

Paisagens Virtuais: uma análise de como o Brasil é apresentado através dos jogos da franquia Street Fighter e possibilidades de uso na sala de aula

Virtual Landscapes: an analysis of how Brazil is presented through the Street Fighter game's franchise and possibilities for use in the classroom

Paisajes Virtuales: un análisis de cómo se presenta Brasil a través de los juegos de la franquía Street Fighter y sus posibilidades de uso en el aula

Bruno Costa Guimarães¹



<https://orcid.org/0000-0002-8540-5239>

RESUMO: O artigo investiga a representação das paisagens brasileiras na franquia de jogos “Street Fighter”, através de levantamento bibliográfico sobre o conceito de paisagem e análise crítica dos jogos Street Fighter II, III, IV e V. Examina-se como as características geográficas e culturais do Brasil são estilizadas no contexto virtual, destacando elementos em cenários urbanos, naturais e culturais nas diferentes versões do jogo. A pesquisa busca compreender como tais representações podem influenciar percepções e estereótipos sobre o país. Ao final, o artigo propõe um plano de aula para professores de geografia do ensino fundamental, visando abordar criticamente essas representações em sala de aula e promover uma compreensão mais ampla e contextualizada das paisagens brasileiras entre os alunos

PALAVRAS-CHAVES: paisagens virtuais; Street Fighter; estereótipos culturais; prática docente.

ABSTRACT: *The article investigates the representation of Brazilian landscapes in the Street Fighter game franchise through literature review on the concept of landscape and critical analysis of Street Fighter II, III, IV, and V. It examines how the geographical and cultural characteristics of Brazil are stylized in the virtual context, highlighting elements in urban, natural, and cultural setting across different game versions. The research seeks to understand how such representations may influence perceptions and cultural stereotypes about the country. Ultimately, the article proposes a lesson plan for elementary school geography teachers, aiming to critically address these representations in the classroom and promote a broader and more contextualized understanding of Brazilian landscapes among students.*

KEYWORDS: *virtual landscapes; Street Fighter; cultural stereotypes; teaching practice*

RESUMEN: El artículo investiga la representación de los paisajes brasileños en la franquía de juegos “Street Fighter”, a través de la revisión de la literatura sobre el concepto de paisaje y el análisis crítico

¹ Doutor em Geografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Docente da Secretaria Municipal de Ensino do Rio de Janeiro (SME RJ) e da Escola Nova - Gávea. E-mail: bruno.costag@gmail.com.

de Street Fighter II, III, IV y V. Examina cómo las características geográficas y culturales de Brasil se estilizan en el contexto virtual, destacando elementos en entornos urbanos, naturales y culturales en las diferentes versiones del juego. La investigación busca comprender cómo estas representaciones pueden influir en las percepciones y estereotipos culturales sobre el país. Al final, el artículo propone un plan de lecciones para profesores de geografía de la escuela primaria, con el objetivo de abordar críticamente estas representaciones en el aula y fomentar una comprensión más amplia y contextualizada de los paisajes brasileños entre los estudiantes.

PALABRAS-CLAVE: paisajes virtuales; Street Fighter; estereotipos culturales ; práctica docente.

INTRODUÇÃO

O comércio de jogos eletrônicos pode ser considerado como um dos setores mais lucrativos de entretenimento, tendo alcançado o lucro de 91 bilhões de dólares em 2016, um valor maior do que o arrecadado naquele ano pelo setor musical (15 bilhões de dólares) e pelo cinema (38 bilhões de dólares) somados (Harada, 2018). No Brasil, a o comércio destes jogos apresentou um crescimento exponencial nas últimas décadas. De acordo com o site Newzoo (2023), o Brasil ocupou o 10º lugar entre os países que mais geraram lucro no setor de jogos em 2022 e possui a terceira maior base de jogadores, perdendo apenas para EUA e China. Além disso, a ideia de que jogos eletrônicos são, primordialmente, uma forma de entretenimento infantil está objetivamente errada. Além de existir uma classificação específica para jogos que tocam em temas maduros e são inapropriados para crianças, a idade média do jogador é de trinta e cinco anos (Pcmanias, 2023). O crescimento do mercado de videogames produziu novas possibilidades de discussões para as ciências exatas e humanas (Santaella e Feitosa, 2009; Zanolla, 2010) ao pensar nos jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento que reproduz os paradigmas da sociedade na qual se inserem (Drummond, 2014).

Considerando o espaço geográfico como o sistema indissociável de objetos e ações (Santos, 2008), a complexidade dos mundos virtuais criados pelos jogos eletrônicos aproxima-os da análise do geógrafo. A ação virtual se dá através de objetos programados dentro de um parâmetro de regras elaboradas pelo desenvolvedor. Isso permite desde experiências contemplativas como *Shadow of the Colossus*, onde é possível que o jogador fique horas apenas vagando por um mundo desolado tentando, por si próprio, descobrir o sentido por trás de ruínas abandonadas. Também é possível observar como os fenômenos urbanos decorrem de uma série de fatores da geografia física e políticas públicas em jogos de simulação como os da série *Sim City* e *Cities Skylines*, onde o jogador é posto no papel de um gestor público e seu objetivo é desenvolver uma cidade, oferecendo serviços como habitação, energia, saneamento e lidando com as demandas da população (e ocasionalmente desastres naturais

e invasões de monstros). Em relação à Geografia Agrária, também observamos o crescimento de diversos jogos do nicho de "simulação de fazenda". Alguns prezam pelo realismo, como os jogos da série Farming Simulator, onde o jogador é um agricultor e é responsável por colher suas plantações e realizar o comércio, assim aumentando sua propriedade. O progresso no jogo também vem da mecanização e automatização de diversas atividades agrárias, trazendo à tona temas como a revolução verde e concentração de terras.

Para este artigo, decidimos focar em um conceito específico da Geografia e sua abordagem nos jogos eletrônicos: a paisagem. Construir um mundo virtual que será habitado pelos personagens envolve a construção de um recorte visual do espaço. Mesmo quando os jogos ainda eram baseados em simples entradas de texto, como os RPGs da década de 1980, ainda era necessário descrever a paisagem ao jogador para criar nele o sentimento de imersão. Com a evolução gráfica dos processadores, os jogos foram se tornando cada vez mais visualmente complexos. Cores, vegetação e relevo começaram a compor visualmente a paisagem dos jogos, muitas vezes criando novos mundos e outras apresentando uma réplica do nosso, ora realista, ora caricata. É o caso, por exemplo, dos jogos da franquia Street Fighter, uma série de luta em que o jogador escolhe um lutador para participar de um duelo de artes marciais contra um oponente. A nacionalidade desses lutadores possui influência tanto no seu estilo de combate quanto na paisagem do seu cenário.

Desta forma, o artigo seguirá a seguinte estrutura: primeiramente, uma discussão teórica sobre o conceito de paisagem e sua relação com paisagens virtuais. Em seguida, uma análise de como a paisagem brasileira é apresentada nos jogos da franquia Street Fighter, coletando dados sobre a localização, elementos culturais e naturais da paisagem e o contexto em que esses cenários se inserem. Por fim, o artigo apresentará possibilidades de utilização desta análise em uma sala de aula do Ensino Fundamental por meio da proposta de um plano de aula que esteja em acordo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018).

DISCUSSÃO DA REPRESENTAÇÃO DO BRASIL NA SÉRIE STREET FIGHTER

A paisagem é um tema recorrente nas discussões da Geografia. Desde sua sistematização como ciência no século XIX busca-se compreender as dinâmicas das relações entre sociedade e natureza e como estas se imprimem no espaço. Dessa forma, o conceito está inextricavelmente ligado ao sentido de visão, nas palavras de Vidal de La Blache (1982, p. 89) “[...] aquilo que o olho abarca com o olhar”. Antes da discussão geográfica, o conceito já existia dentro do mundo das artes, particularmente pintura. À Geografia coube, principalmente, o papel de analisar a relação da sociedade com seu espaço de vida e a forma como diferentes grupos humanos se integram com o meio (Baldin, 2021).

Tipicamente, diferenciam-se os elementos da paisagem entre duas categorias, os elementos culturais e os elementos naturais. Os elementos culturais são aqueles produzidos pela sociedade, que imprimem sobre o território a expressão do seu modo de vida através da arquitetura, da economia e qualquer outra forma de interferir na natureza. Já os elementos naturais são justamente aqueles que não sofreram alteração da sociedade. Essa é uma diferenciação ligada originalmente ao positivismo, uma vez que os estudos sobre a paisagem eram inicialmente focados na descrição da forma física da Terra e aos poucos as ações dos seres humanos foram incorporadas nas análises. Carl Sauer considera importante essa separação em sua definição dos elementos que compõem a paisagem:

Não podemos formar uma ideia de paisagem a não ser em termos de suas relações associadas ao tempo, bem como suas relações vinculadas com o espaço. Ela está em um processo constante de desenvolvimento ou dissolução e substituição. Assim no sentido corológico, a alteração da área modificada pelo homem e sua apropriação para o uso são de importância fundamental. A área anterior à atividade humana é representada por um conjunto de fatos morfológicos. As formas que o homem introduziu são um outro conjunto (Sauer, 1998, p. 42).

Um dos problemas desta diferenciação entre categorias é a perda da visão sistêmica, justamente feita pela interação indissociável entre os elementos naturais e culturais. George Bertrand afirma que:

A paisagem não é a simples adição de elementos geográficos disparatados. É, em uma determinada porção do espaço, o resultado da combinação dinâmica, portanto instável, de elementos físicos, biológicos e antrópicos que, reagindo dialeticamente uns sobre os outros, fazem da paisagem um conjunto único e indissociável, em perpétua evolução (Bertrand, 2004, p. 141).

A leitura e interpretação das paisagens, representadas em um jogo de vídeo game, exige do geógrafo o exercício de não compartimentar os elementos que compõem a paisagem entre uma ou outra categoria, mas sim enxergar a paisagem e a construção de seus signos como um todo.

Há um cuidado necessário no olhar geográfico para não reduzir a paisagem a somente um conjunto de formas, mas sim compreender o conceito como uma expressão humana intencional dotada de simbolismos e significados. O olhar da paisagem, portanto, não é isento do viés do observador. De acordo com Figoli (2007, p. 30):

Mais que um território que a natureza apresenta ao observador, é produto de uma maneira de ver o espaço externo, um cenário que supõe um espectador, um olhar particular sobre o mundo externo. Em suma, a paisagem é um relato, um desenho, uma representação. Território recortado por uma “janela”, apreciado desde um ponto de vista singular, freqüentemente esse ponto de

vista é artístico, envolvendo uma série de técnicas particulares desenvolvidas para representá-lo e transformá-lo em imagem cultural pela atribuição de um significado.

A paisagem é parte do imaginário social, construída com os signos que imputamos sobre o recorte observado. É importante ressaltar que, de acordo com Roger Chartier (1990), as representações não são meros discursos neutros, mas sim geradoras de estratégias e práticas voltadas para a imposição de autoridade, deferência e legitimação de escolhas. Tais representações estão inseridas no âmbito da competição e do embate, sendo que, nas lutas de representações, busca-se impor a outros ou ao próprio grupo uma determinada concepção de mundo social. Estes conflitos revelam-se tão cruciais quanto as disputas econômicas, sendo decisivos mesmo quando não apresentam imediatamente impactos materiais.

No contexto da análise da representação cultural da paisagem, a perspectiva teórica de Stuart Hall oferece *insights* valiosos sobre a complexidade inerente aos processos de construção de significados em relação ao ambiente e suas contribuições teóricas têm implicações profundas para a compreensão das dinâmicas subjacentes à representação da paisagem. Sob a lente halliana, a representação cultural da paisagem é concebida como um fenômeno mediado por relações de poder (Hall, 1990), identidade e significado simbólico. De acordo com o autor, as sociedades contemporâneas constroem narrativas em torno da paisagem, considerando os discursos hegemônicos e as resistências culturais que moldam tais representações. A abordagem de Hall oferece uma estrutura teórica sólida para examinar as complexas interações entre o ambiente, a cultura e as relações sociais, enriquecendo assim nossa compreensão das representações culturais da paisagem e seu impacto na percepção coletiva.

Assim, representação do Brasil na franquia Street Fighter é um reflexo do imaginário em que a desenvolvedora japonesa de jogos Capcom se encontrava no momento da elaboração de cada cenário.

Street Fighter II

Street Fighter foi lançado em 1987, centrando sua história no lutador japonês Ryu. Inspirada em mangás e filmes de ação asiáticos da época, a trama acompanhava o protagonista em um torneio de artes marciais com lutadores dos Estados Unidos, China, Inglaterra e Tailândia. O Brasil não foi apresentado como cenário no primeiro jogo da franquia. Somente na sua famosa sequência, Street Fighter II, lançada em 1991, que expandiu o número de lutadores e localizações do torneio, o país pôde ser representado por um personagem icônico para a franquia: Blanka (Figura 1). Sua aparência feroz, pele verde e estilo de luta animalesco rapidamente capturaram a atenção do público, atingindo o objetivo

da equipe que buscava evitar que o elenco parecesse monótono com apenas personagens tradicionalmente humanos.

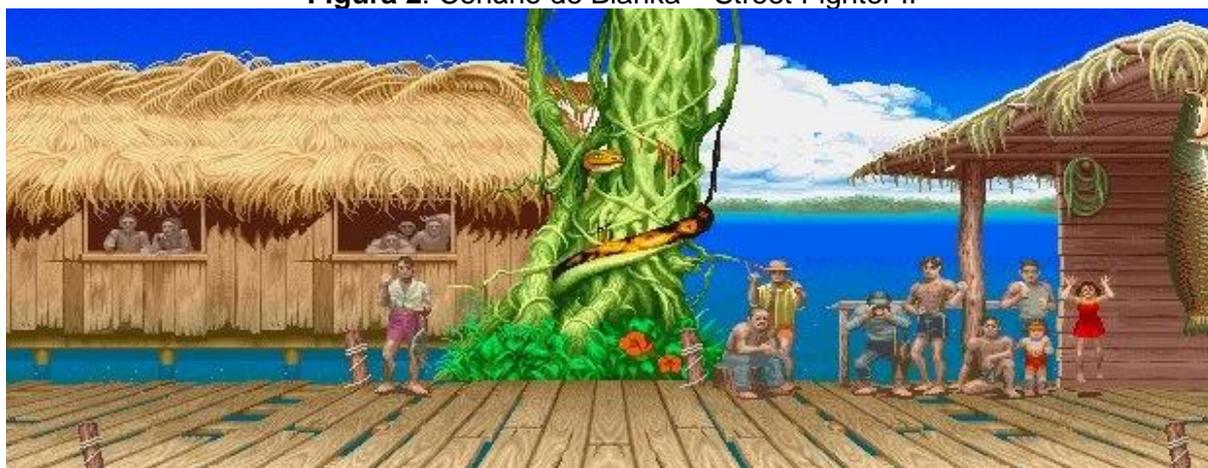
Figura 1: Blanka – Street Fighter II



Fonte: Capcom, 1993.

Segundo sua história no jogo, Blanka nasceu nos Estados Unidos com o nome Jimmy. Quando ainda era um bebê, o avião de sua família foi atingido por um raio sobrevoando a floresta amazônica. Com a queda, ele foi criado na floresta, onde teve contato com enguias elétricas, adquirindo superpoderes, como a capacidade de eletrocutar seus oponentes. A Figura 2 apresenta seu cenário de luta.

Figura 2: Cenário de Blanka – Street Fighter II



Fonte: Capcom, 1991.

Pode-se destacar alguns elementos que proporcionam um contexto simbólico para a representação do Brasil, como palafitas, um sistema de habitação caracterizado pela elevação da moradia sobre alicerces de madeira diretamente posicionados no corpo hídrico. Observa-

se também uma comunidade ribeirinha assistindo à luta, com um extenso rio ao fundo, provavelmente representando a bacia hidrográfica do rio Amazonas. No centro, destaca-se uma grande árvore latifoliada, típica de florestas equatoriais úmidas, como a Amazônia. A pesca é representada como atividade econômica, evidenciada pela imagem do peixe pendurado no canto direito.

Street Fighter III

O terceiro jogo da franquia, *Street Fighter III: New Generation*, foi lançado em 1997, apresentando um novo elenco de personagens e preservando apenas os clássicos Ken e Ryu. O jogo teve duas atualizações: *Street Fighter III: 2nd Impact* (1997) e *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999), ambas incorporando refinamentos nas mecânicas de jogo e a adição de novos personagens e cenários.

Entre as novidades, destacam-se dois personagens cujos cenários de luta se passam no Brasil. O primeiro, Oro (Figura 3), é um ermitão imortal com mais de 140 anos de idade. Embora tenha origem japonesa, ele habita uma caverna na floresta amazônica, vivendo recluso da sociedade.

Figura 3: Oro



Fonte: Capcom, 1997a.

Conforme a história do jogo, Oro era um instrutor de artes marciais no Japão que se mudou para o Brasil em 1908, quando tinha aproximadamente 50 anos. Sua vida financeira não foi muito bem-sucedida, levando-o a se tornar recluso em uma caverna na Amazônia,

onde vivia na companhia de seus animais de estimação e passava a maior parte do dia treinando artes marciais. Seu cenário reflete esse estilo de vida (Figura 4).

Figura 4: Cenário de Oro



Fonte: Capcom, 1997b.

No caso de Oro, não há muitos elementos que nos possam direcionar, pelo olhar da paisagem, para o Brasil. Trata-se de uma caverna, uma formação geológica relativamente comum em diferentes partes do planeta.

O segundo brasileiro é Sean Matsuda. Ocorre aqui uma distinção importante entre os demais personagens do Brasil apresentados até agora. Primeiramente, a aparência de Sean é mais próxima do que podemos considerar “típica”. Não é uma criatura animalesca e nem um ermitão com mais de 100 anos, é apenas um jovem adulto (Figura 5).

Em segundo lugar, não está situado na selva amazônica, mas sim no agitado centro urbano da capital paulista. Seu cenário em Street Fighter III: 2nd Impact exibe um ambiente urbano, com o ponto focal sendo uma rua onde acabou de ocorrer um acidente de trânsito envolvendo uma banca de feira, possivelmente relacionado à luta entre os personagens (Figura 6).

Observamos imponentes arranha-céus que delineiam uma estrutura urbana vertical, característica de uma grande metrópole, em contraposição às palafitas de Blanca ou à caverna de Oro. Carros são destacados como o principal meio de transporte, enquanto um engarrafamento se forma devido a um acidente envolvendo um caminhão de frutas tropicais, o que parece chamar a presença de um macaco para o local. Semelhante ao cenário de Blanca, há uma atividade econômica no canto direito, mas, ao invés da pesca, é representado um comércio local. Por fim, um outdoor destaca o futebol (aqui grafado erroneamente como

Futebol) como o esporte nacional favorito. Na edição Third Strike de Street Fighter III, o cenário de Sean foi transferido para o porto de Santos, como mostra a Figura 7.

Figura 5: Sean Matsuda



Fonte: Capcom, 1997c.

Figura 6: Cenário de Sean em Street Fighter 3: 2nd Impact



Fonte: Capcom, 1997d.

Nesta versão, ganha destaque o caráter agroexportador da economia brasileira. Vemos uma composição inteira de paisagem voltada para a exportação cafeeira, um dos principais

produtos brasileiros consumidos mundo afora, o caminhão estacionado na frente da doca 14 e as sacas de café sendo embarcadas em um navio cargueiro rumo ao mercado internacional.

Figura 7: Porto de Santos em Street Fighter III: 3rd Strike



Fonte: Capcom, 1999.

Esses dois personagens completam o elenco de brasileiros na terceira edição da franquia. Notamos uma semelhança entre Blanka e Oro: ambos residem na Amazônia, possuem aparências exóticas e estão à margem da sociedade, com cenários formados pela natureza e tecnologia mínima, espaços isolados dos grandes centros urbanos. Já com Sean, o jogo apresenta uma outra faceta da realidade brasileira: a grande metrópole em toda a sua verticalidade, com a ocupação do espaço por economia, comércio e automóveis.

Street Fighter IV

Após um hiato de nove anos desde o lançamento de Street Fighter III: Third Strike, a aguardada sequência da série de jogos foi lançada em 2008 para os consoles Xbox 360 e Playstation 3. Assim como os jogos anteriores, a quarta edição contou também com outras versões que realizaram melhorias na jogabilidade e adição de personagens ao elenco. O ponto mais relevante para o artigo, no entanto, é que o jogo trouxe de volta boa parte do elenco de Street Fighter II, marcando o retorno de Blanka para a série como o único lutador representante do Brasil. Com isso, novamente o Brasil volta a ser representado pela “selva”. Na Figura 8 podemos ver a localização geográfica do cenário intitulado Inland Jungle (tradução: “Interior da floresta”), confirmando que se passa na floresta amazônica. Quando a

luta inicia, o cenário remete ao original de Blanka apresentado em Street Fighter II, mas com mudanças (Figura 9).

Figura 8: Tela de seleção do cenário “Inland Jungle” de Street Fighter IV



Fonte: Capcom, 2008a.

Figura 9: Cenário “Inland Jungle”



Fonte: Capcom, 2008b.

Observamos que, semelhante ao cenário original de Blanka, há uma exuberante vegetação latifoliada em conjunto com um corpo hídrico, desta vez representado por uma lagoa formada por uma cachoeira, em vez de um amplo rio. Além disso, a fauna típica da região amazônica, incluindo cobras e macacos, está presente. No entanto, a comunidade

ribeirinha e as habitações em palafitas não são visíveis. O cenário está desprovido da presença humana em forma de plateia ou transeuntes, sendo substituído por um imponente totem indígena central. Essa composição representa uma região pouco explorada, desprovida de atividade econômica e marcada pelo simbolismo de tribos antigas.

Street Fighter V

Até a data da elaboração do presente artigo, a última versão numerada da série de luta foi lançada em 2016. No entanto, sua sequência, Street Fighter VI, já foi anunciada pela Capcom. Como é comum, o elenco do jogo passou por modificações desde o último lançamento, com a inclusão de novos lutadores e a ausência de outros. Nesta edição, o jogo foi inicialmente lançado sem a presença de Blanka (ele foi disponibilizado posteriormente por meio de download pago). Em substituição, os jogadores foram apresentados a Laura Matsuda, irmã de Sean, como representante do Brasil (Figura 10).

Imagem 10: Laura Matsuda



Fonte: Capcom, 2016a.

Seu cenário de luta retorna à paisagem urbana, muito similar ao que foi feito com o irmão da personagem em Street Fighter III, sendo a principal diferença a mudança da metrópole de São Paulo para o Rio de Janeiro. O título de seu cenário é Hillside Plaza, que

pode ser traduzido como “praça na encosta do morro”. Aqui podemos observar uma amálgama caricata de diversos ícones paisagísticos e culturais da capital carioca (Figura 11).

Figura 11: Cenário Hillside Plaza



Fonte: Capcom, 2016b.

De imediato, observamos dois ícones cariocas que fazem referência aos bairros da Lapa e de Santa Teresa. À direita, há uma representação virtual da Escadaria Selarón, enquanto à esquerda, vemos uma representação do bonde, meio de transporte e patrimônio cultural tombado que circula pelos mencionados bairros. Ao fundo, destaca-se um conjunto habitacional construído na encosta dos morros, simbolizando as favelas cariocas. Uma adição notável em seu topo é uma taça da Copa do Mundo, substituindo o marco paisagístico mais famoso da cidade, o Cristo Redentor.

Podemos resumir a representação paisagística do Brasil na franquia Street Fighter pelos arquétipos de “Selva” para as representações da Amazônia e “Urbano” para as metrópoles. Essas representações acompanham também o personagem central de cada cenário. Quando observamos os cenários de Blanka, um monstro, vemos uma progressão do exótico. Inicialmente um povoado de palafitas à beira do rio em Street Fighter II para o completo isolamento da selva em Street Fighter IV. Já nos cenários de categoria “urbano”, vemos representações com características das grandes aglomerações tanto no Rio de Janeiro quanto em São Paulo, uma paixão pelo futebol nas duas cidades e destaque para a atividade agroexportadora do porto de Santos.

CONSTRUINDO UM PLANO DE AULA SOBRE AS PAISAGENS BRASILEIRAS DA FRANQUIA STREET FIGHTER

Ao observarmos as diretrizes da BNCC (Brasil, 2018) referentes às habilidades e competências a serem desenvolvidas em cada ano de escolaridade por componente curricular, notamos que o 7º ano do Ensino Fundamental oferece uma oportunidade para introduzir a discussão da representação de paisagens e estereótipos na sala de aula de Geografia. A BNCC se organiza em unidades temáticas, que são agrupamentos dos objetos de conhecimento a serem abordados ao longo da trajetória educacional. Cada unidade temática pode conter um número variável de objetos de conhecimento, e cada objeto de conhecimento está vinculado a um conjunto específico de habilidades. O Quadro 1 apresenta quais desses conceitos serão abordados em sala de aula, como exemplificado neste caso.

Quadro 1 - Unidade temática, objeto do conhecimento e habilidade específica a ser trabalhada

Unidade Temática	Objeto do conhecimento	Habilidade específica
O sujeito e seu lugar no mundo	Ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil	Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil

Fonte: Brasil, 2018.

Como pode ser observado pela leitura da habilidade específica, há uma intencionalidade pedagógica na BNCC em analisar criticamente as paisagens representadas por estereótipos. Assim sendo, o objetivo geral do plano de aula que será proposto é desenvolver no aluno esta habilidade por meio do vídeo game.

São os objetivos específicos:

1. Desenvolver o conceito de paisagem
2. Ressignificar o vídeo game como uma possível ferramenta de aprendizagem no cotidiano escolar.
3. Analisar criticamente as representações da paisagem que se encontram no cotidiano.

Com o alinhamento desses objetivos e a execução da atividade, o professor terá, ao final do percurso pedagógico, contribuído para a formação de um estudante-pesquisador que, ao mesmo tempo que expandiu seu conceito e olhar sobre a paisagem geográfica, ressignificou o uso do videogame como uma ferramenta de estudo.

Recursos Necessários

Alguns recursos são importantes para o desenvolvimento do percurso pedagógico. Em primeiro lugar, a escola e o professor devem ter acesso a uma infraestrutura mínima apta à realização do plano de aula, como cadeiras, mesas, quadro e caneta de quadro. Os estudantes também precisam de caderno, caneta e lápis para registrarem as observações feitas pelo professor e anotarem suas conclusões. Além destes itens básicos, é necessário o uso de um projetor para a visualização dos cenários que serão trabalhados com os alunos. Não é necessário ter um console de videogame e os jogos presentes, uma vez que as imagens dos cenários estão amplamente acessíveis em sites de busca e wikis especializadas na franquia Street Fighter. No entanto, recomenda-se como um elemento lúdico e estimulante que quebra a rotina da sala de aula. Se o professor desejar utilizar todos os jogos, poderá fazer através dos consoles Xbox One e Playstation 4. Em ambos, terá que realizar as seguintes compras:

- Street Fighter: 30th Anniversary Collection: essa coletânea contém, entre outros jogos da franquia, Street Fighter II e Street Fighter III (em suas três edições).
- Ultra Street Fighter IV.
- Street Fighter V.

Se não for possível realizar a compra dos jogos em um mesmo console, o professor tem a opção de disponibilizar o jogo Street Fighter II: Champions Edition gratuitamente de forma online para seus alunos pelo site “<https://www.minijogos.com.br/jogo/street-fighter-ii-champion-edition>”.

É possível também apresentar alguns cenários pelo uso de computador e sites de busca e, na culminância, levar um jogo da série e realizar uma dinâmica com os alunos onde eles participam jogando. Fica a critério do professor e a depender de sua disponibilidade de recursos. Reforça-se que, minimamente, um computador e um projetor são necessários.

Primeiro Momento

No primeiro momento, o professor deverá explicar a proposta aos alunos (incluindo os objetivos de aprendizagem) em um momento do ano letivo onde os alunos já tenham sido apresentados às principais noções da formação do território brasileiro, sendo capazes de compreender as diferenças socioeconômicas e geomorfológicas das regiões brasileiras. Deve-se destinar duas aulas de aproximadamente cinquenta minutos para este momento: na primeira, logo após a explicação da proposta, o professor deverá trabalhar o conceito de paisagem com os alunos e como esta pode ser uma representação carregada de significados e narrativas. Na segunda aula, o jogo assume o foco central. É nesta hora que os alunos

aprenderão sobre o que é Street Fighter. O conceito de paisagem estereotipada pode começar a ser trabalhado através da análise crítica dos cenários dos lutadores, como por exemplo: uma base militar representando os Estados Unidos, o chão de uma fábrica com operários representando a União Soviética, um templo tradicional representando o Japão. Todos são exemplos presentes nos jogos. Os alunos devem ser constantemente estimulados a realizarem leituras dos significados que estas paisagens trazem, do que está se dizendo sobre o local através da sua representação visual. Ao fim deste exercício, o professor deve trazer a discussão para o Brasil e realizar esta leitura crítica sobre os diferentes cenários brasileiros mostrados na série de jogos. Todas as observações e conclusões devem ser anotadas no caderno.

Segundo Momento

Para o segundo momento serão necessárias duas aulas de 50 minutos. Na primeira, os alunos deverão explorar os jogos sem muita orientação. Idealmente, o professor deve oferecer a experiência da série em sua ordem cronológica, iniciando com Street Fighter II e terminando com Street Fighter V. Como dito anteriormente, isso dependerá, é claro, dos recursos disponíveis para a aula. Na segunda aula os alunos deverão, preferencialmente em grupo, escolher um cenário brasileiro da série de jogos e preparar uma apresentação que inclua uma leitura crítica da paisagem, com elementos que chamam atenção em uma paisagem feita por um observador externo ao Brasil. Além disso, é importante associar os elementos físicos e culturais com as características regionais de onde os cenários se localizam.

Terceiro Momento

Para o terceiro e último momento, os estudantes deverão ser organizados de forma a realizar uma apresentação de suas descobertas como culminância do projeto. Dedicam-se, para a apresentação, dois tempos de 50 minutos. Os alunos podem realizar a atividade através de cartazes de cartolina com recortes ou em apresentações em powerpoint expostas por um projetor. Nesse momento, o professor deverá realizar avaliação dos discentes de acordo com o alcance dos objetivos de aprendizagem propostos e explicados no primeiro momento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho visa promover uma discussão sobre as representações estereotipadas do Brasil, especialmente direcionada a alunos do 7º ano, com o objetivo de desenvolver neles a capacidade de realizar uma leitura crítica das perspectivas externas sobre o país. Para alcançar esse propósito, optamos por utilizar um videogame popular como uma ferramenta atrativa, visando captar o interesse dos alunos durante a aula. Reconhecemos a diversidade de salas de aula no Brasil, algumas com recursos tecnológicos abundantes e outras sem eletricidade. Nesse contexto, procuramos apresentar uma proposta adequada à maioria das salas, considerando o mínimo necessário de equipamentos para a realização do percurso pedagógico.

O plano de aula não se limita ao jogo eletrônico, buscando também estimular os alunos a investigarem possibilidades de análise geográfica em outros meios não convencionais de ensino, como filmes, música e qualquer elemento que contenha uma representação espacial. O jogo Street Fighter serve como ponto de partida para despertar o olhar investigativo do aluno-pesquisador, que, inspirado, desenvolverá suas próprias análises e críticas sobre o mundo apresentado e representado, o qual ele próprio vivencia.

REFERÊNCIAS

BALDIN, Rafael. Sobre o conceito de paisagem geográfica. **Paisagem e Ambiente**, [S. l.], v. 32, n. 47, p. 1-17. 2021. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/paam/article/view/180223>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

BERTRAND, Georges. PAISAGEM E GEOGRAFIA FÍSICA GLOBAL. ESBOÇO METODOLÓGICO. **RAEGA - O Espaço Geográfico em Análise**, [S.l.], v. 8, p. 2177-2738, dez. 2004. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/raega/article/view/3389/2718>>. Acesso em: 02 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAPCOM. **Cenário de Blanka - Street Fighter II**. 1991. Disponível em: <<https://static.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/9/9b/Sf2blankastage.jpg/revision/latest?cb=20110115031023>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Blanka – Street Fighter II**. 1993. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/a4/Super_Blanka.png. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Oro**. 1997a. Disponível em <<https://static.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/4/4e/Oro.png/revision/latest?cb=20140126235129&path-prefix=pt-br>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Cenário de Oro**. 1997b. Disponível em <<https://static.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/4/4e/Oro.png/revision/latest?cb=20140126235129&path-prefix=pt-br>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Sean Matsuda**. 1997c. Arquivo de internet disponível em <<https://static.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/5/5a/SFVSean.jpg/revision/latest?cb=20160629143107>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Cenário de Sean em Street Fighter III: 2nd Impact**. 1997d. Disponível em <https://sm.ign.com/t/ign_br/screenshot/default/sans-titre-1_tpwa.1280.jpg>. Acesso em 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Porto de Santos em Street Fighter III: 3rd Strike**. 1999. Disponível em <https://im.ziffdavisinternational.com/ign_br/screenshot/default/street-fighter-3-third-strike-sean_bt65.jpg>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Tela de seleção do cenário “Inland Jungle” de Street Fighter IV**. 2008a. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/e/eb/SSFIV_2013-08-02_14-12-28-05.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20130802133131>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Cenário “Inland Jungle”**. 2008b. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3D1wila4zV66w&psig=AOvVaw1bitijsCthq4hutqtV-Dlw&ust=1702324682033000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxqFwOtTCLCJ8vTUhYMDFQAAAAAdAAAAABAT>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Laura Matsuda**. 2016a. Disponível em <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/5/5d/Laura-matsuda.png/220px-Laura-matsuda.png>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

CAPCOM. **Cenário Hillside Plaza**. 2016b. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/f/fa/SFV-Street-Fighter_V-Brazil-Stage-Brasil-escenario-Vid.jpg/revision/latest?cb=20150920175720>. Acesso em 10 dez. 2023..

CHARTIER, Roger. Introdução. Por uma sociologia histórica das práticas culturais. In: CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990. p. 13-28.

DRUMMOND, Washington. **Representação espacial nos videogames: explorando o caso Simcity 4**. Dissertação (Mestrado em Geografia) - PPGG, UFRJ, 2014.

FÍGOLI, Leonardo Hipólito Genaro. A paisagem como dimensão simbólica do espaço: o mito e a obra de arte. **Sociedade e Cultura**, Goiânia, v. 10, n. 1, p. 29 – 39, 2007. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fcs/article/view/1720>. Acesso em: 19 out. 2023.

HALL, Stuart. "Cultural identity and Diaspora". In: Rutherford, Jonathan (org.). **Identity**. Londres: Lawrence and Wishart, 1990. p. 222 - 237.

HARADA, Janaina. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?. **Superinteressante**. 09 jan 2018. [s/p]. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 13 out. 2023

LA BLACHE, Paul Vidal de. Os Gêneros de Vida na Geografia Humana: Segundo Artigo. In: HAESBAERT, Rogério et al. (org.). **Vidal, Vidais: textos de Geografia Humana, Regional e Política**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1982. p. 59-181.

NEWZOO. **Top countries and markets by video game revenues**, 2023. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>>. Acesso em: 13 out 2023.

PCManias. **Os Gamers e a distribuição por idade**. Disponível em: <https://www.pcmánias.com/os-gamers-e-a-distribuicao-por-idades/>, 2023. Acesso em: 13 out. 2023.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço**. São Paulo: USP, 2008.

SAUER, Carl. A morfologia da paisagem. In: CORRÊA Roberto Lobato; ROZENDAHL Zeny (Orgs.). **Paisagem tempo e cultura**, Rio de Janeiro:EdUERJ, 1998. p. 12 – 74.

ZANOLLA, Silvia Rosa da Silvia. **Videogame: educação e cultura**. São Paulo: Alínea, 2010.

Recebido: dezembro de 2023.

Aceito: março de 2024.