

Sobrevoando a Amazônia: a construção verbo- imagética do Brasil em três jogos shmup*

*Flying over the Amazon Forest:
the image-text construction of
Brazil in three shmup games*

André de Oliveira MATUMOTO (USP)
andrematamoto@usp.br

Recebido em: 22 de ago. de 2022.
Aceito em: 15 de nov. de 2022.

*O presente artigo apresenta resultados obtidos na iniciação científica *A construção multimodal do Brasil nos videogames: diálogos entre a sociossemiótica e a ludologia*, fomentada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo 2020/13090-1.

MATUMOTO, André de Oliveira. Sobrevoando a Amazônia: a construção verbo-imagética do Brasil em três jogos shmup. *Entrepalavras*, Fortaleza, v. 12, n. 3, e2512, p. 92-122, set.-dez./2022. DOI: 10.22168/2237-6321-32512.

Resumo: Neste artigo, pretende-se analisar a construção verbo-imagética do Brasil nos jogos *Sonic Wings 2*, *Sonic Wings Special* e *Strikers 1945 II*, todos do subgênero *shmup*, primariamente pelo quadro teórico da semiótica social (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005), notadamente as proposições presentes na Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021), acrescidas das contribuições da Análise Crítica do Discurso (VAN LEEUWEN, 2008; MACHIN; MAYR, 2012) e da teoria das cores (RHYNE, 2017). O estudo das escolhas semióticas – em especial as cores, na análise imagética, e os recursos lexicais, na análise verbal – presentes nos estágios brasileiros, visa investigar como os recursos multimodais são mobilizados para construir textos ideologicamente ancorados em uma tradição representacional do Brasil, ou o que se pode intitular *brasilidade*: imagens e discursos estereotipicamente associados ao Brasil, cuja presença ainda se detecta em jogos produzidos atualmente.

Palavras-chave: Semiótica social. Gramática do design visual. Videogames. Shmup. Brasilidade.

Abstract: In this article, we aim to analyze the image-text construction of Brazil in three shmup subgenre games: *Sonic Wings 2*, *Sonic Wings Special*, and *Strikers 1945 II*. We draw primarily on the theoretical framework of social semiotics (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005), in particular the propositions present in the grammar of visual design (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021), as well as contributions from critical discourse analysis (VAN LEEUWEN, 2008; MACHIN; MAYR, 2012) and color theory (RHYNE, 2017). The study of semiotic choices, notably the color choices in the imagetic analysis and the lexical choices in the verbal analysis, deployed in the Brazilian stages, aims to investigate how multimodal resources are employed to construct ideologically rooted texts in a representational tradition of Brazil, or what can be called *brazility*: Images and discourses stereotypically associated with Brazil that are still found in games produced today.

Keywords: Social semiotics. Grammar of visual design. Video games. Shmup. *Brazility*.

Introdução

Reading Images: The Grammar of Visual Design (2021), de Gunther Kress e Theo van Leeuwen, obra de importância incontestável no campo da Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005), encontra-se em sua terceira edição. Nos 15 anos que distanciam a segunda e a terceira edição, os meios de comunicação digital tomaram o espaço cotidiano: em janeiro de 2022, quase 5 bilhões de pessoas ao redor do mundo têm acesso à internet, pouco mais de 60% da população mundial (KEMP, 2022). Dentre os diversos produtos derivados dos avanços tecnológicos e informacionais, encontram-se os videogames¹, mídia de crescente relevância dentro e fora da academia.

Os videogames figuram na segunda edição da obra (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 211, 261), mas ganham especial menção na terceira, na qual são citados no âmbito de outras “mídias digitais” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. i). Dentre os jogos mencionados pelos autores, encontram-se *Cuphead* (STUDIO MDHR, 2017) e *Battlefield V* (DICE, 2018), ambos jogos recentes de grande expressão. De fato, Kress e van Leeuwen captaram, ao longo de suas produções, a crescente relevância dos jogos eletrônicos, uma mídia relativamente recente, cuja origem pode ser traçada ao ano de 1962, com o jogo *Spacewar!* (JUUL, 2019, p. 16), de Steve Russell.

Wolf (2021, p. 1107–8) aponta que o estudo de jogos surgiu em 1970, com entusiastas de computadores, enquanto o tratamento acadêmico dos videogames remonta a década de 1990, quando se produziram as obras seminais *Cybertext* (AARSETH, 1997) e *Hamlet on the Holodeck* (MURRAY, 1998). Para mais, pesquisas multidisciplinares sobre videogames

¹ Neste artigo, os termos “videogames” e “jogos” serão tomados como sinônimos.

tornaram-se mais comuns (WOLF, 2021, p. 1108-9), inclusive no Brasil, onde os trabalhos nas interfaces com a saúde e a educação são prevalentes (FURTADO *et al.*, 2019, p. 276). Fora desses eixos, os trabalhos no campo da semiótica, em especial da semiótica social, mostram-se em processo de expansão – vide o trabalho de Souza (2021).

Seguindo nesta esteira, o presente artigo visa a analisar as escolhas semióticas verbo-imagéticas indexadas ao Brasil e os discursos que emergem dessas estratégias nos estágios amazônicos de três *shmups*: *Sonic Wings 2* (VIDEO SYSTEM, 1994), *Sonic Wings Special* (VIDEO SYSTEM, 1996) e *Strikers 1945 II* (PSIKYO, 1997). Para tal, valer-se-á da Gramática do *Design Visual* (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021) (doravante GDV), especialmente as concepções sobre cores e seus potenciais de significação; da teoria das cores (RHYNE, 2017), que provê categorias de análise de cores em mídias digitais; e da Análise Crítica do Discurso (VAN LEEUWEN, 2008; MACHIN; MAYR, 2012), da qual se extraem o conceito de conotadores e a anatomia de discursos².

Os *shmups* – contração do termo *Shoot ‘em up* (“atire neles”, em tradução livre) – são, grosso modo, jogos nos quais o jogador, sobre o controle de uma aeronave ou nave espacial geralmente, deve destruir inimigos e avançar por localidades múltiplas, conhecidas como estágios.

Neste subgênero, é comum que os estágios remontem a diversas localidades mundiais, realizando-se recortes de modo a comportar partes destas regiões no jogo. Assim, no caso dos três jogos em foco, a Amazônia, como representante do Brasil, é um dos cenários para o embate entre jogador e forças inimigas. Dada a brevidade temporal neste subgênero – os estágios duram em torno de um ou dois minutos –, eles devem comunicar de maneira eficiente a quais localidade se conectam.

Nisto, a utilização de estereótipos é uma estratégia que permite a redução de um espaço a características mais simples e potencialmente mais reconhecíveis (HALL, 1997, p. 257). No caso do Brasil, nota-se que os estereótipos presentes nos jogos das décadas de 1980 e 1990 recorrem reiteradamente a um conjunto de escolhas semióticas às quais se nomeia, aqui, *brasilidade*: imagens e discursos associados ao Brasil, cuja presença ainda se detecta em jogos atuais (MATUMOTO, 2022). No caso dos três jogos selecionados, conforme se analisará, a Amazônia em si é tomada como um espaço passível de significar o Brasil e, como tal, pode comportar uma série de escolhas que constroem uma determinada concepção acerca do país.

² Para uma discussão detalhada das categorias de análise aqui apresentadas, cf. Matumoto e Gonçalves-Segundo (2022a; 2022b).

O artigo, então, estrutura-se da seguinte forma: primeiramente discutem-se os procedimentos metodológicos, seguidos de subseções acerca das categorias de análise das cores e dos conotadores imagéticos; depois, apresentam-se os jogos em foco e seus estágios amazônicos. Feito isto, aplicam-se as categorias selecionadas na modalidade imagética do *corpus* e investigam-se os processos de significação na interface entre o imagético e o verbal. Por fim, discute-se, à luz da anatomia dos discursos proposta por van Leeuwen (2008), a construção discursivo-ideológica da Amazônia nos três jogos selecionados.

Procedimentos metodológicos

O artigo propõe a análise verbo-imagética da construção multimodal do Brasil no *corpus* por meio de um diálogo entre Semiótica Social, Análise Crítica do Discurso e teoria das cores. Da Semiótica Social, parte-se, primeiramente, da concepção de que os signos são motivados, não arbitrários, conforme a asserção saussuriana, isto é, a relação entre significante (ou recurso semiótico³) e significado é construída com base no interesse do criador de signos, interesse este que, por sua vez, pode ser moldado por fatores sócio-históricos (JEWITT; BEZEMER; O'HALLORAN, 2016, p. 4, 157). Assim, se os três jogos selecionados buscam significar o Brasil, o artigo tenciona investigar os recursos semióticos verbo-imagéticos selecionados para tal. Dado o viés discursivo da análise, o conceito de proveniência (*provenance*) é igualmente relevante. De acordo com Kress e van Leeuwen (2001, p. 10), este conceito aponta para o processo de importação de signos de outros contextos a fim de significar concepções e valores associados a estes contextos originais. Deste modo, a análise dos recursos semióticos visa mapear para quais discursos e concepções de Brasil as construções multimodais destes jogos apontam.

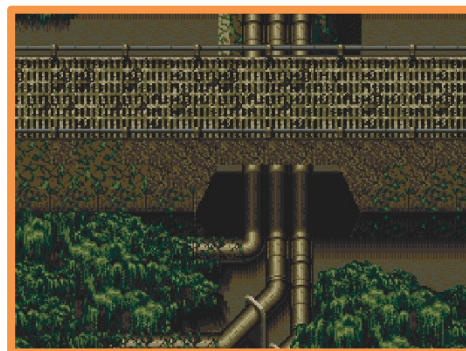
Dada a natureza semiótica e discursiva da análise, propõe-se um diálogo entre a Semiótica Social, e seus desdobramentos na GDV, e a Análise Crítica do Discurso, propostas cuja relação é detectável desde o seu surgimento (CATALANO; WAUGH, 2020, p. 45), visto que ambas se configuram em desdobramentos da linguística crítica (*critical linguistics*) (JEWITT; BEZEMER; O'HALLORAN, 2016, p. 13).

Neste sentido, é relevante apontar quais são os recursos considerados relevantes para a representação, compreendida aqui como

³ Utiliza-se o termo “recurso semiótico” em lugar de significante a fim de se explicitar o fato de que a relação entre o significado e significante não são dadas a priori (VAN LEEUWEN, 2005, p. 3-4).

a transformação de práticas e referentes por meio de e na semiose (HALL, 1997, p. 1; KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 9). Consideram-se relevantes todos os recursos semióticos que são ou exclusivos à representação do Brasil ou que são empregados por estratégias semióticas que singularizam o Brasil em relação aos demais países na constelação representacional do *corpus*. Assim, parte-se do pressuposto de que nem todos os recursos voltam-se para a representação do Brasil efetivamente; muitos deles são instanciados para alcançar objetivos interativos/lúdicos. Por exemplo, os cenários nos três jogos, assim como em boa parte dos *shmups*, é projetado como uma câmera “olhar de pássaro” (*bird's eye view*), conforme a Figura 1:

Figura 1 – Estágio do Brasil em *Sonic Wings 2*



O estágio é gerado por meio da “rolagem” apresentada à esquerda. A cada momento o jogador tem acesso a um fragmento do todo, conforme o quadro laranja (reproduzido em zoom acima), que segmenta a área a que o jogador tem acesso naquele momento.

No geral, o cenário é uma porção não interativa do estágio, servindo para contextualizar e localizar as ações dos jogadores e dos inimigos, exceto as porções marcadas por quadros vermelhos, nas quais encontram-se estruturas que podem ser destruídas pelo jogador.

A composição do estágio, isto é, a estruturação espacial dos recursos semióticos na imagem (VAN LEEUWEN, 2005, p. 179; 198–217), não atende à representação do Brasil primeiramente porque é replicada em todos os estágios e, secundamente, porque se trata de uma organização que promove a forma de interação lúdica comum ao subgênero *shmup*. Assim, há elementos cuja ação se efetiva em uma representação do Brasil, mas que não corroboram para a constituição dela de maneira singular. Nisto, pode-se apontar a proposição de Mäyrä (2008, p. 19), que divide os jogos em duas camadas: a *ludose*, ou camada interativa do jogo, e a *semiose*, ou camada representacional, semiótica.

Primariamente, o artigo enfocará, do ponto de vista imagético, os recursos puramente representacionais. Deles, o cenário é o recurso que comporta a maioria das escolhas semióticas que promovem a representação. O cenário é não interativo e permeia os estágios como um todo. Com base na GDV, especificamente na função representacional⁴, pode-se considerar que o cenário é parte das circunstâncias; trata-se do ambiente (*setting*), um participante⁵ que pode ser omitido sem afetar a estrutura narrativa, os processos verificáveis na imagem (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 70).

Há, porém, participantes que são relevantes para a análise e com os quais o jogador pode interagir. Na Figura 1, as áreas destacadas em vermelho apontam para construções que podem ser destruídas pelo jogador. Assim, para estes participantes, há, efetivamente um processo de ação (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 58–9) em que o jogador, sobre o controle da aeronave, age contra estes edifícios. Neste sentido, propõe-se a sobreposição entre escolhas lúdicas e escolhas semióticas, uma vez que o processo de ação comunica imagetivamente uma ação lúdica que, por si só, pode ser significativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 49–50, 58–62).

As cores são uma modalidade semiótica imagética que permeia os estágios de maneira singular e implicam processos de significação para cada país, apontando para diferentes discursos. Dessa forma, a categoria fundamental de análise imagética, para este trabalho, será a

⁴ Kress e van Leeuwen (2021), com base em Halliday (1985), propõem sistemas no âmbito das três metafunções: ideacional, interpessoal e textual. A função representacional corresponde à metafunção ideacional, que se refere à representação de aspectos do mundo conforme são percebidos pelos atores sociais (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 16).

⁵ “Participante”, na semiótica social, é um termo genérico que pode se referir a pessoas, objetos ou espaços. Dividem-se os participantes entre representados –aqueles realizados semioticamente –e interativos –aqueles externos à representação, mas que interagem com e por meio da modalidade semiótica (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 47–8, 113).

cor e seus recursos semióticos. Para além das contribuições de Kress e van Leeuwen (2021), vale-se de Rhyne (2017) para analisar as cores em mídias digitais. As contribuições de Rhyne (2017) permitem não só a descrição dos matizes em termos quantitativos como também fornecem o conceito de harmonia de cores, produtivo para a análise imagética de jogos (MATUMOTO; GONÇALVES-SEGUNDO, 2022a; 2022b), mas pouco explorado nas discussões da Gramática do *Design Visual*⁶. Para a análise imagética, valer-se-á, também, do conceito de conotadores, da Análise Crítica do Discurso (MACHIN; MAYR, 2012).

Para a modalidade verbal, analisar-se-ão as estratégias linguísticas e em que medida estas escolhas refletem e endossam os discursos presentes nas escolhas imagéticas. Especificamente, valer-se-á das categorias discutidas em van Leeuwen (2008) sobre a representação dos atores sociais. Os países não são, efetivamente, atores sociais, mas consideram-se as categorias e processos propostos pelo autor como relevantes para a discussão das escolhas verbais presentes no *corpus*.

Para sistematizar os resultados, utilizar-se-á a anatomia dos discursos proposta por van Leeuwen (2008), por meio da qual se podem compreender as transformações efetuadas na representação e suas implicações ideológicas.

Cor e seus recursos semióticos

A cor é uma modalidade semiótica que articula os significados por meio de uma série de recursos semióticos (VAN LEEUWEN, 2005, p. 167; KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 240-4). Kress e van Leeuwen (2001, p. 355; 2021, p. 238) propõem que a cor apresenta dois tipos de *affordances*, ou seja, o potencial semiótico e os trabalhos possíveis de serem realizados em uma modalidade (JEWITT; BEZEMER; O'HALLORAN, 2016, p. 55): associação/proveniência e traços distintivos.

O primeiro refere-se ao mesmo conceito discutido anteriormente, isto é, às associações construídas com base nos usos históricos de determinadas cores ou agrupamentos de cores (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 244). O segundo pauta-se nas qualidades das cores, que seriam análogas aos traços distintivos na fonologia de

⁶ Ainda que o conceito seja citado nominalmente (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 238), os autores não discutem de maneira pormenorizada as possibilidades de harmonia de cores e seus potenciais de significação.

Jakobson e Halle (1956). Neste artigo, abordar-se-ão as cores com base nestes dois princípios: em primeiro plano, analisar-se-ão os traços distintivos das cores e, depois, as associações possíveis tanto no universo representacional do jogo quanto nas relações interdiscursivas possíveis de se traçar por meio destas escolhas semióticas. Especificamente, utilizar-se-ão os recursos *matiz* e *saturação*, bem como os conceitos de *harmonia de cores* e de *cores quentes e frias*, retirados da teoria das cores (RHYNE, 2017).

Matiz é um traço distintivo das cores que varia em uma escala RGB (*red*, *green* e *blue*, ou vermelho, verde e azul). Deste modo, as cores podem ser descritas por meio de suas quantificações de vermelho, verde e azul, variando, para cada parâmetro, entre os valores de 0 (ausência) e 255 (valor máximo) (exemplos no Quadro 1 a seguir).

Quadro 1 — Exemplos de matizes e suas quantificações de RGB

				
255, 0, 0	0, 255, 0	0, 255, 0	50, 100, 150	150, 100, 50
Red: 255 Green: 0 Blue: 0	Red: 0 Green: 255 Blue: 0	Red: 0 Green: 0 Blue: 255	Red: 50 Green: 100 Blue: 150	Red: 150 Green: 100 Blue: 50

Fonte: autoria própria.

Por sua vez, a saturação refere-se à variação entre a ausência de cores até as cores mais saturadas e puras (VAN LEEUWEN, 2005, p. 167; KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 245; RHYNE, 2017, p. 61-2). Na roda de cores (Figura 2), as cores mais puras se projetam nas regiões externas, enquanto as regiões internas consistem em misturas. Neste sentido, as cores mais saturadas são as que mais se afastam do cinza neutro ao centro da roda, região na qual nenhum dos matizes tem dominância (RHYNE, 2017, p. 61). No Quadro 2 apresentam-se exemplos da saturação nas cores:

Quadro 2 — Exemplos de saturações e suas quantificações de RGB

				
255, 0, 0	117, 31, 28	122, 96, 95	125, 122, 120	255, 255, 255
Red: 255 Green: 0 Blue: 0	Red: 117 Green: 31 Blue: 28	Red: 122 Green: 96 Blue: 95	Red: 125 Green: 122 Blue: 120	Red: 255 Green: 255 Blue: 255

Fonte: autoria própria.

Partindo da esquerda para a direita, há um processo de *dessaturação* da cor vermelha, que parte desde o vermelho puro até o branco, ou seja, um registro monocromático, *lato sensu*⁷. Na roda de cores (Figura 2)⁸, a saturação pode ser representada como a diferença entre o matiz e o cinza neutro, que se projeta no centro da roda.

Já a harmonia de cores diz respeito às cores harmônicas, aquelas que “funcionam bem” entre si (RHYNE, 2017, p. 86). Comumente a harmonia é representada na roda de cores, conforme a Figura 2.

Figura 2 — Roda de cores do sistema RGB



Fonte: adaptado de Rhyne (2017, p. 85).

No presente artigo não se pretende realizar uma discussão aprofundada de todas as possibilidades harmônicas⁹. Portanto, é suficiente tratar das harmonias *análoga* (RHYNE, 2017, p. 88) e *complementar dupla* (2017, p. 89). Nas Figura 3 e Figura 4, apresentam-se as harmonias supracitadas utilizando o vermelho como parâmetro:

⁷ O termo “monocromático”, em acepção comum, é utilizado para se referir ao preto e branco. Todavia, o termo refere-se às cores/grupo de cores pertencentes a um determinado matiz. Além disso, é importante destacar que o preto e branco não são cores, mas elementos que incrementam cores (ADOBE, 2019).

⁸ A disposição das cores aqui apresentada é apenas uma das maneiras de representá-las numericamente; outros dois sistemas de representação do modelo RGB são o *Hue, Saturation e Value* (HSV, Matiz, Saturação e Valor) e o *Hue, Saturation e Lightness* (Matiz, Saturação e Brilho) (RHYNE, 2017, p. 58). Uma discussão focada desses sistemas foge dos objetivos deste artigo. Para detalhes, cf. Rhyne (2017, p. 58-77).

⁹ Para uma discussão expandida dos tipos de harmonia e suas possibilidades de aplicação, cf. Rhyne (2017, p. 86-97).

Figura 3 — Harmonia análoga da cor vermelha



Figura 4 — Harmonia complementar dupla da cor vermelha



Fonte: Rhyne (2017, p. 88-9), com alterações.

No primeiro caso, a harmonia consiste na cor principal (vermelho) e as cores adjacentes (RHYNE, 2017, p. 88), enquanto no segundo a harmonia se estabelece entre a cor principal e uma de suas cores vizinhas e as suas respectivas cores opostas na roda de cores (2017, p. 89). Grosso modo, trata-se de duas harmonias complementares simultâneas, isto é, uma harmonia entre a cor principal e a cor diretamente oposta a ela (2017, p. 88).

Por fim, a divisão entre cores quentes e frias (RHYNE, 2017, p. 85) refere-se à tendência de expansão ou recessão. Cores como vermelho, laranja e amarelo são consideradas quentes. Essas cores apresentam tendências expansivas, em outros termos, elas aparentam estar mais próximas. Por sua vez, cores como azul, verde e roxo são consideradas frias e apresentam tendências recessivas, isto é, elas aparentam estar mais distantes¹⁰.

Conotadores imagéticos

Podem-se analisar as imagens como objetos de natureza dual: uma denotativa e outra conotativa. A primeira diz respeito ao que se representa efetivamente (MACHIN, 2007, p. 23), enquanto a segunda refere-se às associações possíveis que determinadas imagens suscitam em determinados contextos sócio-históricos (MACHIN; MAYR, 2012,

¹⁰ A escala entre distância e proximidade na temperatura de cores pode ser observada na área da decoração: a utilização de cores quentes tende a tornar o cômodo mais aconchegante, fechado, enquanto a utilização de cores frias tende a torná-lo distante, aberto.

p. 219). Nesse sentido, as imagens, assim como as cores, podem ser analisadas com base tanto em sua construção imagética quanto nas associações possíveis pautadas nos usos históricos de determinados referentes e/ou estratégias visuais.

As escolhas denotativas e os contextos de produção e de recepção constroem as associações possíveis, logo, pode-se restringir ou amplificar os significados potenciais que as imagens constroem (2007, p. 23). Os conotadores, então, são imagens tomadas como aptas a construir associações socialmente instanciadas (MACHIN; MAYR, 2012, p. 219). Assim, podem-se citar, por exemplo, os monumentos históricos, tais como a Estátua da liberdade: a estrutura, localizada na Cidade de Nova Iorque, pode indexar a representação à cidade; também pode ser utilizada para se referir aos Estados Unidos como um todo ou para determinados significados acumulados historicamente, tais como uma metáfora para a *liberdade*.

A representação dos atores sociais

Para a discussão da modalidade verbal, valer-se-á da análise da representação dos atores sociais (VAN LEEUWEN, 2008). Efetivamente, os países não são atores sociais, mas as categorias propostas pelo autor auxiliam na elucidação dos processos discursivos presentes na construção verbal dos jogos. É relevante apontar que van Leeuwen sistematiza estratégias linguísticas que realizam determinados modos de representação dos atores sociais. Uma vez que os países não podem ser agentes em si¹¹, utilizando-se a metalinguagem da linguística sistêmico-funcional (THOMPSON, 2014), além de outras restrições sintáticas e semânticas, a análise não se pautará nas realizações linguísticas propostas pelo autor. No Quadro 3 destacam-se as categorias em foco:

Quadro 3 – Categorias de representação dos atores sociais

Categoria	Descrição
Nomeação e categorização	Na nomeação, os atores são representados por meio de sua identidade, enquanto, na categorização, eles são representados por meio de traços compartilhados (VAN LEEUWEN, 2008, p. 40).

¹¹ Pode-se, porém, por metonímia, utilizar o nome do país para se referir a uma ação realizada pela população ou algum grupo dentro do país.

Identificação	Um dos tipos de categorização é a identificação, que diz respeito à representação por meio de traços relativamente estáveis (2008, p. 42). A identificação divide-se, por sua vez, em classificação, que aponta para categorias socialmente construídas (2008, p. 42); identificação relacional, que aponta para termos de parentesco ou relação social (2008, p. 43); e identificação física, que aponta para características físicas diversas (2008, p. 44).
Generalização e especificação	Diz respeito à representação dos atores como gêneros (generalização) ou como indivíduos (especificação) (2008, p. 35).
Impersonalização	Processo no qual o ator é representado de maneira indireta, por exemplo, substantivos abstratos ou substantivos concretos isentos de traços semânticos esperados (2008, p. 46).
Abstração	Um tipo de impersonalização na qual se atribui uma qualidade ao ator através de e na representação (2008, p. 46).

Fonte: autoria própria.

Apresentação do corpus

Sonic Wings 2, também conhecido como *Aero Fighters 2* no ocidente, é um jogo desenvolvido pela empresa Video System e publicado para o fliperama (*arcade*) pela SNK em 1994. Por sua vez, *Sonic Wings Special*, também desenvolvido pela Video System, foi publicado para o PlayStation e Saturn pela Media Quest (PHOENIX, na Europa) no ano de 1996. Em 1997, um *port*¹² de *Special*, intitulado *Sonic Wings Limited*, foi produzido e publicado pela Video System para os fliperamas.

Nestes jogos, o jogador, ou jogadores no modo *multiplayer*, controla(m) os pilotos do *Project Blue*, uma equipe da ONU criada para proteger a Terra da organização alienígena *Fata Morgana* (PHOENIX, 2003, p. 2). O(s) jogador(es) deve(m), então, derrotar as forças inimigas que ocupam diversos países e, ao final, levar o combate para fora do planeta Terra a fim de derrotar as forças inimigas remanescentes. Os três primeiros jogos – *Sonic Wings 1*, *2* e *3* – são jogos originais, enquanto *Sonic Wings Special*, é uma celebração da série, remixando pilotos, estágios e chefes¹³ dos três jogos anteriores.

Strikers 1945 II é um jogo desenvolvido e publicado pela empresa Psikyo em 1997 para os fliperamas. O jogo também recebeu *ports* para o PlayStation e Saturn no ano de 1998, desenvolvidos e publicados pela empresa Kuusou Kagaku no Japão e publicados pela Midas Games na Europa e pela Agetec nos EUA.

¹² Termo utilizado para se referir ao relançamento de um jogo para outras plataformas – isto é, para outros microcomputadores específicos para jogar videogames

¹³ Chefe, Chefão ou Boss (“Chefe”, em inglês) são termos utilizados pelos jogadores para se referir a inimigos mais fortes que geralmente se encontram ao final do estágio e/ou guardam algum elemento importante para progredir no jogo.

No jogo, o jogador, ou jogadores no modo *multiplayer*, controla(m) pilotos de um esquadrão chamado *Strikers*, a fim de derrotar uma organização misteriosa chamada F.G.R., que recuperou os equipamentos do grupo C.A.N.Y., os inimigos do jogo anterior, *Strikers 1945* (PSIKYO, 1995).

Depreende-se, então, que, nos três jogos em foco, o(s) jogador(es) trafega(m) por diferentes partes do mundo, dentre as quais encontra-se a Amazônia.

Os estágios amazônicos

Em *Sonic Wings 2*, não se especifica verbalmente onde se passa o estágio, utilizando-se apenas o rótulo “floresta tropical” (*rainforest*) e um mapa, que marca a região Centro-Oeste do Brasil. Em *Special*, porém, utiliza-se o rótulo “Mato Grosso”, indexando mais claramente o jogo ao país. Nas Figuras 5 e 6, apresentam-se as telas de abertura do estágio amazônico:

Figura 5 — Mapa em *Sonic Wings 2*, com indicação do estágio brasileiro



Tradução: “voe até a floresta tropical e salve a natureza”. Fonte: Video System (1994, tradução minha).

Figura 6 — Mapa em *Sonic Wings Special*, com indicação do estágio brasileiro



Fonte: Video System (1996).

Os estágios dos dois jogos têm diferenças entre si, apesar de serem localizados no mesmo ponto do mapa. Nas Figuras 7 a 12, apresentam-se algumas destas diferenças.

Figura 7 — Estágio do Brasil em *Sonic Wings 2* (I)

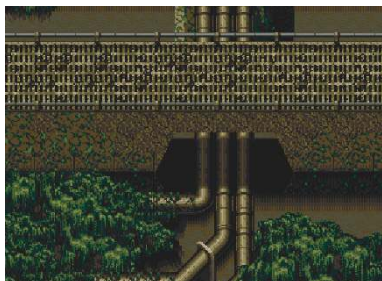
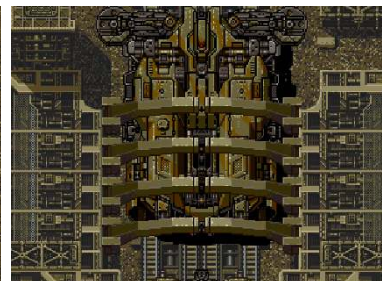


Figura 8 — Estágio do Brasil em *Sonic Wings 2* (II)



Figura 9 — Vazeel, boss do estágio do Brasil em *Sonic Wings 2*



Fonte: Video System (1994).

Figura 10 — Corpo d'água no estágio do Brasil em *Sonic Wings Special*



Figura 11 — Revoada de flamingos no estágio do Brasil em *Sonic Wings Special*



Figura 12 — Leviathan, boss do estágio do Brasil em *Sonic Wings Special*



Fonte: Video System (1996).

Em *Strikers 1945 II*, a indexação à Amazônia é realizada, em primeiro plano, por meio das coordenadas apresentadas — S7.5, W62.4 (ou 7°30S 62°24W)¹⁴ — localizando o estágio próximo ao Rio Madeira, no Amazonas.

A representação do Brasil, então, desdobra-se nos três estágios finais, dos quais o primeiro se passa em uma densa floresta, enquanto os dois últimos se passam no quartel-general das forças inimigas. Nas Figuras 13 a 17, reproduzem-se algumas imagens do estágio florestal:

Figura 13 — Início do estágio (i)

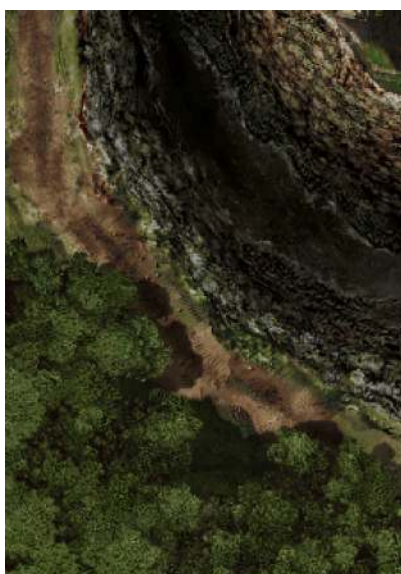


Figura 14 — Início do estágio (II)



¹⁴ O jogo também utiliza um mapa onde localiza os estágios; entretanto, dada a projeção selecionada – azimutal, ou plana (KENNEDY; KOPP, 2000, p. 104) – e a baixa resolução, o reconhecimento exato dos pontos é dificultado. Porém, considerando-se que é possível localizar referentes que ancoram os demais estágios às posições geográficas – como no caso do estágio das geleiras, cujas coordenadas apontam para o Mar Ártico –, pode-se tomar o estágio como uma representação do Brasil, apesar da ausência de referências explícitas.

Figura 15 — Meio do estágio



Figura 16 — Barragem



Figura 17 — Barragem destruída



Fonte: Psikyo (1997).

O segundo estágio passa-se em uma espécie de fábrica subterrânea da organização C.A.N.Y. Figuras 18 e 19:

Figura 18 — Entrada da fábrica

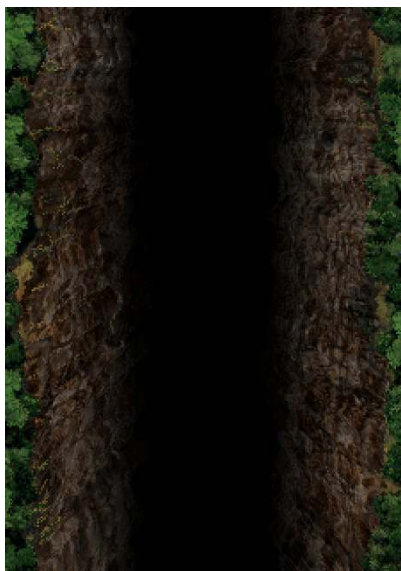


Figura 19 — Início da fábrica

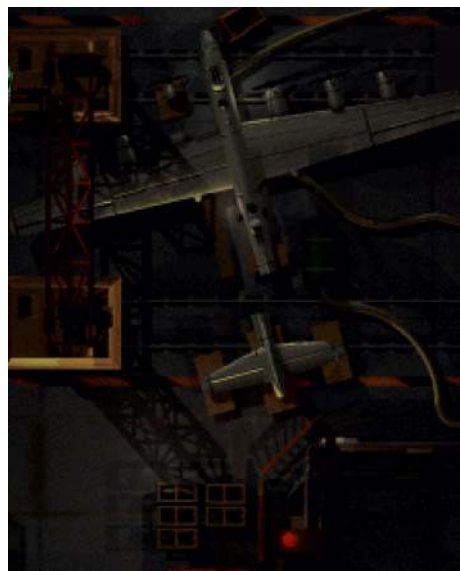


Figura 20 — Meio da fábrica



Fonte: Psikyo (1997).

Excetuando a entrada, a fábrica é um espaço puramente artificial. No estágio seguinte, e final, o jogador confronta F.G.R., líder das forças inimigas. O estágio é similar à fábrica, apresentando diversas estruturas metálicas e maquinaria em geral. Figuras 21 e 22 a seguir:

Figura 21 — Entrada do quartel-general

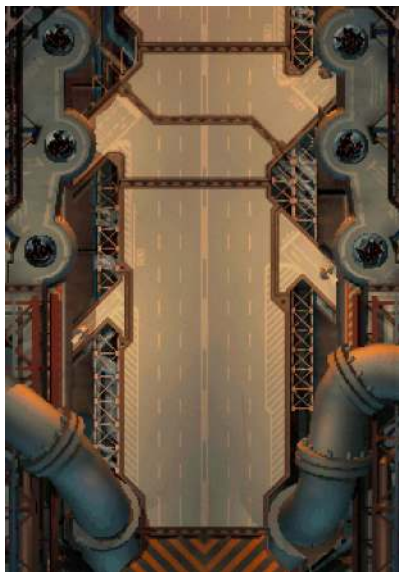


Figura 22 — F.G.R.



Fonte: Psikyo (1997).

Cor e conotadores imagéticos na construção do Brasil

Isto posto, pode-se analisar como a cor e os conotadores são empregados no *corpus* e seus potenciais de significação nos estágios amazônicos. *Sonic Wings 2* e *Special* valem-se predominantemente de tons¹⁵ amarronzados na construção da Amazônia (Figura 23):

Figura 23 — Cores dominantes no estágio amazônico de *Sonic Wings 2*



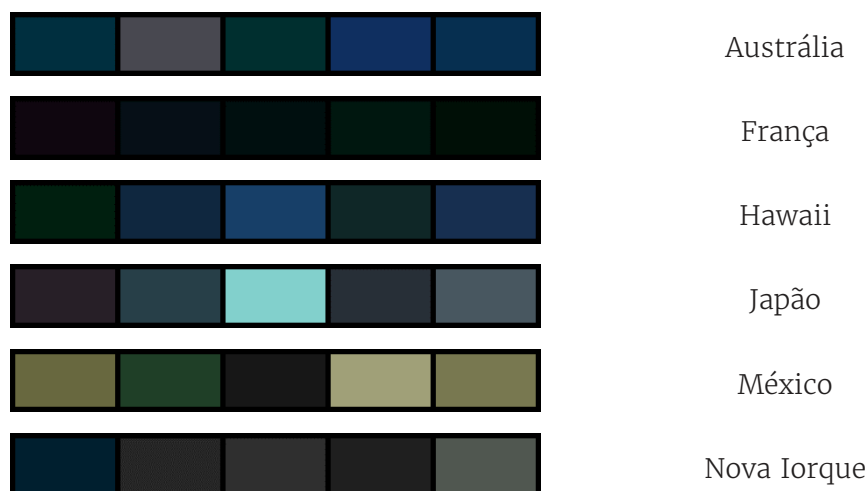
Fonte: autoria própria.

As cores dominantes variam nos matizes Amarelo/Laranja/Verde amarelado, com proeminência dos dois primeiros. Logo, são matizes em harmonia análoga. Já nos demais estágios¹⁶ constroem-se as seguintes dominâncias:

¹⁵ Na Roda de cores, um matiz é dividido em *hues*, *tints*, *tones* e *shades*. *Hues* são as cores mais puras e encontram-se na região externa da roda (RHYNE, 2017, p. 83); os *tints* são *hues* misturados com branco (2017, p. 83-4); *tones* são *hues* misturados com cinza (2017, p. 84) e *shades* são *hues* misturados com preto (2017, p. 84-5). Como essas subcategorizações não são foco deste artigo, utilizar-se-á o termo “tom” para se referir a essas subcategorizações.

¹⁶ Excetuam-se, aqui, o estágio no Himalaia e no oceano Atlântico, pois se trata de estágios bônus nos quais os cenários são compostos por nuvens, no primeiro, e pelo oceano, no segundo.

Figura 24 — Cores dominantes nos demais estágios

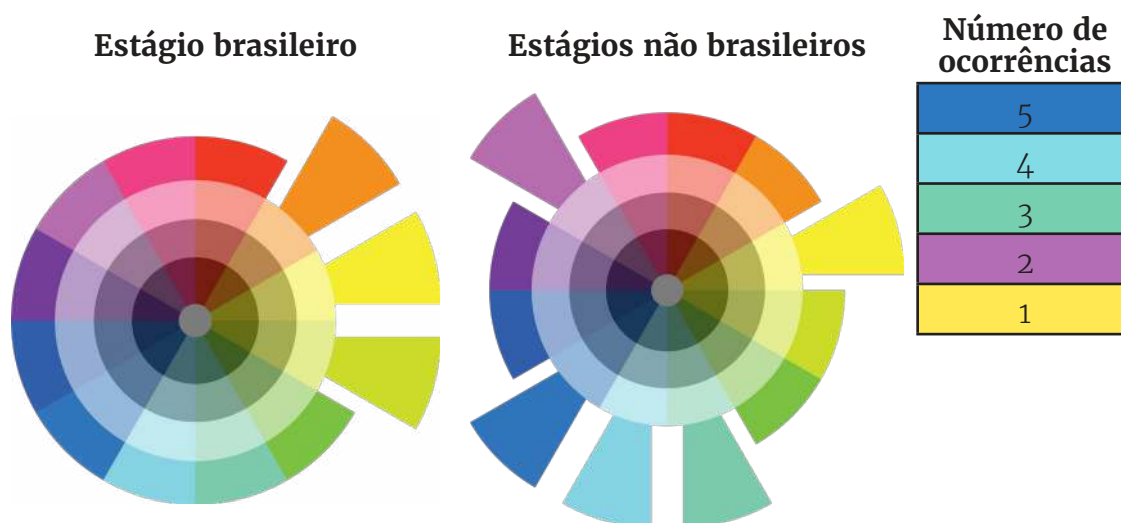


Fonte: autoria própria.

Diferentemente do estágio brasileiro, os demais estágios projetam-se majoritariamente nos matizes ciano/azul-ciano/azul-verde, conforme Quadro 4:

Quadro 4 – Ocorrência de matizes nos estágios não brasileiros

110



Fonte: autoria própria.

Os três matizes mais expressivos, assim como no estágio brasileiro, formam uma harmonia análoga. Nota-se, porém, a presença do magenta e amarelo, que destoam desta organização. O magenta está presente nos estágios francês e japonês por meio de cores acinzentadas, pouco saturadas, diferentemente das demais cores dominantes, mais puras e distinguíveis (RHYNE, 2017, p. 61-2). Já o amarelo está presente exclusivamente no estágio mexicano, servindo, portanto, como ponto de contato com o estágio brasileiro.

O emprego de matizes diferentes pode produzir significados de proximidade e afastamento. Nisto, é relevante destacar que Brasil e México são os únicos representantes do “Sul Global” (MITLIN; SATTERTHWAITTE, 2012) e se afastam do padrão que permeia as demais representações.

Para mais, nota-se que os matizes dos demais países são todos frios, enquanto Brasil e México são marcados por matizes quentes (RHYNE, 2017, p. 85). Dentre os potenciais de significação das cores quentes e frias, toma-se que as cores quentes podem significar locais de clima tropical ou seco, traços que poderiam ser aplicados, respectivamente, a determinadas regiões do Brasil e do México¹⁷. A associação climática também poderia recair sobre o Havaí, ilha conhecida pelas praias, mas o jogo o codifica tal qual os demais países, o que fomenta a leitura de que há uma divisão entre Sul e Norte global.

Ligado a isto, verifica-se a ausência de conotadores arquitetônicos no estágio brasileiro, enquanto no estágio mexicano há a utilização da cidade de *Tenochtitlán*, capital do império asteca. A ausência no Brasil e a utilização de conotadores arquitetônicos antigos no México contrastam com os demais países, conforme Figura 25 a Figura 30:

Figura 25 — Estágio do Japão



Figura 26 — Estágio dos EUA



Figura 27 — Estágio da França

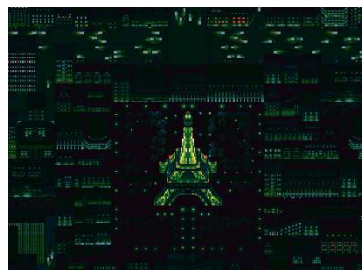


Figura 28 — Estágio do México



Figura 29 — Estágio do Havaí

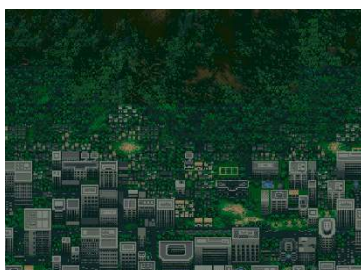
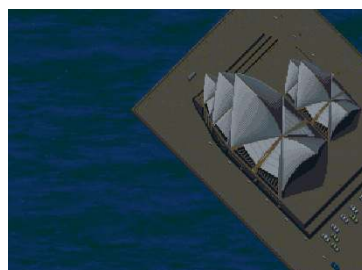


Figura 30 — Estágio da Austrália



Fonte: Video System (1994).

¹⁷ Nesta esteira, no cinema estadunidense a partir dos anos 2000, verifica-se a utilização reiterada do “filtro amarelo” (*yellow filter*) para indexar filmes especialmente ao México. Isto aponta, portanto, para o potencial de significação de cores quentes para significar determinados estereótipos sobre este e outros países (SHERMAN, 2020, s.p.).

Conforme se observa, todos os estágios apresentam porções urbanas contemporâneas, codificadas por tons cinzas – preto no estágio francês –, contrastando com as representações imagéticas do Brasil e do México, nas quais tais porções e tonalidades se mostram ausentes.

No caso brasileiro, os elementos artificiais, tais como pontes e encanamentos, são utilizados pelos alienígenas para se defenderem do jogador. Nisto, interpreta-se que a infraestrutura presente no estágio não é construída como natural do Brasil, mas trazida pelos invasores. Esta interpretação é corroborada pelo fato de que as construções no estágio brasileiro representam algum tipo de perigo para o jogador. Nos demais estágios, o jogador é confrontado tanto com estruturas inimigas quanto humanas, que podem ser destruídas. No caso do Brasil, todas as estruturas interativas são codificadas como inimigas. Assim, o processo de significação de um Brasil não tecnológico é suscitado, para além do cenário, na escolha de se posicionar estas construções, que, do ponto de vista imagético, podem ser analisadas como participantes em processos de ação (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 70), e, do ponto de vista lúdico, como elementos interativos a serem destruídos.

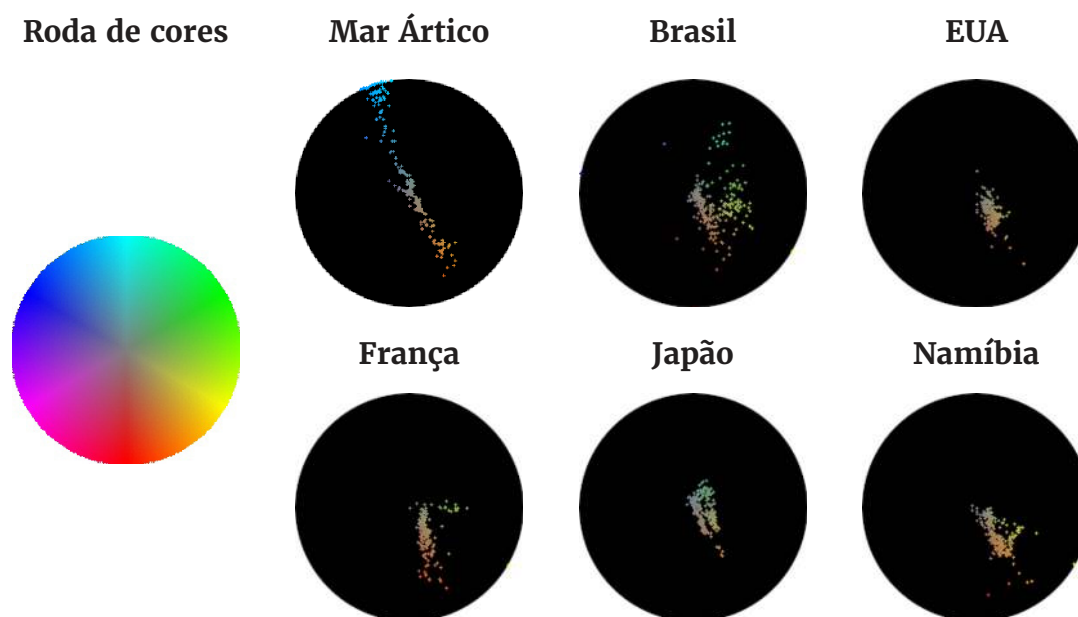
Para além das porções urbanas, os estágios valem-se de monumentos arquitetônicos culturalmente relevantes, tais como a Estátua da Liberdade e a Torre Eiffel. Neste sentido, o estágio brasileiro, novamente, é singularizado, visto que não se detectam tais estruturas. Igualmente, no estágio havaiano não há monumentos arquitetônicos, aproximando-o do estágio brasileiro. Há, porém, praias e vulcões que, diferentemente da floresta brasileira do jogo, indexam de maneira mais especificada o Havaí devido a sua geografia (MACDONALD; ABBOTT, 1983).

Por fim, em *Sonic Wings Special*, destaca-se a revoada de flamingos. De acordo com Bernardon e Valsecchi (2014, p. 285), há registros pontuais de flamingos na Amazônia. Assim, mais do que uma representação fidedigna, estes participantes são trazidos para a representação de modo a elaborar uma concepção de Brasil que é passível de comportar toda sorte de participantes naturais.

Portanto, os jogos conjugam escolhas de cor e de conotadores para significar a concepção de que o Brasil, e em menor grau o México, afasta-se da modernidade das metrópoles, traço detectável em outros jogos da mesma época (MATUMOTO; GONÇALVES-SEGUNDO, 2022a).

Já em *Strikers 1945 II*, muitas das estratégias utilizadas em *Sonic Wings 2* e *Special* são reiteradas com propósitos similares. Primeiramente, acerca das cores, devido a maior gama de cores empregadas em *Strikers 1945 II* em relação aos dois outros jogos do *corpus*, pode-se mapear a projeção das cores na roda de cores por meio do *plug-in colour wheel analysis*¹⁸ para o *software* GIMP:

Figura 31 — Projeção de cores em *Strikers 1945 II*



Fonte: autoria própria.

Assim como em *Sonic Wings 2* e *Special*, as cores e os participantes constroem significados relevantes acerca dos espaços representados. Nota-se que todos os estágios apresentam projeções de cores similares, exceto o estágio brasileiro e ártico. No caso do Brasil, o jogo utiliza o verde saturado para significar a floresta amazônica (cf. Figura 13 e Figura 14). Ainda que porções vegetativas não sejam exclusividade do Brasil, o uso de um tom saturado (RHYNE, 2017, p. 61-2) reiteradamente constrói este espaço como mais saliente do que nos demais estágios. Já no estágio ártico, a cor azul deve-se ao mar, enquanto o laranja representa navios que atacam o jogador.

¹⁸ Disponível em: <https://github.com/rbreu/gimp-colourwheel-analysis>.

Figura 32 — Japão



Figura 33 — Mar Ártico



Figura 34 — EUA



Figura 35 — França



Figura 36 — Namíbia



Fonte: Psikyo (1997).

Para mais, diferentemente de *Sonic Wings 2* e *Special*, os espaços humanos não são codificados por cinza (Figura 32 a Figura 36), visto que geralmente apresentam cores em matizes de harmonia análoga às utilizadas nas porções naturais, tais como o solo e formações rochosas. Neste sentido, o Brasil afasta-se dos demais países, já que a barragem é predominante cinza, afastando-se dos tons verdes/verde amarelados do restante do estágio.

Portanto, enquanto em *Sonic Wings 2* a ausência do cinza marca o aspecto não urbano do Brasil, aqui, a presença dele salienta a tecnologia como um aspecto externo ao Brasil. Nesta esteira, assim como em *Sonic Wings 2*, as construções no Brasil são todas utilizadas exclusivamente pelos inimigos, o que reforça esta leitura.

Interface verbo-imagética na construção do Brasil

A modalidade verbal, nos três jogos, é utilizada esparsamente, mostrando-se relegada aos manuais do usuário ou, no caso de *Sonic Wings 2* e *Special*, a pequenos enunciados por parte dos personagens e nos encerramentos dos jogos. Em *Strikers 1945 II*, pode-se reconstruir a narrativa por meio da premissa e do cotejo com os outros dois jogos da série: *Strikers 1945* (PSIKYO, 1995) e *Strikers 1945 III* (PSIKYO, 1999). Nos três jogos, o jogador é confrontado com inimigos extraterrestres, logo, configura-se um movimento de invasão, seguido de um contra-ataque pela equipe *Strikers*, que protege a Terra e busca dizimar a ameaça alienígena. A relevância destes acontecimentos para a construção do Brasil deve-se ao fato de que, no segundo jogo, diferentemente do que se pode considerar a convenção semiótica (KRESS; VAN LEEUWEN, 2021, p. 10) da série (Figura 38 e Figura 39) e do subgênero *shmup*, o covil dos inimigos não se encontra fora do planeta Terra, mas dentro dele, na Amazônia.

Figura 37 — Superfície da Lua, estágio final de *Strikers 1945*



Fonte: Psikyo (1995).

Figura 38 — Terra vista do espaço, estágio final de *Strikers 1945 III*



Fonte: Psikyo (1999).

Ao se afastar desta tradição representacional, é possível que o jogo, em alguma medida, aproxime o espaço sideral da Amazônia. Propõe-se que o jogo estabelece esta relação com base em discursos nos quais a Amazônia configura-se como local remoto que comporta

perigos. Por exemplo, o filme *Creature of the Black Lagoon* (UNIVERSAL PICTURES, 1954) constrói uma criatura anfíbia que habita a Amazônia. Nos jogos da década de 1990, a presença de criaturas monstruosas como representantes do Brasil é também um traço comum (cf. *Street Fighter II* [CAPCOM, 1991]; *Darkstalkers* [CAPCOM, 1994]), o que pode fomentar a representação da Amazônia como espaço apto a comportá-las. Portanto, longe de ser uma escolha despropositada, considera-se que, ao indexar o esconderijo dos invasores à Amazônia, o jogo dialoga com discursos correntes nos videogames da época, para os quais a floresta poderia ser ocupada por estas criaturas.

Em *Sonic Wings 2*, os estágios não são nomeados, cabendo ao mapa e/ou às frases dos pilotos a indexação aos países. No Quadro 5, destacam-se os comentários nos quais os personagens discutem os países:

Quadro 5 – Comentários sobre os países em *Sonic Wings 2*¹⁹

Austrália	França	Havaí	México	Nova Iorque	Brasil
“Pare o ataque inimigo na costa australiana”	“Vamos ver o que está acontecendo em Paris.”	“Oh! Como eu adoro dançarinas de <i>Hula</i> com biquinis de coco.”	“Será que consigo achar um sombrero do meu tamanho?”	“Aquilo foi assustador, agora preciso salvar os EUA.”	“Agora para a terra natal do meu periquito.”
“Vamos salvar os cangurus. Não se esqueça dos coalas.”	“Voe para Paris e salve a cidade da destruição”	“Salve o Havaí dos bombardeios inimigos.”	“Destrua a base secreta nas ruínas astecas.”	“Temos que salvar o EUA. Eles estão em boas mãos.”	“Voe para a floresta tropical e salve a natureza.”
“Vamos salvar a <i>land down Under</i> ”		“Eu estou ficando melhor nisso. Agora vamos para o belíssimo Havaí.”	“Eu estou pronta para comer tacos. Depois de salvarmos as ruínas.”	“Vamos fazer <i>rock’n roll</i> por toda a América”	“Eu quero ver o Tarzan. Não temos tempo para passeios.”
		“O Havaí não é bonito? Vamos mantê-lo assim.”	“Eu não posso deixar o México ser destruído.”		“Eu nunca pensei que eu sobrevoaria a selva.”
		“Eu me pergunto como eu ficaria usando um <i>lei</i> .”			

Fonte: autoria própria. Excertos de Video System (1994); tradução própria.

¹⁹ Omitiu-se o Japão, pois é o único estágio sem comentários que se indexam ao país. Isto se deve ao fato de que se trata do primeiro estágio, no qual os personagens se apresentam.

Primeiramente, verifica-se que o estágio brasileiro é o único no qual o processo de *nomeação* mostra-se ausente (VAN LEEUWEN, 2008, p. 40). Nos demais estágios não só há a utilização do nome do país/cidade como também há a utilização de múltiplos nomes, como é o caso dos Estados Unidos, que é referido como “EUA” e “América.”

Assim, por meio de escolhas linguísticas como “selva” e “floresta tropical”, propõe-se que o Brasil é *categorizado*, especificamente, por meio de *identificação* do tipo *classificatório* (VAN LEEUWEN, 2008, p. 40, 43), processo pelo qual o país é referido por uma amálgama de características que apontam, assim como na modalidade imagética, para uma representação florestal do país.

Ligado a isto, o Brasil sofre um processo de *generalização*, enquanto os demais países são *especificados* (VAN LEEUWEN, 2008, p. 35). Isto se deve não só pelos processos de nomeação, como também pelo fato de que, aos demais países, adicionam-se elementos que adensam sua construção. Por exemplo, no México citam-se o “sombreiro” e “tacos”, enquanto no estágio havaiano citam-se as “dançarinas de Hula” e o “lei”, uma espécie de grinalda de flores. De fato, estes elementos podem derivar também de representações estereotípicas destas localidades, entretanto, elas trafegam em outras esferas – cultura e culinária –, diferentemente do estágio brasileiro, no qual os participantes motivados – periquito, Tarzan – apontam para o mundo natural.

Portanto, o Brasil sofre um processo de *impersonalização*, especificamente de *abstração* (VAN LEEUWEN, 2008, p. 46), no qual atribui-se a qualidade puramente florestal à representação do país. Em *Sonic Wings Special*, mantêm-se estes processos. Especificamente, podem-se citar as falas de Chaika e Pooshika, “Estava quente e úmido! Como esperado da Amazônia. É totalmente diferente da Rússia”, que enquadram a representação pelo viés ambiental.

Outra contribuição de *Sonic Wings Special* é a indexação do estágio mediante o rótulo “Mato Grosso”. Apesar de localizar o estágio na região Centro-Oeste do país, Whity afirma que “As pessoas que destruíram a selva do Rio Amazonas também foram destruídas”. Para além da retomada do termo selva, é relevante destacar que o Rio Amazonas não se localiza no Mato Grosso.

A conjunção de uma série de participantes, tais como o periquito, que na verdade é uma arara vermelha grande; de Tarzan, jovem inglês que vive nas selvas africanas e é protagonista do livro *Tarzan, o filho da Selva* (BURROUGHS, 1912); e do Rio Amazonas revelam o processo de seleção de uma série de referentes, brasileiros ou não, que, juntos, constroem uma imagem de Amazônia e de Brasil aos moldes do Brasil nos jogos da década de 1990.

Análise discursiva

Com base em van Leeuwen (2005, p. 110; 2008, p. 3-22; p. 105 *et seq.*), pode-se analisar a construção discursiva multimodal de *Sonic Wings 2, Special* e *Strikers 1945 II*:

Quadro 6 — Transformações aditivas na representação do Brasil

Tipo de transformação	Transformações	Descrição
Transformações aditivas	Adição de participantes	Em <i>Sonic Wings Special</i> , o flamingo não é endêmico do Mato Grosso, mas de regiões diversas, incluindo algumas do Brasil. A escolha pode implicar que os criadores consideram que o flamingo pertence a uma representação do Brasil. Processo similar é detectável na adição da arara e na menção a Tarzan. Nos três jogos, há, também, a inserção da tecnologia como um elemento externo à Amazônia/Brasil.
	Legitimações	As legitimações referem-se às razões pelas quais uma determinada prática ou representação deve ser realizada de uma determinada maneira em oposição a outras (VAN LEEUWEN, 2008, p. 105). Dentre os tipos de legitimação propostas por van Leeuwen (2008), pode-se propor que os jogos se valem de legitimações por autoridade (2008, p. 105), especificamente, a tradição e a recomendação. No primeiro caso, há a autoridade de uma tradição (2008, p. 108) representacional do Brasil metonimicamente realizado por meio da Amazônia, que é encontrada, por exemplo, no cinema, no filme <i>Creature from the Black Lagoon</i> (UNIVERSAL STUDIOS, 1954). No segundo, há a autoridade por recomendação de especialistas (2008, p. 107). À época, os discursos ambientalistas estavam em voga – e cujas repercussões podem ser observadas em eventos como a ECO-92 –, logo, é possível que a construção florestal do Brasil e a necessidade de proteger a Amazônia derivem diretamente destes discursos gerados por cientistas, ou seja, os especialistas aos quais esta legitimação recorre.
	Avaliações	As avaliações são conectadas às legitimações e a um discurso legitimador. Isto é, quando se diz que algo é moralmente bom, esteticamente bom, emocionalmente bom, relaciona-se a um discurso legitimador. Por exemplo, a avaliação moral pode se associar ao discurso normativo da religião (VAN LEEUWEN, 2008, p. 21). Nos jogos, o Brasil é avaliado como um país não urbanizado e até desprovido de civilização. No caso de <i>Sonic Wings 2</i> , dada a aproximação do estágio do Brasil e do México, esta avaliação pode se associar a discursos coloniais e/ou neoliberais que avaliam positivamente o progresso. Ligado a isto, há a aproximação do Brasil ao espaço e Mar Ártico em <i>Strikers 1945 II</i> , locais isolados e de difícil acesso.

Transformações não aditivas	Exclusão de participantes	A exclusão (deleção em VAN LEEUWEN, 2008, p. 18) envolve a omissão de algum elemento da prática social (VAN LEEUWEN, 2005, p. 110). Van Leeuwen (2008) propõe dois tipos de exclusão, a supressão, quando não há referências ao elemento omitido (2008, p. 29) e o acobertamento, quando há “pistas” por meio das quais pode-se fazer inferências parciais a respeito do que foi omitido (2008, p. 29). No caso dos estágios, há a supressão de referentes humanos, construindo um Brasil puramente natural. Ou seja, paradoxalmente, a tecnologia é adicionada e excluída ao atribuí-la aos inimigos.
	Substituições	Para além da substituição de aspectos da realidade por elementos semióticos (VAN LEEUWEN, 2008, p. 17), pode-se dizer que há um processo de generalização (VAN LEEUWEN, 2005, p. 111), ou seja, o processo de representar um ou mais aspectos da realidade ou práticas sociais em termos mais genéricos, potencialmente mais reconhecíveis para públicos diversos. Constrói-se o Brasil como apenas a Amazônia nos três jogos. Assim, o Brasil serve de espaço para o estágio florestal genérico na constelação de localidades do jogo.

Fonte: autoria própria.

Conclusões

Neste trabalho, discutiram-se as construções verbo-imagéticas do Brasil em três jogos do gênero *shmup*. Por meio da análise dos recursos semióticos empregados pelos criadores, verifica-se, no caso das modalidades verbal e imagética, as estratégias operadas por esses jogos e como estas escolhas se conectam a discursos e imagens à época. Ademais, o artigo apresenta a aplicabilidade de determinados conceitos não desenvolvidos plenamente pela semiótica social, especialmente no que tange ao tratamento da cor, e como o tratamento desta modalidade por meio de ferramentas próprias para o estudo de mídias digitais potencializa o mapeamento dos processos de construção de sentido.

Ligado a isto, verifica-se a relevância de se analisar as interfaces multimodais no estudo de jogos, uma vez que a narrativa e os acontecimentos devem ser reconstruídos com base tanto na modalidade verbal quanto em outras modalidades. Além disso, ainda que brevemente, apontou-se como os processos de significação imagética são impactados e impactam a interação lúdica. Isto incide diretamente na construção textual dos videogames, textos multimodais e interativos por excelência. Este estudo, portanto, demonstra a necessidade de se considerar os jogos como um conjunto multissemiótico com capacidade de (re)produção discursiva, apesar de sua aparente simplicidade.

Referências

AARSETH, E. J. **Cybertext**: perspectives on Ergodic Literature. Maryland: John Hopkins, 1997.

ADOBE. 2019. Understanding black and white as colors. **Adobe**. Disponível em: <https://www.adobe.com/creativecloud/design/discover/is-black-a-color.html#:~:text=Some%20consider%20white%20to%20be,They%20augment%20colors>. Acesso em: 10 de nov. de 2022.

BERNARDON, B.; VALSECCHI, J. First record of the Andean Flamingo in the Brazilian Amazon. **Revista Brasileira de Ornitologia**. v. 22, n. 3, p. 285-287, 2014.

BURROUGHS, E. R. **Tarzan of the Apes**. Chicago: A. C. McClurg, 1912.

CATALANO, T.; WAUGH, L. R. **Critical discourse analysis, critical discourse studies and beyond**. Cham, Suíça: Springer International Publishing, 2020.

FURTADO, H. L. *et al.* Análise da Produção Científica sobre Jogos Eletrônicos. **LICERE**, v. 22, n. 4, p. 260-284, 2019. DOI: [10.35699/1981-3171.2019.16268](https://doi.org/10.35699/1981-3171.2019.16268).

HALL, S. The Spectacle of the Other. In: _____. (Ed.). **Representation: Cultural representations and signifying practices**. London: SAGE, 1997, p. 223-291.

HALLIDAY, M.A.K. **An Introduction to Functional Grammar**. Londres: Edward Arnold, 1985.

HODGE, R.; KRESS, G. **Social Semiotics**. Nova Iorque: Cornell University Press, 1988.

JAKOBSON, R.; HALLE, M. **Fundamentals of Language**. Mouton: The Hague, 1956.

JEWITT, C.; BEZEMER, J.; O'HALLORAN, K. **Introducing Multimodality**. Nova Iorque: Routledge, 2016.

JUUL, J. **Half-Real**: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

KEMP, S. Digital 2022: Global Overview Report. **Datareportal**. Singapura, 26 de jan. 2022. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>. Acesso em: 10 de nov. de 2022.

KENNEDY, M.; KOPP, S. **Understanding map projections**. Redlands, California: Esri, 2000.

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

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images**: The Grammar of Visual Design. 2 ed. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2006.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images**: The Grammar of Visual Design.

3 ed. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2021.

MACDONALD, G. A.; ABBOTT, A. **Volcanoes in the sea**: the geology of Hawaii. 2 ed. Honolulu: University of Hawaii Press, 1983.

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

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

MATUMOTO, A. de O. A construção brasilidade em Street Fighter II: uma perspectiva sociosemiótica. In: GONÇALVES-SEGUNDO *et al.* (Orgs). **Estudos do texto e do discurso: perspectivas contemporâneas**. São Paulo: FFLCH/USP, 2022, p. 109-133. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788575064429>.

MATUMOTO, A. de O.; GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. Análise visual de jogos bidimensionais: uma abordagem por meio da semiótica social. **Texto Livre**, Belo Horizonte-MG, v. 15, 2022a. DOI: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.39398>.

MATUMOTO, A. de O.; GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. Uma proposta sociosemiótica para a Análise visual de jogos bidimensionais: discutindo a construção de significado em Ducktales. **EntreLetras**, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 344-369, 2022b. DOI: <https://doi.org/10.20873/uft2179-3948.2022v13n1p344-369>.

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

MITLIN, D.; SATTERTHWAITE, D. **Urban poverty in the global south**: scale and nature. Routledge, 2012.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck**: the Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1998.

PHOENIX. **Sonic Wings Special PlayStation's user manual**. Nuenen, Holanda: Phoenix. 2003.

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

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do Design de Jogos, Volume 1. Trad. Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.

SHERMAN, E. Why does 'Yellow Filter' keep popping up in American movies? **Matador Network**. 27 de abr. de 2020. Disponível em: <https://matadornetwork.com/read/yellow-filter-american-movies/>. Acesso em: 10 de nov. de 2022.

SOUZA, F. A. de. **"The world could always use more heroes"**: a social semiotic analysis of The Game Overwatch. 2021. 295f. Tese (Doutorado em inglês: Estudos Linguísticos e Literários) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2021.

THOMPSON, G. **Introducing Functional Grammar**. 3 ed. Nova Iorque: Routledge, 2014.

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

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

WELLS, H. G. **The War of the Worlds**. Nova Iorque: Harper, 1898.

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

Ludografia e filmografia:

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

CAPCOM. **Darkstalkers**: the night warriors. Osaka, Japão: Capcom Co., Ltd., 1994.

CREATURE from the Black Lagoon. Direção de Jack Arnold. Florida: Universal Pictures, 1954, 1 DVD (79 min.).

DICE. **Battlefield V**. Estocolmo, Suécia: Electronic Arts, 2018.

PSIKYO. **Strikers 1945 II**. Quioto, Japão: Psikyo, 1997.

PSIKYO. **Strikers 1945 III**. Quioto, Japão: Psikyo, 1999.

PSIKYO. **Strikers 1945**. Quioto, Japão: Psikyo, 1995.

STUDIO MDHR. **Cuphead**. Oakville, Canadá: Studio MDHR, 2017.

Video System. **Aero Fighters 2 (Sonic Wings 2)**. Quioto, Japão: SNK, 1994.

Video System. **Sonic Wings Special**. Quioto, Japão: Media Quest/Phoenix, 1996.

Video System. **Sonic Wings Limited**. Quioto, Japão: Media Quest/Phoenix, 1997.