

Anthropophagic articulations: on interdisciplinary relations between the formation of Brazilian gamer identity and other identity searches in Brazil

Articulações antropofágicas: sobre relações interdisciplinares entre a formação da identidade gamer brasileira e outras buscas identitárias no Brasil

Thiago de Melo Ferreira^{1,2}, Isabel Cafezeiro^{2,3}, Maira Monteiro Fróes^{1,2}

¹ Laboratórios de Métodos Avançados e Epistemologia, Instituto Tercio Pacitti de Aplicações e Pesquisas Computacionais, Universidade Federal do Rio de Janeiro

² Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro

³ Instituto de Computação, Universidade Federal Fluminense

thiago.ferreira@nce.ufrj.br, isabel@ic.uff.br, froes@nce.ufrj.br

Recebido: 4/12/2019

Aceito: 8/12/2019

Publicado: 12/12/2019

***Abstract.** Brazil is a result of the mixtures and miscegenations of peoples, cultures and customs that have occurred throughout its history. With the independence of Brazil, a search for a cultural characterization as a nation was triggered and endured in various areas, from literature to computers and games. This article aims to relate these searches, discussing particularities and common points between these processes.*

***Keywords:** Antrophofagy. Games. Identity.*

***Resumo.** O Brasil é um resultado de misturas e miscigenações de povos, culturas e costumes que ocorreram ao longo de sua história. Com a independência do Brasil, uma busca por uma caracterização cultural enquanto nação foi disparada e perdurada em diversas áreas, desde a literatura até a informática e os games. Este artigo objetiva relacionar estas buscas, discutindo particularidades e pontos em comum entre estes processos.*

***Palavras-chave:** Antropofagia. Games. Identidade.*

1. Introdução

A questão da identidade é algo que movimentou social e cientificamente pessoas, comunidades, povos e nações. Dizer o que somos, quem somos e como somos vistos, são

elementos que norteiam estes olhares. A memória, por sua vez, elucida e consolida, através de seus registros, as características pertinentes a um grupo e/ou a um indivíduo. O estudo histórico da memória, resulta em um processo de autorreconhecimento.

Assim:

a memória é indispensável para a noção de continuidade psíquica, ou seja, é por meio dela que nos percebemos como a mesma pessoa ou mesmo grupo social, apesar das mudanças interiores e exteriores (COELHO, 2004, p.43).

O Brasil, culturalmente falando, é uma nação nova, se comparada com outros povos de origem milenar. Ao percorrer sua história, observa-se uma grande miscigenação entre os costumes locais preexistentes e as influências sofridas por tantas etnias que passaram por aqui de variadas formas (RIBEIRO, 1995) (FERRAZ, 2000a, 2000b). É natural que diante delas, processos de busca por uma identidade brasileira fossem disparados ao longo da história. Pois: “a cultura é ponto de onde se avista e se constitui a realidade; é condição para a construção da história e da memória de um povo e, portanto, formadora de sua identidade” (BARROS, 1999).

Este artigo objetiva relacionar processos de buscas culturais por identidades brasileiras, visando discutir semelhanças e particularidades entre estes, procurando melhorar nosso entendimento identitário enquanto povo. Conectando o histórico ao contemporâneo, e reconhecendo as singularidades de nossas identidades plurais, nos deparamos, inescapavelmente, com sua resistência a toda e qualquer moldura disciplinar e disciplinadora.

2. Literatura: uma grande iniciativa de busca por uma identidade no romantismo e modernismo brasileiro

A literatura mostra um grande movimento de busca e afirmação identitária ocorrida no Brasil do século XIX e que atravessa para o XX. A passagem de Brasil Colônia para Brasil Nação, fez com que as obras literárias buscassem temáticas mais próximas dos ambientes e histórias tupiniquins, visando um distanciamento cultural da metrópole, sem abrir mão da estética literária europeia, todavia.

Um marco que caracteriza este período é a publicação de “O Guarani”, de José de Alencar (ALENCAR, 2014). Anos mais tarde, José de Alencar escreveria também outros romances de destaque como “Lucíola” (ALENCAR, 2012) e “Senhora” (ALENCAR, 1997). Publicado como folhetim nos jornais da época, “O Guarani” possui grande influência do romantismo europeu e de estruturas típicas de romances medievais, utilizando-se da figura do índio como herói nacional, exaltando belezas naturais e a figura do “bom selvagem”, criando uma sensação de originalidade brasileira (BASEIO et al., 2019).

Tempos depois, no início do século XX, mais precisamente em 1922, um movimento cultural relevante se materializaria na Semana de Arte Moderna, quando se deu início a um verdadeiro processo de transformação artística, com forte influência na literatura, música e arte (SILVEIRA, 2002; SÁ, 2012). A Semana de Arte Moderna, foi o gatilho para o início do Movimento Modernista Brasileiro. Sobre este período, o escritor Ferreira Gullar faz a seguinte afirmação:

[O] movimento modernista (e, conseqüentemente, a semana) é um momento importante da história cultural brasileira (...) porque assinala (...) a ruptura com toda uma tradição que vem do século XIV (...). É a integração do Brasil com a arte contemporânea, arte moderna, as vanguardas (...). O Brasil estava desligado disso, e 22 assinala isso. Além de assinalar esse movimento, é a origem de uma outra coisa (...). É um recomeço. Com características muito próprias, inclusive. Diferentes da Europa porquê o movimento brasileiro é inspirado na Europa (...) mas ele não tem as mesmas características desses movimentos (GULLAR, 2012).

Personalidades como Anita Malfatti (1889-1964), Heitor Villa-Lobos (1887 -1959), Manuel Bandeira (1866 – 1968), Graça Aranha (1868 -1931) e Oswald de Andrade (1890 – 1954) estiveram presentes, de fato, no evento que ocorreu entre os dias 11 e 18 de fevereiro daquele ano, no Theatro Municipal de São Paulo. Recebeu críticas duras da alta sociedade paulistana, inicialmente (OLEQUES, 2018); tendo sua importância reconhecida com o passar dos anos, através de seus desdobramentos, como por exemplo, o Movimento Antropofágico.

Este, no que lhe concerne, surgiu quando Tarsila do Amaral (1886 – 1973), artista plástica de destaque durante o modernismo brasileiro e esposa de Oswald de Andrade, o presenteia com a tela “Abaporu” (“homem que come”) e, por sua vez, inspira o poeta Raul Bopp (que nomeou o quadro) a fazer um movimento em torno deste em conjunto com o próprio Oswald (MARTINS; MARGARET, 2016). A construção do “eu” se revela através da absorção do outro, num processo de incorporação e digestão de outras culturas (ANDRADE, 1999) (UFMG, 2018). O conceito de antropofagia se abre a múltiplas aplicações, conforme exemplificaremos ao longo do texto, em especial em torno do *videogame* e da identidade *gamer* no Brasil.

3. Bits tupiniquins

Assim como na literatura, o advento da computação também estimulou a procura por uma forma própria de interpretar *bits*, processar dados e extrair informações.

Sob influência do chamado Milagre Econômico (SANZ; MENDONÇA, 2017) (VELOSO et al., 2008), atrelado à paulatina escalada das forças armadas, ambos sob a batuta do Regime Militar, o Brasil inicia seu processo de informatização. Os interesses, portanto, partem originalmente dos poderes armados (IKEHARA, 1997), intencionando realizar o sonho do “Brasil potência”, alavancado pelo milagre econômico (MARQUES, 2000).

No fim dos anos 70, iniciam-se as discussões sobre políticas de fabricação de computadores no Brasil, culminando na Lei de Informática, mais conhecida como Reserva de Mercado, que perdurou entre os anos de 1984 e 1991 (IKEHARA, 1997) (MARQUES, 2000, 2015). Apesar do viés econômico, a Reserva de Mercado fundamentou um sentimento nacionalista de vanguarda, em prol do desenvolvimento de uma tecnologia nacional, desdobrando-se, nas fases iniciais, em uma “inusitada” colaboração entre forças armadas e a comunidade acadêmica (JUNIOR, 2019) Os resultados podiam ser vistos em diversos eventos e publicações especializadas da época, que gozavam até de certa liberdade de discussão e opinião em pleno regime militar; período este que ficou conhecido como “democracia

relativa” (MARQUES, 2000, 2003b, 2015). Todavia, a ausência desta “democracia” em fases posteriores, acarretou a falta de visão e *trimming* por parte do governo, diante do advento dos microcomputadores. A Reserva de Mercado perdeu força, competitividade e, conseqüentemente, mercado, culminando no seu crepúsculo e extinção entre os anos 1990 e 1991 (MARQUES, 2000) (IKEHARA, 1997).

Buscando fugir de uma condição de subalternidade diante dos países que estavam à frente da vanguarda tecnológica da época (alguns deles, continuam até hoje), a reserva de mercado, possibilitou, via engenharia reversa (MARQUES, 2003b), o surgimento de diversos produtos de tecnologia aparentemente similares aos destes países, mas com relevantes diferenciais, revelando um processo antropofágico tecnológico no Brasil, e que pode ser observado na história do computador UNITRON (MARQUES, 2003a). Neste processo, vale também destacar o minicomputador produzido por alunos da USP, o patinho feio, e o sistema operacional SOX, desenvolvido pela Cobra Tecnologia (CARDOSO, 2013, 2018, 2014), empresa criada pelo governo como um dos pilares do desenvolvimento da informática nacional (MARQUES, 2000, 2015).

4. Videogames brasileiros: a formação de uma comunidade

O processo antropofágico tecnológico possibilitou a entrada de produtos multimídia/multiculturais que estavam em crescente ascensão ao redor do mundo. Como um caso consideravelmente emblemático, pode-se retratar a história do *videogame* no Brasil.

O Telejogo, produzido pela *Philco-Ford* (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017), foi o primeiro videogame oficialmente comercializado no Brasil. Era concebido através da importação de *microchips* clones do jogo *Pong*, da *Atari* (WINTER, 1996), que por sua vez, lançou seu console de maior sucesso, o *Atari 2600*, depois de ver seus diversos clones produzidos em território nacional praticamente criarem o mercado brasileiro de *videogames* (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017) (FERREIRA; MALTA, 2018). Não obstante, os clones do NES (videogame da *Nintendo*, popularmente conhecido como Nintendo 8 bits ou Nintendinho) invadiram o mercado brasileiro de jogos digitais na época, a exemplo do que aconteceu com o *Atari*, antes do original desembarcar oficialmente no Brasil, em fins de seu ciclo no restante do mundo (HADDAD; FALCÃO, 2016) (MARTINEZ, 2016) (DEDINI, 2019).

Estes equipamentos, novamente, tinham suas particularidades em relação às matrizes. Um exemplo, é o *videogame Onix*, considerado um clone do *Atari 2600*, que ganharia um botão para pausar o jogo e retomá-lo, recurso este não existente no console da *Atari* (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017).

No que tange aos jogos digitais, a antropofagia apareceu com o surgimento da *Tectoy* em 1987, uma empresa que objetivava trazer brinquedos tecnológicos para o mercado (ZERO QUATRO MEDIA, 2015b). A *Tectoy* acabaria representando a *SEGA*, empresa de fliperamas e *videogames* que rivalizava com a *Nintendo* no exterior.

A *Tectoy* não se limitou a representar a *SEGA* em sua presença no Brasil. Procurou aproximar o *videogame* do brasileiro, investindo em traduções de diversos jogos para o português do Brasil, incorporando temáticas locais aos jogos e produzindo versões únicas de alguns títulos, dentre outros feitos técnicos que acabaram ganhando destaque pelo mundo (ZERO QUATRO MEDIA, 2015a) (NAI, 2016)..

5. Conclusão: entre a réplica, a mistura e a antropofagia, o que, de fato, somos?

Como foi demonstrado ao longo deste trabalho, houve um incessante estudo e busca por uma identificação nacional, tanto em relação aos outros, quanto a nós mesmos. Em diversos momentos da história e da tecnologia, procurava-se reproduzir, à nossa própria moda, o que havia sido criado no exterior. Seja para fins econômicos, seja para fins estéticos e/ou sociais.

Diante dos fatos e acontecimentos citados, ao tomar consciência de seu lugar como nação e não como colônia, o Brasil buscou seu lugar de vanguarda, sem perder sua originalidade, afirmando sua identidade. Para isto, recorreu-se à figura do indígena por diversas vezes ao longo da história. Desde o romantismo, ainda como mera reprodução europeia, até o modernismo, a busca era por romper com o modelo europeu (ANDRADE, 1999).

A Semana de Arte Moderna e seu principal prolongamento, o Manifesto Antropófago, mostram-se como abordagens notoriamente interdisciplinares, próximas do que é visto hoje em dia, graças a natural constatação das associações de áreas como literatura, artes, história, filosofia, antropologia, psicologia, economia e política e pela evidente costura epistemológica, dados os valores de reconhecíveis a partir das ideias inspiradas por estes movimentos, debatidas intensamente e desdobradas em outras, até os dias de hoje (UFMG, 2018) (ANDRADE, 1999).

O despertar de uma tecnologia brasileira, patrocinada pelo milagre econômico e pelo nacionalismo do governo militar, evidenciou a existência de uma brecha para mercados emergentes como o Brasil frente aos países de vanguarda. Estes, por sua vez, despertaram-nos para a possibilidade da produção de réplicas que, tempos depois, ainda gera discussão entre acadêmicos e especialistas. Houve espaço para a transformação, para a reinvenção, mas a questão da cópia está longe de ser superada.

Diante disto, a ideia de antropofagia revela o coração da interdisciplinaridade. Nega-se a rigidez identitária (tal como no documento de identidade, um RG), despreza-se o nacionalismo ufanista, que acaba soando egoísta. Em seu lugar, a valorização do outro, suas liberdades e princípios, sua cultura. O Brasil, enquanto cultura, povo e nação, possui uma mistura única. Foi palco da miscigenação das culturas que aqui desembarcaram, misturadas com as de nossos índios. Assim, engolimos, devoramos, processamos essas culturas e técnicas, resultando no que temos hoje, um saber consequente de diversas incorporações. Não é necessário, talvez, definir um RG, como um produto acabado. No lugar disso, propomos uma identidade em fluxo, sempre em constituição, como resultado dessa mistura, desse processo, desse ato continuamente antropofágico de reproduzir, absorver e transformar. Propomos uma identidade ilimitada.

Financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências

ALENCAR, J. **Senhora**. 1. ed. Porto Alegre: L&PM, 1997. v. 79.

_____. **Lucíola**. 4. ed. São Paulo: Martin Claret, 2012.

_____. **O Guarani**. 3. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2014.

ANDRADE, O. DE. Manifesto antropófago. **Nuevo Texto Crítico**, v. 12, n. 23–24, p. 25–31, 1999.

BARROS, J. M. Cultura, memória e identidade – contribuição ao debate. **Cadernos de História**, v. 4, n. 5, p. 31–36, 18 nov. 1999.

BASEIO, M.A.F.; SILVA, L.A.P.; SERGL, M.J. A identidade nacional brasileira em O Guarani: literatura e música em diálogo. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, v. 21, n. 36, p. 62–78, 27 abr. 2019.

CARDOSO, M.D.O. **SOX: Um UNIX-compatível brasileiro a serviço do discurso de autonomia tecnológica na década de 1980**. 2013. 289f. Tese (Doutorado em História das Ciências, das Técnicas e Epistemologia) – Programa de Pós-Graduação em História das Ciências, das Técnicas e Epistemologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

_____. Duas histórias de hardware e software como suporte ao desenvolvimento da computação brasileira. **Trajetórias da informática na américa latina e caribe: autonomias, (in)dependências e muitas outras histórias - MEMÓRIAS DO V SIMPÓSIO DE HISTÓRIA DA INFORMÁTICA NA AMÉRICA LATINA E CARIBE.**, p. 11, 2018.

_____. Uma batalha de unix-compatíveis brasileiros: entre dois lados de um sistema operacional. **Revista Scientiarum História VII**, p. 9, 2014.

CHIADO, M.V.G. **1983 + 1984: quando os videogames chegaram**. Segunda Edição ed. São Paulo: Marcus Vinicius Garrett Chiado, 2016.

_____; PALMA, A. **1983 - O Ano dos Videogames no Brasil**, Zero Quatro Mídia, 8 nov. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BpYfeR7p8yw>>. Acesso em: 4 set. 2019.

DEDINI, F. **GQP - A Era dos Clones - A época dos clones brasileiros de nintendinho.**, 11 out. 2019. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=fOj367wBk3A&noapp=1&client=mv-google&app=desktop>>. Acesso em: 13 out. 2019.

FERRAZ, I. G. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. Brasil, Cinematográfica Superfilmes, 2000a. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=CjcBv5ZWYPU>>. Acesso em: 7 nov. 2019.

_____. **O povo brasileiro: A formação e o sentido do Brasil**. Brasil, Cinematográfica Superfilmes, 2000b. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=CZd6ZMVAMyU>>. Acesso em: 7 nov. 2019.

FERREIRA, T. DE M.; MALTA, M. M. A identidade *gamer* brasileira e Celso Furtado: um contraponto com a Teoria do Subdesenvolvimento. **Anais do 11º Congresso Scientiarum Historia (Scientiarum Historia XI)**, v. 11, n. 1, p. 10, 2018.

GULLAR, F. **Noventa anos da Semana de Arte Moderna**, 4 dez. 2012. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=gqYWeD55ArM>>. Acesso em: 8 out. 2019.

HADDAD, H.; FALCÃO, P. **Paralelos - Episódio 2: Paralelos**.RedBull.com, , 2016. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>>. Acesso em: 4 set. 2019.

IKEHARA, H. C. A Reserva de Mercado de Informática no Brasil e seus Resultados. **Akrópolis - Revista de Ciências Humanas da UNIPAR**, v. 5, n. 18, 1997.

ANDRADE, O. DE. Manifesto antropófago. **Nuevo Texto Crítico**, v. 12, n. 23–24, p. 25–31, 1999.

JUNIOR, R. M. **Ivan da Costa Marques - Reserva de Mercado: History Of Science**.Rio de JaneiroUniversidade de Aveiro, , 16 dez. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=241&v=im-xpDkuAMM&feature=emb_title>. Acesso em: 20 dez. 2019

NAI, L. **Unreleased Tomb Raider for Genesis, Duke Nukem 3D and other secrets behind TecToy (EXCLUSIVE Interview)**. SEGA Nerds. Disponível em: <<http://www.seganerds.com/2016/08/19/unreleased-tomb-raider-for-genesis-duke-nukem-3d-and-other-secrets-behind-tectoy-exclusive-interview/>>. Acesso em: 4 set. 2019.

MARQUES, I. DA C. Reserva De Mercado: Um Mal Entendido Caso Político-Tecnológico De Sucesso Democrático E Fracasso Autoritário. **Revista de Economia - Universidade Federal do Paraná**, v. 24, p. 26, 2000.

_____. O Caso Unitron: Novos espaços de possibilidade para a inovação tecnológica em condições de desigualdade social. **Ciclo de Seminários Brasil em desenvolvimento.**, p. 24, 2003a.

_____. Minicomputadores brasileiros nos anos 1970: uma reserva de mercado democrática em meio ao autoritarismo. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 10, n. 2, p. 657–681, ago. 2003b.

_____. Brazil's Computer Market Reserve: Democracy, Authoritarianism, and Ruptures. **IEEE Annals of the History of Computing**, v. 37, n. 4, p. 64–75, out. 2015.

MARTINEZ, H. **Dossiê Super Nintendo: A história completa do melhor console da Nintendo**. 1. ed. São Paulo: Editora Europa, 2016. v. 2

MARTINS, S.; MARGARET, A. **Manifesto Antropofágico**, 14 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nobrasil/arte-no-seculo-20/modernismo/manifesto-antropofagico/>>. Acesso em: 29 out. 2019

NAI, L. **Unreleased Tomb Raider for Genesis, Duke Nukem 3D and other secrets behind TecToy (EXCLUSIVE Interview)**. **SEGA Nerds**. Disponível em: <<http://www.seganerds.com/2016/08/19/unreleased-tomb-raider-for-genesis-duke-nukem-3d-and-other-secrets-behind-tectoy-exclusive-interview/>>. Acesso em: 4 set. 2019.

OLEQUES, L. C. **Semana de Arte Moderna**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/artes/semana-de-arte-moderna/>>. Acesso em: 8 out. 2019.

RIBEIRO, D. **O Povo Brasileiro**. 3. ed. São Paulo: Global, 1995. v. Volume Único.

SÁ, C. **Noventa anos da Semana de Arte Moderna: De Lá Pra Cá**. Rio de Janeiro TV Brasil, 4 dez. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gqYWeD55ArM>>. Acesso em: 8 out. 2019

SANZ, B.; MENDONÇA, H. **O lado obscuro do ‘milagre econômico’ da ditadura: o boom da desigualdade**. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/29/economia/1506721812_344807.html>. Acesso em: 30 set. 2019.

SILVEIRA, W. **Semana de Arte Moderna**. TV Cultura, São Paulo, 2002. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LdO_ebONK9I>. Acesso em: 8 out. 2019

UFMG. **Manifesto Antropófago comemora 90 anos**. Disponível em: <<https://ufmg.br/comunicacao/noticias/manifesto-antropofago-comemora-90-anos>>. Acesso em: 29 out. 2019.

VELOSO, F. A.; VILLELA, A.; GIAMBIAGI, F. Determinantes do “milagre” econômico brasileiro (1968-1973): uma análise empírica. **Revista Brasileira de Economia**, v. 62, n. 2, p. 221–246, jun. 2008.

WINTER, D. **Pong-Story: PONG in a Chip**. Disponível em: <<http://www.pong-story.com/gi.htm>>. Acesso em: 12 set. 2019.

ZERO QUATRO MEDIA. **Stefano Arnhold [parte 6]: Como colocaram o Duke Nukem 3D no Mega Drive? [ZeroQuatroMidia]**: Modo Co-Op., 2015a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wyVyNp-FVw0>>. Acesso em: 4 set. 2019

_____. **Stefano Arnhold [parte 1]: O nascimento da TecToy e a relação com a Sega [ZeroQuatroMidia]**: Modo Co-Op., 27 jul. 2015b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OcxPzGsXAvs>>. Acesso em: 4 set. 2019