

As Rainhas da Luta: representações das mulheres *karate-ka* nos Jogos Digitais

Tiago O. Frosi¹ Felipe O. Frosi²

¹Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Porto Alegre – RS, Brasil

²Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, São Leopoldo – RS, Brasil



Figura 1: Tela final do jogo Street Fighter 3 mostrando a personagem Makoto aplicando um *shutō uchi*

Resumo

O *Karate-Dō* aparece como tema frequente de jogos digitais, denotando que também é visto como manifestação sociocultural por meio da construção e circulação de representações sociais. Dentre essas se identifica as representações do corpo e comportamento femininos. A presente pesquisa objetiva compreender as aproximações de símbolos histórico-culturais orientais na construção das personagens femininas. As informações coletadas foram analisadas, com base nas teorias das Representações Sociais, História Cultural e Psicodinâmica das Cores. Através da análise dos dados foi possível perceber como uma imagem corporal idealizada ou caricaturizada pelas mídias aparece na representação das personagens femininas destes jogos digitais de lutas.

Palavras-chave: Karate, Jogos Digitais, Cultura Japonesa, Representações Sociais, Game Design.

Contato dos autores:

tiago.frosi@yahoo.com.br
felipefrosi@hotmail.com

1. Introdução

Segundo análises do mercado atual [RIBEIRO et al., 2006] 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 et al., 2008], superando a indústria cinematográfica, que no mesmo

período faturou pouco mais de oito bilhões. O crescimento exacerbado dos jogos digitais se explica por permitir a simulação em ambientes virtuais e proporcionar momentos ricos de exploração e controle dos elementos que, muitas vezes, não seria possível ao jogador experimentar na vida diária. Essa ideia é corroborada por Reis [2008] que identificou os jogos eletrônicos como prática lúdica de lazer apoiado na obra *A Busca da Excitação* dos sociólogos Norbert Elias e Eric Dunning.

Gama [2005] ainda aponta para aproximações entre os jogos digitais e as características dos jogos indicadas pelo filósofo e historiador Johan Huizinga [1997] em sua obra *Homo Ludens*. Caracterizados como prática de lazer, os jogos digitais, também designados como “jogos eletrônicos” ou “videogames”, são temas explorados por vários autores. Essa tecnologia tem diversos impactos na vida moderna, desde mudanças no estilo de vida, com consequências à saúde, alterações em certas características de personalidade, no desempenho cognitivo, na motricidade fina da mão utilizada para operar o controle de jogo (como no caso do polegar, e não mais o indicador, ter se tornado o dedo com maior motricidade fina nas gerações contemporâneas de jovens), entre outras, sejam elas fisiológicas, psicossociais ou culturais. Neste tipo de mídia, o corpo feminino se apresenta de forma particularmente interessante, nos possibilitando algumas reflexões importantes sobre a imagem corporal da mulher e as representações de seu papel social.

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 é uma prefeitura do Japão e era um reino independente e vassalo da China no século XIV, o período em que surgia o *Karate-Dō*. Essa situação perdurava desde a expansão político-militar do Império Chinês empreendida pelo imperador Zhu Di, que pretendia unificar o mundo sob a bandeira da harmonia confuciana [MENZIES, 2006]. 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 esportiva. O *Karate-Dō* aparece como frequente 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.

A presente pesquisa objetiva identificar as aproximações de símbolos histórico-culturais orientais na construção das personagens femininas dos jogos digitais em relação a outros meios como a televisão, filmes e desenhos animados. Justifica-se o desenvolvimento deste estudo pelo aumento recorde de vendas do mercado de jogos digitais, pela popularização do *Karate-Dō* – hoje a arte marcial mais praticada no mundo, com 50 milhões de praticantes – e pela necessidade de reflexões sobre a mulher no meio esportivo e midiático, ambos atravessados pela temática deste texto. 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 nas teorias das Representações Sociais [MOSCOVICI, 2003], História Cultural [BURKE, 2005] e Psicodinâmica das Cores [CAROLLO, 1993]. Após discorrer sobre as representações das personagens *karate-ka* femininas nos Jogos Digitais, foram analisados diversos aspectos dentro de categorias de análise, seguindo a ótica da Análise de Conteúdo de Bardin [2000].

2. As “Mulheres do *Karate-Dō*” nos Jogos Digitais

A história dos jogos digitais de luta no estilo um contra um, também chamado ‘*one-on-one beat-em-up*’, ou ‘*vs fighting*’ 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-Dō*) 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) ou combate alienígena, os *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-Dō* marca fortemente três dos mais populares jogos digitais do segmento de luta de todos os tempos com as representações de seus heróis e heroínas, 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*, as heroínas são Sakura Kasugano, que surge em *SF Alpha*, de 1995; e Makoto, com sua primeira aparição em *SF III*, de 1997. A heroína da série *Art of Fighting*, depois exportada para o *The King of Fighters* – uma série de jogos que une os principais personagens de grandes títulos da empresa SNK Playmore num torneio digital – é Yuri Sakazaki. Yuri aparece desde o primeiro título de *AOF*, em 1991.

Sabendo que o *Shōtōkan* é o estilo de Karate mais praticado no mundo, foi este o escolhido para caracterizar a personagem, de *SF*, Makoto [CAPCOM, 2008]. Yuri, de *AOF*, utiliza as técnicas de um estilo fictício denominado *Kyokugen-ryū*, uma versão fantasia do nocauteante *Kyokushinkaikan*. A personagem Sakura utiliza um estilo fictício denominado *Saikyō-ryū* (Estilo Forte, em japonês). É um estilo-paródia criado pela Capcom, a desenvolvedora do *SF*, para responder ao contexto criado pelo jogo *AOF* [YAGAMI, 2008]. Dan, o personagem criador do *Saikyō-ryū* em *SF*, possuía os mesmos golpes dos lutadores de *AOF*, porém sempre falhando em executá-los. Sakura aparece na história como alguém que pratica o estilo de Dan apenas para aprender o *Karate-Dō*, e assim poder se aproximar de Ryu, o personagem *karate-ka* central da série *Street Fighter* e símbolo maior da empresa Capcom no mundo inteiro.

Na época do lançamento dos primeiros títulos de *SF* e *AOF* havia uma febre mundial em torno das artes marciais e, conseqüentemente em torno do *Karate-Dō*, 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. Este contexto foi usado muito oportunamente pelos idealizadores da Capcom, que criaram a fórmula de representação sociocultural que faria de *Street Fighter II* o jogo de luta mais famoso de todos os tempos, com o maior número de *remakes* (versões) já produzidos, afora as produções de desenhos animados e filmes para o título. Para resistir ao esmagador sucesso de *SF*, a SNK Playmore acertadamente cria o maior torneio interjogos até então visto, o *The King of Fighters*. Organizando o “Modo

História” pela atuação de times, como *AOF Team*, *Fatal Fury Team*, entre outros, o jogo ganhou um charme incontestável e também foi grande sucesso de vendas.

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].



Figura 2: As personagens Sakura (esquerda embaixo), Chun-Li (esquerda em cima), Mai (direita em cima) e Yuri (direita embaixo)

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 e apaixonada pelo herói da história, Ryu, além de ser considerada uma lutadora prodígio. 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].

3. Representações Culturais das *Karate-ka* nos Jogos Digitais

Após relacionarmos alguns aspectos importantes do emprego de simbologias da cultura oriental na construção dos elementos gráficos dos 80 jogos estudados, chegamos a algumas categorias. Foi possível observar a presença de símbolos ligados ao *Zen* Budismo; ao vestuário do *Karate-Dō*; aos padrões cromáticos publicitários e de bandeiras nacionais; às expressões de personalidade; e às animações baseadas em padrões técnicos de estilos de *Karate-Dō* reais.

3.1 Representações do *Zen* Budismo

Como objeto deste estudo, a seita de interesse é aquela conhecida por *C’han* ou *Zen*. O *Zen* Budismo, originado na China [REID & CROUCHER, 2004] é a linha onde se prega e se busca a iluminação através da contemplação e rituais específicos de meditação [RATTI & WESTBROOK, 2006]. Diversos elementos chamam atenção na construção dos personagens de *Street Fighter* ligados ao *Zen*. O mais importante, porém, aplicado diretamente na concepção artística de Makoto, é a imagem corporal do Protetor Nio, ou *Nio-Zo*. Os *Nio* eram imagens em madeira de *budō-ka* (guerreiros) terríveis que ficavam em frente aos templos budistas do Japão para atemorizar a população e auxiliar na aceitação do Budismo como religião oficial, imposta no período feudal, substituindo o Xintoísmo [TAZAWA, 1980]. O Xintoísmo era a religião predominante no Japão há séculos e embora o Budismo tenha sido instituído à força pelos Xoguns do período feudal, sua mitologia e suas práticas influenciam a cultura japonesa fortemente até hoje.

A representação corporal destas figuras trazia características únicas, como mãos e pés proeminentes, lembrando suas habilidades de combate desarmado. 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. Outro elemento importante, foi não incluir em sua imagem corporal outro elemento extremamente marcante da imagem do Nio-Zo: o abdome superdesenvolvido. Essa característica 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). Preservando um abdômen delicado, magro, e seios proeminentes (visíveis nas animações), a Capcom mantinha o corpo feminino idealizado para Makoto.



Figura 3: Personagem Makoto de Street Fighter III

3.2 Representações do Vestuário do Karate-Dô

A presença do *Karate-gi* (uniforme de Karate) nas personagens femininas se dá de forma diferente da que se apresenta nos personagens masculinos dos jogos analisados. Se for a forma de vestir de praticamente todos os homens [FROSI & MAZO, 2009], nas mulheres está sempre associado a alguma outra vestimenta ou acessório que robustece o atributo de beleza sensual, reforçando a ideia 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 revelam 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 vermelha 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. As três personagens aparecem usando ainda o *hachimaki* (faixa de testa), acessório historicamente importante do *Karate-Dô*, que definia a graduação dos guerreiros de Okinawa antes da adoção do sistema *kyu-dan* criado por Jigōrō Kanō, considerado o fundador do Judô.



Figura 4: O *karate-gi* e as poses sensuais de Makoto evocando a beleza sensual feminina



Figura 5: O contraste do corpo feminino, delicado e expressando na face características muito diferentes daquelas evocadas pelos personagens masculinos

3.3 Representações da Psicodinâmica das Cores

Em consonância com as teorias da Psicodinâmica das Cores [CAROLLO, 1993], percebe-se o uso bem definido de combinações de cores para a construção de elementos gráficos em *SF*, *AOF* e *KOF*. Estas técnicas tiveram o objetivo de aumentar os níveis de aceitação dos jogos 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.

A principal combinação que está presente na maioria das capas e *Title Screens* de *SF* e *KOF* é o Azul-Vermelho. Esta combinação, cujo objetivo é o aumento do nível de atenção para o objeto observado, aparece também na representação dos uniformes de muitos personagens, como Sakura e Yuri Sakazaki. Há também uma forte relação das cores com a nacionalidade do personagem ou simbologia de localidade que é de alguma forma referência ao *Karate-Dō*. Na concepção de Sakura e Yuri, o *Karate-gi* e os detalhes do vestuário remetem também às duas bandeiras de Okinawa, que durante o período feudal era representada nas cores branca, vermelha, púrpura e preta, cores usadas no uniforme de Yuri; e depois da anexação pelo Império Japonês passou a ser representada nas cores branca, vermelha, azul e amarela, sendo estas as cores do uniforme de Sakura [OKINAWA, 2009].



Figura 6: Yuri Sakazaki e a bandeira de Okinawa

3.4 Representações de Personalidade

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].

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 em nível de popularidade, como citado anteriormente em relação a Yuri. Os cabelos relativamente curtos e retesados de Makoto lhe dão uma ideia de personalidade ligada à coragem, autodeterminação, atitude e força [MANN et al., 2001].

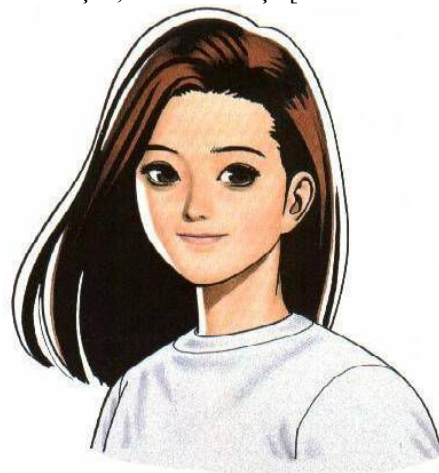


Figura 7: Yuri Sakazaki nos primeiros títulos de *Art of Fighting*, evocando a figura da mulher delicada e indefesa.

3.5 Representações das Técnicas de estilo de *Karate-Dō* Reais

Ao analisar este atributo das personagens, foi percebido um detalhe bastante relevante: as características técnicas de alguns estilos (*ryū*) de *Karate-Dō* reais estavam presentes nas animações das personagens dos jogos. A análise se baseou, principalmente, no que tangia aos estilos *Shōtōkan* e *Kyokushinkaikan* (representado no mundo virtual pelo *Kyokugen-ryū* de Takuma Sakazaki, o pai de Yuri). Historicamente a mulher não sofreu grandes represálias quanto à prática do *Karate-Dō* no oriente. Um bom exemplo era a esposa do mestre Gichin Funakoshi, considerado o pai do *Karate-Dō* moderno, que por muitos anos o substituiu no ensino dos alunos do *Shōtōkan* em Okinawa [FUNAKOSHI, 1999]. Enquanto Gichin Funakoshi trabalhava no Japão para difundir a arte marcial, a senhora Funakoshi ensinava e liderava seus alunos na cidade de origem.

Ao observar os títulos de *Street Fighter* percebemos as técnicas do *Shōtōkan* bem definidas em Makoto. Técnicas como *yoko 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 eles: Ryu, Ken, Gouki, Allen, e Sean (os *karate-ka* do estilo *Shōtōkan* nos Jogos Digitais). De forma muito semelhante, ocorre com os personagens de *AOF* em relação ao estilo *Kyokushinkaikan*. Apesar das técnicas básicas do estilo estar representadas, Yuri ainda utiliza inúmeros movimentos mais ligados ao humor, ainda resultado de sua concepção juvenil e divertida. Os personagens que remetem ao estilo *Saikyō-ryu* (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 são tão relevantes para uma análise de representações desta ordem.

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]. Lembramos ainda, que essa presença nem sempre é facilmente conquistada, e em todo o mundo, inclusive no Japão, onde se origina a modalidade aqui analisada, esse tipo de processo acaba representando quebras de visões de mundo. No Japão, em especial, a imagem da mulher guerreira sempre foi respeitada, porém havia diferenciações claras quanto à sua imagem e posição social em relação ao homem, denotada, por exemplo, pela proibição de usar a *katana*, a espada, e realizar-se o treinamento ostensivo em *naginata*, uma espécie de alabarda [RATTI & WESTBROOK, 2006]. Essa diferenciação, somada aos valores do confucionismo importado da China, ocasionou os percalços no estabelecimento dos espaços esportivos femininos naquele país [CARVALHO, 2010; IKEDA, 2010].

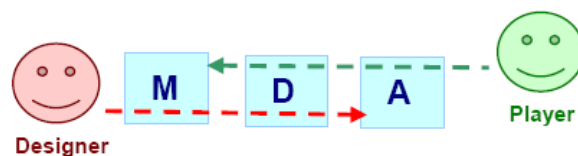


Figura 8: Makoto executando um *mawashi shuto uchi*

4. Design de Jogos Digitais com personagens *Karate-ka*

Segundo Hunicke, LeBlanc e Zubkek [2004], a concepção de um Jogo Digital deve integrar-se de três componentes: : regras, sistema e diversão. A partir

desses componentes são definidos homólogos de design que respectivamente são: mecânicas, dinâmicas e estéticas. As mecânicas são descritas como componentes particulares do jogo, em nível de representações por dados e algoritmos. Dinâmicas são definidas como o comportamento em tempo de execução das mecânicas, atuando na interação do jogador e nas consequências desta interação. As estéticas descrevem o desejo de respostas emocionais esperadas pelos jogadores que interagirem com o jogo digital. Há diferentes perspectivas em relação ao *game* no ponto de vista do designer e do jogador. Pode-se dizer que o designer busca certa estética, já o jogador espera por certa estética. As representações do *Karate-Dō* nos jogos Digitais não ocorrem apenas em aspectos gráficos, mas também nas mecânicas e dinâmicas. Levando em conta a grande popularização das artes marciais, evidenciada em países orientais (que, por exemplo, tem o *Sumo* como esporte mais popular no Japão [RATTI & WESTBROOK, 2006]), a verossimilhança de movimentos reais das artes marciais representadas nos jogos através das mecânicas e dinâmicas possuem uma tendência de gerar as estéticas esperadas por um público de jogadores que tenha conhecimento sobre artes marciais.



Designer

Figura 9: A verossimilhança de mecânicas e dinâmicas contribui para gerar estéticas esperadas por designers em Jogos Digitais com personagens *karate-ka* (HUNICKE, LEBLANC e ZUBKEK, 2004 p. 2)

Segundo Schell [2008], a documentação do jogo digital é fundamental para sua concepção e para a qualidade de seu balanceamento (organização de escolhas relevantes ao jogador). Um Game Designer não terá sucesso na concepção de um jogo digital com personagens *Karate-ka* sem conhecimentos sobre o *Karate-Dō*. Não basta apenas um bom artista (designer gráfico) para se inserir por completo a arte marcial no *game*, a criação de mecânicas e dinâmicas exigem um conhecimento aprofundado sobre a arte. O design de um jogo digital que insere o *Karate-Dō* exige não apenas conhecimentos de design, o que possivelmente gera a necessidade de um design transdisciplinar.

Quadro 1 – Presença de mulheres *karate-ka* nos jogos digitais analisados: a aparição das personagens em 55 dos 80 jogos, e com concentração expressiva nos anos mais recentes, demonstra a importância destas e sua popularização.

Jogo	Ano	Participação Feminina	Personagem
Karate Champ	1986	Não	-
Black Belt	1986	Não	-
Street Fighter	1987	Não	-
The Karate Kid	1987	Não	-

<i>Jogo</i>	<i>Ano</i>	<i>Participação Feminina</i>	<i>Personagem</i>
Street Fighter II	1991	Não	-
Art of Fighting	1992	Sim	Yuri
Street Fighter II - Champion Edition	1992	Não	-
Street Fighter II - Turbo	1992	Não	-
Super Street Fighter II	1993	Não	-
Art of Fighting 2	1994	Sim	Yuri
Osu! Karate-bu	1994	Não	-
Super Street Fighter II - Turbo	1994	Não	-
The King of Fighters 94	1994	Não	-
Street Fighter Alpha	1995	Sim	Sakura
Street Fighter - The Movie	1995	Não	-
The King of Fighters 95	1995	Sim	Yuri
Art of Fighting 3	1996	Sim	Yuri
Street Fighter Alpha 2	1996	Sim	Sakura
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	1996	Sim	Sakura
The King of Fighters 96	1996	Sim	Yuri
X-men vs Street Fighter	1996	Não	-
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	1997	Sim	Sakura
Pocket Fighter	1997	Sim	Sakura e Makoto
Street Fighter EX	1997	Sim	Sakura
Street Fighter III - New Generation	1997	Não	-
The King of Fighters 97	1997	Sim	Yuri
Fighting Layer	1998	Não	-
Marvel vs Capcom	1998	Não	-
Street Fighter Alpha 3	1998	Sim	Sakura
Street Fighter EX 2	1998	Não	-
Street Fighter III - Second Impact	1998	Não	-
The King of Fighters 98	1998	Sim	Yuri
Card Fighters' Clash	1999	Sim	Yuri, Sakura e Makoto
Fatal Fury - Mark of the Wolves	1999	Não	-
Street Fighter III - Third Strike	1999	Sim	Makoto
The King of Fighters 99	1999	Sim	Yuri
The King of Fighters R1	1999	Sim	Yuri

<i>Jogo</i>	<i>Ano</i>	<i>Participação Feminina</i>	<i>Personagem</i>
The King of Fighters R2	1999	Sim	Yuri
SNK vs Capcom	1999	Sim	Yuri e Sakura
Capcom vs SNK – Millennium Fight	2000	Sim	Yuri e Sakura
Capcom vs SNK Pro	2000	Sim	Yuri e Sakura
Card Fighters' Clash 2	2000	Sim	Yuri, Sakura e Makoto
Marvel vs Capcom 2	2000	Sim	Sakura
The King of Fighters 2000	2000	Sim	Yuri
Capcom vs SNK 2	2001	Sim	Yuri e Sakura
Street fighter EX 3	2001	Sim	Sakura
Super Street Fighter II Turbo Revival	2001	Não	-
The King of Fighters 2001	2001	Sim	Yuri
Street Fighter Alpha Upper	2002	Sim	Sakura
The King of Fighters 2002	2002	Sim	Yuri
The King of Fighters EX - Neoblood	2002	Sim	Yuri
SNK vs Capcom – SVC Chaos	2003	Sim	Yuri e Sakura
The King of Fighters 2003	2003	Sim	Yuri
Capcom Fighting Evolution	2004	Sim	Sakura
Capcom Fighting Jam	2004	Sim	Makoto
The King of Fighters EX2 - Howling Blood	2004	Sim	Yuri
Street Fighter - The Anniversary	2004	Sim	Makoto
The King of Fighters 94 Re-bout	2004	Não	-
The King of Fighters Maximum Impact	2004	Sim	Yuri
Namco vs Capcom	2005	Sim	Sakura
Neo Geo Battle Coliseum	2005	Não	-
The King of Fighters Max Impact Maniax	2005	Sim	Yuri
The King of Fighters XI	2005	Sim	Yuri
Card Fighters Clash DS	2006	Sim	Yuri, Sakura e Makoto
Street Fighter Alpha 3 Max	2006	Sim	Sakura
Street Fighter Alpha Anthology	2006	Sim	Sakura
The King of Fighters 2006	2006	Sim	Yuri
The King of Fighters Maximum Impact 2	2006	Sim	Yuri
The King of Fighters Neowave	2006	Sim	Yuri

<i>Jogo</i>	<i>Ano</i>	<i>Participação Feminina</i>	<i>Personagem</i>
Art of Fighting Anthology	2007	Sim	Yuri
The King of Fighters M. I. Regulation A	2007	Sim	Yuri
Karate Master	2008	Não	-
SSF2Turbo HDRemix	2008	Não	-
Tatsunoko vs Capcom	2008	Não	-
The King of Fighters - The Orochi Saga	2008	Sim	Yuri
The King of Fighters 98 Ultimate Match	2008	Sim	Yuri
Street Fighter IV	2009	Sim	Sakura
The King of Fighters 2002 Unlimit. Match	2009	Sim	Yuri
The King of Fighters XII	2009	Sim	Yuri
Super Street Fighter IV	2010	Sim	Sakura e Makoto

5. Conclusão

As evidências levantadas por este estudo nos fazem pensar como é importante a pesquisa prévia sobre elementos histórico-culturais ligados ao que se deseja construir num *Game Concept* (projeto inicial de jogo digital), e posteriormente em um *Design Doc* (documento completo), além de também influenciar na elaboração de um *Proposal Doc* (documento de negócios/venda), e até mesmo de documentos mais técnicos, como o *Tech Doc*, objetivando seu sucesso de mercado. Os 80 títulos analisados nesta pesquisa, onde observamos as representações do feminino utilizadas apontam nesse sentido. 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 chagam a se aproximar de vídeos reais, tal a sua qualidade técnica, o desenvolvimento de jogos *com conteúdo* ainda parece atrair mais o público.

Entender as relações de gênero com as representações que circulam nos jogos digitais que tem como temática o *Karate-Dō* foi o objetivo deste estudo. 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 inculcadas no pensamento dos consumidores. Tais pensamentos podem acabar por reforçar ideias ortodoxas e até medievais como, por exemplo, o caso da "mulher frágil" que deve sempre ser salva em relação à 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 moderna. 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 grupos profissionais. Ter atenção às características e valores atribuídos nas mídias, à figura feminina, é uma tarefa transdisciplinar para os pesquisadores contemporâneos.

Referências

- ADELMAN, M. Mulheres no Esporte: Corporalidades e Subjetividades. Revista 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.
- 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.
- 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
- BARDIN, L. Análise de Conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2000.
- 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 Editor, 2005.
- CAROLLO, A. Picodinâmica das Cores. Porto Alegre: Águila Publicidade e Propaganda, 1993.
- CARVALHO, J. G. S. Mirem-se no exemplo daquelas mulheres... chinesas! Livro do 5º Prêmio Construindo a Igualdade de Gênero. Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres. Brasília: Governo Federal, 2010.
- FERRETTI, M. A. C.; KNIJNIK, J. D. Mulheres podem praticar lutas? Um estudo sobre as representações sociais de lutadoras universitárias. Revista Movimento: Porto

- Alegre: Editora da UFRGS, jan.-abr. 2007. v.13, n. 01, p. 57-80.
- FROSI, T. O. Os Reis da Luta: representações do Karate nos Jogos Digitais. Monografia de Conclusão de Curso (Graduação). Escola de Educação Física da UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2009.
- FUNAKOSHI, G. Karatê-Do Nyumon: Texto Introdutório do Mestre. São Paulo: Cultrix, 1999.
- 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.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- HUNICKE R., LEBLANC M. & ZUBEK R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Game Developers Conference. San Jose: 2004.
- IKEDA, Keiko. *Ryōsai-kembo*, Liberal Education and Maternal Feminism under Fascism: Women and Sport in Modern Japan. International Journal of the History of Sport. Routledge, mar. 2010. v. 27, n. 3. p. 537-552. DOI: 10.1080/09523360903556840
- MANN, R.; MARTINS, E.; MATSUZAKA, L. Mangá: Curso Completo. São Paulo: Escala, 2001. n.1.
- MENZIES, G. 1421 – o ano em que a China descobriu o mundo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006. 552p.
- 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.
- OKINAWA, A Prefeitura. Wonder Okinawa. 2003. Disponível em: www.wonder-okinawa.jp/, acesso em: 04 mar. 2009.
- 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.
- 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.
- 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.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca pela excitação. Revista Movimento. Porto Alegre: Editora da UFRGS, set.-dez. 2008.
- 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, jul. 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.
- SAMARÃO, L. O espetáculo da publicidade: a representação do corpo feminino na mídia. Contemporânea (8), jan. 2007.
- SARTI, C. A. O feminismo brasileiro desde os anos 1970: revisitando uma trajetória. Estudos Feministas. Florianópolis: maio-ago. 2004. v.12, n.2, 264p.
- SCHELL, Jesse. The Art of Game Design – A Book of Lenses. California: Morgan Kaufmann, 2008.
- 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.
- TAZAWA, Y. História Cultural do Japão: Uma Perspectiva. São Paulo: Ministério dos Negócios Estrangeiros, 1980.
- YAGAMI, F. A. Portal The Fighters Generation. S/D. Disponível em: <http://www.fightersgeneration.com/characters.html>, acesso em 26 set. 2008.
- Portal Fighting Street. S/D. Disponível em: <http://fightingstreet.com>, acesso em 06 jul. 2009.
- Portal da Capcom Entertainment. S/D. Disponível em: <http://www.capcom.com>, acesso em 20 set. 2008.
- Portal da Namco-Bandai Entertainment. S/D. Disponível em: <http://www.namcobandai.com>, acesso em 22 set. 2008.
- Portal da SNK Playmore Corporation. S/D. Disponível em: <http://www.snkplaymore.com>, acesso em 25 set. 2008.