos preocuparmos em brigar por qual “Karate é o certo” chegou a hora de entendermos e admirarmos esse fenômeno riquíssimo cultural e socialmente que é a nossa arte.

Ao passo que o Karate influenciou inúmeras equipes de desenvolvimento que produziram um grande número de Jogos Digitais com a temática das lutas, como apresentado neste estudo, ainda é necessário aprofundar as pesquisas e reflexões da influência dessas e outras mídias na construção da imagem do Karate no pensamento do grande público. Em muitos casos, o efeito midiático não é aproveitado pelos profissionais que trabalham com esta arte marcial, o que lhes poderia oportunizar maiores rendimentos, adesão do público (em especial das crianças) e motivação para as práticas.

Atualmente, por falta de uma estratégia eficiente de como aproveitar essa abertura e divulgação indireta da mídia, os profissionais deixam de se beneficiar desse aspecto. Fica, portanto, a sugestão de que o campo de estudos sobre Mídia e Educação Física, em especial os estudos sobre Mídia e Karate, sejam aprofundados, pois há possibilidade de se colher bons frutos dessa relação quase inexplorada. Algumas modalidades como o *Wǔ-shù* (conhecido vulgarmente por *Kung-Fu* no ocidente), se beneficiam enormemente dessa divulgação na mídia, com filmes de Bruce Lee e mais recentemente de Jackie Chan, Jet Li e outros que, sem o apelo de Esporte Olímpico fazem aumentar os alunos das academias a cada novo lançamento do cinema ou das locadoras. A mesma receita vem sendo seguida por outra arte modalidade de luta oriental, o *Muay Thai*, com os filmes de Tony Jaa. Por que não aproveitamos o mesmo aspecto para divulgar o Karate? Se no cinema não há tantos lançamentos relacionados ao “Caminho das Mãos Vazias” o mesmo não ocorre nos Jogos Digitais ou nos Desenhos Animados.

Entender as relações de gênero com as representações que circulam nos Jogos Digitais que tem como temática o *Karate-Dō* acabou se transformando num ganho secundário do estudo, ao passo que surgiu da prospecção dos dados. Percebemos como é importante entender a caminhada histórica da mulher para a execução de um projeto midiático dessa natureza, pois seus efeitos podem criar

representações sociais que ficam incutidas no pensamento dos consumidores. Tais pensamentos podem acabar por reforçar idéias ortodoxas e até medievais, como o caso da “mulher frágil” que deve sempre ser salva, de uma mulher que na sociedade atual precisa do devido reconhecimento.

No caso dos Jogos Digitais, as reflexões acerca dos processos de criação e circulação de representações são ainda mais importantes, pois são mídias que afetam diretamente o pensamento das crianças e jovens. Isso nos remete ao fato de que são esses jovens consumidores que construirão as relações sociais no futuro próximo, moldando a sociedade humana ao reflexo de seu próprio eu e da relação com o outro. Ao mesmo tempo em que, nos Jogos Digitais analisados percebemos representações impecáveis de elementos religiosos, técnico-marciais, e outros, percebemos a negligência, em muitos momentos, ao respeito da figura da mulher. Isso é evidenciado principalmente pela representação das personagens que seguem um mesmo padrão: o da mulher idealizada dotada de grande beleza sensual. A reflexão aqui iniciada toca principalmente aos professores de Educação Física, esportistas e desenvolvedores de Jogos Digitais, mas pode ser estendida a outros profissionais. Ter atenção às características e valores atribuídos nas mídias, à figura feminina, é uma tarefa transdisciplinar e atual.

A presença de um profissional capaz de detectar e construir os elementos culturais, junto à equipe de concepção, apresenta-se como um elemento de grande valor. Com a evolução cada vez maior dos aspectos técnicos relativos ao desenvolvimento dos gráficos dos jogos, onde as imagens chegaram a se aproximar de vídeos reais, tal era sua qualidade técnica, o desenvolvimento de jogos „com conteúdo’ ainda parece atrair mais o público. Isso tanto é verdade que observamos dois aspectos importantes nos últimos dois anos, primeiro o crescente e desenfreado aumento de jogadores de *Super Mario Flash* e similares. Jogos que em nada se parecem com as modernas alegorias gráficas do mundo dos Jogos Digitais, mas que grudam milhares na frente dos computadores.

Outro aspecto relevante é o „recuo’ diante da idéia de criar gráficos excepcionalmente reais por algumas empresas. Dentre estas, citamos a Capcom, que decidiu conceber o novíssimo *Street Fighter IV* com *Cartoon Render*, uma técnica que assemelha os gráficos em 3D ao desenho animado e, mais ainda, uma versão especial que faz as imagens parecerem feitas com o mesmo pincel tradicional usado no *Shodō* (a arte da caligrafia japonesa). Deveras, me incluo no

meio de toda essa turma que gosta de *Super Mario*, *Sonic* e *Street Fighter* em 2D, com sua visão lateral, talvez seja saudosismo, mas a verdade é que não abro mão daquelas imagens paradisíacas que aos meus 12 ou 13 anos me faziam sonhar: *ah, e se desse pra ir voando até aquelas montanhas (do cenário de fundo)*! Queremos mais cultura e menos *bits*. Somos humanos, afinal...

REFERÊNCIAS

ADELMAN, M. **Mulheres no Esporte**: Corporalidades e Subjetividades. Movimento. Porto Alegre: Editora da UFRGS, jan.-abr. 2006. v.12, n. 01, p. 11-29.

ADELMAN, M. **Mulheres atletas**: re-significações da corporalidade feminina. Estudos Feministas. Florianópolis: jul.-dez. 2003. v.11, n.2. 360p.

AGUIAR, J. **Karatê Shito-ryu**: os grandes mestres, os katas, entrevistas. São Paulo: Geográfica Editora, 2008.

ALMEIDA FILHO, O. **As técnicas da comunicação e as regras do jogo - simbólico x diabólico**. Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: INTERCOM, 2005.

ALVES, L. R. G. **Jogos eletrônicos e violência**: desvendando o imaginário dos screenagers. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade. Salvador: FAEEBA, jul./dez. 2002. v.11, n.18.

ALVES, M. C. **Metodologia de Pesquisa**. São Paulo: Campus, 2006.

ANDRADE, F.; ANDRADE, G.; LEITÃO, A.; FURTADO, A.; RAMALHO, G. **Knock'em**: Um Estudo de Caso de Processamento Gráfico e Inteligência Artificial para Jogos de Luta. II Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2003.

ANDREATTA, D. A. C. **Manabu no Karate-Do**. Disponível em: <manabunokaratedo.esporteblog.com.br/>. Acesso em 07 jul. 2009.

ANTUNES, P. C. **As Imagens do Corpo Feminino Refletidas nos Espelhos das Mídias**. Revista Motrivivência – Educação Física e Mídia II. Florianópolis: UFSC, Mar. 2002. n.18

ARRUDA, Â. **Teoria das representações sociais e teorias de gênero**. Caderno de Pesquisa. N° 117. São Paulo. Nov. 2002

ASSIS, D.; MATIAS, A. **Próxima Jogada**. Reportagem publicada no jornal „Folha de São Paulo” de 12 jan. 2004.

AUGUSTO, J. **Koryu e Gendai Budo**: Reflexão. Portal da Sociedade Brasileira de Bugei. Disponível em: <<http://www.bugei.com.br/ensaios/>>. Acesso em: 15 mai. 2009,

AXTELL, R. **The Rise of Computationally Enabled Economics**: Introduction to the Special Issue of the Eastern Economic Journal on Agent-Based Modeling. Eastern Economic Journal, 2008, n.34.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BONVENTI JR, W.; COSTA, A. H. R. **Classificação de Pixels de Imagens Coloridas Digitais por Lógica Nebulosa**. Disponível em: <www.lti.pcs.usp.br/Pergamus/pubs/BonventiCosta00b-WORKCOMP>. 2008. p. 1-6.

BRAH, A. **Diferença, diversidade, diferenciação**. Cadernos Pagu. S/L: jan.-jun. 2006. n. 26, p. 329-376.

BURKE, P. **O que é História Cultural**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

CAMPOS, F. R. G. **O Espaço de Representação do Futebol**: uma apreensão do Futebol como um elemento sociocultural e espacial. Revista RA'E GA. Curitiba: Editora da UFPR, 2006. n.11, p.35-49.

CAMPS, H.; CEREZO, S. **Estudio técnico comparado de los Katas de Karate**. Barcelona: Editorial Alas, 2005.

CAROLLO, A. **Picodinâmica das Cores**. Porto Alegre: Águila Publicidade e Propaganda, 1993.

CBK, Confederação Brasileira de Karate. **História do Karate**. Portal da Confederação Brasileira de Karate. Disponível em: <www.karatedobrasil.org.br>. Acesso em: 13 mai. 2009.

CBK, Confederação Brasileira de Karate. **Biografia de Yoshihide Shinzato**. Revista Digital Karate-Do On-line. Disponível em: <www.karateonline.com.br>. Acesso em: 08 fev. 2007.

CHAMBERS, J.; DUFF, B. **Human Weapon: Karate**. History Channel. AETN, 2008.1 DVD-Rom.

CHARTIER, R. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DIFEL; Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

CLUA, E. W. G.; BITTENCOURT, J. R. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Anais do XXV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. São Leopoldo: UNISINOS, jul. 2005.

COSTA, A. Q. **Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas: Autores Associados, jan. 2006. v.27, n.2

DACOSTA, L. (Org.). **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005

EGAMI, S. **The Heart of Karate-Do**. Tóquio: Kodansha Intenational, 2000.

FERES NETO, A. **Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual**. Revista Digital EFDeportes. Buenos Aires, set. 2005. n. 88.

FERRETTI, M. A. C.; KNIJNIK, J. D. **Mulheres podem praticar lutas?** Um estudo sobre as representações sociais de lutadoras universitárias. Movimento: Porto Alegre: Editora da UFRGS, jan.-abr. 2007. v.13, n. 01, p. 57-80.

FROSI, T. O. **Portal Karate Science**. Disponível em: <karatescience.esporteblog.com.br>. Acesso em: 04 jun. 2009.

FROSI, Tiago Oviedo; OLIVEIRA, Gabriel Bezerra de; TODT, Nelson Schneider. **Budô e Olimpismo: a confluência de símbolos do oriente e do ocidente na busca de valores para a sociedade moderna**. Revista Corpo em Movimento. Canoas: Ed. ULBRA, 2008. v.6, n.1.

FUNAKOSHI, G. **Karatê-Do: Meu Modo de Vida**. São Paulo: Cultrix, 2000.

_____. **Karatê-Do Nyumon: Texto Introdutório do Mestre**. São Paulo: Cultrix, 1999.

_____. **Karatê-Do Kyohan: The Master Text**. Tóquio: Kodansha International, 1973.

GAMA, D. R. N. **Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais: considerações epistemológicas**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas: Autores Associados, 2005. V.26, n.2.

GARRIDO, S. L.; BEHAR, P. A.; SCHONWALD, S.; PAIM NETO, W. **Modelagem de um jogo/teste (jcp) para detecção de percepção e representação humanas através de um ambiente digital utilizando análise eletroencefalográfica**. Anais do Congresso Internacional de Qualidade em EAD. São Leopoldo: UNISINOS, jun. 2005.

GIL, A. C. **Metodologia de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOSUEN, L. **Jogos e Prazeres: uma pesquisa em infocentros de São Paulo**. Dissertação de Mestrado em Artes Plásticas. São Paulo: USP, 2007.

GOULART, J. **Portal Judô Fórum**. Disponível em: <<http://judoforum.com/blog/joseverson/>>. Acesso em 15 jul 2009.

GREGOLIN, M. **O jogo eletrônico vai ao cinema: o Machinima**. Anais do IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador: UFBA, mar. 2008.

GONELLA, R. **Do: Viaggio Attraverso il Karate alla Ricerca dell'antico To-De**. S/L, 2003.

HIGAONNA, M. **Traditional Karatedo Okinawa Goju-Ryu: Performances of the Kata**. Tóquio: Minamoto Researchs/Japan Publications, 1986. V.2.

JAEGER, W. W. **Paidéia: A Formação do Homem Grego**. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 2003.

JKF, Japan Karate-do Federation. **Karate-Do Kata Kyohan Shitei Kata**: Kata Model for Teaching. Tóquio: Japan Karate-do Federation, 2008.

JOVCHELOVTI, S. **Representações Sociais e Esfera Pública: A construção simbólica dos espaços públicos no Brasil**. Vozes, Petrópolis, 2000.

KIRNER, C.; TORI, R. (Eds.) **Realidade Virtual**: conceitos e tendências. Livro do Pré-Simpósio - VII Symposium on Virtual Reality. São Paulo: Mania de Livro, 2004.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2004.

LORENZEN, M.; FREDERIKSEN, L. **The management of projects and product experimentation**: examples from the music industry. European Management Review. EURAM Palgrave Macmillan, 2005. n.2.

LOWE, B. **Mas Oyama's Karate**: Cómo se enseña en El Japón. Buenos Aires: Editorial Glem S.A., 1967.

MAGNANI, L. H. **Cotidianos em Jogo**: análise de Jogos Digitais sob uma perspectiva crítica. Revista CROP – Programa de Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês. São Paulo: USP, dez. 2007.

MAGNO, A.; BARBOSA, S. **O futebol e a sociedade global**: uma reavaliação da identidade sociocultural brasileira. Sociedade e Cultura, V. 10, N. 2, JUL./DEZ. 2007, P. 173-186.

MANN, R.; MARTINS, E.; MATSUZAKA, L. **Mangá**: Curso Completo. São Paulo: Escala, 2001. n.1.

MARIN, E. C. **Entretenimento**: uma mercadoria com valor em alta. Revista Movimento. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. V. 15, n.2

MAROLI, H. E. **Contenidos culturales y psicológicos de la Kata de Karate**. Revista Digital EFDeportes. Buenos Aires: mai de 2004, n.72.

MORIN, E. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MAZZOTTI, A. J. A. **Representações Sociais**: aspectos teóricos e aplicações à Educação. Revista Em Aberto. Brasília: jan./mar 1994. n.61.

MESSA, M. R. **Os Estudos Feministas de Mídia**: uma trajetória anglo-americana. Cartografias, *website* vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2006. Disponível em: <tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=383>.

MOSCOVICI, S. **Representações Sociais**: investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2009.

NAKAMURA, R.; CUZZIOL, M.; BERNARDES, J.; JACOBBER, E. C.; BIANCHINI, R.; TORI, R. **Jogos Eletrônicos e Realidade Virtual**. In **Realidade virtual: conceito e tendências**. KIMER, Claudio; TORI, Romero (editores). São Paulo: Editora Mania de Livro, 2004.

NAKAYAMA, M. **Karatê Dinâmico**. São Paulo: Editora Cultrix, 2004.

NAKAYAMA, M. **O Melhor do Karatê: Visão Abrangente - Práticas**. São Paulo: Cultrix, 2000. v.1.

NAKAZATO, J.; OSHIRO, N.; MIYAGI, T.; TUHA, K.; KOHAGURA, Y.; HIGAONNA, M.; TAIRA, .; SAKUMOTO, T. **Karatê de Okinawa e Artes marciais com Armas**. Disponível em: <www.wonder-okinawa.jp/023/eng>. Acesso em: 20 jun. 2005.

NAPOLITANO, Marcos. *A história depois do papel*. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). Fontes Históricas. São Paulo: Contexto, 2008.

NEGROPONTE, N. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NICHOLS, D.; FARRAND, T.; ROWLEY, T.; AVERY, M. **Brands and gaming: The computer gaming phenomenon and its impact on brands and businesses**. Journal of Brand Management. Palgrave Macmillan, 2007, n.14.

OLIVEIRA, E. F.; MILLEN NETO, A.; JORDÃO, T. **Karatê**. In DACOSTA, L. (Org.). **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

OKINAWA, A Prefeitura. **Wonder Okinawa**. Disponível em: <www.wonder-okinawa.jp/>. Acesso em: 04 mar. 2009.

OSÓRIO, F.; ASSUMPÇÃO, S. **Projeto de Game Design**. Disciplina: Projeto de Jogos 3D/RAD. Curso de Graduação Tecnológica em Jogos e Entretenimento Digital. Unisinos, 2009.

OSWALD, J.; VARGAS, V. **Análise de Jogos Digitais: Um começo**. FEEVALE. Disponível em: <www.programadoresdejogos.com/trab_academicos/Analise_de_Jogos_Digitais.pdf>. Acesso em 12 mar. 2009.

OYAMA, M. **Mas Oyama's Essential Karate**. Nova Iorque: Sterling Publishing, 1980.

PAIVA, C. C. **Quem ama não mata... ou mata? Identidades da mulher na mídia: Família, Trabalho e Sexualidade**. In As aparições do deus Dionísio na Idade Mídia. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Disponível em: < www.bocc.ubi.pt/pag/cardoso-claudio-identidades-mulher.pdf>. Acesso em 11 set. 2009.

PARANHOS, W. **Nuvens Cristalinas em Luar de Prata**. Porto Alegre: FEEU, 1994.

PESAVENTO, S. **História & História Cultural**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

PEREIRA, V. A. **Entre games e folgações**: apontamentos de uma antropóloga na lan house. *Etnográfica*. nov. 2007. n. 11.

PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. Á. A. **Um Mapa dos Jogos Digitais**. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal: INTERCOM, set. 2008.

PINHEIRO, C. M. P. **A história da utilização dos games como mídia**. Anais do 4º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho. São Luis: Rede Alcar, 2006. P.1-14.

PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.

PIRES, G. L. **A Educação Física e o discurso midiático**: abordagem critico-emancipatória em pesquisa-ação no ensino de graduação. Subsídios para a saúde? 2000. Tese (Doutorado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Física. Campinas, 2001.

PFLÜGER, A. **25 Shotokan Kata**. Wiesbaden: Falken, 1997.

RADKE, K. W. **Porque eles jogam tanto?** Entrevista para reportagem do jornal Zero Hora. Reportagem publicada no jornal Zero Hora. Caderno Meu Filho. Publicado em 06 jul. 2009.

RATTI, O.; WESTBROOK, A. **Segredos dos Samurais**: As Artes Marciais do Japão Feudal. São Paulo: Madras, 2006.

REID, H.; CROUCHER, M. **O caminho do guerreiro**: o paradoxo das artes marciais. São Paulo: Cultrix, 2004.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOILLI, F. R. **Jogos eletrônicos e a busca pela excitação**. Revista Movimento. Porto Alegre: Editora da UFRGS, set/dez 2008.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOILLI, F. R.. **Lazer à Laser**: os jogos eletrônicos no século XXI. Anais do VIII Seminário O Lazer em Debate. Rio de Janeiro: Grupo de Pesquisa Anima/Programa de Pós-Graduação em História Comparada, 2007.

RIBEIRO, L. O. M.; TIMM, M. I.; ZARO, M. A. **Modificações em Jogos Digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia**. *Novas Tecnologias na Educação*. Ano 4, Nº 1, Julho, 2006.

ROCHA, E. **A mulher, o corpo e o silêncio**: a identidade feminina nos anúncios publicitários. *Alceu*. S/L: jul.-dez. 2001. v.2, n.3, p. 15 a 39.

ROSADO, J. R. **História do jogo e o game na aprendizagem**. II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: construindo novas trilhas. Salvador: UNEB, Set. 2006.

ROSS, T. **Choki Motobu**: through the myth...to the man. Portal Fighting Arts. Disponível em: <<http://www.fightingarts.com/>>. Acesso em: 15 mai. 2009,

RYUSAKU, T.; BERRY, W. M. T.; KEENE, D. **Sources of Japanese Tradition**. Columbia University Press. Nova Iorque, 1964.

SAMARÃO, L. **O espetáculo da publicidade**: a representação do corpo feminino na mídia. Contemporânea (8), jan. 2007.

SANTOS, L. V. V. **A nacionalidade em jogo**: a representação de Brasil em *Street Fighter II*. II ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador: UFBA, mai. 2006.

SARTI, C. A. **O feminismo brasileiro desde os anos 1970**: revisitando uma trajetória. Estudos Feministas. Florianópolis: mai.-ago. 2004. v.12, n.2, 264p.

SHINJYO, K.; SENAHA, S.; ONAGA, Y. **Three Major Schools of Okinawa Karate**. Lake Forest, CA: YOE Incorporated, 2004. 2 DVD.

SHINZATO, Y.; BUENO, F. A. **Kobu-Do**: as armas antigas de Okinawa. São Paulo: Editora On-line, 2007.

SILVA, C. E. M. **Criar e jogar**: resgate da cultura nas experiências digitais interativas. E-tec. Belo Horizonte: nov. 2008, v.1, n.1.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis: UFSC, 2001.

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. **Educação Física Escolar**: Um Olhar Sobre os Jogos Eletrônicos. Anais do XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. Recife: CBCE, 2007.

SIMÕES, A. S.; COSTA, A. H. R. **Classificação de Cores por Redes Neurais Artificiais**: Um Estudo do Uso de Diferentes Sistemas de Representação de Cores no Futebol de Robôs Móveis Autônomos. Manual Técnico. São Paulo. EPUSP, 2008.

SPINK, M. J. P. **O Conceito de Representação Social na Abordagem Psicossocial**. Caderno de Saúde Pública. Rio de Janeiro: jul/set, 1993. V.9, n.3, p.300-308.

STEVENS, J. **Três Mestres do Budô**: Kano, Funakoshi, Ueshiba. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.

STEVENS, J. (Org.). **Segredos do Budô**. São Paulo: Editora Cultrix, 2001.

SWAIN, T. N. **Feminismo e Representações Sociais**: A Invenção das Mulheres nas Revistas "Femininas". História: Questões & Debates. Curitiba: Editora da UFPR, 2001. n. 34, p.11-44.

TAVARES, R. **Fundamentos de game design para educadores**. I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: construindo novas trilhas. Salvador: UNEB, out. 2005.

TAZAWA, Y. **História Cultural do Japão: Uma Perspectiva**. São Paulo: Ministério dos Negócios Estrangeiros, 1980.

TEIXEIRA, L. F. **Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa**. Observatorio (OBS*) Journal, 2008, n.4.

TOGUCHI, S. **Okinawan Goju-ryu: Fundamentals of Shorei-kan Karate**. Burbank: Ohara Publications, 1976.

VALENTIN, R. B.; COELHO, M. **Os sentidos das escolinhas de futebol**. Formação profissional em Educação Física e a institucionalização pedagógica do processo civilizador. IX Simpósio Internacional Processo Civilizador. Pontas Grossa. P. 1-13, 2004.

VALENTIN, R. B.; CAVICHIOILLI, F. R. **Futebol, escape e mimesis: um estudo sobre representações sociais**. Revista Movimento. Porto Alegre, v. 13, n. 03, p. 65-89, setembro/dezembro de 2007.

VEJA, Revista. **Acervo Digital da Revista Veja – 40 anos**. Disponível em: <<http://acervoveja.digitalpages.com.br/>>. Acesso em 14 abr 2009.

VELOSO, A. **Concepção e Desenvolvimento de Jogos Digitais: estudo comparativo das preferências das crianças**. Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), set. 2007. p.2176-2190.

WKF, World Karate Federation. **Portal da World Karate Federation**. Disponível em: <<http://www.karateworld.org/>>. Acesso em 26 nov. 2007,

XAVIER, G. **Jogos eletrônicos como sistemas simbólicos**. Teses Abertas. Rio de Janeiro: PUC - Rio, s/d.

YAGAMI, F. A. **Portal The Fighters Generation**. Disponível em: <<http://www.fightersgeneration.com/characters.html>>. Acesso em 26 set. 2008.

ZAGALO, N.; GOUVEIA, P. **Uma Abordagem Interdisciplinar do Entretenimento Digital**. Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), set. 2007.

ZYLBERBERG, T. P. **A Internet como uma Possibilidade do Mundo da (In)Formação sobre a Cultura Corporal**. Revista Motrivivência – Educação Física e Mídia. Florianópolis: UFSC, set. 2001.

Portal Fighting Street. Disponível em: <<http://fightingstreet.com>>. Acesso em 06 jul. 2009.

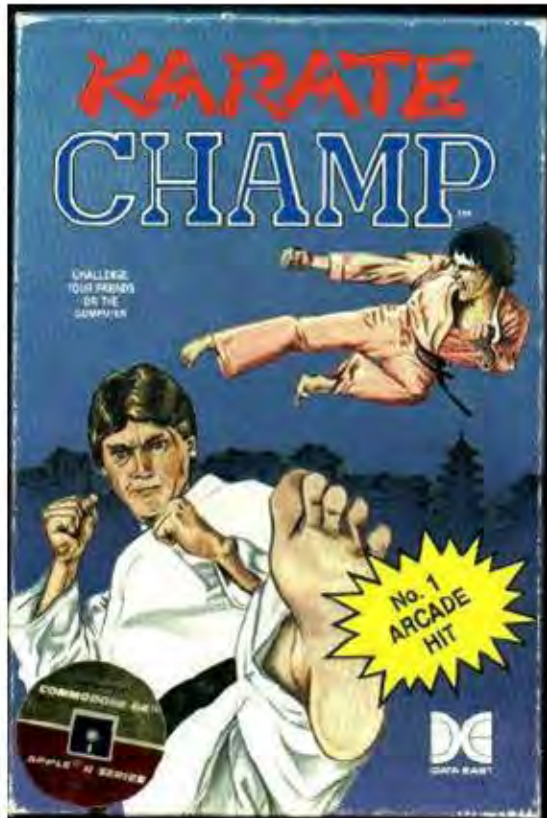
Portal da Capcom Entertainment. Disponível em: <<http://www.capcom.com>>. Acesso em 20 set. 2008.

Portal da Namco-Bandai Entertainment. Disponível em: <<http://www.namcobandaigames.com>>. Acesso em 22 set. 2008.

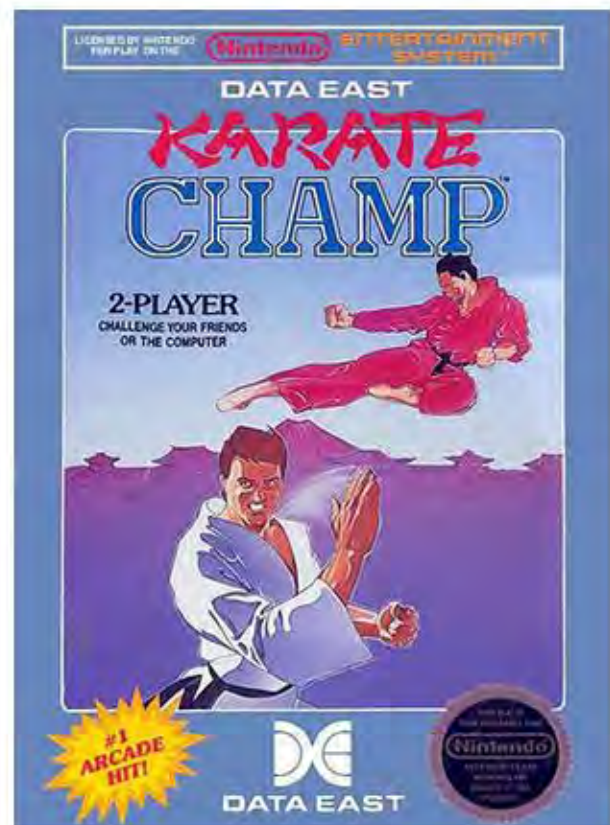
Portal da SNK Playmore Corporation. Disponível em: <<http://www.snkplaymoreusa.com>>. Acesso em 25 set. 2008.

ANEXOS

Karate Champ



Lançado em 1986, Karate Champ foi o primeiro jogo de luta um-contra-um da história. O gameplay era simples e a jogabilidade acessível. Os personagens, vestidos de karate-gi se enfrentavam obtendo pontos a cada ataque bem sucedido. Foi um jogo que rompeu com os modelos clássicos de combate alienígena e pong.

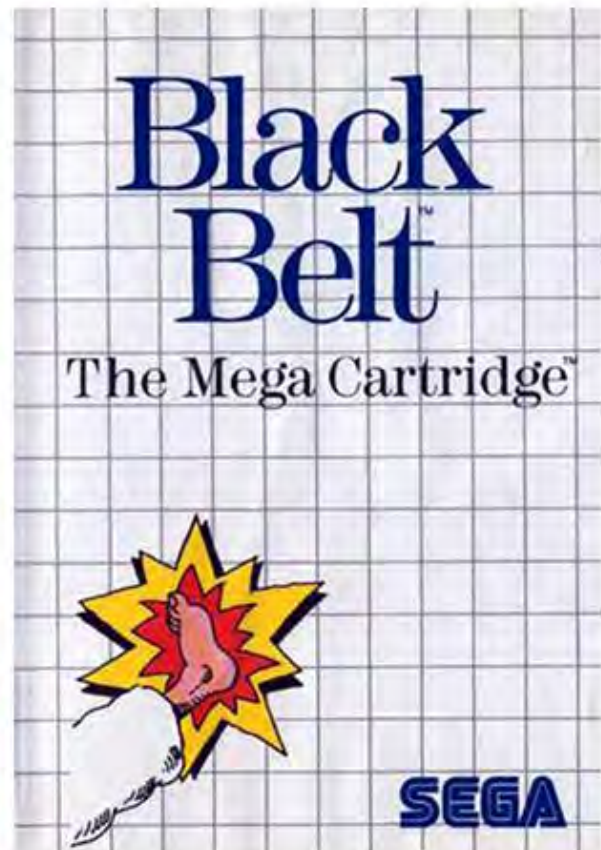


Karate Champ, Data East, 1986, dois jogadores.

Black Belt



Lançado em 1986, Black Belt conta com a história de Riki em sua luta para resgatar a amada do perigo. Ao final de cada nível, precisa duelar com o chefe da fase, quando o jogo vira um 'Street Fighter arcaico', com voadoras, socos e chutes. Black Belt é um *mod* de Hokuto no Ken/ Fist of The North Star, jogo japonês que teve também versão em desenho animado.



Black Belt, Sega, 1986, jogador solo.

Street Fighter



Street Fighter, lançado em 1987, iniciou a saga de uma das séries mais bem sucedidas do gênero. O título ainda carecia de opções de jogabilidade e o único personagem controlável era Ryu. A história era baseada no lendário confronto entre Soen e Reiba.



Street Fighter, Capcom, 1987, jogador solo.

The Karate Kid



Lançado em 1987, The Karate Kid tenta reproduzir a saga de Mr Miyagi e Daniel-san nos consoles. Apesar do apelo proporcionado pela cinessérie, o jogo não agradou aos fãs, que como golpe só tinham a opção de um tipo de chute e que encontravam nas fases obstáculos quase intransponíveis. Jogo que misturava o estilo luta e plataforma, não teve outras versões.

LIFE LEVEL BONUS CHARACTERS:



The Karate Kid, Nintendo, 1987, jogador solo.

Street Fighter II



Lançado em 1991, Street Fighter II iniciou uma nova fase no mundo dos jogos de luta, com recursos nunca antes vistos e explorando de forma muito mais eficiente o hardware dos consoles, o que foi um grande diferencial na época. O enredo foi uma continuação da história do primeiro título da série, agora com a introdução de Vega e seus comparsas.



Street Fighter II, Capcom, 1991, dois jogadores.

Art of Fighting



Lançado em 1992, foi criado pela SNK para opor-se abertamente e concorrer com os jogos da série Street Fighter. Reunia agora diversos personagens em torno da trama onde Ryo e Robert lutavam para salvar Yuri, a irmã de Ryo, que fora seqüestrada por Mr. Karate (o pai deles, Takuma, disfarçado). Takuma fora chantageado e obrigado a lutar com o próprio filho pelo vilão Mr. Big.



Art of Fighting, SNK, 1992, dois jogadores.

SF II – Champion Edition



Street Fighter II – Champion Edition foi lançado em 1992 com novos implementos em relação a primeira versão do jogo. O enredo seguia o mesmo e as novidades ficaram por conta da melhoria da jogabilidade.



STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION

Street Fighter II – Champion Edition, Capcom, 1992, dois jogadores.

Street Fighter II Turbo



O principal diferencial de Street Fighter II Turbo, lançado em 1992 pela Capcom, foi um recurso que permitia ao jogador mudar a velocidade do movimento dos personagens (velocidade normal, ou a mais acelerada - turbo), aumentando a dificuldade e realismo das lutas, exigindo mais reflexos e ações rápidas nas contendas digitais.



Street Fighter II Turbo, Capcom, 1992, dois jogadores.

Super Street Fighter II



Super Street Fighter II, lançado em 1993 trouxe algumas diferenças interessantes das primeiras versões, com novos cenários e 4 novos personagens para a trama: Fei Long, Cammy, T.Hawk e Dee Jay. Os heróis continuaram sendo os karate-ka Ryu e Ken e os vilões continuavam sendo os guerreiros da Shadaloo liderados por Vega.



A New Challenge Awaits!

For two years, they have reigned supreme... Twelve of the most gifted fighters from across the world have battled each other in the World Warrior Tournament. But the time has come for them to step aside - Now is the time of the New Challengers!

Cammy, Dee Jay, T. Hawk and Fei Long have earned the right to enter the World Warrior Tournament. Each of them possesses a lethal combination of martial arts skills that they believe can destroy M. Bison. But can they survive the original Street Fighters and their new abilities? Only the true Street Fighters among you will find out!

- ✦ Features 4 All new characters plus new moves and animations for the original Street Fighters!
- ✦ Includes hot new modes including Group Battle, Tournament Battle and the Time Challenge.
- ✦ For 1 or 2 Player simultaneous play.
- ✦ 12 Megs. The Largest Super NES game ever!

CAPCOM
CAPCOM U.S.A., Inc.
271 Columbia Parkway
Irvine, California 92618

FOR SALE AND USE IN THE USA, CANADA AND MEXICO ONLY.

MADE IN JAPAN.
SUPER STREET FIGHTER II is a trademark of CAPCOM. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. NINTENDO, SUPER NINTENDO, and SUPER NINTENDO POWER are trademarks of NINTENDO. © 1993 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Super Street Fighter II, Capcom, 1993, dois jogadores.

Art of Fighting 2



Art of Fighting 2 foi lançado em 1994 com uma nova proposta de arte. Os personagens foram reduzidos e recoloridos, além de haver uma concepção de coloração mais harmoniosa em relação ao primeiro título da série. No enredo, a luta contra o grupo de Mr. Big prosseguia, enquanto que agora se juntava ao grupo a irmã de Ryo, Yuri, também treinada no Karate.



Art of Fighting 2, SNK, 1994, dois jogadores.

Osu! Karate Bu



Karate Bu, apesar de ter atingido um impacto muito pequeno no mercado internacional, fez algum sucesso no Japão. Além do videogame foi produzida também uma série de animação do título. Diferente dos jogos das séries Street Fighter e Arto of Fighting, pecou no aspecto de mostrar elementos culturais e técnicos do Karate na construção de seus gráficos.



Osu! Karate Bu, Culture Brain, 1994, dois jogadores.

Super SF II Turbo



Com os mesmos recursos de Super Street Fighter II, a versão turbo, além de alguns implementos gráficos de cenário, trazia um novo personagem e um novo enredo. Entrava em cena Gouki, o pai de Ryu, usuário do Setsu no Hadou (Camiho da Destruição das Trevas), que agora era o grande vilão história. A história passada em SSF II Turbo era o início do fim da saga de Ryu e Ken.

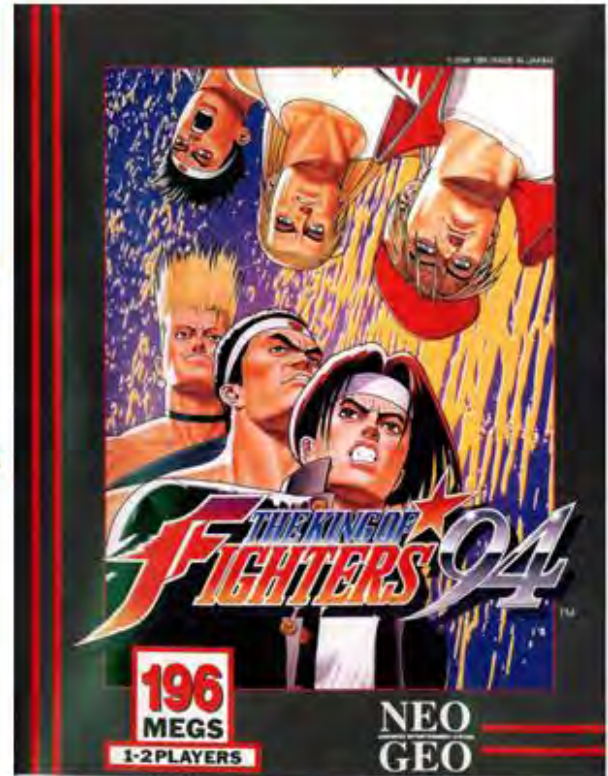


Super Street fighter II Turbo, Capcom, 1994, dois jogadores.

The King of Fighters 94



The King of Fighters foi um jogo lançado pela SNK em 1994 para competir com os lucrativos jogos de sucesso da Capcom do gênero de luta. Trazia novidades como a luta em equipes e reunia os personagens das séries Fatal Fury e Art of Fighting.



The King of Fighters 94, SNK, 1994, dois jogadores.

Street Fighter Alpha

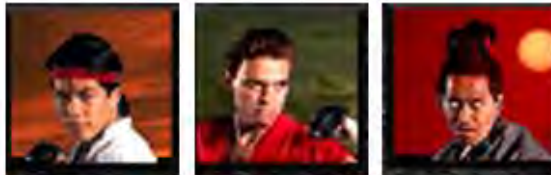


Em 1995, foi lançado no Japão o jogo Street Fighter Zero. A versão americana foi rebatizada para Street Fighter Alpha e o título vinha com o enredo que tinha como objetivo contar fatos acontecidos antes dos eventos relacionados a Street Fighter II. Em SF Alpha Ryu e Ken são representados com as mesmas características do 1º SF e vários dos personagens antigos também retornam.



Street Fighter Alpha, Capcom, 1995, dois jogadores.

Street Fighter The Movie



Também em 1995, aproveitando a onda de Street Fighter The Movie, um jogo de mesmo nome e com personagens criados a partir dos atores do filme, foi lançado para consoles e arcades. Infelizmente, como no filme, Ryu e Ken são relegados a personagens de segundo escalão. Asurpresa é a aparição de Gouki que não havia estado no filme.



Street Fighter The Movie, Capcom, 1995, dois jogadores.

The King of Fighters 95



A partir de KOF 95, a série passaria a explorar, no enredo, o confronto entre Yori Yagami e outros personagens próprios, deixando a disputa entre os lutadores de Fata Fury e King of Fighters como ponto secundário da trama. Nas disputas de equipes (que eram o ponto alto da história), Yuri monta um novo time com Mai Shiranui e King para disputar o torneio.



The King of Fighters 95, SNK, 1995, dois jogadores.

AOF 3 - The Path of the Warrior



Art of Fighting 3 - The Path of the Warrior, foi lançado em 1996 e foi o último título da série. A partir daqui, a história de Ryo, Takuma e os outros estaria inteiramente ligada ao The King of Fighters, onde continuaram a participar. Apesar dos gráficos mais elaborados, Art of Fighting já não tinha forças para bater o rival Street Fighter da Capcom.



Art of Fighting 3 - The Path of the Warrior, SNK, 1996, dois jogadores.

Street Fighter Alpha 2



Seguindo a idéia de seu antecessor, SF Alpha 2 traz de volta vários personagens que participaram do primeiro Street Fighter. Com a implementação de novas técnicas e agora com 18 personagens o jogo estava mais atraente para os jogadores, tanto pelos gráficos quanto pela jogabilidade. Na capa o confronto entre os karatekas Ryu e Gouki, a própria disputa entre o bem e o mal.



Street Fighter Alpha 2, Capcom, 1996, dois jogadores.

Super Puzzle Fighter II Turbo



SPF II Turbo era uma mistura de dois tipos de jogos que na época faziam grande sucesso: Tetris e Luta um-contra-um. Há disposição para o jogador estavam personagens dos jogos Street Fighter e Darkstalkers, que executavam os movimentos de luta no centro da tela conforme o jogador atingia os objetivos em sua coluna de Tetris que aparecia nas laterais da tela.



Super Puzzle Fighter II Turbo, Capcom, 1996, dois jogadores.

The King of Fighters 96



Em KOF 96, há uma nova formação no time dos karatekas. Com a saída de Takuma, Yuri entra para o time de seu irmão, Ryo, e abandona o time das meninas que também conta com uma nova formação para a disputa do torneio. A exemplo de outros jogos da mesma época, várias implementações gráfica melhoraram em muito a aparência do título.



The King of Fighters 96, SNK, 1996, dois jogadores.

X-men vs Street Fighter



O primeiro cross-over entre personagens da Capcom e da Marvel Comics, X-men vs Street Fighter seguiu o padrão de arte e a linha temporal para enredo de Street Fighter Alpha. Agora, os mutantes se uniam aos karatekas para conter a aliança firmada entre os vilões dos dois mundos. Apesar da boa jogabilidade, o ponto fraco do título eram os 'combos' especiais indefensáveis.



X-men vs Street Fighter, Capcom, 1996, dois jogadores.

Marvel SH vs Street Fighter



Neste cross-over, a concepção de arte ainda traz muitos elementos de SF Alpha, mas já busca se ligar aos elementos usados para a construção dos personagens em SF EX. O título consolidou a parceria entre Capcom e Marvel e trouxe como vilão um Gouki com implantes cibernéticos e poderes que lembravam o vilão Apocalypse, da Marvel Comics.



Marvel Super Heroes vs Street Fighter, Capcom, 1997, dois jogadores.

Pocket Fighter



A exemplo de Puzzle Fighter, Pocket Fighter é outro título da Capcom que traz os personagens das séries Street Fighter e Darkstalkers em estilo boneco, buscando atingir o público infantil. Desta vez, o jogo seguia os padrões clássicos de um jogo de luta um-contra-um e conduía a história de cada personagem com um desfecho cômico. Foi lançado em 1997, no mesmo período de SF EX.



PocketFighter, Capcom, 1997, dois jogadores.

Street Fighter III New Generation



Dando seqüência a história de Street Fighter, foi lançado em 1997 o primeiro título da série SF III, com a chamada 'New Generation'. Realmente, uma nova geração de personagens surgiria em SF III NG e, em especial o discípulo de Ken Masters, o brasileiro Sean Matsuda, que dava continuidade à 'linhagem' de karatekas no mundo das lutas criado pela Capcom.



SUPREME GRAPHICS

Breathtaking animation of delicate graphics! This masterpiece has one frame per 1/64 sec. at the maximum! Our new hardware CP-SYSTEM II enabled this miracle come true!

SUPER ARTS SELECT

Each SF III character has three different SUPER ARTS (super moves). After selecting the character, players can choose one from three SUPER ARTS. Some SUPER ARTS are enhanced version of their representative special moves, others strengthening their weak points.

PARRYING

Here is a new move, PARRYING. In the very moment of opponent's attack, a player can recoil from the attack, and get a chance to counterattack!



Street Fighter III - New Generation, Capcom, 1997, dois jogadores.

Street Fighter EX



Lançado em 1997, Street Fighter EX foi o primeiro título da série a usar o recurso de gráficos em 3D. Apesar da tecnologia superior em relação ao modelo anterior, de sprites em movimento, os novos gráficos ficaram devendo em naturalidade dos movimentos. Além de vários personagens clássicos, SF EX trouxe 12 novos lutadores ao enredo.



Street Fighter EX, Capcom, 1997, dois jogadores.

The King of Fighters 97



O ponto alto de The King of Fighters 97 continuava sendo a disputa de equipes do torneio KOF. A trama seguia com foco principal na disputa entre os grupos de Kyo Kusanagi e Yori Yagami. A turma do Art of Fighting aparecia mais uma vez sem Takuma Sakazaki. As implementações gráficas, mesmo que não tão drásticas, agradaram ao público que acompanhava a série.

拡張ラムカートリッジ対応ソフト ●お手持ち、または別売の拡張ラムカートリッジが必要です。

The Revenge of KROCK!!
 呪われた宿命にヒロイドを打て!!

大倉上かつてない前編で登場した1997年のKOF、フュアターズ
 だが、その行く手には、1800年前に封印されたはずの、その名の通り最強の
 登場キャラクター総数29人、KOFシリーズ最大の闘争の幕を開ける!!

拡張ラムカートリッジ対応品
 拡張ラムカートリッジ対応品
 ●このソフトは、拡張ラムカートリッジが必要です。拡張ラムカートリッジは、別売りの商品です。
 ●拡張ラムカートリッジは、拡張ラムカートリッジが必要です。拡張ラムカートリッジは、別売りの商品です。
 ●拡張ラムカートリッジは、拡張ラムカートリッジが必要です。拡張ラムカートリッジは、別売りの商品です。

株式会社エス・エヌ・ケイ
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
 電話 03(338)6994
 FAX 03(338)6994
 1997年12月12日

©SNK 1997 T-31250

NEO GEO disc



The King of Fighters 97, SNK, 1997, dois jogadores.

Fighting Layer



Lançado em 1998 para os arcades, Fighting Layer, jogo da Arika trouxe alguns personagens da série Street Fighter em parceria com a Capcom. Entre vários personagens exóticos, o não tão exótico e conhecido lutador de SF EX, Allen Snider, participou da composição do elenco para Fighting Layer. Diferente de SF EX, FL trouxe gráficos em 3D bem elaborados.



Fighting Layer, Arika, 1998, dois jogadores.

Street Fighter Alpha 3



Lançado em 1998, SF Alpha 3 foi o último dos jogos lançados para a série Alpha. Aqui finalmente acontecia a queda de Ryu para usar o Setsu no Hadou (Dark Hadou), o mesmo poder maligno utilizado por seu pai Gouki. Como nos contos orientais, a chave para a salvação de Ryu encontrava-se nele mesmo e a luta final com Gouki pode ocorrer finalmente.



Street fighter Alpha 3, Capcom, 1998, dois jogadores.

Marvel vs Capcom



Marvel vs Capom, lançado em 1998 foi um marcante cross-over entre os dois 'mundos'. Dos karatekas de Street Fighter restou Ryu e o estilo de arte pouco se alterou dos outros títulos onde Marvel e Capcom encontraram-se. Com o seguimento da linha temporal, Ryu agora aparecia com o hachimaki vermelho, aproximando esta história dos eventos ocorridos em Street Fighter II.



Marvel vs Capcom, Capcom, 1998, dois jogadores.

Street Fighter EX2



Street Fighter EX2 foi lançado em 1998 e trazia no enredo a sequência dos embates entre os karatekas e a turma do Cel. Guile contra os membros da Shadaloo de Vega. Como aconteceu em Fighting Layer, em SF EX2 os gráficos 3D melhoraram significativamente agradando aos críticos que atacaram severamente o primeiro título de EX.



Street Fighter EX2, Capcom, 1998, dois jogadores.

SF III – Third Impact



Lançado em 1998, Street Fighter III – Third Impact foi o terceiro e último título da série SF III. Trazia treze personagens selecionáveis e no enredo promovia a luta final entre os heróis e Gouki, além da inserção de personagens curiosos baseados no campeão dos ringues Hulk Hogan (Alex) e no lendário lutador brasileiro Hélio Greice (Oro).



Street Fighter III – Third Impact, Capcom, 1998, dois jogadores.

The King of Fighters 98



A principal diferença deste título da série KOF foi que não tinha uma história própria. Os times apenas se enfrentavam para no final encarar o chefe. No pouco de história que restou, aconteceu a volta do time americano e a aparição do primeiro chefe da série, Omega Rugal. Houve pequenas melhorias na jogabilidade, relacionadas a recursos que surgiram no KOF 97.



The King of Fighters 98 – The Slugfest, SNK, 1998, dois jogadores.

Card Fighters Clash



Produzido pela SNK em 1999, Card Fighters Clash reuniu os personagens dos jogos digitais de lutas da própria SNK e da Capcom. A cada carta era atribuído um valor que definia a força de batalha do personagem, ligado à representatividade deste nos enredos dos jogos das duas empresas. Ryu foi, mais uma vez, o garoto propaganda da Capcom.



Card Fighters Clash, SNK, 1999, dois jogadores.

Street Fighter III 3rd Strike



Com gráficos semelhantes aos do jogo Fatal Fury, MOTW, Street Fighter II – Third Strike, também de 1999, foi o terceiro e último jogo da série SF III, que contava em seu enredo as batalhas finais dos heróis contra Gouki e a entrada de Sean e Makoto como os sucessores da vontade de Ryu e Ken. As animações de SF III, ainda são referência do estilo gráfico por sprites.



Street Fighter III – 3rd Strike, Capcom, 1999, dois jogadores.

Fatal Fury - MOTW



Fatal Fury – Mark of the Wolves, lançado em 1999 marca a estréia do personagem karateka Marco Rodriguez. Aluno de Ryo Sakazaki, no enredo abandona seu mestre com o intuito de inaugurar a própria escola de Kyokugenryu Karate. Muito atrapalhado e divertido, Marco dá um toque único no elenco do jogo ao representar a nova geração de lutadores da SNK.



Fatal Fury – Mark of the Wolves, SNK, 1999, dois jogadores.

The King of Fighters 99



A grande novidade em KOF 99 foi a possibilidade de formar os times com quatro personagens, ao invés do tradicional trio das versões anteriores. Entre os karatekas, a família Sakazaki aparece completa com Ryo, Yuri e Takuma, acompanhados por Robert Garcia, o mesmo núcleo da série Art of Fighting.



The King of Fighters 99 – Millenium Battle, SNK, 1999, dois jogadores.

The King of Fighters R1



The King of Fighters R1 foi um jogo lançado em 1999. Trazendo os mesmos personagens da série KOF em desenho estilo boneco, o título se propunha a atingir um público um pouco diferente: crianças que jogavam em consoles portáteis, como NeoGeo Pocket e Game Boy. Apesar dos gráficos simplificados, a estrutura se aproximava bastante das outras versões.



The King of Fighters R1, SNK, 1999, jogador solo.

The King of Fighters R2



Semelhante a versão R1, e lançado no mesmo ano, The King of Fighters R2 foi um título que seguiu apresentando os personagens representados através do estilo boneco. A principal modificação em relação ao primeiro foi a utilização do sistema RGB, ou seja, KOF R2 foi lançado em cores, diferente do seu antecessor que ainda utilizava gráficos em preto e branco.



The King of fighters R2, SNK, 1999, jogador solo.

SNK vs Capcom - MOTM



The Match of the Millennium – SNK vs Capcom foi um cross-over que reuniu os personagens das duas grandes do mercado de jogos digitais de luta. Também disponível para os consoles portáteis, seguiu a linha de The King of Fighters R1 e R2. Gráficos coloridos e elementos já consagrados em títulos da Capcom e SNK garantiram a boa aceitação do jogo.



SNK



NEOGEO POCKET
software cartridge

Supported by NEOGEO POCKET COLOR.



The Match of the Millennium – SNK vs Capcom, SNK, 1999, jogador solo.

Capcom vs SNK – MF 2000



Capcom vs SNK – Millennium Fight 2000 foi o jogo cross-over produzido pela Capcom com a mesma proposta de confrontar os personagens dos dois 'mundos'. A briga podia assim ser vivida pelos jogadores, era selecionar os lutadores prediletos e derrubar a concorrência. Diferente da versão da SNK, foi lançado para os consoles mais tradicionais e não para os portáteis.



Capcom vs SNK – Millennium Fight 2000, Capcom, 2000, dois jogadores.

Capcom vs SNK PRO



Capcom vs SNK – Millenium Fight 2000 PRO foi o jogo cross-over produzido pela Capcom como 'update' a seu antecessor de mesmo nome. A novidade ficava por conta da aparição de Dan (personagem da Capcom e um dos karatekas) e Joe Higashi (personagem da SNK lutador de Muay Thai).



Capcom vs SNK – Millenium Fight 2000 PRO, Capcom, 2000, dois jogadores.

SNK vs Capcom – Card Fighters’ Clash 2

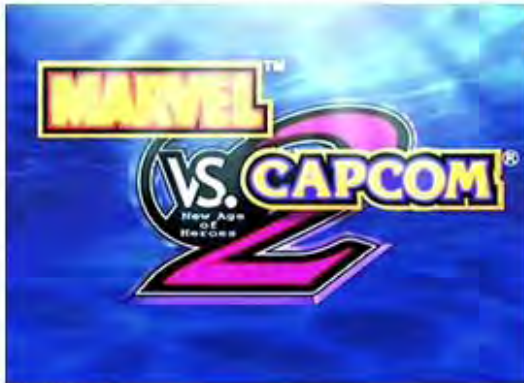


SNK vs Capcom – CFC 2 foi uma versão aprimorada mas semelhante a primeira. Apesar dos gráficos novos e da opção de 'resposta' nas batalhas, não houveram muitas mudanças em relação ao primeiro título. Além disso, a arte nos 'action cards' era a mesma do primeiro CFC, o que tirou um pouco da idéia de renovação. Foi o primeiro jogo a trazer a nova face de Ryo Sakazaki.



SNK vs Capcom – Card Fighters Clash 2, SNK, 2000, dois jogadores.

Marvel vs Capcom 2



Com gráficos aprimorados em relação à primeira versão, Marvel versus Capcom 2 trouxe os personagens da série Street Fighter do período cronológico de SF Alpha. Versões deste jogo continuaram sendo lançadas para consoles mais modernos como o Playstation 2, mesmo tendo passado vários anos após o lançamento original.



Marvel vs Capcom 2, Capcom, 2000, dois jogadores.

The King of Fighters 2000



The King of Fighters 2000, lançado no mesmo ano do título, foi mais uma das inúmeras versões que tratavam do torneio entre as equipes dos maiores lutadores do mundo (fictícios, claro). Junto aos 'homens do Karate' (Ryo, Takuma e Robert) estava a personagem King (também da série AOF). Yuri formara novamente o 'time feminino', com Mai Shiranui e outras.



The King of Fighters 2000, SNK, 2000, dois jogadores.

Capcom vs SNK 2



Mais um título *cross-over* de sucesso entre Capcom e SNK. Nesta versão, a melhoria ficou por conta dos gráficos de cenários (*backgrounds*) que deram o toque especial ao jogo com suas cores e detalhamento. Algumas melhorias no gráfico geral e jogabilidade, também presentes nos sempre interessantes *art books* dos jogos de SNK e Capcom.



Capcom vs SNK 2, Capcom, 2001, dois jogadores.

Street Fighter EX 3



Street Fighter EX 3 foi o último jogo da série EX. Com diversos personagens novos, trazia a figura do 'Evil Ryu', que já havia aparecido em outros títulos da série SF na época. A face mágnica de Ryu (que no enredo usa a mesma energia mágnica que Gouki, o *setsu no hadou*) é uma alegoria que fala da transformação a partir da vitória sobre os próprios medos e desejos.



Street Fighter EX 3, Capcom, 2001, dois jogadores.

SF II Turbo - Revival



Com gráficos renovados e alguns recursos de versões mais novas, Street Fighter II Turbo – Revival é um remake do jogo que tornou a série Street Fighter famosa, SF II. O nostálgico jogo traz o apelo do sucesso do jogo original, mas não há novidades significativas no gameplay.



Street Fighter II Turbo – Revival, Capcom, 2001, dois jogadores.

The King of Fighters 2001



The King of Fighters 2001 é o oitavo jogo da série e o último capítulo da saga *Nests*. Neste 'episódio' o torneio dos melhores lutadores ocorre junto da busca do grupo Nests, um cartel que pretendia manipular inclusive o torneio 'The King of Fighters'. Apesar da arte impressionante de *artbooks* e manuais, a qualidade gráfica do jogo não causa impacto muito significativo.



The King of Fighters 2001 , SNK Playmore, 2001, dois jogadores.

Street Fighter Alpha 3 Upper



Como SF II Turbo Revival, Street Fighter Alpha 3 Upper é um remake de SF Alpha 3. Distribuído para os portáteis, agradou pela ótima adaptação dos gráficos e da jogabilidade à plataforma dos consoles 'de bolso'.



Street Fighter Alpha 3 Upper, Capcom, 2002, dois jogadores.

The King of Fighters 2002



The King of Fighters 2002 surgiu com diversas novidades e relação as versões anteriores. Além das melhorias gráficas e deste ser o segundo jogo que não faz parte do enredo da série (como KOF 98), foram implementados novos modos de jogo, seqüências especiais de golpes e técnicas secretas. Foi o primeiro jogo On-line da série, através do qual iniciou o novo conceito.



The King of Fighters 2002, SNK Playmore, 2002, On-line.

The King of Fighters EX



Lançado para os portáteis em 2002, The King of Fighters EX NeoBlood é o primeiro título da série para Game Boy Advance. Apesar das semelhanças com KOF 99 há diversas adaptações, como a aparição de Geese Howard como chefe (o inimigo dos irmãos Bogard, de Fatal Fury, jogo que deu origem ao KOF) e a aparição de Yuri Yagami como sub-chefe.



The King of Fighters EX NeoBlood, Sammy, 2002, dois jogadores.

SNK vs Capcom - SVC Chaos



Neste grande encontro, talvez o melhor entre os personagens da Capcom e da SNK, há diversas novidades. Além dos novos golpes especiais, no enredo diversos personagens são 'possuídos' pelo Setsu no Hadou, o que proporciona a disputa com um bom número de adversários quase invencíveis. Além de Gouki, são possuídos e aparecem como chefes: Ken, Yori e Mr. Karate.

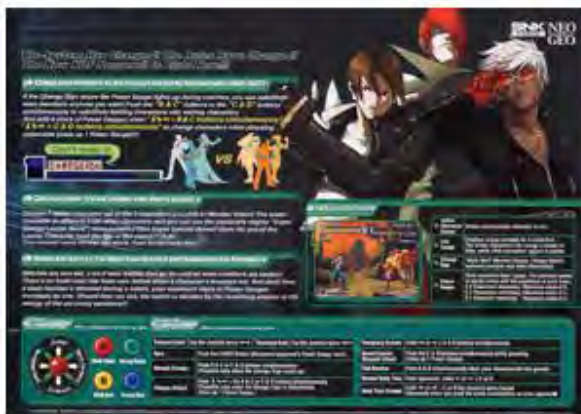


SNK vs Capcom – SVC Chaos, SNK e Capcom, 2003, dois jogadores.

The King of Fighters 2003



Em The King of Fighters 2003, o sistema de jogo apresenta novidades interessantes: além do recurso de *multi-shift*, que possibilita trocar qualquer um dos membros do trio nas lutas, há a escolha do líder, que passa a ter habilidades ligeiramente melhores de acordo com sua posição de comandante do grupo de lutadores. A parte gráfica não teve grandes alterações.



The King of Fighters 2003, SNK Playmore, 2003, dois jogadores.

Capcom Fighting Evolution



Com diversas melhorias nos elementos gráficos, Capcom Fighting Evolution impressiona principalmente pela riqueza dos backgrounds. Os karatekas Ryu e Sakura marcam presença no título, que ganhou posteriormente uma série em quadrinhos pela Udon Comics onde o próprio Gouki usa o *setsu no hadou* para salvar a terra da destruição por uma colisão com um asteroide.



Capcom Fighting Evolution, Capcom, 2004, dois jogadores.

Capcom Fighting Jam



Capcom Fighting Jam não traz grandes novidades em relação a outros jogos de luta. Pelo contrário, seu objetivo foi reunir um grande número de personagens em um super mix nostálgico, voltado aos fãs dos arcades. A jogabilidade simples se manteve e foram incluídos alguns golpes especiais novos. Para este jogo lançado em 2002, foi planejada uma série de difíceis lutas.



Capcom Fighting Jam, Capcom, 2004, dois jogadores.

The King of Fighters EX2



A continuação de *KOF EX – NeoBlood*, lançada em 2004 com o subtítulo *HowlingBlood*, teve algumas melhorias gráficas e no sistema de luta, porém não se mostra um jogo inovador. Com a limitação característica dos consoles portáteis, porém, se mostra um dos jogos de luta mais bem adaptados. Entre os karatekas estão presentes Ryo, Yuri e o patriarca Takuma Sakazaki.



The King of Fighters EX 2 - HowlingBlood, Atlus, 2004, dois jogadores.

Street Fighter Anniversary Collection



Lançado junto de um maravilhoso *art book* que conquistou os fãs, *Street Fighter Anniversary Collection* foi uma ótima coletânea de games da série SF acompanhada de uma não menos impressionante trilha sonora. Para comemorar os 15 anos da série, a Capcom também passou a divulgar diversos materiais que tentavam dar um rumo mais lógico ao seu enredo.



Street Fighter Anniversary Collection, Capcom, 2004, dois jogadores.

The King of Fighters 94 Re-bout



Mais um re-make que comprovou a grande evolução dos jogos de luta, lançado em 2004 pela SNK Playmore. O enredo e todo sistema de jogo em geral de The King of Fighters 94 – Re-Bout é o mesmo de KOF 94. Como na imagem ao lado, a grande diferença está na qualidade dos gráficos e trilha sonora, que evoluíram consideravelmente nos dez anos que passaram.



The King of Fighters 94 Re-bout, SNK Playmore, 2004, On-line.

The King of Fighters Maximum Impact



A partir de The King of Fighters Maximum Impact, uma nova geração de títulos estaria sendo lançada dentro da série KOF. Agora, os jogos passavam a ter seus gráficos modelados em 3-D, com ótimo acabamento, o que deu um toque inovador ao mesmo. A maioria dos personagens clássicos estava presente, entre os karatekas ainda permaneciam Ryo e Yuri Sakazaki.



The King of Fighters Maximum Impact, SNK Playmore, 2004, On-line.

Namco x Capcom



O cross-over dos lutadores da Capcom com os da Namco, produzido pela própria Namco em 2005 traz algumas diferenças em relação aos outros lançamentos do universo Capcom. Um detalhe interessante são os HUBs simplificados e as animações de Battlers dos personagens quando o golpe especial é usado, que lembram as animações de Marvel vs Capcom.



Namcom x Capcom, Namco, 2005, dois jogadores.

NeoGeo BattleColiseum



A SNK avança na linha temporal de seu enredo e traz seus personagens mais velhos e com novas aparências para Neo Geo Battle Coliseum, lançado em 2005. Os karatekas Ryo Sakazaki e Robert Garcia ganham uma nova aparência enquanto representantes da série Art of Fighting. Ryo, agora de *karate-gi* preto passa a assumir também o alter-ego de seu pai: Mr. Karate.



NeoGeo BattleColiseum, SNK Playmore, 2005, dois jogadores.

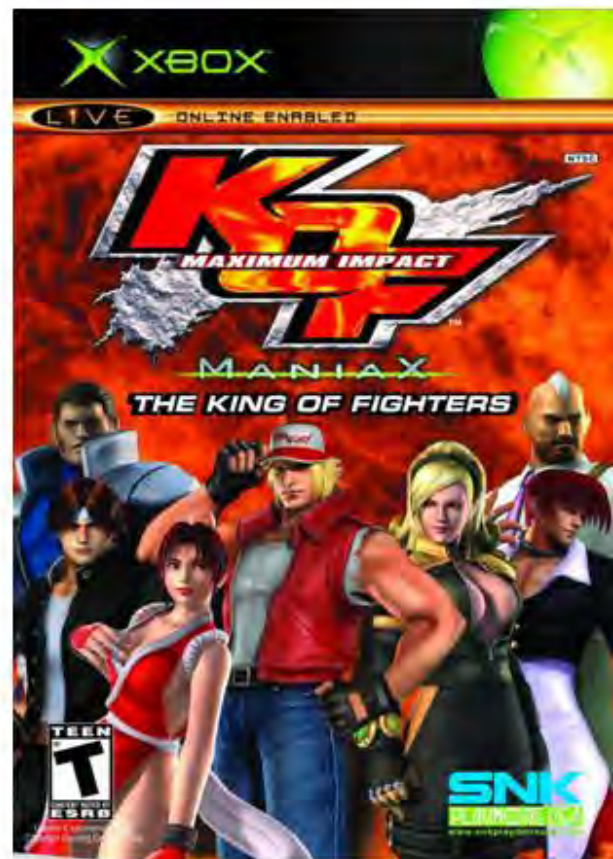
KOF Maximum Impact Maniax



Em 2005 a SNK lança um novo título da série KOF, The King of Fighters Maximum Impact Maniax, que trazia um grande número de personagens com uma novidade peculiar: a possibilidade de optar por um grande número de uniformes para estes. A partir da plataforma da série Maximum Impact, acompanhamos diversos jogos com ótima modelagem em 3-D.



最高画質の4K対応としてコファイターの中でも種別を誇り続けるリョウ。Normalのコスチュームは今まで無い、沁みできたお馴染みの道着。デザインこそ同じだが、カラーでは差別化が一目。[サムライスピリッツ] シリーズで活躍する覇王丸を想起させる色上りとなっている。カラーガードでは馴染みや存在感を失った格闘家スタイルになるあたりも愛らしいセンスだ。



The King of Fighters Maximum Impact Maniax, SNK Playmore, 2005, On-line.

The King of Fighters XI



No bom estilo dos embates de luta virtuais da SNK Playmore, The King of Fighters XI traz em seu enredo a continuação da caçada de Ash Crimson pelos três tesouros sagrados, sendo sua atual meta o pertencente a Iori Yagami. Apesar da aparição de novos personagens interessantes, muitos personagens de grande popularidade acabaram de fora, entre eles: Takuma.



The King of Fighters XI, SNK Playmore, 2005, On-line.

Card Fighters Clash DS



Mais um título desenvolvido pela SNK Playmore da linha Card Fighters Clash. Esta versão, desenvolvida especialmente para a nova geração portátil da Nintendo, traz gráfico muito mais elaborados que o das primeiras. Outra coisa que chama atenção é o sistema de troca de cartas entre consoles que busca uma aproximação com os cartões colecionáveis de Baseball americanos.



Card Fighters Clash DS, SNK Playmore, 2006, dois jogadores.

Street Fighter Alpha 3 Max



Street Fighter Alpha 3 Max é uma adaptação de SF Alpha 3 para o portátil da Sony, o PSP. Basicamente segue o mesmo enredo e traz os mesmos personagens do título original, no capítulo final da série Alpha, onde Ryu se liberta do controle o *Setso no Hadou* e desenvolve seu poder a partir da chamada energia benévola do Universo, o *Hadou*.

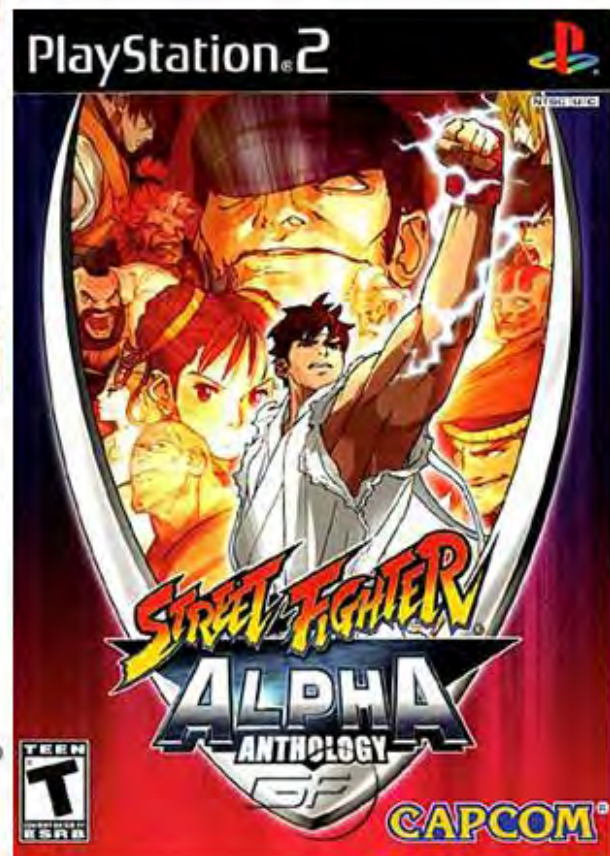


Street Fighter Alpha 3 Max, Capcom, 2006, dois jogadores.

Street Fighter Alpha Anthology



Street Fighter Alpha Anthology é uma compilação da série SF Alpha, abrangendo os jogos SF Alpha, SF Alpha 2, e Pocket Fighter. Todos os títulos foram revitalizados e atualizados, ganhando uma nova roupagem e influências na jogabilidade vindas de clássicos como Darkstalkers, Marvel vs Capcom e Street Fighter 3.



Street Fighter Alpha Anthology, Capcom, 2006, dois jogadores.

The King of Fighters 2006



The King of Fighters 2006 é a versão americana de KOF Maximum Impact 2. A história segue a mesma linha dos títulos anteriores, com a organização criminosa 'Mephistopheles' buscando capital e eliminação de adversários. A variedade de personagens e a boa jogabilidade da série KOF cativam o jogador a se divertir lembrando as glórias da série em tempos passados.



The King of Fighters 2006, SNK Playmore, 2006, dois jogadores.

The King of Fighters MI 2



The King of Fighters Maximum Impact 2 é a seqüência da série Maximum Impact — que levou gráficos tridimensionais à série KOF. Entre os 24 personagens selecionáveis e os 14 secretos está uma 'nova' Yuri Sakazaki, sem o uniforme característico e com um novo corte de cabelo, que a afastaram ligeiramente das representações do Karate analisados ao longo deste estudo.



The King of Fighters Maximum Impact 2, SNK Playmore, 2006, dois jogadores.

The King of Fighters Neowave



The King of Fighters Neowave é um título que retorna ao bom e velho gráfico 2D. Na concepção de arte deste título temos um detalhe importante: a representação de fotos de figuras históricas do Karate-Do como modelos para a concepção dos personagens karatekas, entre eles Ryo Sakazaki, Takuma Sakazaki, Yuri Sakazaki e Robert Garcia.



The King of Fighters Neowave, SNK Playmore, 2006, On-line.

Art of Fighting Anthology



Art of Fighting Anthology é uma coletânea dos jogos da série Art of Fighting, com alguns aprimoramentos, seguindo a linha do título semelhante lançado pela Capcom (Street Fighter Alpha Anthology). Foi um lançamento de 2007 que permitiu aos fãs relembrar os jogos que ficaram para trás em consoles antigos e executá-los no Playstation 2, top de linha da Sony na época.



Art of Fighting Anthology, SNK Playmore, 2007, dois jogadores.

The King of Fighters MI RA



The King of Fighters Maximum Impact Regulation A marca a aparição de um novo Ryo Sakazaki, mais velho e que assume também o alter-ego de seu pai, ou seja, torna-se 'Mr. Karate'. Com 42 personagens, KOF MI RA é um jogo que agrada muito ao fã da série, pela qualidade gráfica e manutenção da jogabilidade consagrada, além de evoluir temporalmente no enredo da história.



The King of Fighters Maximum Impact Regulation A, SNK Playmore, 2007, On-line.

Karate Master



Karate Master é um jogo para computador que apresenta diversos elementos interessantes. Além das fases extras de treinamento onde pode-se executar *kihon* (fundamentos), *tameshiwari* (quebramentos) e vários outros, apresenta animação do *Dojo Kun* (regras do Karate) e reproduz com fidelidade a competição do estilo *Kyokushinkaikan*.



Karate Master, Crian Soft, 2008, dois jogadores.

KOF Collection - The Orochi Saga



The King of Fighters Collection é uma coletânea lançada para consoles da geração atual (Playstation 2, PSP e Nintendo Wii), que traz todas as versões de KOF da 'Saga Orochi', ou seja, de KOF 94 até KOF 98. Entre os personagens karatekas estavam Ryo, Takuma e Yuri Sakazaki e o discípulo favorito de Takuma, Robert Garcia.



The King of Fighters Collection - The Orochi Saga, SNK Playmore, 2008, dois jogadores.

Street Fighter II Turbo HD Remix



Street Fighter II Turbo HD Remix é um *remake* de um dos títulos mais famosos da série, SF II Turbo, que marca o confronto 'lendário' entre Ryu e Gouki. Um trabalho exaustivo de arte foi realizado, recuperando as imagens do jogo original lançado para consoles de 16-bits, transformando os elementos gráficos em algo totalmente novo, em resolução adequada aos consoles modernos.



Street Fighter II Turbo HD Remix, Capcom, 2008, dois jogadores.

Tatsunoku vs Capcom



Tatsunoku vs Capcom traz, em animações surpreendentes, os combates entre os personagens das empresas Tatsunoku e Capcom. Enquanto a Tatsunoku traz heróis ligados à cultura do Comix (que também lembram personagens como Ultraman e Nacional Kid) a Capcom mantém seus heróis marciais, ao mesmo tempo um confronto de concepções artísticas.



Tatsunoku vs Capcom, Capcom, 2008, dois jogadores.

The King of Fighters 98 Ultimate Match



The King of Fighters 98 - Ultimate Match é um *remake* de um dos mais famosos capítulos da saga KOF, do gênero de luta com gráficos 2D. O game amplia o leque de lutadores disponíveis para utilização, mas mantém a experiência do original, de golpes rápidos e ágeis com personagens carismáticos. Os karateka Ryo, Takuma, Robert e Yuri continuaram marcando presença na versão.



The King of Fighters 98 - Ultimate Match, SNK Playmore, 2008, dois jogadores.

Street Fighter IV



Street Fighter IV, lançado em 2009 é a tão esperada continuação da série. O título traz novidades em todos os elementos, desde o aprimoramento das câmeras ao gráfico em 3D, das novas técnicas e gestos dos personagens até a técnica de renderização que imita o *Shodo* (caligrafia japonesa). A tão esperada versão que não deixou a desejar vem conquistando o mercado.



Street Fighter IV, Capcom, 2009, dois jogadores.

The King of Fighters 2002 Unlimited Match



The King of Fighters 2002 - Unlimited Match, lançado em 2009, vem com diversos aprimoramentos gráficos e novos golpes. Ryo, Robert e Yuri formam o AOF Team, enquanto Takuma faz parte do Time dos Mestres. Uma interessante curiosidade é que um novo golpe especial de Takuma é o 'Sanchin no Kata', um exercício real do Karate treinado em vários estilos.



The King of Fighters 2002 - Unlimited Match, SNK Playmore, 2009, dois jogadores.

The King of Fighters XII



Com elementos gráficos totalmente renovados, seguindo o padrão de Tatsunoko vs Capcom, The King of Fighters XII chega com fôlego para 're-embalar' a série. É um título que traz uma nova tecnologia gráfica, renovando a idéia de uso dos gráficos em *sprites*, mas poderosamente construídos, num nível de detalhamento totalmente diferente das versões anteriores.



The King of Fighters XII, SNK Playmore, 2009, dois jogadores.

Capcom Fighting All Stars



O projeto da Capcom que reunia personagens das séries SF, Warzard, Final Fight e Darkstalkers acabou sendo cancelado antes do lançamento oficial. Mesmo com bons gráficos e a novidade de uso de finalizações (como em Mortal Kombat) o jogo não foi bem recebido pelos *beta testers* japoneses e acabou não chegando às prateleiras. No elenco os karateka Ryu e Sakura.



Capcom Fighting All Stars, Capcom, cancelado em 2003, dois jogadores.

Outras Obras do autor:

Karate no Rio Grande do Sul (Atlas do Esporte do Rio Grande do Sul)
Gabriel Bezerra de Oliveira, Tiago Oviedo Frosi.
Porto Alegre: CREF2RS, 2005.

Budô e Olimpismo: a confluência de símbolos do oriente e do ocidente na busca de valores para a sociedade moderna. (Revista Corpo em Movimento.)
Tiago Oviedo Frosi, Gabriel Bezerra de Oliveira, Nelson Schneider Todt:
Canoas: Editora da ULBRA, 2008. v.6, n.1.

Kuatsu: técnicas de reanimação e sua aplicação no Karatê. (Revista Corpo em Movimento)
Tiago Oviedo Frosi, Janice Zarpellon Mazo.
Canoas: Editora da ULBRA, 2008. v.6, n.1.

Canotieri Ducca Degli Abruzzi (1908-1963): a nacionalização do 'Clube de Remo dos Italianos' em Porto Alegre. (Revista Mouseion)
Janice Zarpellon Mazo, Tiago Oviedo Frosi.
Canoas: Acervo Histórico La Salle, jan.-jun. 2008. v.2, n.3.

Em Busca da Identidade Luso-Brasileira no Associativismo Esportivo em Porto Alegre no Princípio do Século XX. (Revista Brasileira de Ciências do Esporte)
Janice Zarpellon Mazo, Tiago Oviedo Frosi.
Campinas: Autores Associados, jan. 2009. v. 30, n.2, p.57-72.

Portal Karate Science
Tiago Oviedo Frosi.
Disponível em: <http://karatescience.esporteblog.com.br>.

Canotieri Ducca Degli Abruzzi (1908-1963): a nacionalização do 'Clube de Remo dos Italianos' em Porto Alegre. (Revista Brasileira de Educação Física e Esportes)
Janice Zarpellon Mazo, Tiago Oviedo Frosi.
São Paulo: USP, aceito para publicação em out. 2009.