

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA (UESB)  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA (PPGLIN)**

**GEORGE LIMA DOS SANTOS**

**MAPEAMENTO DO JOGO  
POLÍTICA DO CORPO EM JOGOS DA SÉRIE DE GAMES RESIDENT EVIL**

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA  
2017**

**GEORGE LIMA DOS SANTOS**

**MAPEAMENTO DO JOGO:  
POLÍTICA DO CORPO EM JOGOS DA SÉRIE DE GAMES RESIDENT EVIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGLin), da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Mestre em Linguística.

Área de Concentração: Linguística

Linha de Pesquisa: Texto, Significado e Discurso

Orientador: Prof. Dr. Nilton Milanez

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA**

**2017**

	Santos, George Lima dos.
S235m	Mapeamento do jogo: política do corpo em jogos da série games Resident Evil / George Lima dos Santos. 108 f.
	Orientador (a): Dr. Nilton Milanez. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Linguística, Vitória da Conquista, 2017. Inclui referência F. 105 – 107.
	1. Discurso. 2. Discurso do corpo. 3. Foucault, Michel – Método. 4. Videogame I. Milanez, Nilton. II. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Linguística. T. III.
	CDD: 401.41

Catálogo na fonte: Cristiane Cardoso Sousa – CRB 5/1843  
UESB – Campus Vitória da Conquista – BA

**Título em inglês:** Game mapping: body behavior in series games Resident Evil

**Palavras-chave em inglês:** Discourse. Body. Video game. Resident Evil. Foucault.

**Área de concentração:** Linguística

**Titulação:** Mestre em Linguística

**Banca examinadora:** Prof. Dr. Nilton Milanez (Presidente-Orientador); Prof. Dr. Adilson Ventura da Silva (UESB); Profa. Dra. Ivânia dos Santos Neves (UFPA)

**Data da defesa:** 09 de fevereiro de 2017.

**Programa de Pós-Graduação:** Programa de Pós-Graduação em Linguística.

**FOLHA DE APROVAÇÃO****GEORGE LIMA DOS SANTOS****MAPEAMENTO DO JOGO: POLÍTICA DO CORPO EM JOGOS DA SÉRIE DE  
GAMES RESIDENT EVIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Mestre em Linguística.

Data da aprovação: 09 de fevereiro de 2017.

**Banca Examinadora:**

Prof. Dr. Nilton Milanez (Presidente)  
Instituição: UESB

Ass.: 

Profa. Dra. Adilson Ventura da Silva  
Instituição: UESB

Ass.: 

Profa. Dra. Ivânia dos Santos Neves  
Instituição: UFPA

Ass.: 

*A meu Irmão Gabriel (Gaby),  
Por nossas grandes batalhas em jogo*

## AGRADECIMENTOS

Vejo a escrita como uma atividade de amor e, como disse Mario Quintana, é tão bom morrer de amor e continuar vivendo. Principalmente quando todo esse amor é compartilhado por aqueles que marcam de modo significativo cada momento que vai do lampejo de uma ideia à digitação da última palavra desta dissertação. Desse modo, agradeço...

Ao meu orientador Nilton Milanez pela orientação. Durante a orientação pude perceber o caráter inovador do acolhimento e tratamento de minha proposta de investigação. Pude, por meio dos trabalhos de Nilton Milanez, descobrir Michel Foucault (sobretudo no que toca aos estudos do discurso) e a intensidade de seu trajeto filosófico.

À CAPES por ter me ajudado durante o mestrado.

Ao Labedisco, sem sombra de dúvida. Lembro de todas nossas viagens para Maringá, Uberlândia, Belém, Araraquara e Feira de Santana e o sentimento de pertencimento a uma família que me atravessava. Sou muito Feliz em ter participado de um grupo de pesquisa tão sólido.

À minha família linda, minha mãe, meu pai e meus irmãos. Obrigado pelo apoio emocional e muitas vezes financeiro durante todo esse período.

Ao Gabinho lindo. Obrigado Gabinho por ter sido amoroso, amigo e compreensivo durante esse segundo ano de meu mestrado.

À minha mais nova hiper-mega-super-ultra-amiga louca, ruiva, bailarina, sobremesa, sereia, plantadora de feijões de mentira e dona da porra toda, Lay (Layanne). Ahhhh, Lay, como eu queria mais uns 20 mil anos em Conquista para dividir as diversas cervejas que só ficou na conversa. Kkkkk Te Adoro, Lay.

Aos companheiros de grupo de pesquisa Mene (Samene), Vilmar, Rick (Ricardo), Ceci (Cecília), Vini (Vinicius), Matheus, Gessicat (Gessica) e Gilson. Mais especialmente Vilmar, que insiste em me tirar a paciência, e Mene, que me ajudou em vários momentos. Chorei e ri muito com todos vocês.

Aos meus colegas de mestrado Sandra, Florisbete, Sinval, Fernando, Luana, Warley, Luana, Marildo, Janaina, Evangeline, Lorena, Marizete e Ana. Sobretudo Ana, Bete e Sandra, com as quais mantive grandes banquetes teóricos nas idas e vindas à faculdade.

A Roger e Rany que foi com os quais dividi não só a casa durante os dias em Vitória da Conquista, mas alegrias, raivas, carências, carinhos, necessidades e tristezas durante quase dois anos. Obrigado pelas cervejas, catuabas, conselhos e companheirismo.

## RESUMO

O objetivo da presente dissertação é fazer um mapeamento do jogo, a partir do qual questionamos as unidades discursivas das imagens e dos sons que compõem jogos eletrônicos, considerando os tipos de corpos que neles assumem posições sociais e institucionais, como também os sujeitos que se constroem nesse tipo de ambiente, produzindo posicionamentos bastante específicos. Tomamos como *corpus* teórico-analítico os três primeiros jogos pertencentes à série de games **Resident Evil** (conhecida no Japão como Biohazard), que foi concebida e dirigida por Shinji Mikami, desenvolvida pela editora de videogames Capcom (Capsule Computer Co. Ltd.) e cunhou o gênero horror-sobrevivência para videogames. Nessa perspectiva, considerando os procedimentos teóricos-metodológicos que compõem o método arquegenealógico, pensado com e por Michel Foucault, iremos seguir três passos: primeiro, fixaremos as condições de existência para os três videogames da série **RE** em termos de condições de possibilidade, de proveniência para sua emergência e de fatos de discurso, observando o momento, o lugar de emergência e seus princípios de classificação em relação a outros jogos; segundo, descreveremos e analisaremos as materialidades e suas discontinuidades que compõem os videogames e dão estatuto a eles de unidade discursiva; e, por último, examinar como essas unidades discursivas determinam na configuração dos corpos e de seus traços morfológicos tanto dos personagens do jogo quanto do jogador no jogo que são dados a ver nas imagens e sons dos videogames analisados. O que disso se pode provisoriamente concluir aqui é que os postulados foucaultianos sobre o discurso disponibiliza pressupostos teórico-metodológicos para pensar o funcionamento dos videogames. Nesse entrecruzamento de discursos emergem procedimentos que criam posicionamentos para os sujeitos que se põem em jogo. Assim sendo, tratamos de discursos em torno de um corpo que se quer sobrevivente, mas que, porém, se depara com a ameaça de não se permanecer em vida, possibilitando posições para serem ocupadas pelos sujeitos. Como isso se dá nos videogames é o que essa dissertação pretende trazer à luz.

## PALAVRAS-CHAVE

Discurso. Corpo. Videogame. Resident Evil. Foucault.

## ABSTRACT

The purpose of this dissertation is to outline a mapping of the game, from which we question the discursive units of images and sounds that compose electronic games, considering the types of bodies that assume social and institutional positions in them, as well as the subjects that are constructed in this type of environment, producing very specific positions. We took as theoretical-analytical corpus the first three games belonging to the series of games Resident Evil (known in Japan as Biohazard), which was conceived and directed by Shinji Mikami, developed by video game publisher Capcom (Capsule Computer Co. Ltd.) and coined the horror-survival genre for videogames. In this perspective, considering the theoretical-methodological procedures that make up the arch genealogical method, thought with and by Michel Foucault, we will follow three steps: first, we will establish the conditions of existence for the three videogames of the RE series in terms of conditions of possibility, of provenance for their emergence and of facts of discourse, observing the moment, the place of emergency and its principles of classification in relation to other games; Second, we will describe and analyze the materiality's and their discontinuities that make up videogames and give status to them of discursive unity; And, finally, to examine how these discursive units determine in the configuration of the bodies and their morphological traits both of the characters of the game and of the player of the game that are given to see in the images and sounds of the videogames that were analyzed. What can be possibly be concluded here is that the Foucaultian postulates about the discourse provide theoretical and methodological assumptions for thinking about the functioning of videogames. In this intersection of speeches emerge procedures that create positions for the subjects that are putted on game. Thus, we deal with discourses around a body that wants be a survivor, but which, however, faces the threat of not remaining in life, allowing positions to be occupied by the subjects. How this is happen in video games is what this dissertation intends to bring to light.

## KEYWORDS

Discourse. Body. Video game. Resident Evil. Foucault.



## SUMÁRIO

<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....</b>	<b>9</b>
<b>1 FIXANDO LUGARES PARA RESIDENT EVIL.....</b>	<b>17</b>
1.1 Estudos do Discurso e Videogame.....	17
1.2 Proveniências de Neuromancer .....	21
1.3 Condições de Possibilidade para Resident Evil .....	30
1.4 Horror-Sobrevivência .....	33
1.5 Tutorial dos Jogos.....	38
<b>2 UNIDADE MATERIAL DO VIDEOGAME .....</b>	<b>43</b>
<b>2.1 As Cuts-Cenes .....</b>	<b>45</b>
2.1.1 A Cor nas Cuts-Cenes.....	45
2.1.2 A Câmera Oblíqua nas Cuts-Cenes .....	49
<b>2.2 As Gamescapes.....</b>	<b>51</b>
2.2.1 A Cor nas Gamescapes .....	52
2.2.2 Personagens na Gamescape: Humanos e Monstros.....	53
<b>2.3 As Cuts-cenes e as Gamescapes no Domínio de Memória .....</b>	<b>55</b>
2.3.1 Domínio de Antecipação .....	56
2.3.2 Domínio de Atualidade.....	59
<b>2.4 Conflitos e Unidades Sonoras .....</b>	<b>61</b>
<b>2.5 A Constituição Discursiva dos Videogames .....</b>	<b>65</b>
<b>3 MODALIDADES CORPORAIS EM JOGO .....</b>	<b>67</b>
<b>3.1 Corpos sobreviventes.....</b>	<b>68</b>
<b>3.2 O corpo-obstáculo do animal monstruoso.....</b>	<b>75</b>
<b>3.3 Corpos violados, corpos violentados .....</b>	<b>81</b>
<b>3.4 Espécies bélico-corporais .....</b>	<b>85</b>
<b>3.5 Corpo-espaço nos games .....</b>	<b>89</b>
<b>3.6 Corpo jogador e seus duplos.....</b>	<b>92</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>96</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>105</b>
<b>VIDEOGAMES .....</b>	<b>107</b>

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Quando este trabalho começou a dar sinais de vida e não pretendia ainda ser uma dissertação, partia de um gosto pessoal por videogames e encarava estes games apenas enquanto jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou para computadores. No entanto, essa atitude em relação aos videogames não se sustentou por muito tempo, de modo que, com o passar das leituras sobre os estudos do discurso, sobretudo os foucaultianos, fomos levados a considerar que o que visualizamos não é tão evidente como aparenta e, assim sendo, os videogames podem mostrar muito mais do que, a princípio, é visualizado ou ouvido em suas estruturas. Certamente, essa maneira de considerar o que se está observando é um truísmo para aqueles que estão acostumados a encarar o *corpus* numa perspectiva discursiva, entretanto, além de estarmos convencidos dessa não-evidência, essa postura analítica nos possibilitou maneiras de problematizar as instâncias que, inicialmente, eram tão-somente movidas pelo desejo pessoal.

Convém dizermos aqui que não queremos, com essa postura analítica, desvendar nos videogames a voz semicerrada que permanecia secreta a nossos olhos e ouvidos quando jogamos esses jogos. Em vez de procurar o que está oculto, observamos nos videogames a própria constituição discursiva de jogos eletrônicos como práticas que obedecem a regras. A nosso ver, os videogames não são documentos nos quais, enquanto signos de coisas, vê-se uma certa transparência, mas opacidade importuna sobre a qual é preciso encontrar uma certa profundidade. Em outros termos, consideramos um pano de fundo discursivo que dá funcionamento e caracteriza os jogos eletrônicos na sua aparente evidência.

Por qual razão pretendemos analisar videogames numa perspectiva discursiva? Muitos poucos trabalhos no campo dos estudos sobre o discurso versam sobre o videogame (um quadro teórico de autores e de trabalhos que versam sobre o videogame numa perspectiva discursiva pode ser visto na primeira seção do primeiro capítulo desta dissertação), o que pode ser um índice de que seja um campo de atuação ainda em formação. Isso talvez por ser uma linguagem relativamente nova (os primeiros videogames foram criados entre 1952 a 1963), ou ainda por ser muitas vezes visto como um artefato de massa da cultura pop, destinado ao simples e tão só entretenimento. Os trabalhos analíticos que se debruçam sobre os videogames, versam geralmente sobre o desenvolvimento tecnológico, sobre os procedimentos de venda no mercado local e mundial ou sobre o direcionamento e recepção de suas produções. Daí, talvez, a primeira razão e hipótese para analisarmos videogames, visto que não se trata apenas de um aparato para a diversão, mas, também, a nosso ver, como

artefato que possibilita para o sujeito jogador posicionamentos no sistema de diferenciação de relações entre outros sujeitos funcionando durante os games. Essa nossa hipótese se justifica pelo caráter representativo que os videogames têm ao estabelecerem para o jogador modos específicos para se estar em jogo. Isto é, os recursos audiovisuais disponibilizados durante os jogos eletrônicos e na escolha desses jogos não só simulam lugares sociais para o jogador como permitem também que este jogador se posicione dentro do quadro disponibilizado.

Alocando-nos numa investigação que pretende enfrentar o funcionamento do videogame a partir de uma perspectiva foucaultiana de discurso, gostaríamos, desse modo, de esboçar um mapeamento do jogo, a partir do qual questionamos as unidades discursivas das imagens e dos sons que compõem jogos eletrônicos, considerando os tipos de corpos que neles assumem posições sociais e institucionais, como também os sujeitos que se constroem nesse tipo de ambiente, produzindo posicionamentos bastante específicos. Mas, para este esboço, é preciso, antes de qualquer coisa, sabermos o que queremos analisar na presente dissertação e, a partir disso, apontar o problema que move nossa investigação.

Tomamos como *corpus* teórico-analítico os três primeiros jogos pertencentes à série de games **Resident Evil** (conhecida no Japão como Biohazard), que foi concebida e dirigida por Shinji Mikami, desenvolvida pela editora de videogames Capcom (Capsule Computer Co. Ltd.) e cunhou o gênero horror-sobrevivência para videogames. Entre estes videogames da série **Resident Evil**, destacamos os jogos que fazem parte da cronologia oficial **Resident Evil** para a plataforma Playstation e para Computadores: **Resident Evil** (1996), **Resident Evil II** (1998) e **Resident Evil III: Nemesis** (1999). Esses videogames mostram a ocorrência de acontecimentos horrendos cometidos por zumbis e outras espécies fantasmagóricas que são constatados nos arredores da cidade de Racco e enfrentadas e vividas por personagens-avatar policiais que podem ser conduzidos por um jogador. Sem sombra de dúvida, todos esses dados sobre esses três videogames da série **Resident Evil** (doravante **RE**) permitem conduzirmos nossos olhares tanto para outros aspectos que estruturam e configuram esses games como também para problematizações dentro do campo epistemológico do discurso.

A princípio, levando em conta a presença de avatares policiais que podem ser controlados por jogadores nesses três videogames, podemos dizer que tratam-se de personagens com corpos vivos que têm à sua frente monstros-obstáculos de diversas espécies que podem comprometer a durabilidade de sua sobrevivência no jogo, porém, convém dizermos aqui que, antes de qualquer coisa, estes corpos aparecem de acordo com certos recursos imagéticos e sonoros que são comuns a estes videogames, de modo que o aparecimento de determinados corpos e de seus traços morfológicos sejam comuns a

determinados recursos materiais do videogame. Isso quer dizer que o aparecimento e a visibilidade dos corpos que aparecem nos videogames são estabelecidos a partir de um artifício que seleciona, organiza, redistribui, classifica e põe em hierarquia os corpos que aparecem nesses jogos eletrônicos, o que nos leva a um problema analítico: de que maneira os recursos audiovisuais condicionam os traços morfológicos dos corpos que são dados a ver nos três primeiros videogames da série **RE** e, desse modo, colocam em funcionamento determinados discursos que estabelecem posições ocupáveis para os sujeitos que enunciam?

Essa nossa consideração de que a disposição dos recursos audiovisuais do videogame coloca em funcionamento determinados discursos se justifica por compreendermos que tais recursos utilizados na construção de jogos eletrônicos são “unidades discursivas”, visto que, para Foucault, as unidades discursivas produzem um determinado discurso por meio de sujeitos que as enunciam e, desse modo, permite que estes sujeitos ocupem posições sócio-históricas definidas, já que não se pode falar tudo, de qualquer maneira e em qualquer momento e lugar. Portanto, vemos, no presente trabalho, que as imagens e sons dos três videogames analisados materializam discursos e, por essa razão, têm função determinante na disposição dos corpos que são postos durante os jogos. Considerando essas imagens e sons dos videogames, poderemos visualizar condições de existência que manifestam formas particulares que cartografa posicionamentos importantes para os três videogames analisados aqui.

Certamente o problema que trazemos para ser investigado não se trata absolutamente de uma questão a ser respondida, mas, também, principalmente, traz, no seu funcionamento, determinadas afirmações que servem de hipótese para o próprio problema que estabelecemos como fio condutor dessa nossa investigação. A própria atitude de colocar em questão os recursos visuais e sonoros em função dos corpos que aparecem nos videogames pressupõe ou supõe a hipótese que compreende os recursos imagéticos e sonoros, que doravante optamos em chamar esses recursos de unidades materiais do videogame por se tratar de unidades discursivas, enquanto unidades que estabelecem posicionamentos discursivos para os sujeitos envolvidos na trama dos jogos eletrônicos. Isto é, ao mesmo tempo em que seguimos em direção à solução de um problema analítico, guiamo-nos, por conseguinte, pela provável hipótese de que a posição dos sujeitos e os traços morfológicos dos corpos são configurados pelas unidades discursivas que são dadas a ver como unidades materiais dos videogames que analisamos. Assim sendo, não será porventura que veremos que nestes videogames corpos vivos dos avatares policiais funcionarem em contraponto aos corpos monstruosos dos obstáculos que aparecem nos videogames: os próprios recursos imagéticos e sonoros dos

videogames serão determinantes na enunciação dos corpos e nos posicionamentos sujeitos que são vistos e ouvidos durante os jogos.

Esse problema analítico nos conduz também a justificar a pertinência do corpo no interior da investigação desses videogames, isto é, por que os corpos e seus traços morfológicos aparecem no centro das discussões levantadas na presente dissertação em torno das unidades materiais dos videogames?

Não entendemos o corpo e seus invólucros aqui tão só em seu funcionamento fisiológico ou em sua anatomia tal como geralmente se explica os sistemas corpóreos: sistema nervoso, sistema circulatório, sistema digestivos, entre outros. Nem tão pouco enquanto o corpo definido a partir das diversas atividades que caracterizam as práticas do cotidiano, fugindo, desse modo, de uma concepção empírica de corpo geralmente conceituada pela prática médica, pela pragmática, entre outros campos do saber.

A primeira justificativa para a pertinência do corpo que podemos apontar, como já dissemos aqui e podemos observar em nosso *corpus*, é o fato de que os corpos aparecem no centro das produções audiovisuais dos três videogames da série **RE**, estabelecendo pontos de semelhança, diferenciação e confrontos que separam os policiais avatares vivos das diversas espécies fantasmagóricas de monstro-obstáculo. Se tratando de confrontos, vemos que a experiências das relações de confronto são, antes de qualquer coisa, experiências vivenciadas pelo corpo. A segunda justificativa é a de que, por nos alocarmos no interior dos estudos foucaultianos sobre o discurso, notamos que o aparecimento de determinados traços corporais nas imagens e sons dos três videogames determinam posicionamentos para que sujeitos autorizados possam ocupar. Desse modo, temos o corpo e seus invólucros funcionando de modo que possamos entendê-lo enquanto questão fulcral das imagens e sons que aparecem nos videogames, visto que essas imagens e sons não têm existência e visibilidade em si só e necessitam do corpo como ponto determinante de seu funcionamento e para o aparecimento dos sujeitos.

Tais considerações nos levam a considerar o corpo e seus traços morfológico enquanto discurso na medida em que levamos em conta o corpo em relação a outros corpos, em relação a outros traços morfológicos, compondo um conjunto de enunciados que podem pertencer a campos diferentes (a guerra e a biologia, por exemplo), mas que obedecem às mesmas regras de funcionamento. Lembrando que essas regras não são só da ordem dos recursos imagéticos e sonoros dos jogos eletrônicos, mas constituem uma certa quantidade de descontinuidades sócio-históricas, estabelecendo mecanismos de organização dos corpos e de seus traços morfológicos que aparecem nos videogames.

Esses pontos levantados sobre o corpo nos três videogames da série **RE** não deixam de fora questões em torno da figura do jogador enquanto sujeito, entendendo sujeito não inteiramente como causador, criador ou ponto de partida do ato de jogar, mas uma posição que pode e deve ser ocupada. Podemos talvez, com isso, trazer mais uma hipótese: o que é, afinal de contas, um videogame se não um jogo de rituais, uma qualificação e uma ancoragem de papéis para o sujeito que joga, um modo de produzir e de se vestir discursos? Nessa perspectiva, colocamos em questão também a presença do sujeito jogador nos jogos elencados para a investigação, introduzindo num último momento uma “personagem”, isto é, introduzindo um outro posicionamento que não apareceu, de imediato, na grade clássica de representações do jogo de conflitos entre os personagens (personagens-avator e monstros-obstáculo) dos videogames analisados.

Referir-nos aos videogames como lugar em que sujeito jogador ocupa um posicionamento remonta os modos de desdobramento do corpo que podem ser vistos na novela **Neuromancer** (1984), obra literária escrita por William Gibson. Nesta literatura é possível notarmos a descrição de experiências vividas pelo corpo no limiar entre o espaço físico e o espaço virtual proporcionadas pela matrix (ciberespaço) de computadores ou de videogames/fliperamas. Essa obra gibsoniana traz visivelmente à tona, no seu modo de inscrição, o funcionamento do que o jogador, enquanto posição, enfrenta nos videogames analisados e do que Michel Foucault havia pronunciado numa conferência ocorrida no *Círculo de Estudos Arquiteturais* em Paris sobre “heterotopia”, duas décadas anteriores à publicação de **Neuromancer**. Desse modo, podemos ver no interior desta dissertação que, se Gibson antecipou algo que viria funcionar nos videogames analisados, Foucault já proporcionava implicações para analisar a disposição dos espaços outros e de seus respectivos sujeitos operadores de que a novela gibsoniana é antecipadora. Remontando essa bifurcação e esse paralelo espacial entre o concreto e o virtual enquanto construções discursivas do/para o corpo em **Neuromancer**, observamos os modos pelos quais está funcionando essa construção discursiva que coloca em jogo o posicionamento do jogador no interior dos videogames analisados.

Nessa perspectiva, considerando os procedimentos teóricos-metodológicos que compõem o método arqueogenalógico, pensado com e por Michel Foucault, iremos seguir três passos: primeiro, fixaremos as condições de existência para os três videogames da série **RE** em termos de condições de possibilidade, de proveniência para sua emergência e de fatos de discurso, observando o momento, o lugar de emergência e seus princípios de classificação em relação a outros jogos; segundo, descreveremos e analisaremos as materialidades e suas

descontinuidades que compõem os videogames e dão estatuto a eles de unidade discursiva; e, por último, examinar como essas unidades discursivas determinam na configuração dos corpos e de seus traços morfológicos tanto dos personagens do jogo quanto do jogador no jogo que são dados a ver nas imagens e sons dos videogames analisados.

Fixar as condições de existência para os três videogames da série **RE** significa tentar estabelecer as arestas que fixam os três games no tempo e no espaço de modo que possamos conduzir ou iniciar nossas análises sobre estes videogames. De tal modo, é que analisamos **Neuromancer** como uma literatura que antecipa o funcionamento do jogador nos games da série **RE** – ou de jogos semelhantes aos da série. Além disso, sob objetivo de se estabelecer as arestas que fixam esses videogames no tempo e no espaço é que também levamos em conta as condições de possibilidade dos três videogames em face ao que os tornam possíveis. Em termos foucautianos, acreditamos que, a partir da exterioridade histórico-geográfica desses videogames, podemos entender seu funcionamento discursivo. Ainda, questionamos com que direito os games da série **RE** estabelecem um domínio de horror-sobrevivência que os especifique no espaço e uma continuidade que os individualize no tempo, visto que sabemos que se trata de uma série de jogos que cunhou o termo “survival-horror” (horror-sobrevivência) que logo depois do primeiro jogo viria definir um gênero de jogos eletrônicos. É observando esses fatos discursivos que pretendemos estabelecer as arestas que localizam esses videogames.

Durante nossa investigação, para estabelecermos a descrição do funcionamento dos games, conduzimo-nos de certo modo vertical em relação à composição das diversas e diferentes formulações nos jogos. Isto é, atentaremos às modalidades de existência das performances que compõem a unidade material dos games. Consideramos esse tipo de unidade marcadamente como uma unidade do discurso. Segundo Michel Foucault (2013a, p. 32), a “unidade do discurso” pode se constituir por meio do suporte que a acolhe. Esse fato nos leva a considerar procedimentos estratégicos específicos do videogame, seguindo os passos de Jesper Juul (2015a e 2015b) e Steven Rabin (2011), como enquadramento e desenquadramento de cuts-cenes e de gamescapes, uso de recursos cromáticos (como a cor vermelha, por exemplo), da disposição dos eixos de observação das câmeras e dos personagens que aparecem nos jogos. Entretanto, Michel Foucault nos alerta sobre isso, apontando-nos que uma investigação sobre a unidade do discurso não deve se fixar em seu suporte apenas. Por isso, trataremos dos games em estudo também sob um “feixe de questões”: “Que são? Como defini-las ou limitá-las? De que tipo de articulação são suscetíveis? A que subconjuntos podem dar lugar?” (FOUCAULT, 2013, p. 31). Dessa

forma, demarcaremos os tipos de regularidades que os game obedecem na composição dos corpos e sujeitos que materializam.

Compreendemos corpo sob uma perspectiva discursiva. Ou seja, os corpos são formações que obedecem a sistemas de seleção, hierarquização e classificação, no quadro de uma prática discursiva para o corpo, tomando emprestadas as problematizações de Foucault (2013a). Além disso, o corpo é o objeto de decifração e está inscrito na história das imagens, como nos explica Jean-Jacques Courtine (2013) em seu “Decifrar o Corpo”. Ainda, com Milanez (2009, p. 215) “será preciso olhar de perto o lugar no qual esse corpo se insere, a data que ele marca, enfim, estabelecer os limites que fazem com que ele apareça ali naquele momento, naquele lugar e não em outro”. Dessa forma, tomaremos o corpo como uma inscrição social e histórica, considerando suas formas de aparecimento nos videogames.

Essas problematizações sobre o corpo estão alicerçadas sobre três princípios das modalidades enunciativas. Primeiro, focalizaremos nosso *corpus* sob o questionamento foucaultiano “Quem fala?” (FOUCAULT, 2013a, p. 61). Com isso, podemos compreender quem está autorizado a pronunciar determinadas posições para investigar o “direito regulamentar” (FOUCAULT, 2013a, 61) que determina os discursos. Segundo, descreveremos “os lugares institucionais” (FOUCAULT, 2013a, p. 62) que atravessam as imagens dos corpos e dos sujeitos nos games. Assim, fixamos nossos objetivos de observação e de verificação no quadro dos discursos. Terceiro, identificaremos e analisaremos as posições do sujeito e as situações que lhes são possíveis “ocupar em relação aos diversos domínios ou grupos de objetos” (FOUCAULT, 2013a, p. 63). Essa atitude discursiva nos possibilitará observar, anotar e descrever os sujeitos como também classificar e relacionar as formações corporais nos jogos com outros domínios, por exemplo, de ordem biológica, guerrilheira, sócio-histórica.

A disposição de tal metodologia e de uso de tais conceitos estabeleceu os contornos das discussões por limiares móveis compondo três capítulos. Primeiro, em **Fixando lugares para Resident Evil**, como já dissemos aqui, apontaremos localizações para as condições de existência para a análise dos três videogames da série **RE**. Neste capítulo, além de apresentarmos um quadro teórico dos autores e de trabalhos que versam sobre videogames numa perspectiva discursiva, referimo-nos à novela **Neuromancer** como proveniência que será retomada na emergência de discursos que atravessam os três videogames analisados; busca-se as condições que possibilitaram a existência desses videogames; analisamos os fatos de discurso que dão aos games o status de horror-sobrevivência; e, por fim, descrevemos as formas enunciativas que aparecem nos videogames, observando os encadeamentos e as



determinações entre as partes que compõem esses jogos a fim de compreender o relacionamento entre as diferentes unidades que dão a ver, construindo um tutorial para os games.

Segundo, em **Unidade Material dos Videogames**, considerando que a materialidade e a descontinuidade são aspectos que caracterizam o funcionamento das unidades discursivas, verificamos as modalidades de existência das cuts-cenes, das gamescapes e dos sons do game da série **RE**, observando que nesses videogames há uma relação de descontinuidade entre os aspectos materiais que aí se encontram presentes e que, desse modo, há o atravessamento dos discursos de violência, de ameaça, de sobrevivência, de instabilidade, de confronto, entre outros. Desse modo, subdividimos esse capítulo considerando o tipo de materialidade e a disposição dessas materialidades na composição dos videogames.

Terceiro, em **Modalidades corporais em jogo**, levamos em conta como os discursos que atravessam as materialidades modelam os corpos e seus respectivos traços morfológicos na construção dos videogames analisados. Assim, observamos os corpos funcionando enquanto práticas discursivas, isto é, corpos enquanto regras anônimas que definem as condições de exercício da unidade discursiva. Em outros termos, analisamos os corpos que aparecem como modalidades enunciativas a partir das quais são definidas as condições de exercício para que os corpos tomem forma e permitem que determinados sujeitos falem, tomando posicionamentos particulares e a partir de lugares institucionais que os autorizam. Desse modo, subdividimos as subseções em corpos sobrevivente, obstáculo-monstruoso, violentados, violados, bélicos, espaciais e duplos do jogador, levando em conta justamente as formações corporais que funcionam enquanto práticas discursivas que estabelecem as regras de aparecimento e de visibilidade dos corpos que são dados a ver e a ouvir.

O que disso se pode provisoriamente concluir aqui é que os postulados foucaultianos sobre o discurso disponibilizam pressupostos teórico-metodológicos para pensar o funcionamento dos videogames. Nesse entrecruzamento de discursos emergem procedimentos que criam posicionamentos para os sujeitos que se põem em jogo. Assim sendo, tratamos de discursos em torno de um corpo que se quer sobrevivente, mas que, porém, se depara com a ameaça de não se permanecer em vida, possibilitando posições para serem ocupadas pelos sujeitos. Como isso se dá nos videogames é o que essa dissertação pretende trazer à luz.

## 1 FIXANDO LUGARES PARA RESIDENT EVIL

### 1.1 Estudos do Discurso e Videogame

Construir um quadro teórico dos autores e de seus trabalhos que versam sobre videogames numa perspectiva discursiva se faz necessário para nos localizarmos em termos analíticos. A partir daqui apresentamos um quadro dos únicos trabalhos encontrados nas plataformas de busca *Google Acadêmico*, *Academia.edu*, *Researchgate* e em livros especializados em análise do discurso e história da comunicação, os quais apontam modos, razões e pressupostos para considerarmos a análise discursiva em videogames.

De modo geral, não se restringindo apenas aos videogames, André Parente (2010) apresenta “as redes” como espécies de paradigma e/ou de personagem principal das mudanças em curso que aparecem justamente no momento em que as tecnologias da comunicação e da informação passam a exercer papel decisivo na ordem social. Ele aponta que a sociedade, o capital, a economia, o trabalho, a arte e a guerra enquanto elementos que são, hoje, analisados e definidos em termos de rede. Assim sendo, Parente reconhece que a filosofia francesa contemporânea tem contribuído enormemente com o pensamento das redes e aponta que alguns de seus conceitos – rizoma (Gilles Deleuze e Félix Guatarri), subjetividade, poder, heterotopia e discurso (Michel Foucault) e redes de transformação (Bruno Latour e Michel Callon) – formam um campo conceitual que pode ser utilizado para fundar uma “verdadeira” teoria das novas tecnologias como rede de comunicação biopolítica.

Considerando essa formação de um campo conceitual, a hipótese levantada por Parente é que as máquinas comunicacionais estariam engendrando profundas transformações nos dispositivos de produção de subjetividade e, seguindo essa conjectura, afirma que as novas tecnologias resultaram em um processo de estranha mistura de enriquecimento e empobrecimento, singularização e massificação, desterritorialização e reterritorialização, potenciação e despotenciação da subjetividade em sua dimensão autoreferencial. Em outros termos, o que Parente observa são as tecnologias de informação e comunicação como constituintes de um novo espaço de lutas que se tornou uma nova dimensão do sistema produtivo de subjetividade.

Cláudio L. Mendes (2006) desenvolve uma pesquisa levantando dois questionamentos sobre videogames: Como nos tornamos sujeito-jogadores em um campo estratégico chamado de jogos eletrônicos? Que efeitos o campo estratégico dos videogames tem sobre nós? Essas duas problematizações foram levantadas e analisadas com base nas teorizações foucautianas

sobre os conceitos de subjetivação, ou mais propriamente de governo. Esses questionamentos funcionaram para apontar os videogames como campo estratégico de subjetivação em consonância com quatro mecanismos de governo: a comunidade de jogadores, o marketing de venda de jogos e os próprios games – em especial, jogos eletrônicos da série *Tomb Raider*.

As primeiras observações de Mendes (2006) foram feitas em comunidades de jogadores, chamadas também de *nação* e de *galera*, e na troca de informações com sujeitos jogadores dos jogos da série **Tomb Raider**. Segundo o autor, esses dois exemplos são dois lugares em que podemos ver a heterogênea relação que se pode estabelecer entre sujeitos jogadores e videogames. Para Mendes, o próprio uso dos termos “comunidade”, “nação” e “galera” indicam a existência de grupos de jogadores no exercício de poder para identificar ou aproximar sujeitos jogadores a um tipo de artefato, sendo subjetivado ou governando-se. Nesses grupos, os sujeitos jogadores, ao se identificarem com o grupo que joga um jogo em específico, relacionam-se consigo mesmos de modo que escolhem para si, entre as normas estabelecidas para o grupo e as que fogem a essa norma, aquelas que lhes subjetivarão, estabelecendo, desse modo, pontos tranquilos de pertencimento e pontos conflituosos de resistência com o grupo. Dessas técnicas de subjetivação observadas por Mendes, podemos citar o vocabulário em comum entre os jogadores, o uso em comum de um tipo específico de jogo e o estar por dentro das inovações relacionadas ao jogo.

Ligada a essa última técnica de subjetivação que compõe as comunidades de jogadores, Mendes aponta o marketing como segundo mecanismo de subjetivação de jogadores, observando os jogos orientados para serem vendidos a um maior número de consumidores possíveis. Analisando, especificamente o marketing ligado aos jogos da série **Tomb Raider**, Mendes (2006) diz que o marketing de venda de jogos eletrônicos estabelece mecanismos de governo para o sujeito jogador, ditando que ele não pode deixar de estar conectado o tempo inteiro às novidades da indústria de videogames. De acordo com essa lógica, o marketing “informa” que há um novo jogo que precisa ser jogado e que está sendo jogado por uma grande parte dos jogadores, o que desestabiliza sujeitos jogadores envolvidos. Isto é, esse marketing determina que os jogadores tenham o desejo consumidor de se estabilizar enquanto sujeito desse novo game disponibilizado.

O terceiro e último mecanismo de subjetivação do sujeito jogador apontado por Mendes são os próprios games. Embora Mendes (2006) não aponte mecanismos de resistência dos sujeitos jogadores em relação aos games analisados, ele observa dois elementos como táticas de subjetivação do sujeito jogador nos games: os personagens e a narrativa. De acordo com ele, os personagens e as narrativas fazem parte de um conjunto de táticas que é

empregado para que o sujeito jogador seja integrado e se integre aos jogos, participando das e constituindo as narrativas propostas nos videogames.

Se atendo também aos mecanismos de subjetivação numa perspectiva foucaultiana, Luana A. Luterman (2012) irá propor o corpo como parte determinante na análise de videogames. Ela analisa enunciações do corpo possibilitadas por games feitos para dois tipos de consoles, **Nintendo Wii** e **Xbox 360 Kinect**, que induzem a inscrição dos corpos durante as movimentações para operacionalidade do dispositivo eletrônico criado para o entretenimento, isto é, consoles que captam os movimentos dos corpos físicos para operacionalizá-los no interior dos videogames, que é o caso do **Nintendo Wii** e do **Kinect** do **Xbox 360**. Consoles de videogame, também chamados simplesmente de console, podem ser compreendidos aí como microcomputadores dedicados a executar videogames.

Luterman observa o modo como os jogos feitos para estes consoles são atravessados por um discurso de manutenção da vida que disponibiliza ao jogador discursos de preservação do corpo – tênis, yoga, entre outros jogos, são exemplos de games. De acordo com a pesquisadora, nesses games os movimentos do corpo do jogador são escaneados pelos consoles e seus comandos são sujeitados aos exercícios ditados pelo videogame, exercitando o vigor do corpo. Temos a partir da análise de Luterman (2012) o corpo como objeto de subjetivação do sujeito jogador, sendo caracterizado por um discurso de precaução com vida, o qual funciona também como adjetivo dos domínios biopolíticos.

Até aqui, já podemos pressupor o funcionamento discursivo em jogos eletrônicos, sobretudo, no que tange à produção de subjetividade e movimentos do sujeito que implicam na produção dos videogames. Nesses jogos, os jogadores, funcionando enquanto posicionamentos para o sujeito, têm suas ações inseridas em um contexto de ações que envolvem sua relação com as estratégias de venda dos jogos, com a comunidade de jogadores, com elementos que compõem os próprios games e sua projeção corporal nos videogames. Sigamos descrevendo o quadro de autores que se debruçaram sobre os videogames numa perspectiva discursiva.

Indo em uma direção diferente de Parente (2010), Mendes (2006) e Luterman (2012), podemos adicionar aqui o ensaio analítico realizado por Butturi Junior e Venzon Filho (2010), os quais analisaram discursivamente a escolha de consoles lançados pela **Playstation II**. Neste trabalho, os autores procuram observar a discursividade decorrente tanto do uso desses consoles quanto do acontecimento que marca sua aparição no mercado de vendas de jogos eletrônicos. Alocados numa perspectiva foucaultiana de discurso, Butturi Junior e Venzon Filho mostra como os dois modelos do console **Playstation II**, o original e o *noir*, configuram

contraditoriamente um discurso estereotipado que separa os modelos em masculino e feminino, materializando no modelo *noir* o formato de bolsa e o designer de cor rosa, enquanto no modelo original mantém-se apenas o uso da cor preta.

Na dissertação realizada por André L. Alvarenga (2007), há a reflexão de questões sociais que atravessam os espaços que constituem os videogames da série **GTA (Grand Theft Auto)**. Embora a análise do discurso não seja objetivo central em seu trabalho, Alvarenga parte de uma concepção foucaultiana de discurso para observar como nos espaços do jogo há o funcionamento de unidades sociais que estabelecem posicionamentos, grades de diferenciação e de relação entre os espaços que compõem os games.

Seguindo uma concepção pecheutiana de discurso, tido enquanto efeito de sentido entre interlocutores, Beninca (2012) investiga a mídia especializada em videogames da série de games Super Mário da Nintendo enquanto extensão/reprodução do discurso publicitário, observando a emergência de efeitos de sentido materializados nessa mídia especializada. Tomando o personagem Mário do game enquanto marca e enquanto ícone cultural dentro do universo dos videogames da série, o autor identifica os discursos publicitário e jornalístico contornando as mídias especializadas na série de jogos analisados, notando que os efeitos de sentido que se referem aos jogos os qualificam muito mais enquanto produtos que devem ser consumidos do que simplesmente conhecidos.

Se, pensando com Foucault (2010), reconhecemos nos trabalhos de Parente (2010), Mendes (2006) e Luterman (2012) os procedimentos de poder em videogames, ou mais precisamente a produção de subjetividade, enquanto apropriação social dos discursos, certamente teremos nessas propostas de observação e de análise dos videogames a investigação de maneiras políticas de conservar ou de transformar, nas palavras de Foucault (2010, p. 44), “a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo”. Em outros termos, teremos indícios de um estudo discursivo dos jogos eletrônicos.

Em contrapartida, tratando-se de tentativas de uma análise propriamente discursiva, os trabalhos de Butturi Junior e Venzon Filho (2010), André L. Alvarenga (2007), Beninca (2012) e, também, Luterman (2012), apesar de seus embates teóricos, disponibilizam questões que envolvem lugares para se observar a produção discursiva em videogames. O espaço do jogo, o designer, a projeção de corpos e o uso midiático são alguns desses lugares possíveis. O discurso aí toma lugar privilegiado nas análises.

## 1.2 Proveniências de Neuromancer

Convém referirmo-nos aqui à obra **Neuromancer**, que foi escrita por William Gibson, em 1984, como proveniência que será retomada na emergência desses três primeiros videogames da série **Resident Evil** (doravante **RE**) no curso deste trabalho. Sem sombra de dúvida a obra gibsoniana antecipa com precisão muitos aspectos discursivos que são materializados na irrupção dos videogames e, com isso, podemos traçar uma relação histórica que coloca em funcionamento tanto a obra gibsoniana quanto os três games em análise.

Essa relação histórica entre **Neuromancer** e os videogames da série **Resident Evil** não pretende ser interpretada de qualquer modo. Ela se baseia num procedimento analítico preciso. Não querendo nos colocar de acordo com temas de continuidade ou mais necessariamente com temas de origem, o que pretendemos traçar aqui é um esforço analítico para posteriormente reconhecer nos videogames determinados aspectos discursivos que dão a eles forma. Numa perspectiva foucaultiana, procurar uma origem histórica para os videogames seria um trabalho exaustivo e impossível no e a partir do qual tiraríamos todas as máscaras para desvelar a identidade única e adequada das coisas sem a relação com uma exterioridade. Opomo-nos a essas pesquisas da origem, uma vez que as coisas não são tão evidentes em si como parecem. Na base delas sempre “há algo inteiramente diferente” (FOUCAULT, p. 18) que as constituem: elas não possuem essência ou essa sua essência é construída minunciosamente de acordo com figuras de sua alteridade. Desse modo, marcar a singular relação entre essas obras é espreitá-las historicamente nos seus traços descontínuos.

Referir **Neuromancer** enquanto proveniência se torna fundamental para seguirmos em direção a essa relação histórica entre ela [a obra] e os videogames que são analisados. Em uma primeira leitura, o conceito de proveniência parece colocar em jogo certos temas que fazem relação com os temas de continuidade, tradição ou semelhança. No entanto, de acordo com Foucault (1979), considerar a proveniência com o elemento analítico da e na história não significa reconhecer coisas, indivíduos ou aspectos que caracterizam uma gênese como os temas de tradição, influência e, de modo geral, continuidade. Assim sendo, a proveniência pode ser entendida aqui como marca, traço ou aspecto que reaparece, que se entrecruza e forma uma rede difícil de se desemaranhar. Isto é, a proveniência define muito mais possibilidades de reinscrição que se entrecruzam num sistema de remissão do que individualidades limitadas que continuam.

**Neuromancer** faz parte da Trilogia do Sprawl, a qual é composta também pelas sequências **Count Zero** e **Mona Lisa Overdrive** que narram os acontecimentos caóticos

ocorridos na Sprawl, nome dado à megacidade que une todo o terreno urbano entre Boston e Atlanta (incluindo Nova York e Washington) nos Estados Unidos. Por isso também, a Sprawl é conhecida por Bama (Boston-Atlanta Metropolitan Axis). No caso específico de **Neuromancer**, narra-se a trama vivida por Case, um ex-hacker (cowboy, como são chamados os hackers na obra) que fora impedido de exercer sua profissão graças a um erro que cometeu ao roubar padrões de informação. A corporação em que Case trabalhava o infectou com uma micotoxina que danificou seu sistema neural e fez com que Case ficasse impossibilitado de acessar a Matrix. Case então passa a procurar clínicas clandestinas tanto em Chiba City quanto na Sprawl, onde gasta todo seu dinheiro a procura de uma cura para seu problema. Sem dinheiro e drogado são as condições nas quais Case é encontrado por Molly.

Ciberespaços, biotecnologias, convergência e separação entre o sintético e o orgânico, colapso do futuro no presente, decadência da humanidade, terrorismo biotecnológico, futuro apocalíptico, ciberpunk, pós-humanidade, inteligência artificial, ciborgue, prótese e extensões do corpo, territorialidade informacional, hackers, avanço tecnológico, linha tênue entre “virtual” e “real”, diversidade cultural, cidades decadentes e caóticas, megacorporações, capitalismo selvagem... Esses e muitos outros são temas que foram e podem ser vistos em **Neuromancer** com alguma precisão quando analisamos seus elementos. Vale ressaltar que tais instâncias referidas na obra gibsoniana foram índices para diversas análises, teorias e filosofias contemporâneas nos campos da linguagem, da biotecnologia e da filosofia – é o caso da teoria ciberpunk, do pós-humanismo e da biotecnologia. Ao nos referirmos a tais temas, já é possível colocar em destaque o caráter heterogêneo de **Neuromancer** e, assim, destacar uma formação de unidades que dá a ela um status.

A força do funcionamento de **Neuromancer**, como podemos ver, não pode se reduzir à análise da narrativa e dos personagens. Essa força reside num funcionamento discursivo em que a obra é delineada na medida em que avançamos em suas páginas, observamos as submersões e as emersões na matrix, lidamos com as relações técnicas e corporativas entre os sujeitos, vivenciamos a convergência, a conectividade e a separação entre o corpo orgânico e o cibernético. Em outros termos, o funcionamento dessa obra reside na criação de becos e corredores nos quais observamos, por meio dos corpos, a contradição de um espaço urbanizado e, ao mesmo tempo, selvagem no domínio do ciberespaço.

O primeiro aspecto da obra gibsoniana a que damos atenção aqui em termos de proveniência é a singularidade constitutiva dos espaços que aparecem na obra. O fato desses espaços funcionarem como base constitutiva para todos outros aspectos que aparecem e contornam a obra gibsoniana se torna o motivo pelo qual damos essa atenção a priori. A

matrix, ou o ciberespaço (*cyberspace*), aparece como ponto central na constituição desses espaços que aparecem na obra, tendo uma construção própria e, pelo que se sabe, sendo pela primeira vez utilizado e empregado de forma definida.

De acordo com Mike Featherstone e Roger Burrows (1995, p. 5), o termo ciberespaço é genericamente tomado como um conjunto de tecnologias que têm em comum a capacidade de simular ambientes nos quais humanos podem interagir. No entanto, diferentemente desta concepção genericamente utilizada pelos teóricos da comunicação, o ciberespaço em **Neuromancer** designa um universo de redes digitais o qual se torna terreno de encontros e aventuras, lugar dos próprios conflitos bélicos e de relações corporativas, não funcionando necessariamente apenas como simulação. A própria novela ilustra:

- (1) A matrix tem suas raízes em games de fliperama primitivos [...]. Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando... (GIBSON, 2008, p. 77)

Afastando-se da imagem genérica de ciberespaço, a obra gibsoniana constrói a matrix de modo que possamos entendê-la enquanto um espaço que, embora vivido e tocado, é formado por elementos abstratos intácteis. Contudo, embora não conversando entre si em termos de sentido, essas duas construções de ciberespaço têm em comum o uso de um discurso que separa e une, contraditoriamente, em termos foucautianos, o espaço físico-concreto com o espaço intáctil-virtual para criar as bases materiais da matrix de computadores e de videogames/fliperamas. Podemos entender discurso aqui enquanto conjunto de enunciados que podem pertencer a campos diferentes, mas que obedecem às mesmas regras de funcionamento. Nesses termos, podemos compreender que há um sistema de diferenciação e de relações entre espaços colocado pela obra gibsoniana na qual o ciberespaço não pode ser compreendido como o espaço físico que caracteriza, por exemplo, a geografia táctil-sensorial das ruas, vielas ou jardins que visitamos em nosso dia a dia, mas como um espaço interior de uma projeção virtual de uma tela gráfica na qual podemos, enquanto operadores de avatares, acessar informações virtualizadas que compõem o videogame/fliperama, a internet ou, de modo geral, a matrix.

Esse sistema de diferenciação e de relação é apresentado pela própria obra gibsoniana quando vemos a narração espacial dos ambientes que os personagens da obra perpassam. O



que chamamos de narração espacial dos ambientes confere um tipo de paralelismo das descrições dos espaços durante a narrativa que faz com que cada ambiente funcione como uma espécie de espelho que afirma e nega o outro [espaço] – por exemplo, o ambiente urbano em paralelismo com o espaço rural. Vejamos uma formulação de **Neuromancer**.

- (2) Um ano ali e ele ainda sonhava com o ciberespaço, a esperança morrendo um pouco a cada noite. Todo o speed que tomou, todas as voltas que deu e as esquinas de Night City por onde passou, e ainda assim ele via a matrix em seu sono, grades brilhantes de lógica se desdobrando sobre aquele vácuo sem cor... O Sprawl ficava a um longo e estranho caminho de distância sobre o Pacífico, e ele não era mais nenhum cara do console, nenhum cowboy de ciberespaço. Apenas mais um marginal na viração. Mas os sonhos apareciam na noite japonesa como figuras de vudu eletroluminescente, e ele gritava, chorava dormindo, e acordava sozinho no escuro, curvado em posição fetal em sua cápsula em algum hotel-caixão, as mãos trincadas no colchonete, a espuma sintética enroscada entre os dedos, tentando alcançar o console que não estava lá (GIBSON, 2008, p. 25).

Na formulação acima, podemos observar que, além do referimento ao nome do ciberespaço, há, durante a narrativa, a descrição dos sonhos que simulam as experiências do personagem ex-hacker, *Case*, no ciberespaço. Notamos que essa descrição das experiências no ciberespaço está em paralelo em relação às descrições feitas que se referem a instâncias tangíveis de um dos cinco sentidos do personagem na medida em que faz referência a coisas um tanto quanto virtuais, isto é, temos “as grades de lógica em vácuo sem cor” e “vudu eletroluminescente” funcionando em relação a “acordar sozinho no escuro”, “mãos trincadas no colchonete” e “a espuma sintética enroscada entre os dedos”. Esse mesmo modo de paralelismo se repete em outros momentos da obra. Vejamos outra formulação.

- (3) E agora ele se lembrava dela assim, seu rosto banhado na incansável luz dos lasers, as feições reduzidas a um código; suas bochechas banhadas em um fogo escarlate ao mesmo tempo que o Castelo do Mago queimava, a testa encharcada de azul quando Munique caiu na Guerra de Tanques, boca tocada com ouro quente enquanto um cursor deslizante tirava fagulhas da parede do desfiladeiro de um arranha-céu. Ele estava com uma tremenda parada naquela noite, levando um tijolo de cetamina de Wage para Yokohama e o dinheiro já no bolso. Saiu na chuva quente que batia no asfalto de Ninsei e saltava vapor, e de algum modo ela se destacara para ele, seu rosto entre as dezenas que estavam de cara para os consoles, perdidos no game que jogavam (GIBSON, 2008, p. 28-29).

Agora observando esta última formulação, embora não se tratando de uma descrição de um sonho do personagem, vemos a descrição de uma lembrança vivida por Case durante sua caminhada na Ninsei. Apesar de se tratar de outro tipo de experiência sensorial, a descrição da lembrança apresenta certa repetição do paralelismo espacial no funcionamento do ciberespaço em relação à descrição do sonho de modo que põe em funcionamento o abstrato-intangível em relação ao concreto, uma vez que esses dois tipos de experiência (a lembrança e o sonho) colocam em jogo o funcionamento de uma espacialidade que se apresenta predominantemente virtualizada/projetada, e não inteiramente física.

Ainda observando a formulação (3), notamos mais uma vez o funcionamento que põe paralelamente duas espacialidades na constituição da obra literária: a da experiência físico-concreta em relação a da experiência virtual-abstrata. Nesse segundo excerto, como podemos ver, são descritas as lembranças da experiência durante a imersão da matrix (ciberespaço) de um fliperama. Durante esta descrição, podemos observar que há a reinscrição do modo de paralelismo observado na formulação (2) analisada. Em (2), podemos visualizar as descrições das lembranças que fazem referência à jogada no videogame de modo que todas as coisas referidas sejam reduzidas a códigos e feixes de luzes, coisas um tanto quanto impalpáveis quando observamos seu paralelismo sobre as descrições das experiências fora da lembrança, como a sensação do dinheiro no bolso ou da chuva quente que batia no asfalto da Ninsei, materializando o discurso que coloca avessamente opostos o virtual-cibernético em relação ao físico-palpável.

Em **Neuromancer**, as formulações das descrições físicas funcionam em relação às do virtual-projetado. Nessa medida, o espaço físico está em paralelo em relação ao espaço virtual de modo que se refira a si mesmo. Esta referência a si não quer dizer que a obra representa algo que está fora dela ou é produto de algum tipo de inferência, mas que determinadas descrições são tomadas como referentes de si mesmas na medida em que são construídas a partir de seu paralelismo no interior da obra em que está.

A partir do que discutimos até então, podemos apontar um segundo aspecto de **Neuromancer** que funciona em termos de proveniência em relação aos três videogames analisados no interior desta dissertação. A segunda proveniência que observamos na leitura da obra gibsoniana são as experiências corporais no ciberespaço. Poderíamos dizer aqui que em **Neuromancer** a experiência na matrix é, antes de qualquer coisa, uma experiência corporal. Esta afirmação nossa se baseia na observação de que as descrições que caracterizam tanto os espaços físicos quanto os virtuais são, antes de tudo, descrições de experiências corporais nesses espaços. Não é por acaso que afirmamos que o que é vivido pelo corpo é o que

estabelece ou apaga o limiar entre o espaço físico e o espaço virtual proporcionados pela matrix dos computadores e/ou dos videogames.

Assim sendo, o corpo funcionará de acordo com o tipo de relação que estabelece entre os espaços que funcionam no interior da obra, isto é, o paralelismo espacial será determinado e determinante para o status do corpo. Em **Neuromancer**, teremos pelo menos três níveis de funcionamento corporal a depender do relacionamento que se estabelece com os espaços retratados. Vejamos uma formulação sobre o acesso de Case na matrix:

- (4) E fluiu, floresceu para ele, um truque de origami de neon fluido, o desdobrar de sua casa sem distância, seu país, um tabuleiro de xadrez 3D transparente se estendendo até o infinito. O olho interno se abrindo para a pirâmide asteca escarlate de Eastern Seaboard Fission Authority queimando para além dos cubos verdes da Mitsubishi Bank of America, e alto e bem ao longe ele viu os braços em espiral de sistemas militares, para sempre além do seu alcance.  
E, em algum lugar, ele estava rindo, em um loft pintado de branco, dados distantes acariciando o deck, lágrimas de libertação correndo pelo rosto (GIBSON, 2008, p. 78).

Observando a formulação (4), podemos observar mais uma vez a matrix funcionando de modo que tenha como sistema de diferenciação e de relação o aspecto virtual-abstrato na medida em que tem como referentes elementos impalpáveis e imprecisos como “origami de neon fluido”, “desdobrar de sua casa sem distância”, “xadrez 3D transparente se estendendo até o infinito” e “braços em espiral de sistemas militares”. Mas, como podemos verificar na formulação (4), além dessa visualização, podemos notar que todos esses elementos só são possíveis se forem olhados por um olho interno ao corpo. Essa abstração torna o olhar como algo impalpável, funcionando semelhante a um fantasma ou a uma alma que habita um espaço que o autoriza a estar.

Essa nossa observação se torna mais operante quando consideramos que essas experiências corporais funcionam frente aos elementos físico-materiais que são acariciados pelos corpos que aparecem na obra. Como podemos ver na formulação (4), há uma indicação indefinida de um lugar (*loft*) onde o corpo “real” do personagem Case está rindo enquanto toca um *deck*, um aparelho utilizado para acessar o espaço virtual da matrix. O modo pelo qual a formulação (4) referencia as instâncias do domínio físico-material faz com que os corpos sejam caracterizados de acordo com os espaços [institucionais] que ocupam: um corpo interior, digamos cibernético, que percebe e ocupa as instâncias impalpáveis e fluídas do ciberespaço e, de outro lado, um corpo exterior que toca e vive as experiências físico-materiais do espaço geográfico, ou, como alguns diriam, do espaço real.

Esse mesmo sistema de papéis dos corpos será materializado de uma outra maneira no interior da obra gibsoniana. É possível ver em **Neuromancer** a presença também de corpos holográficos ocupando lugares físicos quando visualizados. Esses corpos são similares aos corpos carnis, porém impalpáveis. Vejamos.

- (5) O concreto se inclinava em degraus até uma espécie de palco central, um círculo elevado com um ringue reluzente de equipamentos de projeção. Nenhuma luz, a não ser os hologramas que se deslocavam e piscavam sobre o ringue, reproduzindo os movimentos dos dois homens abaixo. [...] Cores refletidas fluíam pelas lentes de Molly enquanto os homens andavam em círculos pelo ringue. Os hologramas eram magnificações à potência de dez; nessa escala, as facas que seguravam tinham pouco menos de um metro de comprimento. (GIBSON, 2008, p. 61).

Em **Neuromancer**, o corpo holográfico é um corpo numérico produzido por algoritmos que o dão potência de tamanho na projeção, usando como base os corpos carnis que são refletidos, ou seja, ser projetado não é a mesma coisa que estar de fato num lugar concreto. Essa diferença é o parâmetro de funcionamento dos corpos que aparecem na obra. Como podemos visualizar, as projeções figuradas no interior da obra são chamadas de hologramas e também colocadas de modo que as encaramos enquanto luzes. Isso significa que o que temos enquanto corpo em termos de holografia são reflexos do que temos enquanto corpo carnal. Poderíamos dizer aqui que as representações holográficas dos corpos carnis que foram simulados representam a si mesmas, na medida em que as colocamos em relação aos corpos carnis na obra gibsoniana. Isso quer dizer que os parâmetros de diferenciação e de relação entre os corpos holográficos e carnis são estabelecidos na medida em que vemos operar um discurso sensório-perceptivo. Esses parâmetros separam e põem em relação o corpo do/no espaço físico-concreto e corpo do/no espaço intáctil-virtual.

Essa separação e essa relação entre os corpos não pretende funcionar como forma de catalogação dos tipos de corpos que aparecem em **Neuromancer**. Esse parâmetro discursivo aponta a dificuldade ou, mais precisamente, a impossibilidade de localizarmos os limiares que separam de fato o corpo virtual do físico que aparecem nos espaços retratados, uma vez que são interdependentes. Os corpos aí são o parâmetro de separação e relação, mas eles próprios são também os que dificultam esse limiar. Isso nos leva a apontar uma outra configuração para o corpo presente também na obra. Vejamos mais uma formulação:

- (6) Ele colocou a bandana de tecido atalhado preto na testa, tomando cuidado para não perturbar os dermatrodo Sendai. Ficou olhando para o deck no seu colo, mas não estava vendo de verdade; o que ele via era a

vitrine daquela loja na Ninsei, o shuriken de cromo queimando com o neon refletido (GIBSON, 2008, p. 77)

Observando a formulação (6), podemos ver pistas de que o corpo do personagem Case sempre está plugado a um deck por meio de dermatodos, espécie de condutor plugado ao cérebro, sobre a pele, para conexão com o ciberespaço. Ver a vitrine da loja da Ninsei e o shuriken de cromo queimando não se trata de algo que está presentificado no espaço físico da obra, são efeitos virtuais do olhar de Case no ciberespaço. Os dermatodos são a chave no espaço físico para projeção do corpo no ciberespaço e, neste caso, o corpo de Case está tanto no lugar físico quanto no ciberespaço.

Levando em conta esses aspectos, o que vemos funcionar em **Neuromancer** é a representação da ausência do corpo no ciberespaço. No caso específico da matrix, vemos uma função específica do corpo a partir das ações ocorridas no ciberespaço. As ações do corpo na matrix é o parâmetro de caracterização, de diferenciação, de relação e de instauração do espaço virtual da matrix. Isso quer dizer que o corpo no ciberespaço funciona mais precisamente enquanto um espelho em que o personagem pode vivenciar e ser visto em um lugar onde ele não está, um lugar irreal que se abre virtualmente através da superfície corporal no ciberespaço. Os sujeitos responsáveis pela projeção do corpo está lá, lá onde ele não está. Por essa razão é que vemos na formulação (4) a referência indefinida do corpo físico de Case acariciando um deck, uma vez que ele está num lugar distante e próximo ao mesmo tempo no qual o personagem não está. Vemos aí a instauração da contradição como marca constitutiva do corpo cibernético em **Neuromancer**. O funcionamento dessa contradição ficará mais visível quando observarmos Case acessar o corpo de Molly na obra. Vejamos duas formulações.

(7) – Não faço ideia. Apenas sei que estou preparando a Moll para um gato de transmissão, então provavelmente irá acessar o sensorio dela. – o Finlandês coçou o queixo. – agora você vai descobrir como aquelas calças dela são apertadas, hein? (GIBSON, 2008, p. 79)

(8) O salto abrupto para dentro de outra carne. A matrix sumiu, uma onda de som e de cor... ela estava passando por uma rua lotada, passando por barracas vendendo software de desconto, preços escritos a caneta hidrográfica em folhas de plástico, fragmentos de música vindo de infinitos alto-falantes. Cheiro de urina, monômeros livres, perfume, krill frito. Por alguns segundos assustadores, ele lutou sem conseguir evitar o impulso de controlar o corpo dela. Depois, se forçou para assumir o estado de passividade, e tornou-se o passageiro atrás dos olhos dela. (GIBSON, 2008, p. 81)

Os limites estabelecidos entre os corpos são perdidos na medida em que vemos eles se ocupando mutuamente, como reflexos um do outro. O funcionamento de um corpo plugado mostra que há impossibilidade de separarmos o virtual do físico. Molly é uma espécie de ciborgue, união entre computador e corpo orgânico, que substituiu seus olhos por placas metálicas que aprimoraram sua visão. Como podemos ver nas formulações (7) e (8), Molly é acessada por Case, a partir da qual Case vê Molly, mas também, antes de qualquer coisa, vê-se em Molly. Todas as sensações visuais, olfativas e sonoras vivenciadas pelo corpo de Molly são vivenciadas também por Case. Molly aí funciona como uma espécie de avatar de Case a partir da qual ele vivencia um espaço, ou melhor, um corpo que não é o dele de fato. Molly é a representação contraditória de um corpo ocupado e não ocupado por um personagem. Discursivamente é improvável separar o corpo cibernético de sua presença material.

Essa obra gibsoniana traz à tona, no seu modo de inscrição, um germe daquilo com que o jogador dos três primeiros videogames da série **Resident Evil** se depara no espaço do jogo e do que Foucault havia pronunciado numa conferência do *Círculo de Estudos Arquiteturais* em Paris sobre “heterotopia”, duas décadas antes à publicação de **Neuromancer**. Assim, se Gibson proporciona implicações de algo que iria a ter existência nos videogames analisados, Foucault já disponibilizava de pressupostos teóricos e metodológicos para a análise desses espaços outros de que a obra gibsoniana é proveniência.

Por funcionar como uma espécie de espelho, o corpo em **Neuromancer** se localiza numa espécie de heterotopia, entendida por Foucault enquanto contraposicionamentos entre espaços. Heterotopia porque, enquanto o corpo físico se desloca no ciberespaço, há uma projeção espacial ao mesmo tempo físico (considerando todos os espaços que de fato o envolvem) e virtual (de modo que para ser percebido é preciso passar por um lugar virtual, projetado). É desse modo que os corpos na matrix são projeções de si do corpo físico, são duplos de si do operador.

De tal modo, estando certos de que essa divisão, esse paralelo e esse limiar espacial entre o físico e o virtual seja uma construção discursiva, observamos de que modo nos games elencados estão funcionando a dupla articulação de discursos entre o que é dado pelos videogames e aquilo que é manobrado pelo jogador no interior desses games, que em alguma medida remontam, em termos de emergência, ao que vimos em **Neuromancer**.

### 1.3 Condições de Possibilidade para Resident Evil

Na presente seção, levamos em conta as condições da relação entre os três videogames em face ao que os tornam possíveis. Em termos foucaultianos, acreditamos, que a partir da exterioridade histórico-geográfica desses videogames, podemos apreender seu funcionamento discursivo. Buscamos com essa consideração as condições que possibilitaram a existência dos videogames, ao passo que podemos conduzir nossa análise sobre estes videogames.

Como sabemos, tomamos como objeto para a análise três jogos pertencentes à série de games **RE**, conhecida no Japão como Biohazard), que foi idealizada por Shinji Mikami e produzida pela desenvolvedora e editora de videogames Capcom (Capsule Computer Co. Ltd.). Entre estas, destacamos os games da cronologia oficial **Resident Evil** para a plataforma Playstation: Resident Evil (1996), Resident Evil (1998) e Resident Evil III: Nemesis (1999). Certamente, todas essas informações entrelaçadas em torno dos jogos da série **RE** possibilitam conduzir nossos olhares para condições histórico-geográficas específicas para estes videogames, as quais servem também enquanto condição para nossas observações.

De início, levando em conta o nome inicialmente dado a série de jogos que estamos analisando, podemos dizer aqui que a designação *biohazard* é a junção de duas palavras inglesas *biological*, que significa biológico, e *hazard*, que significa risco ou perigo, e que, por essa razão, poderíamos traduzir por perigo biológico ou risco biológico. Considerando a convergência e a produção de sentido dessa designação, muitos outros termos e expressões emergem quando buscamos significados e assuntos relacionados ao nome da série: bioterrorismo, arma biológica, biotecnologia são alguns desses.

Em relação a essa designação, podemos ver, no curso dos três videogames, a referência a uma empresa chamada *Umbrella Corporation*, conhecida também como *Umbrella, Inc.*, *Umbrella Pharmaceutical Inc.* ou *Umbrella Corp.* (アンブレラ・コーポレーション), empresa fictícia para os jogos da série e criada com o objetivo de criação de armas biológicas. Operando sob um tipo de monopólio na economia mundial, a *Umbrella Corporation* cria produtos farmacêuticos, armamentos, computadores e outras atividades clandestinas de pesquisa biológica, isto é, debruça-se sobre a produção de ameaça potencial aos vivos, mais precisamente os vírus.

Desenvolvidos pelo famoso designer gráfico e diretor japonês de jogos eletrônicos Shinji Mikami para a famosa companhia japonesa conhecida por publicar e produzir jogos para videogames, os três videogames combinam horror e sobrevivência para retratar a epidemia viral desencadeada pela poderosa companhia farmacêutica *Umbrella Corporation*.

De acordo com essas informações sobre os games da série **RE**, podemos observar o Japão ou, estendendo a territorialidade, o continente asiático enquanto contexto geográfico funcionando em termos de condições de possibilidade para a produção discursiva em torno dos videogames analisados.

Quando consideramos a produção de sentido do nome *Bioharzad* atribuído inicialmente à série de jogos em relação à história das condições geográficas de desenvolvimento dos videogames em análise, observamos relações determinadas entre os videogames e o Japão. Historicamente, podemos recortar instâncias que podem nos apontar pressupostos para a produção discursiva que se relaciona com as condições geográficas de desenvolvimento dos jogos da série **RE**.

Um dos registros sobre perigos biológicos que podemos observar a respeito do Japão é, no começo do século XX, que o território político japonês tivera participação determinante durante a Segunda Guerra Mundial. De acordo com Christopher et al. (1998), o Japão é um desses países que buscavam adquirir armas biológicas. Os historiadores contam ainda que muitas das informações dos acontecimentos ligados aos programas e usos de armas biológicas pelo Japão ainda não foram publicadas, no entanto, descrevem os avanços condizentes às potências dessas armas biológicas.

Entre as armas biológicas desenvolvidas pelo Japão, Christopher et al. (1998) cita a peste bubônica, o antraz, a tifoide, a cólera e a diarreia, como armas biológicas utilizadas durante a Segunda Guerra Mundial. Muitas bombas foram desenvolvidas com esses tipos de agentes biológicos, sendo testadas em diversos prisioneiros de guerra e, em escala bastante grande, utilizadas contra populações chinesas. Nesse cenário político, o Japão não gostaria de apenas dominar o estado da China, ameaçando-o com o uso de armas biológicas. Na verdade, o Japão procurava estabelecer a criação de fantoches que defendessem a sociedade japonesa no continente asiático no confronto bélico mundial.

A partir desses acontecimentos ocorridos durante a terceira e a quarta décadas do século XX em torno do território japonês, podemos observar que a sociedade japonesa terá o objetivo de expandir suas frotas de defesa em nome de sua permanência em vida, somando de modo invasor suas forças militares. Referente a este cenário de guerra, o mundo estava sendo marcado pelos grandes ataques civis, incluindo o holocausto e o uso de armas nucleares – a bomba atômica – no qual as práticas sociais eram determinadas por um regime de disciplina que se dirigia ao corpo social de modo que a permanência dele era estabelecida a partir da eliminação das sociedades inimigas. Nestes acontecimentos, o uso de armas biológicas é justificado pela preocupação com a vida da população ou, como diria Foucault (2010b), “a



população enquanto problema político”. Posto isso, veremos funcionar o discurso de sobrevivência populacional sendo materializado nas condutas políticas japonesas em suas relações bélicas.

Certamente esses acontecimentos históricos em território japonês indicam pressupostos para a produção discursiva que se relaciona com as condições de possibilidade os videogames da série **RE**, visto que nesses jogos veremos a materialização tanto do discurso de ameaça biológica que representa o inimigo quanto do discurso de sobrevivência social que é necessário ser mantida.

Ao referenciarmos a data de produção dos videogames em relação ao que escrevemos até aqui sobre os aspectos históricos ligados às questões biossociais em torno do território japonês, somos conseqüentemente conduzidos às atuais discussões ocorridas pós-bomba atômica em Hiroshima e Nagasaki condizentes aos avanços das engenharias genéticas, às produções em alta escala de armas [biológicas], à quantidade de bioterrorismos acontecidos e aos aprimoramentos sucedidos no campo epistemológico da biotecnologia. O aparecimento da figura da substância viral tem papel importante nesses temas ligados ao bioterrorismo e à biotecnologia e nos videogames da série **RE** aqui analisados.

Desde os anos 80, com as produções cinematográficas de George Romero, até a atualidade, muitas produções terão a presença dessa figura viral ligada a sobrevivência da espécie humana. Associado à manipulação de informação genética e à higienização dos espaços, o fator viral aparece também para materializar nossa conduta, na contemporaneidade, de medo em relação às pandemias mortais que ameaçam, por exemplo, por cartas (como foi o caso das cartas com o vírus do carbúnculo nos EUA, enviadas uma semana após os ataques de 11 de setembro de 2001), por aviões (agroterrorismo aéreo com uso de seres herbívoros), por bombas, entre outros. De acordo com funcionamento, os vírus aparecem como agente que precisa ser eliminado do circuito da vida para que, dessa maneira, possa-se chegar ao equilíbrio vital. Situados entre a vida e a morte, os vírus seriam, numa perspectiva foucaultiana, a figura de resistência em relação ao discurso do manter-se vivo que constitui as populações contemporâneas.

Convém chamarmos atenção aqui também para o momento de desenvolvimento dos videogames da série **RE**, momento em que presenciamos ainda o *boom* na quantidade de produções artísticas que têm como elemento principal o horror, o fantástico e a ficção científica, as quais abrangem não só o campo literário e o cinematográfico, mas, também, as HQs, as telenovelas, os videogames, entre outras materialidades. Referente a esse *boom*, acreditamos que ele não acontece desassociado dos fenômenos sociais, pois neles são

produzidos discursos e deles “fazem parte uma coleção de figuras distintas baseadas em tabus dos quais estamos proibidos falar” (MILANEZ, 2011, p. 18).

Nossos medos não são os mesmos de um período a outro e, muitas vezes, de uma sociedade a outra. As condições históricas de possibilidade para o aparecimento desse discurso de ameaça viral à sobrevivência nesses videogames nos indicam que esse funcionamento discursivo desses jogos não acontece por acaso, obedecem a uma ordem para os dizeres, estão estritamente localizados. É preciso frisar que não tomamos esses acontecimentos históricos em torno do território japonês como temas de influência ou inspiração para o desenvolvimento dos videogames analisados na presente dissertação. E nem tomamos esses acontecimentos pelas suas causas e seus efeitos. Tomamos mais precisamente esses acontecimentos históricos como condições que possibilitam a emergência de discursos que se materializam no título, imagens, sons e jogabilidades que constituem os jogos da série **RE**.

#### **1.4 Horror-Sobrevivência**

De acordo com Steve Rabin (2011), a série de jogos **RE** cunhou o termo “survival-horror” (horror-sobrevivência) que logo depois viria a definir um novo gênero de videogame e estabelecer padrões para jogos subsequentes. Certamente essa classificação de gênero e definição de padrões funciona enquanto recortes que aparecem com princípios de classificação, regras normativas ou tipos institucionalizados de linguagem para videogames, isto é, são fatos de discurso que merecem ser analisados ao lado do que os constituem. Assim, podemos questionar com que direito esses videogames podem definir um domínio de horror-sobrevivência que os especifique no espaço e uma continuidade que os individualize no tempo. Daí a necessidade de descrever as mudanças e os acréscimos de um videogame a outro em termos de fatos discursivos, “liberando-os de todos os agrupamentos considerados como unidades naturais, imediatas e universais” (FOUCAULT, 2013a, p. 35).

No primeiro game da série, produzido em 1996, temos como história retratada acontecimentos horrendos que ocorrem por volta de 1998, quando vários ataques a princípio inexplicáveis, são constatados nas florestas dos arredores da cidade de Raccoon, cidade fictícia no jogo. Neste game, pessoas são encontradas aparente e brutalmente assassinadas com traços de canibalismo e selvageria, o que leva o departamento de polícia de Racco City enviar patrulhas em busca de informações. Quatro dos membros da equipe Alpha S.T.A.R.S. (Serviço de Táticas Especiais e de Resgate, em português) são enviados e, logo quando

chegam, são atacados por uma matilha de cães sangrentos e se refugiam em uma mansão, aparentemente abandonada, momento este em que o jogo inicia. Jill Valentine, Barry Burton, Chris Redfield e Albert Wesker são os quatro membros que compõem a equipe Alpha e que ficam trancafiados na mansão não só para se protegerem do perigo, mas também para recolher informações sobre a pandemia que foi espalhada na cidade pela *Umbrella Corporation*.

Essas nossas observações nos dão pistas de como o fator sobrevivência e, em contrapartida, e o fator horror aparecem como instâncias de delimitação e de relação para o **RE** (1996) enquanto horror-sobrevivência. De um lado, temos, enquanto fato discursivo, o funcionamento do medo materializado pelos posicionamentos corporais tomados pelos membros da equipe Alpha frente ao perigo que representa a matilha de cães sangrentos que os atacam. O medo observado por nós aqui pode ser compreendido, nos dizeres de Zigmunt Bauman (2008, p. 08), enquanto nome que damos às nossas incertezas, à ignorância sobre a ameaça e à falta de conhecimento do que pode e deve ser feito frente ao que ameaça. É nessa perspectiva que o medo no interior desse primeiro videogame aparece de modo que possamos observar figuras distintas com aspectos repulsivos e desestabilizadores das condições que posicionam o humano e, pelo avesso, o monstruoso. Desse modo, podemos talvez falar de horror e de horrorífico, visto que o que provoca o aceleração do batimento cardíaco e aumento do fluxo de respiração é o aparecimento discursivo da ameaça monstruosa desconhecida e a falta de habilidade para lidar com essa ameaça presente.

Outra observação que pode ser feita em torno desse fato discursivo são as instâncias que aparecem qualificando os corpos dos membros da patrulha Alpha ao fugirem da ameaça. O corpo desses personagens poderia significar estabilidade, deleite e/ou prolongamento da vida. No entanto, materializa um posicionamento degradador que nos orienta a levar em conta o modo de aparição desse horror: o medo de deterioração do corpo e da destruição de seu arsenal para a sobrevivência.

O segundo videogame da série **RE**, produzido em 1998, é dado como continuidade do primeiro game da série. Após Jill Valentine, Barry Burton e Chris Redfield terem escapado da mansão e fugido dos riscos que ameaçavam sua sobrevivência, a história retratada nesse segundo game acontece dois meses após os eventos figurados no primeiro jogo, mostrando mais informações sobre Raccoon City. Podemos visualizar, nesse game, que se trata de uma comunidade americana localizada na região centro-oeste dos Estados Unidos, cujos os moradores foram transformados em zumbis pelo T-virus, uma arma biológica desenvolvida pela empresa farmacêutica *Umbrella Corporation* que transforma pessoas em zumbis. Agora temos Claire Redfield e Leon S. Kennedy como protagonistas dessa trama no videogame.

Em **RE II** (1998), Leon é um policial novato em seu primeiro dia de força local e Claire é uma estudante universitária à procura de seu irmão. Tendo acabado de chegar à cidade de Raccoon, ambos procuram o departamento de polícia a procura de proteção contra a população transformada em zumbi, mas são separados depois de que um caminhão desviado manobrado por um zumbi atingir o carro no qual ambos estavam. Divididos em uma mesma trama, Leon encontra Ada, que procura seu namorado, ao passo que Claire encontra Shary, uma garotinha que foi orientada pela sua mãe a se refugiar na Delegacia, o lugar mais seguro da cidade. As aparências os enganam. O departamento de polícia não é mais seguro e todos os seus policiais se tornaram também zumbis devido a pandemia do T-vírus.

Diferente do primeiro game, as instâncias populacionais e suas instituições aparecem tomando destaque na trama do segundo videogame da série. Neste, é possível verificar a predominância de zumbis policiais e membros da comunidade ameaçando a durabilidade da vida dos personagens sobreviventes nas ruas e becos de Raccoon City. Notamos que aí não vemos apenas o corpo individual vivo, sendo vítima ou ameaçado pelas atrocidades que as pandemias e seus perigos estão sujeitas a cometer. O que visualizamos nessa segunda versão do videogame são os vírus ameaçando e corroendo a sobrevivência de todo o corpo social na trama dos videogames. Os perigos dos quais se tem medo aí funcionam de modo que ameaçam a durabilidade da ordem social e a confiabilidade nela, cujos os membros estão acoplados em sua estabilidade.

Dizer que o medo é um sentimento vivenciado por toda e qualquer tipo de criatura viva é um truísmo. No entanto, podemos notar até aqui em nossas observações que esse medo materializado nos games da série **RE** é determinado pelo funcionamento social entres os sujeitos que entram em jogo e, assim sendo, o medo toma dimensões particulares quando referimos ao domínio populacional. Nessa configuração social para o medo, podemos dizer que os perigos podem aparecer em cada porta aberta, em cada esquina virada ou em cada fresta dos lares, lojas e empregos, visto que se trata de lugares sociais que envolvem os membros que os constituem. É por essa razão que veremos em **RE II** (1998) os personagens vivos se aproximarem apenas dos que têm vida ou se afastarem uns dos outros dentro da própria cidade de Raccoon, temendo contagiar-se reciprocamente. Essas observações feitas mais precisamente em torno de **RE II** (1998) se aproximam do que Foucault proferiu sobre a natureza dos fenômenos em torno da população na biopolítica, mostrando que:

[...] o que é importante também – afora o aparecimento desse elemento que é a população – é a natureza dos fenômenos que são levados em consideração.

Vocês estão vendo que são fenômenos coletivos, que só aparecem com seus efeitos econômicos e políticos, que só se tornam pertinentes no nível da massa. São fenômenos aleatórios e imprevisíveis, se os tomarmos neles mesmos, individualmente, mas que apresentam, no plano coletivo, constantes que é fácil, ou em todo caso possível, estabelecer. E, enfim, são fenômenos que se desenvolvem essencialmente na duração, que devem ser considerados num certo limite de tempo relativamente longo; são fenômenos de série. A biopolítica vai se dirigir, em suma, aos acontecimentos aleatórios que ocorrem numa população considerada em sua duração (FOUCAULT, 2010b, p. 206).

Pensando com Foucault, podemos observar esse funcionamento biopolítico operar tanto em **RE** (1996) em **RE II** (1998) de modo que vemos funcionar a tentativa de mensurar ou mostrar a dimensão dos acontecimentos horrendos e o volume populacional afetado pelas pandemias ocasionadas no território em torno da cidade de Raccoon, construindo, se não previsões e estimativas, mais medo nos games. Mas esses fenômenos não ficam centrados nestas duas obras. Prosseguimos para os fatos discursivos que dão contornos ao terceiro videogame da série. Este jogo também apresenta reinscrições desses fatos discursivos observados, e outros que se somam aos fenômenos de horror e sobrevivência observados nas duas primeiras edições da série.

O terceiro videogame da série **RE**, produzido em 1999, é dado como continuidade do primeiro game da série. No entanto, não do modo linear como sua sequência sugere. A história retratada nesse terceiro jogo acontece 24 horas antes aos eventos ocorridos em **RE II** (1998). A trama deste jogo é vivenciada novamente por Jill Valentine, agora ex-membro do Serviço de Resgate e Táticas Especiais (S.T.A.R.S.), que procura fugir de Raccoon City, já que toda a população da cidade se encontra contaminada pelo T-vírus.

No caminho para o Departamento de Polícia de Raccoon City também em busca de Chris, Jill encontra um membro da equipe, Brad Vickers, que é posteriormente morto por um Nemesis, uma espécie de arma biológica criada pela Umbrella Corporation para eliminar os membros restantes do S.T.A.R.S. Logo depois de escapar do Nemesis, Jill se depara com três membros do Serviço de Risco Biológico da Umbrella: Carlos Oliveira, Mikhail Victor e Nikolai Zinoviev. Nikolai Zinoviev explica a Jill e a Carlos que um helicóptero pode ser utilizado se eles conseguirem chegar à torre do relógio da cidade de Raccoon e tocá-lo. No final do jogo, independente do destino desses outros personagens, Jill faz seu caminho para o pátio traseiro de uma fábrica e traça uma batalha com um Nemesis pela última vez. Depois dessa longa batalha, Jill o derrota com a ajuda de um canhão e, logo em seguida, vai ao encontro de Carlos, com quem foge em um helicóptero pilotado por Bery Burton para fora da

Cidade. A cena final do jogo mostra uma bomba atômica destruindo Raccoon City, eliminando de uma vez por todas toda a população infectada da cidade.

Neste terceiro videogame da série **RE** podemos observar dois aspectos que se diferenciam dos dois primeiros videogames da série, mas que se somam em termos de funcionamento em relação a essas duas produções primeiras: a existência da arma biológica chamada Nemesis e a destruição da cidade de Raccoon e de sua população. Os Nemesis, como dissemos, apresentam-se como uma espécie de inimigo biológico direcionada aos membros da população que foram ou são policiais. Nessas relações biopolíticas que determinam contraditoriamente as posições sociais ocupadas pelos que são ou foram membros da população, podemos visualizar que os Nemesis apresentam-se como aqueles que representam ameaça à sobrevivência ou, mais precisamente, inimigo biológico que deve ser eliminado para se permanecer em vida. Isso nos aponta razões para o que até então dissemos a respeito do horror e da sobrevivência como elementos que precisam ser justificados para entender as razões dos games da série **RE** reivindicar para si o domínio de horror-sobrevivência como instância que o especifica no tempo e no espaço em relação a outros videogames.

Vimos tanto em **RE** (1996) e em **RE II** (1998) a cidade de Raccoon sendo infestada pela pandemia do T-vírus, a qual transformara os membros da população da cidade em zumbis. Essa observação nos conduziu a visualizar o funcionamento do medo das infestações pandêmicas que o corpo sobrevivente está sujeito a sofrer, notando que o medo toma uma dimensão biossocial frente as epidemias que estão sujeitas a sofrer. A eliminação da cidade de Raccoon em **RE III** (1999) certamente tem papel constitutivo nesse funcionamento

A destruição de Raccoon City aí não é necessariamente a eliminação da cidade. O que vemos funcionar em termos de fato discursivo quando consideramos todo o funcionamento desse terceiro jogo em relação aos outros dois primeiros que compõem a série é a eliminação da raça inimiga pelo perigo que representa, pelo que mostra ser. A eliminação de Raccoon City aparece aí como artifício para a permanência em vida, uma vez que se encontra ameaçada pelo perigo biológico da raça inimiga, pelas pandemias inimigas. Essa eliminação do inimigo aparece também como maneira de mensurar os fenômenos populacionais condizentes aos perigos de modo que se possa estabelecer estatísticas de duração da sobrevivência.

Com base no que observamos até então, podemos colocar em destaque as razões pelas quais os três videogames analisados aqui reivindicam para si um domínio de horror-sobrevivência como forma de se especificar tempo e espacialmente frente a outras produções.

De um videogame a outro da série **RE**, a partir dos fatos discursivos que descrevemos e observamos no curso de nossa análise, poderíamos dizer que, nesses jogos eletrônicos, o que determina seu funcionamento é um discurso de manter-se vivo que não acontece de qualquer jeito, como os temas ligados ao que se chama instinto sugerem. Porém, materializam posicionamentos específicos em nível populacional a partir do qual podemos falar de acontecimentos horrendos que ameaçam, quando não atacam de fato, a esfera social da durabilidade da vida.

### 1.5 Tutorial dos Jogos

O objetivo desta seção é a descrição das formas enunciativas que aparecem nos games que estamos analisando, o que nos conduz a observar os encadeamentos e as determinações entre as partes que compõem esses jogos a fim de compreender o relacionamento entre as diferentes unidades que se dão a ver. De modo geral, podemos dizer que as experiências nos espaços dos games da série **RE** são vivenciadas por personagens do jogo que participam das equipes de patrulha enviadas à cidade de Raccoon e, em outros momentos, esses personagens são indivíduos que de algum modo acabam se envolvendo na trama dos jogos, os quais lutam contra vários tipos de monstros (zumbis e outras espécies fantasmagóricas), deparam-se com obstáculos e precisam prosseguir no jogo. No entanto, estes três videogames possuem particularidades quando observamos seus encadeamentos internos.

Esses três videogames, inicialmente possuem um menu principal no qual o jogador pode escolher o personagem-avator com que vai jogar, o nível de dificuldade (se fácil, médio ou difícil) com que prefere jogar e as qualidades de áudio, idioma e imagem do jogo. Esse menu principal de cada um desses games permite que o jogo tenha configurações específicas dentro do quadro disponibilizado ao jogador e, assim sendo, determina as ocorrências de cada jogo.

O game **RE** (1996) consiste no seguinte: trata-se de um jogo que foi construído em Poligonal 3D, padrão de arquivo que permite ter uma visualização tridimensional para os objetos e cenários construídos, o que faz com quem joga o jogo tenha a sensação de imersão no momento que conduz o personagem-avator. É por esse motivo que quando se joga algum jogo nesse formato fala-se comumente que o jogador está de fato perambulando os espaços que são retratados no jogo. Com base nessa estrutural poligonal 3D, o jogador tem como opção de participação no jogo dois personagens-avator, Jill Valentine e Chris Redfield, tomados aqui como personagens que corporificam as ações do jogador no jogo. Desse modo,

o jogador de **RE** (1996) pode acompanhar tanto Jill quanto Chris na exploração dos lugares e no enfrentamento dos obstáculos que estruturam o jogo.

Os cenários que aparecem em **RE** (1996) possuem várias camadas de informação. Isto quer dizer que existe pelo menos duas camadas que podemos distinguir: a primeira, trata, de modo geral, de todos os recursos que aparecem em cena, o relevo do solo, as cadeiras e mesas, paredes, tapetes, relógios, quadros, entre outros; a segunda consiste nos espaços circuláveis e os que não são disponíveis ao jogador, tais como portas que podem ser abertas, escadas que podem ser utilizadas, lugares onde o personagem-avatar anda ou deixa de andar, cenários que são chamados de gamescape ou de espaço do jogo, justamente por ter esse aspecto circulável para o jogador. Assim, podemos nos referir a **RE** (1996) como um jogo que possui cenários em que, além da imagem que pode ser visualizada, permite a resposta à presença do avatar em jogo. É desse modo que notamos que o jogador, ao movimentar o personagem-avatar no cenário, o realiza de modo que possamos associar seu movimento ao ato de estar conduzindo seu olhar ou uma câmera em um espaço quadriculado. Toda essa composição poligonal constituinte dos cenários de **RE** (1996) será composta pelos cômodos de uma mansão aparentemente abandonada que, à medida que é explorada, informa pistas da pandemia que fora espalhada em Raccon City, cidade na qual se localiza a mansão.

Esses cenários que vemos no primeiro videogame da série são povoados por personagens jogáveis e não-jogáveis. Isso condiz com o que falamos anteriormente sobre as camadas de informação que compõem os cenários do jogo. Há personagens que respondem às ações disponibilizadas ao jogador e existem aqueles que apenas fazem parte da narrativa que compõe o videogame – Barry Burton, Albert Wesker e Brad Vickers são os personagens não-jogáveis de **RE** (1996). Entre os personagens jogáveis neste jogo, podemos citar mais uma vez os personagens-avatar e, também, os obstáculos com que os personagens-avatar se deparam no jogo. Os obstáculos são as partes do jogo com as quais o jogador deve evitar, desviar ou eliminar para permanecer e/ou prosseguir nos espaços do jogo. Em **RE** (1996), esses obstáculos são figurados por monstros, geralmente zumbis, que, de acordo com a trama do jogo, eram pessoas que foram infectadas por uma espécie de pandemia.

Como, às vezes, o personagem avatar encontra-se diante de um obstáculo que compromete sua durabilidade e permanência no espaço do jogo, em **RE** (1996) é possível se defender deles com uso de utensílios que podem ser guardados no inventário disponibilizado no jogo. Entre os utensílios que podem ser encontrados e utilizados pelo avatar em **RE** (1996), temos as diversas armas (facas, pistolas, espingardas, metralhadoras e bazucas) que podem ser utilizadas durante o combate do avatar com seus obstáculos, as ervas e *heath*



*powers* para a recuperação da vida no jogo e os diversos objetos como chaves, pedras preciosas e filmes geralmente utilizados para abrir portas, desvendar mistérios e salvar o jogo. Estes itens são o que permite muitas vezes a durabilidade da sobrevivência em jogo, possibilitando ao avatar evitar, driblar, escapar ou eliminar o perigo de morte causado pelos obstáculos.

Embora mantendo o mesmo padrão de formato poligonal 3D apresentada por **RE** (1996), **RE II** (1998) mantém relações de diferença em relação ao primeiro videogame da série. Diferente do primeiro jogo, que disponibiliza dois personagens-avatar para a mesma história e obstáculos, o segundo jogo incorpora o Sistema Zapping de jogabilidade, que permite ao jogador vivenciar história e obstáculos únicos para cada personagem-avatar. Depois de terminar de jogar com o personagem-avatar correspondente ao cenário A, o jogador pode em seguida partir e começar a jogar com o personagem-avatar correspondente ao cenário B. Vale ressaltar que muitas das ações em jogo realizadas no cenário A desencadeiam sobre os acontecimentos ocorridos no cenário B – por exemplo, dependendo das conquistas do jogador, armas, vestuário e bônus podem ser desbloqueados durante o jogo ou, a depender do jogador, o número de utensílios e salvamento podem ser diminuídos, aumentados ou terem reduzido a tensão frente aos obstáculos.

Outro aspecto diferente em **RE II** (1998) em relação à primeira edição do game, são alguns melhoramentos de índices que dão pistas sobre sua saúde ou mais precisamente seu nível de vida no game. Neste segundo game da série, a saúde atual do personagem-avatar pode ser conferida pela sua postura e velocidade dos movimentos. No primeiro game é preciso abrir o inventário para observar o nível da saúde, enquanto no segundo os movimentos e comportamentos do personagem-avatar mostram o atual estado de vida. A título de exemplo, no segundo game, quando o personagem-avatar tem sua saúde comprometida, ele irá pôr as mãos no estômago ou cambaleiar quando estiver perto da morte.

Os personagens-avatar dados ao jogador nesta segunda versão de **RE** são Leon S. Kennedy e Claire Redfield. Em alguns momentos do jogo, estes dois personagens-avatar são acompanhados por outros personagens que ora se apresentam como personagens não-jogáveis ora são personagens-avatar como Leon e Claire – são o caso de Ada Wong e Sherry Birkin. Em termos de personagens propriamente não-jogáveis, temos a aparição durante o jogo de Brian Irons, chefe de departamento de polícia, e Annette Birkin, mãe de Sherry e esposa do cientista William Birkin.

Em termos de cenário, diferente da mansão utilizada como cenário da primeira versão do jogo da série, **RE II** (1998) apresenta casas, lojas e lugares institucionais (polícia, por

exemplo) como cenários que compõem o espaço do jogo disponibilizado ao jogador. A exploração desses espaços se torna constantemente repetitiva na medida em que é preciso coletar itens que permitem a entrada em cada espaço do jogo e que permitem também a sobrevivência do avatar em jogo, o que permite ao jogador se deslocar nos mesmos espaços no fim do jogo que inicialmente ele havia percorrido. Esse mesmo cenário se manterá em **RE III: Nemesis** (1999).

Mantendo o mesmo formato poligonal 3D que **RE** (1996) e **RE II** (1998), o terceiro videogame da série **RE** apresenta muito mais semelhanças que diferenças em relação a jogabilidade desses dois primeiros games da série. Ao contrário dos jogos anteriores, **RE III: Nemesis** (1999) introduz a criatura chamada Nemesis, que persegue periodicamente o jogador até o final do jogo. Nemesis é encontrado várias vezes ao longo do jogo como um inimigo poderoso, recorrente, ainda mais poderoso que o próprio jogador. No jogo, o jogador pode enfrentar o Nemesis ou fugir até que ele desapareça do espaço do jogo.

A personagem-avator principal dada a ver nessa terceira versão de **RE** é Jill Valentine, que segue a trama retratada em **RE** (1996) e **RE II** (1998). No entanto, **RE III: Nemesis** (1999) apresenta um modo extra do game, que traz pequenos problemas que precisam ser resolvidos na cidade de Raccoon. Não necessariamente ligados à trama dos dois primeiros games, o modo extra em **RE III: Nemesis** (1999) disponibiliza outros personagens-avator para o jogador: Carlos Oliveira, Mikhail Victor, Nicholai Ginovaef, ambos soldados treinados pela Umbrella Corporation, e Brad Vickers, membro das equipes disponibilizadas pela polícia de Raccoon City.

As ações no jogo apresentadas por esses quatro últimos personagens-avator citados são diferentes em relação às ações realizáveis por Jill, visto que Jill não só enfrenta, esquiva ou foge de monstros, mas também conversa com outros personagens que marcam a história retratada na série de games **RE**. Os quatro personagens-avator do modo extra do terceiro game da série participam de desafios que envolvem tempo e espaço: os avatares precisam atravessar a cidade infestada de monstros e, em meio a tudo isso, salvar seis sobreviventes antes que eles sejam mortos.

Em termos de períodos internos a esses games da série **RE**, **RE** (1996) pode ser dividido em quatro fases, ao passo que, em **RE II** (1998) e **RE III: Nemesis** (1999), não vemos o funcionamento de fases propriamente ditas, mas percursos que precisam ser feitos para completar o enredo da trama. Essas fases de **RE** (1996) são caracterizadas pelo cenário específico, os quais são alçados na medida em que é completada uma fase anterior – por exemplo, a fase do jardim é alcançada quando se termina a primeira fase, que é a fase da casa;

a fase da caverna é alcançada quando se terminar a segunda fase, que é a fase do jardim; a fase do laboratório da Umbrella Corporation é alcançada quando se termina a terceira fase, que é a fase da caverna.

Descritas as formas que aparecem e caracterizam os games da série **RE**, podemos agora problematizá-las em termos discursivos e, com base nisto, buscar os modos pelos quais se pode definir um plano de observação, descrição e análise dessas unidades que constituem esses jogos eletrônicos elencados.

## 2 UNIDADE MATERIAL DO VIDEOGAME

Quando alguém pronuncia o termo “videogame”, geralmente se refere a jogos construídos em aparelhos eletrônicos e/ou em suportes computacionais. De outro modo, mais específico, o videogame não é entendido aqui por nós tão somente enquanto um tipo genérico de jogo que é processado e controlado por um suporte computacional, mas, também, enquanto materialidade, que, como tal, tem suas especificidades ao dispor de procedimentos particulares que dão visibilidade a unidades discursivas. Como em nossa pesquisa analisamos essas unidades discursivas, cabe-nos colocar em questão os discursos que no videogame se entrecruzam.

Uma das considerações levantadas por Foucault sobre a unidade do discurso e, talvez, a mais trivialmente utilizada entre os estudiosos dos tratados foucaultianos para explicar essa premissa é a de “que as margens de um livro jamais são nítidas nem rigorosamente determinadas” (FOUCAULT, 2013a, p. 28), *i.e.*, os limites de uma obra (não necessariamente nos restringindo aqui à unidade literária) vão além do ponto final que a configura, de sua composição interna e daquilo que comumente chamamos de começo, pois, além dessa configuração interna, a obra está presa à remissão de outras obras, de outras ocorrências, compondo nós em uma rede.

Esse sistema de remissões a que a obra está condicionada não pode ser considerado homogêneo, uma vez que sua unidade é variável e relativa, isto é, ela só se constitui por meio de um campo complexo de discursos. Em relação a isto, descartando a possibilidade de decantar a equivalência do sentido daquilo que chamamos de sistemas de remissões ao formigamento de vestígios verbais produzidos por um determinado autor (mesmo considerando este conjunto de referências um tanto quanto heterogêneo), Foucault diz que essa unidade constituída pelos sistemas de remissões é difícil de ser justificada, no entanto, supõe que

[...] deve haver um nível (tão profundo quanto é preciso imaginar) no qual a obra se revela, em todos os seus fragmentos, mesmo os mais minúsculos e os menos essenciais, como a expressão do pensamento, ou da experiência, ou da imaginação, ou do inconsciente do autor, ou ainda das determinações históricas. (FOUCAULT, 2013a, p. 29).

Com isso, ao presumir uma premissa que justifique a constituição do sistema de remissão que atravessa a obra, Foucault (2013a) postula a existência de uma função interpretativa, visto que decifra no texto a prescrição dessa unidade que é manifesta e

escondida ao mesmo tempo. É justamente essa operação interpretativa que permitirá ao analista do discurso retirar a obra de sua quase evidência, questionando sua singularidade material e sua (des)continuidade que a individualiza no tempo e, assim, colocando em relevo suas unidades discursivas. Tomando a singularidade material e a descontinuidade como aspectos que constituem a unidade discursiva, podemos assim visualizar, descrever e analisar os jogos de relações que individualizam a obra no tempo e no espaço, e ver o plano de fundo discursivo que a constitui.

É importante ressaltarmos aqui que tanto a noção de materialidade quanto a de descontinuidade tem conceitos específicos quando consideramos a noção de unidade discursiva. De acordo com Foucault (2013a, p. 121), a materialidade se caracteriza como superfície de inscrição em que não poderíamos falar de unidade discursiva “se não tivesse tomado corpo em uma memória ou em um espaço” material. Isso significa que a unidade discursiva precisa ter uma existência material, ser configurada substancialmente, ser feita de linguagem para que tenha visibilidade no seu momento de enunciação. Já a descontinuidade, embora jaze também no aspecto material, é a parte invisível que fundamenta a unidade discursiva, pois decifra na unidade o que está fora dela e, desse modo, seus contornos, uma vez que “os discursos devem ser tratados como práticas descontínuas, que se cruzam por vezes, mas também se ignoram ou se excluem” (FOUCAULT, 2010a, p. 52-53). Desse modo, podemos compreender as bases que caracterizam o funcionamento do conceito da unidade discursiva nos videogames elencados para a análise, observando o sistema de remissão a partir dos aspectos materiais e, ao mesmo tempo, descontínuos.

Assim sendo, pensando com Foucault, as imagens em movimento dos três videogames analisados materializam discursos e, por isso, têm papel determinante na disposição das unidades que se justapõem durante os jogos. Considerando-as, podemos encontrar condições de existência que apresentam modos de enunciação particulares, os quais materializam posicionamentos importantes na disposição das unidades discursivas que acontecem nesses videogames.

A fim de nos atermos às unidades discursivas dos games, de início, é preciso levarmos em conta a natureza imagética dessa materialidade retomando a noção um tanto quanto discursiva para a imagem postulada por Courtine (2013) e, dessa forma, colocando a imagem numa estreita relação descontínua em face com sua exterioridade, demarcando assim as conexões entre imagens referentes, porém, não tomando esse tipo de materialidade enquanto produto de uma técnica de desenvolvimento, mas como constituição de visibilidades para

posicionamentos para o corpo, o qual “está no centro da produção da imagem” (MILANEZ, 2011, p. 37).

## 2.1 As Cuts-Cenes

Por se tratar de jogos eletrônicos feitos para serem visualizados em monitores de computador ou numa TV ligada a um console, conforme Rabin (2011, p. 143) e Juul (2015a), um dos tipos de imagens que se pode ver são as cuts-cenes, as quais são pequenas cenas cinematográficas. As cuts-cenes são as partes não-interativas do game, isto é, a parte não-jogável do jogo que pode ser vista comumente introduzindo alguma parte jogável do game. Por exemplo, em **RE**, antes de o jogador poder acionar algum comando no espaço do jogo, é possível visualizar um curto vídeo em que podemos ver uma patrulha de policiais sendo atacados por um cão-zumbi. Esse pequeno vídeo introdutório é o que podemos chamar de cuts-cenes ou cinematics.

Considerar as cuts-cenes no interior da unidade do jogo nos conduz a prescrever as linhas de descontinuidade dessas imagens que são comuns aos jogos eletrônicos, separando-as e, ao mesmo tempo, fazendo um paralelo em termos materiais e, desse modo, funcionais na constituição desses videogames, pois, a nosso ver, elas são mais que imagens, são também um procedimento de discurso de jogos. Nessa perspectiva, vejamos a configuração dessas imagens que emergem na superfície de inscrição dos jogos.

### 2.1.1 A Cor nas Cuts-Cenes

Logo de início em **RE** (1996), mesmo antes de começar o jogo, na cena que introduz o menu principal do game, temos uma cuts-cene em que podemos ver uma câmera oblíqua em movimento irregular correndo em direção ao corpo de um rapaz. Quando essa câmera se aproxima do corpo e esse corpo percebe que está sendo perseguido, o rapaz reage mostrando horror ao arregalar os olhos e gesticular um grito com a boca e o maxilar, como podemos ver na Fig. 01. Na sequência, como podemos ver na Fig. 02, temos o enquadramento de um jorro vermelho de sangue aparentemente não tendo uma relação de consequência com a primeira cena. Essa configuração permanece quando a imagem do olho assustado aparece em seguida e, sobrepondo a ela, a imagem da unidade verbal “RESIDENT EVIL” ocupa o primeiro plano do enquadramento na cor vermelha (Fig. 03).



Fig. 01 – Apresentação do game (RE, 1996)

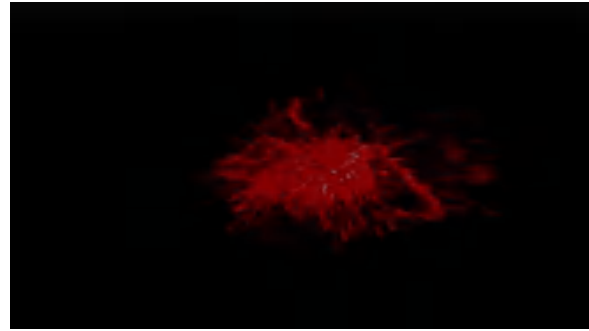


Fig. 02 – Apresentação do game (RE, 1996)

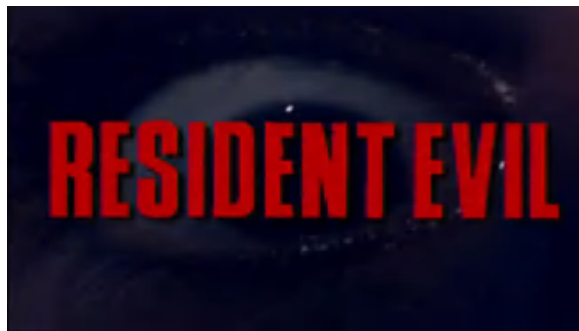


Fig. 03 – Slogan de entrada do menu principal (RE, 1996)

Considerando a sintaxe organizacional do videogame, entendida aqui como “encadeamento imagético no fio de uma sequência narrativa visual” (MILANEZ, 2011, p. 45-46), podemos ver uma continuação na sequência entre essas três unidades que faz com que uma imagem tenha uma estreita relação com a outra imagem que a segue ou antecipa. Pelo tipo de enquadramento da câmera, pelo seu movimento irregular e pela expressão de horror no rosto do rapaz enquadrado, é possível dizer que o olhar da câmera-ator se posiciona enquanto algo que pode causar algum tipo de perigo. Nessa perspectiva de observação, o jorro vermelho de sangue se torna constitucional quando consideramos o funcionamento da ameaça enquanto discurso que posiciona tanto a materialidade da câmera quanto o corpo do rapaz enquadrado por ela. Esse discurso irá atravessar a apresentação do *slogan* do game na medida em que percebemos a materialização da cor vermelha na imagem da unidade verbal “RESIDENT EVIL” em sobreposição à imagem fixa do olhar assustado que está numa cor escura [em tonalidades de azul] e que parece observar, desse modo, o perigo que representa “RESIDENT EVIL” no jogo. Esse feixe de relações e as sobreposições de cores dessas formulações fazem com que a violência da cor tome destaque na materialidade das imagens do jogo. Desse modo, pensando a unidade da cor com Foucault (2009, p. 351-352), as cores, com suas diferenças estabelecem distâncias, tensões, centros de repulsão, lugares de altas e baixas, diferenças potenciais para tornar visível o discurso na imagem, isto é, as

“singularidades para essa produção cromático-discursiva vão se delineando a partir de associações, oposições e deslocamentos” (MILANEZ, 2012, p. 587).

Esse mesmo modo de enunciar da cor irá se materializar também em outras cuts-cenes do game **RE** (2006): primeiro, no momento em que a personagem do game Jill Valentine percebe a existência de um zumbi, é perseguida por ele e, logo em seguida, corre em direção ao personagem Barry procurando se defender do monstro, o qual é decapitado com um tiro por Barry; e segundo, na penúltima fase do game, quando Barry e Jill descobrem um outro monstro chamado Tyrant, um tipo de arma biológica poderosa criada em laboratório (Fig. 05).



Fig. 04 – Barry decapita o zumbi (RE, 1996)



Fig. 05 – Cuts-cene Tyrant (RE, 1996)

No primeiro, como podemos ver na Fig. 04, as personagens são enquadradas por uma câmera de cima para baixo, um tanto quanto oblíqua, enquanto Barry atira no zumbi e dele sai sangue vermelho. No segundo momento, também sobre um olhar de cima para baixo oblíquo, também há presença do vermelho, só que dessa vez constituindo as cavidades circulares que compõem externamente o corpo da arma biológica enquadrada. Ao compararmos essas duas materializações da cor vermelha com as primeiras ocorrências dessa materialidade analisada por nós, isso nos faz reafirmarmos a pergunta foucaultiana de “como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar?” (FOUCAULT, 2013a, p. 33), uma vez que, primeiro, a cor vermelha na cuts-cene correspondente a Fig. 04 mostra o jorro do sangue vermelho de um zumbi quando este sangue deveria estar coagulado (já que se trata de um corpo morto), e, segundo, esta mesma matiz passa a compor o corpo de um monstro que representa perigo no jogo.

Considerando a imagem do jogo correspondente a Fig. 04, a resposta que temos para dar conta da singularidade dessa unidade e, assim, considerar o entrecruzamento das outras unidades imagéticas que compõem o jogo numa teia (des)contínua é a de que o vermelho constitui as imagens do jogo de modo que, como já vimos, indique a violência causada ao corpo.



Tanto em **RE II** (1998) quanto em **RE III** (1999), o discurso de violência que atravessa a cor vermelha nas cuts-cenes pode ser visualizado também quando ocorre algum dano, seja ele do zumbi em relação a algum personagem ou o avesso disso, quando um personagem sofre um *gameover* (fim de jogo).



Fig. 06 – Zumbis invadem loja (RE II, 1998)



Fig. 07 – Barry atira em um zumbi (RE, 1999)

Quando consideramos as ocorrências das cuts-cenes no decorrer dos videogames **RE II** e **RE III**, assim como os correspondentes às Figs. 06 e 07, visualizamos o que dissemos anteriormente sobre a violência na cor vermelha. Na cuts-cene que diz respeito a Fig. 06 podemos visualizar a intensificação da cor vermelha que caracteriza o sangue que sai do corpo do dono da loja de armas, que é atacado por um grupo de zumbis. Frente a isto, na cuts-cene referente à Fig. 07 é visível o jorro vermelho do sangue quando Barry atira em um zumbi. Nestes aspectos materiais que caracterizam essas cuts-cenes, os corpos dos personagens do jogo, sejam eles dos personagens humanos ou dos monstros, são feridos e, nesta caracterização, mostram perda de fluído vermelho. Isso cumpre uma funcionalidade dentro do quadro de (des)continuidades na realização dos videogames, uma vez que o vermelho é constituído como marca do dano e, desse modo, posiciona a violência ao corpo nos jogos analisados.

Nos três games, a cor da violência não acontece apenas quando as personagens humanas violentam o corpo dos monstros, mas, também, quando os próprios corpos das personagens sofrem algum tipo de dano ou são levados ao *game over*. O fim de jogo aí é constituído, se não diferente à imagem verbal “RESIDENT EVIL” na cuts-cene referente à Fig. 03, pela imagem da unidade verbal “YOU DIED” feita do sangue do avatar que jorra na tela quando ele é levado à morte por um monstro, como pode ser visto na Fig. 08.



Fig. 08 – Leon é morto por zumbi (RE II, 1998).

A cor da violência nas cuts-cenes torna-se visível em seu campo de descontinuidade, fazendo com que essas pequenas construções cinematográficas dos videogames elencadas tenham em sua composição de linguagem unidades funcionais que o posicionam discursivamente e que os refletem em outras unidades que estão fora deles, compondo assim um espaço colateral em que as unidades discursivas são contíguas.

#### 2.1.2 A Câmera Oblíqua nas Cuts-Cenes

É importante salientarmos aqui que nessas observações há outros tipos de materialidades que necessitam de nossa atenção, pois suas descontinuidades tendem a funcionar juntamente com o aspecto cromático nas cuts-cenes dos videogames. Desse modo, o uso da câmera oblíqua – procedimento estratégico em que o eixo vertical ( $\updownarrow$ ) da câmera está inclinado em relação ao eixo vertical do objeto observado – tem seu funcionamento também operacionalizado no modo de se olhar a violência nos games.

Na fig. 04, correspondente a cuts-cene em que a personagem Jill Valentine percebe a existência de um zumbi, podemos ver o eixo vertical da câmera fixa levemente inclinada para a esquerda ao enquadrar o momento em que Barry atira no zumbi. A disposição dos corpos que estão sendo vistos e essa forma oblíqua da câmera apresentar a imagem fazem com que o combate do corpo que está sendo enquadrado seja posicionado de modo desestabilizado. Em torno de todas as cuts-cenes que apresentam o conflito e, desse modo, a violência entre policiais e monstros em **RE** (1996), há a materialização, se não leve, drástica do olhar oblíquo da câmera como unidade discursiva que posiciona a falta de estabilidade, como pode ser visto na Fig. 06. As margens dessas unidades imagéticas, as quais têm como aspecto material o uso do olhar oblíquo, entram em contato com outras unidades que compõem o campo de descontinuidade do discurso de instabilidade, o qual permite que unidades imagéticas inscritas nos videogames **RE II** e **RE III** sejam adjacentes a essa ordem. Vejamos.



Fig. 09 – Policial sendo atacado (RE II, 1998)



Fig. 10 – Invasão zumbi (RE III, 1999)

Observando as unidades discursivas concernentes às Figs. 09 e 10, notamos a descontinuidade material da câmera oblíqua nos momentos de conflitos na superfície de inscrição dos games **RE II** e **RE III**. Na primeira, enquanto o policial é atacado por um monstro desconhecido fora do quadro, a cena é composta por uma leve inclinação para a direita do eixo vertical da câmera. Na segunda, na cuts-cene inicial que acontece posteriormente ao começo do jogo, há um anglo de cima para baixo com o eixo vertical levemente inclinado também para a direita durante um ataque de zumbis e a defesa por parte de policiais que têm que eliminá-los, dando profundidade ao momento de conflito. A instabilidade atravessa essas duas unidades na medida em que elas têm como unidade material o ângulo oblíquo da câmera que as enquadra.

De modo analítico, ao considerarmos uma determinada relação de similitude entre a continuidade do anglo oblíquo nos momentos de observação do combate com outras unidades discursivas em que não há conflitos nas cuts-cenes, observando os desdobramentos entre essas unidades na sintaxe organizacional que compõem os games, veremos que essas margens da unidade material do discurso de instabilidade se tornam mais visíveis a partir desse contraponto.

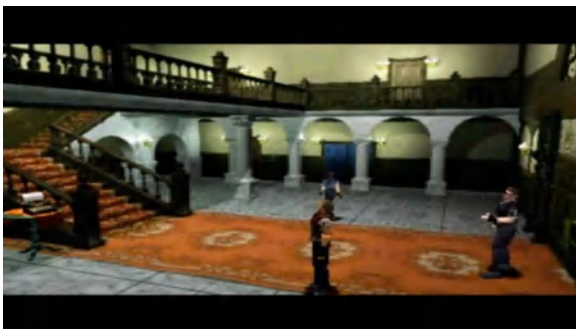


Fig. 11 – Entrada na mansão (RE II, 1998)



Fig. 12 – Jill e Carlos (RE III, 1999)

Ao levarmos em conta as unidades imagéticas de acordo com as Figs. 11 e 12, podemos ver que, ao enquadrar momentos em que o personagem não sofre nenhum tipo de violência, não há a materialidade da inclinação no eixo vertical da câmera em relação ao eixo vertical daquilo que está sendo enquadrado. A única inclinação que ocorre nessas unidades acontece no eixo horizontal ( $\leftrightarrow$ ) da câmera para a descrição do espaço. Essa descontinuidade em relação à materialidade da câmera oblíqua justifica o funcionamento discursivo da instabilidade no conflito, na medida em que consideramos o desdobramento recíproco entre estas unidades.

Tratando essas unidades discursivas no jogo de suas instâncias, podemos visualizar os aspectos materiais e descontínuos que caracterizam as cuts-cenes desses três games enquanto unidades discursivas que os constituem e, desse modo, arrancá-los de sua quase evidência. Isto é, considerando a disposição cromática que caracteriza materialmente essas cuts-cenes, podemos ver que as marcas de violência da cor vermelha se justificam pela disposição descontínua em relação às outras instâncias de cada videogame e entre si, e, condizente a isto, observando as inscrições e a ausência da câmera oblíqua em relação a essas inscrições cromático-discursivas, vemos a composição dos aspectos de instabilidade que atravessam as cuts-cenes nos videogames. Portanto, é sobre o pano de fundo descontínuo que as cuts-cenes se recortam, *i.e.*, é a partir das relações descontínuas entre as unidades materiais cromáticas e o enquadramento oblíquo que as cuts-cenes se constituem imageticamente nos games.

## 2.2 As Gamescapes

Outro aspecto imagético-material que caracteriza os jogos eletrônicos são as gamescapes. De acordo com Eichenberg (2009), um dos aspectos que caracterizam essa materialidade dos games é o enquadramento e o desenquadramento da imagem do jogo por parte do jogador, que ele tem à sua frente nos limites da tela do seu monitor ou aparelho de TV, *i.e.*, as gamescapes são as imagens que compõem os cenários jogáveis nos videogames. Por exemplo, ao finalizar a primeira cuts-cene de **RE** (1996), o campo de visão e de movimentação da personagem Jill pode ser deslocado (desenquadrado e enquadrado) pelo jogador no interior de um hall e nos cômodos de uma mansão. Assim sendo, essa capacidade de deslocamento por parte do jogador é que caracteriza as gamescapes de um videogame.

### 2.2.1 A Cor nas Gamescapes

Ao prescrever as linhas de descontinuidades que atravessam a materialidade imagética das gamescapes que são construídas à medida em que os três games analisados são jogados, podemos ainda observar a inscrição do fator cromático-discursivo vermelho que materializa a violência nos videogames. Essa reinscrição do aspecto material cromático-discursivo se relaciona continuamente e descontinuamente frente às cuts-cenes que analisamos na sub-seção anterior: continuamente, de modo que temos o mesmo fator cromático funcionando no interior das gamescapes; e descontinuamente na medida em que consideramos a singularidade de uma outra materialidade imagética no interior dos videogames.

Levando em conta a pergunta foucaultiana “como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar?” (FOUCAULT, 2013a, p. 33) frente à cuts-cene correspondente a Fig. 05, somos induzidos analiticamente a levar em conta, por um instante, a participação do Tyrent não na cuts-cene, mas, agora, nas unidades que são realizadas na gamescape. No caso da gamescape do game **RE** (1996), o jogador tem como objetivo e norma de permanência no jogo a eliminação de tudo aquilo que comprometa a continuação do personagem-avator (personagem que corporifica as ações admitidas pelo jogador na gamescape do jogo) no game. Desse modo, o Tyrent precisa ser eliminado do jogo e, para isso, o jogador, por meio de um personagem-avator, tem a necessidade de atirar (como acontece na unidade do game correspondente à Fig. 13) na parte vulnerável do monstro, a qual é composta justamente pelas partes vermelhas do corpo do Tyrent.



Fig. 13 – Jill atira em Tyrent (RE, 1996)

Considerando a coexistência da ação aplicada ao jogo pelo jogador para eliminar o Tyrant e a repetição da cor vermelha que compõe as unidades imagéticas no jogo é que percebemos a reinscrição da funcionalidade cromática nessas unidades. O vermelho reaparece

mais uma vez para posicionar a violência não só em um ato, mas também num corpo que está exposto e que, dessa maneira, pode sofrer um ato violento.

Tanto em **RE II** quanto em **RE III**, a reinscrição do discurso de violência que atravessa a cor vermelha pode ser visualizada também quando ocorre algum dano, seja ele do zumbi em relação ao avatar ou o avesso disso, e quando o avatar sofre um dano.



Fig. 14 – Leon mata zumbis (RE II, 1998)

Fig. 15 – Jill atira em zumbis (RE III, 1999)

Quando consideramos acontecimentos no decorrer dos videogames, assim como os ilustrados pelas Figs. 14 e 15, podemos visualizar o que dissemos anteriormente a respeito do dano ao corpo dos monstros por parte dos avatares nos games. Neste ato de causar dano ao obstáculo do jogo, os corpos dos zumbis são feridos e, nessa medida, mostram perda de fluido vermelho. Isso cumpre uma funcionalidade dentro do quadro de descontinuidades materializadas na realização dos videogames, uma vez que o vermelho é constituído como marca do dano e, desse modo, posiciona a violência ao corpo.

Convém dizermos aqui que, em relação ao discurso de violência marcado pelas unidades cromáticas do vermelho nesses games, temos descontinuamente outros discursos funcionando nas gamescapes que estruturam o funcionamento dos três games da série.

### 2.2.2 Personagens na Gamescape: Humanos e Monstros

Quem bem conhece os três primeiros games da série games **RE**, sabe que esses jogos envolvem, por parte do deslocamento do personagem-avatar, a exploração de casas e cidades abandonadas pela população local do ambiente projetado no espaço do jogo, onde vários monstros e zumbis circulam. Em meio a essa materialidade, manter o avatar com o *life* (barra indicativa dos níveis de sobrevivência em jogo) cheio se destaca como ação central por parte do jogador em meio a toda a gamescape. Entendemos que essa preservação do *life* em jogo não corresponde tão somente a uma ação nas gamescapes, mas também a uma unidade

discursiva, na qual podemos prescrever as linhas de discontinuidades atravessadas pelo discurso de manter-se vivo. Vejamos o quadro de figuras a baixo.



Fig. 16 – Jill defende-se de zumbi (RE, 1996)

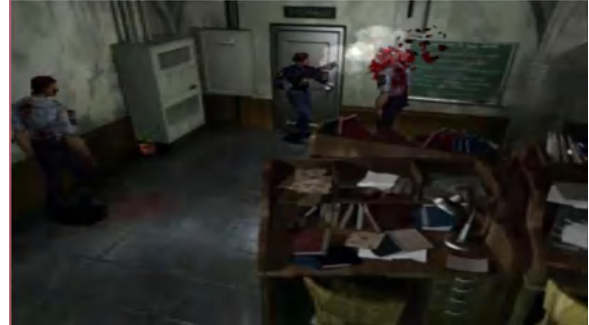


Fig. 17 – Leon atira em zumbi (RE II, 1998)



Fig. 18 – Jill defende Barry (RE III, 1999)

Na Fig. 16, vemos a imagem da gamescape em que Jill defende-se de um zumbi que segue em direção dela logo depois dela entrar em um dos cômodos da mansão. Durante essa gamescape, há um encadeamento de imagens do jogo formulado, no qual podemos ver tanto o obstáculo zumbi enquanto instância que põe a vida em risco quanto a personagem-avator como materialidade em que vemos a prescrição do que tem a vida em perigo e que, por isso, deve esquivar ou atirar naquilo que coloca em cheque sua vitalidade. Esse mesmo modo de enunciação irá se inscrever tanto na gamescape referente à Fig. 17, na qual podemos ver o avator/personagem policial Leon atirar nos zumbis (e, por isso, proteger-se desses monstros), os quais estão tentando chegar nele, quanto na gamescape correspondente à Fig. 18, em que é possível ver Jill defendendo seu amigo Barry e se autodefendendo do ataque de um zumbi presente na sala. Desse modo, as unidades discursivas da gamescape nesses três games irão se remeter descontinuadamente uma às outras, uma vez que seus modos de aparição aplicados em jogo pelo jogador se repetem e, desse modo, constituem as ações que caracterizam as gamescapes desses jogos, o que os faz serem games de horror-sobrevivência na medida em que têm como plano de fundo o discurso de manter-se vivo.

Frente ao discurso de manter-se vivo, notamos também que há um outro aspecto descontínuo que caracteriza a materialidade das gamescapes que constituem esses três games da série **RE**. Esse outro aspecto descontínuo que entrecruza essas unidades delimita tanto o manter-se vivo, que caracteriza a visão e a movimentação dos personagens-avator nos games, quanto o que este personagem-avator encontra como obstáculo no curso das gamescapes. Assim, em face ao se manter vivo e da violência que atravessam as instâncias que caracterizam a materialidade das gamescapes, temos também a ameaça enquanto fator determinante na constituição discursiva complexa que serve como plano de fundo dessas unidades.

Sem o objetivo de nos tornarmos exaustivos frente à descrição de tais unidades discursivas, considerando ainda o curso da gamescape referente à Fig. 16, podemos visualizar por parte da personagem-avator o movimento de defender-se, atirando num zumbi (colocado como um obstáculo no jogo) para que seu life não seja reduzido. Nessa gamescape, notamos tanto a personagem-avator enquanto lugar em que a vida pode ser danificada quanto o zumbi como lugar que coloca em risco a permanência da vida. As margens dessa unidade discursiva serão reafirmadas na medida em que consideramos a reinscrição desses modos de materialização tanto na Fig. 17, em que vemos o personagem-avator policial Leon se defendendo e sendo coagido por zumbis, quanto na Fig. 18, na qual vemos a personagem-avator Jill ajudando a eliminar o zumbi que pode comprometer a integridade da vida de seu amigo Berry no jogo. Vemos aí a constituição do lugar de ameaça à vida materializada como obstáculo em jogo, ocupado pelos monstros no campo de visão dos personagens-avator; e as instâncias de manter-se vivo, ocupado pelos movimentos/ações dos personagens-avator dos jogos.

Tomando a ameaça, o manter-se vivo e, entre essas duas instâncias, a violência como marcas descontínuas que entrecruzam os aspectos materiais que constituem as gamescapes desses três games, temos aí a formação de gamescapes que podem ser tomadas como unidades discursivas na medida em que possuem um suporte material e, ao mesmo tempo, mantêm relações descontínuas entre outras unidades que as remetem.

### **2.3 As Cuts-cenas e as Gamescapes no Domínio de Memória**

Vimos que as imagens do jogo variam em gamescapes, nas quais o jogador vê acontecimentos no espaço do jogo, e em termos de cuts-cenas, as quais são pequenas cenas cinematográficas que antecipam as gamescapes. Dizer isso nos leva a considerar a disposição



das unidades discursivas que correspondem justamente a esses dois tipos de variedade material da imagem do jogo no curso dos videogames que analisamos. Essa disposição cumpre papéis discursivos inerentes aos videogames, elencados quando consideramos a descontinuidade que ocorre entre essas unidades, assim, pondo em funcionamento certos domínios associados nos games.

Não podemos negar no interior de uma obra que os discursos estão aptos a gerarem novas construções discursivas que os retomam, os transformam ou falam deles, isto é, “os discursos que, indefinidamente, para além de sua formulação, são ditos, permanecem ditos e estão ainda por dizer” (FOUCAULT, 2010a, p. 22). Isso acontece no feixe de relações que as unidades do jogo que compõem os videogames quando determinadas formulações remetem a outras unidades formuladas no coração do videogame.

Colocar em relevo os domínios associativos na composição discursiva de videogames nos leva a pensar com Courtine (2009), considerando, desse modo, o que ele chama de domínios de objeto na retidão de unidades discursivas. Courtine (2009, p. 110) nomeia domínios de objeto um conjunto de seguimentos que cumpre a funcionalidade histórica de retomar, atualizar e estar potencialmente apto a reformular modos de enunciar no interior de um *corpus* discursivo estabelecido. Convém dizermos aqui, ainda, que, no interior desse domínio associativo, se comportam posicionamentos de sujeitos, nos quais o campo associativo das formulações aparece como elemento singular.

A hipótese que utilizamos aqui é que a variação conjuntural entre *cuts-cenes* e *gamescapes*, materializadas no interior dos três videogames elencados, colocam em rede de funcionamento os domínios associativos de antecipação e de atualidade na composição dos jogos eletrônicos. Vejamos como isso acontece no interior da constituição discursiva dos videogames.

### 2.3.1 Domínio de Antecipação

Com base no campo associativo postulado por Foucault, Courtine (2009, p. 113) se refere a um domínio em aberto, a partir do qual outras formulações podem ser reinscritas, posteriormente, no curso de um acontecimento discursivo, ou seja, o conjunto de sequências discursivas, que corresponde ao domínio de antecipação, acontece em outras formulações que vêm posteriormente ao que se antecipa. Isso acontece no sentido em que estas formulações que se organizam em um campo associativo criam relações interpretáveis como efeito de antecipação.

Para compreender o funcionamento do domínio de antecipação na forma de um *corpus*, Courtine (2009) elenca três preocupações: (1) acentuar o caráter necessariamente aberto que uma determinada unidade discursiva mantém com seu exterior no seio de um funcionamento; (2) não devemos marcar o término pelo processo discursivo, já que se trata um “sempre-ainda”; e (3) preservar a possibilidade de reinscrição futura de um modo de enunciar, deixando em branco o domínio de antecipação num projeto futuro de construção de um *corpus* discursivo.

As cuts-cenes que constituem os três videogames da série **RE** analisados aqui parecem cumprir a funcionalidade sob um domínio de antecipação dentro das sequências discursivas que dão forma aos videogames elencados na medida em que acentuam um caráter aberto que pode sempre ser reatualizado durante as gamescapes que acontecem, de acordo com Juul (2015a) e como vemos no curso dos games, posteriormente à realização das cuts-cenes.

Em **RE** (1996), na cuts-cene em que a personagem Jill encontra pela primeira vez um zumbi devorando o corpo de um policial morto, o sujeito jogador se depara com uma funcionalidade discursiva que pode ocorrer durante a gamescape do jogo.

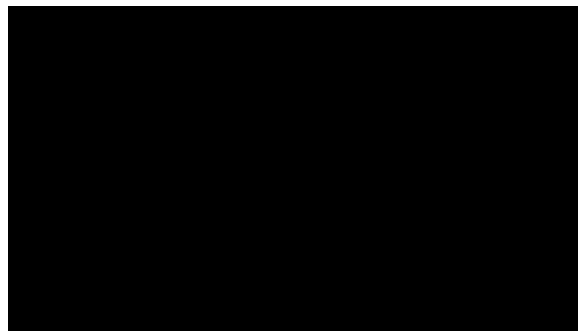


Fig. 19 – Cuts-cene da primeira aparição de um zumbi (RE, 1996)

Na cuts-cene correspondente a Fig. 19, ao considerarmos tanto o zumbi quanto o policial que foi supostamente morto pelo zumbi, podemos ver que nesta unidade discursiva o discurso de violência é materializado quando o sangue do policial morto escorre sobre o tapete em que se encontra o zumbi. Essa ocorrência antecipa futuros acontecimentos durante o jogo quando o jogador, por meio do personagem avatar, se depara com outros zumbis no curso do game, atualizando o discurso de violência ao corpo enquanto discurso de ameaça ao corpo e colocando em funcionamento o domínio de antecipação do game. Esse tipo de funcionalidade se repete em **RE** (1996) todas as vezes que é formulado um primeiro contato com algum tipo de monstro (hunters, cerberus, Tyrent, crows, chimera, Yawn, entre outros)

no jogo, deixando em aberto para o jogador a reatualização da violência ao corpo do avatar e, assim, construindo o discurso de ameaça ao corpo.

Em **RE II** (1998) e **RE III** (1999), as cuts-cenes também realizam efeito de antecipação nos games quando há um primeiro ataque seja de um novo monstro que ainda não havia se mostrado no jogo ou o ataque coletivo de zumbis. Nas cuts-cenes que dizem respeito às Figs. 20 e 21, podemos visualizar, na primeira a invasão e ataque de zumbis na loja de armas e, na segunda, os zumbis coagindo um policial durante confronto entre zumbis e policiais. Essa funcionalidade discursiva materializa relações de interpretação para o jogador que culminam no efeito de antecipação da violência que pode ser ocasionada ao corpo do avatar.



Fig. 20 – Invasão de zumbis (RE II, 1998)



Fig. 21 – Encurralado por zumbis (RE III, 1999)

A título de explanação, é importante dizermos aqui que esse domínio de antecipação inscrito na superfície dos videogames por meio das cuts-cenes coloca outros fatores em jogo. Essas unidades discursivas se apresentam também como forma de disciplina na media em que não só antecipa acontecimentos que são realizados no curso dos videogames, mas que também funciona como forma de controle dos atos que devem e podem ser realizados na gamescape pelo jogador.

Por disciplinas, Foucault (2013e, p. 133) entende os procedimentos que permitem o controle meticuloso das operações corporais com base em uma norma, os quais realizam a sujeição constante das forças do sujeito envolvido e lhe impõem uma relação de docilidade-utilidade. Desse modo, quando consideramos os efeitos de antecipação das cuts-cenes, além de adiantar os atos que podem ocasionar violência, elas funcionam como uma espécie de mecanismo de domesticação do corpo do jogador, na medida em que os atos que devem ser executados por ele na gamescape do jogo são manipulados, modelados e treinados de modo antecipado, constituindo assim uma espécie de pedagogia de jogo para o jogador. Isto é, a

partir das cuts-cenes dos três games, o jogador aprende a se esquivar, driblar ou eliminar os monstros que representam violência e perigo no espaço do jogo.

### 2.3.2 Domínio de Atualidade

As unidades discursivas que correspondem ao domínio de atualidade se inscrevem na instância de acontecimento do agora. Segundo Courtine (2009), essa inscrição de unidades discursivas confere às suas correlações associativas o efeito de uma lembrança ou um esquecimento. Esses efeitos que se respondem e se refutam não podem esquecer que a produção de efeito de atualidade é ao mesmo tempo um resultado do desenvolvimento de um efeito de memória, que, no momento de irrupção de acontecimento, num campo associativo, reatualiza funcionamentos discursivos que fazem parte de um passado.

Essa reatualização de um funcionamento discursivo que constitui o domínio de atualidade mantém uma estreita relação com o domínio de antecipação na medida em que este último acontece anteriormente ao domínio de atualidade, fazendo com que o domínio de antecedência tenha um efeito de memória quando este é revisitado na atualidade.

É apropriado justificarmos a razão de elegermos as gamescapes como instâncias que têm em si o efeito de atualidade quando consideramos sua correlação com as cuts-cenes no interior dos videogames elencados.

Como vimos com Eichenberg (2009), jogar é enquadrar e/ou desenquadrar a gamescape, isto é, jogar é enquadrar e desenquadrar a paisagem ou cenário do jogo. O que ouvimos e vemos na tela durante o ato de jogar é o que chamamos de espaço do jogo ou gamescape – ciberespaço e matrix são outros nomes que podem ser utilizados para se referir à gamescape. De acordo com as descrições de Juul (2015b), este espaço é também caracterizado pelas ações que podem ser realizadas no seu interior: matar um zumbi, procurar um item ou coletar uma moeda por meio de um avatar podem ser encarados como ações realizáveis no espaço do jogo.

O fato de o jogador poder aplicar ações visíveis no espaço do jogo durante os games faz com que as cuts-cenes tenham muito mais efeito de antecedência que as gamescapes. Isso é justificado pelo jogador ser participante direto no momento de realização das unidades discursivas na gamescape, o que caracteriza com mais precisão o efeito de atualidade no momento de jogar.



Fig. 22 – Jill atira em zumbi (RE, 1996)



Fig. 23 – Leon entra na loja (RE II, 1998)



Fig. 24 – Jill evita zumbi (RE III, 1999)

Quando consideramos as ações aplicadas no jogo por meio da avatar Jill correspondente a Fig. 22, podemos visualizar na gamescape a atualização de modo descontinuado da violência do avatar em relação ao corpo do zumbi, reagindo ao que vimos na cuts-cene correspondente à Fig. 19. Na Fig. 23, a ação de conversar com um personagem que não é avatar, mas que também não é um monstro, reatualiza o discurso que separa contraditoriamente aqueles que são tidos como sujeitos normais dos que são tomados como violentos, reafirmando o discurso de violência da cuts-cene referente à Fig. 20. Não tão diferente a essas duas ocorrências, como pode ser vista na Fig. 24, a ação de evitar ter contato com um zumbi atualiza o discurso de violência antecipado pela cuts-cene concernente à Fig. 21, como discurso de ameaça que pode ocasionar violência ao corpo.

Não é por acaso que de certo modo o jogador procura se desviar de um monstro, matar os zumbis ou conversar apenas com os personagens que não se posicionam enquanto sujeito que pode ocasionar violência ao corpo, uma vez que as cuts-cenes antecipam unidades discursivas que cumprem o papel disciplinar, sujeitando as ações do jogador e, desse modo, disponibilizando ao jogador procedimentos estratégicos de força que lhe são úteis nos acontecimentos que constituem o espaço do jogo.

## 2.4 Conflitos e Unidades Sonoras

É importante apontarmos aqui outro aspecto material que compõe a unidade material dos videogames que estamos analisando: a sonoridade. Esse aspecto sonoro justifica a razão da materialidade do videogame ser tomada enquanto audiovisual, de modo que são dispostos sobre as imagens que estão dadas a ver no quadro dos videogames, o que cumpre observar o plano de fundo discursivo que dá visibilidade à constituição dessas unidades que são ouvidas e vistas no curso dos videogames.

No entanto, precisamos admitir que o som não só se resume a um acontecimento físico e que a paisagem proporcionada pela sua emergência coloca outros fatores que são adjacentes a ele e que o tornam possível na decifração auditiva. O próprio termo *paisagem* utilizado aqui não só descarta a consideração atômica de uma unidade puramente sonora durante a audição, mas, também, coloca unidades sonoras dentro de um feixe de uma organização correlacional entre unidades em que se dizem, repetem-se, constituem uma unidade maior, posicionam determinados espaços e proporcionam, na sua audição conjuntural, a emersão de outros estratos sonoros e audiovisuais, tornando possível a observação de algo que não se resume ao som, mas que é parte ou constituinte dele.

A consideração de uma organização correlacional entre unidades sonoras nos faz pensar como Foucault (2013b; 2013c; 2013d) quando ele se debruçava sobre as produções sonoras de Pierre Boulez, observando o canto, os tempos da música, entre outros elementos, como elementos parciais que constituem uma forma única, um acontecimento singular. Aí, Foucault parece atentar ao nível sintático entre as unidades que constituem uma paisagem sonora enquanto aspecto singular dessa unidade discursiva.

Desse modo, pensando com Foucault, levar em conta a premissa de organização sintática proposta por Milanez (2011) na disposição dos elementos sonoros de videogames se torna fundamental na análise dos sons que ocorrem na superfície de inscrição dos três videogames analisados por nós, visto que é justamente a matriz sintática entre os elementos acústicos que possibilita e posiciona o aspecto discursivo do som nos jogos, permitindo questionar a razão de tal encadeamento, e não outro, na composição discursiva dos games.

Na primeira fase do jogo, nos momentos em que não há monstros em **RE** (1996), temos duas modalidades diferentes entre si de unidades sonoras, mas que se reinscrevem. Essas modalidades são constituídas por unidades menores que mantêm uma determinada sintaxe na ordem de sua sincronia, relação esta que possibilita posicionamentos para aquilo que está sendo visto na tela do videogame. Uma dessas modalidades do game tem o silêncio

ambiental compondo a paisagem sonora, o qual é constitucional quando se opõe aos ruídos na imagem dos passos do avatar, do ranger das portas ao serem abertas e da batida recorrente do pêndulo de um relógio na parede. Na segunda modalidade acústica, há a reinscrição do silêncio na imagem marcado por pequenos ruídos de passos e do ranger de portas ao escancará-las, mas, dessa vez, tendo músicas fora da imagem na criação atmosférica desses momentos do game.

Na constituição dessa segunda modalidade, temos basicamente a variação de seis músicas diferentes – *Where's wesker*, *First Floor Mansion Music*, *Second Floor Mansion Music*, *Save Room*, *More Room's* e *The Guard house Basement* – com as substâncias rítmicas, melódicas e harmônicas semelhantes entre si. Nessas músicas, as notas agudas tendem a serem mais longas, crescentes e não variam com muita frequência na tonalidade. Quando nessas músicas as notas são predominantemente graves, elas tendem a ser também longas e constantes, no entanto, fracas em termos de intensidade frente às notas agudas, suavizando a vibração grave e dando ênfase a agudez no quadro sintático dos elementos musicais. Lembrando que todos esses elementos ocorrem durante a predominância do silêncio na imagem do jogo, esse conjunto constitutivo de ocorrências musicais aumenta a agudez do silêncio no game.

Esse silêncio se torna ainda mais marcante quando levamos em conta a segunda fase de **RE** (1996), momento em que podemos ouvir apenas ruídos fora da imagem de grilos cantando, o som de água em movimento e uivos agudos e prolongados de cães, o que marca sintaticamente a predominância do silêncio no jogo.

Esse mesmo modo de enunciar irá se repetir no quadro de ocorrências sonoras dos games **RE II** (1998) e **RE III** (1999) que compõem os momentos em que os avatares desses games percorrem lugares que estão aparentemente vazios de monstros e pessoas vivas, dando ênfase ao silêncio, pois é composto apenas de pequenos ruídos de passos causados pelos avatares e/ou de outros elementos sonoros: barulho das labaredas do fogo, da porta batendo ao ser aberta ou fechada, da troca de arma e ao pegar algum tipo de item no jogo.

Esse conjunto de unidades sonoras que são materializadas nos três games elencados nos leva questionar a razão de tal articulação, e não outra, na composição da paisagem sonora desses videogames. Em outros termos, perguntarmo-nos: “que singular existência é essa que vem à tona no que se diz e em nenhuma outra parte?” (FOUCAULT, 2013a, p. 34).

Numa perspectiva foucaultiana, podemos dizer, de início, que esse conjunto constitutivo de ocorrências acústicas aumenta a agudez do silêncio na imagem do game, fazendo com que essas unidades, que são vagamente badaladas por ruídos, posicionem o

funcionamento discursivo do vazio na paisagem sonora do game. Isto é, o discurso que parece atravessar a funcionalidade material que põe a percepção do silêncio em meio a pequenos ruídos que lhe dão contorno é o discurso do vago, a inexistência visível de um corpo sonoro.

No entanto, é preciso considerar que essa paisagem sonora constituinte dos três games pressupõe, em torno de si, um campo de coexistência que coloca em funcionamento o barulho na distribuição de operacionalização dessas unidades sonoras nos jogos. Em outros termos, a observação do funcionamento discursivo do silêncio se torna determinante e é determinado na consideração de outro grupo de unidades discursivas no curso da materialidade sonora dos três videogames, uma vez que as relações descontínuas entre essas unidades acústicas se dizem, se desdobram umas nas outras.

Levando em conta agora os momentos em que há o encontro entre avatar e monstros, verificamos que há uma diferença material em relação à marca do silêncio. Quando há esse tipo de encontro, essa diferença acontece tanto nas cuts-cenes quanto nas gamescapes. Nelas podemos perceber que o silêncio tende a ser eliminado também com dois tipos de sonoridade que em certa medida se repetem.

Nesses momentos de conflito em **RE** (1996), o silêncio tende a ser interrompido pelo ruído frenético de balas causadas pelos avatares, pelo grunhido recorrente dos monstros e/ou pelo barulho agitado de mordidas dilacerantes provocadas pelos monstros. Além disso, nessas ocasiões, o silêncio é quebrado por músicas com batidas em ritmo acelerado, notas graves sendo organizadas de modo rapidamente crescente ou decrescente – *Introducion Movie, Zombie Eating Kenneth, Sudden Attack, Death Trap, Richard's Crisis, Snake Fight e Plant 42* –, o que provoca certa agitação repetitiva/circular na construção da paisagem sonora. Isso se repete dentro do quadro de unidades acústicas dos games **RE II** (1998) e **RE III** (1999), uma vez que seus momentos de conflitos são constituídos por unidades sonoras que mantêm uma relação de semelhança aos traços materiais das músicas encontradas em **RE** (1996): sons agitados, feitos de notas breves em escalas de tonalidades crescentes e decrescentes, que, desse modo, compõem melodias circulares.

Como encarar essas unidades discursivas ou quadro de séries de unidades que compõem a obra, *i.e.*, os videogames? É constitucional tratar o silêncio como puramente unidade discursiva que posiciona a percepção da inexistência? Devemos entender a falta de barulho como falta do corpo que ameaça?

Quando consideramos os momentos em que o silêncio é interrompido, percebemos que esse silêncio não significa inteiramente que as posições materializadas pelas unidades sonoras instauram o vazio nos videogames, isto é, um discurso que simplesmente posiciona a



inexistência de ocupantes no espaço materializado. O silêncio que está contraditoriamente exposto se trata do discurso de ausência, mas não qualquer tipo de ausência. Um tipo de ausência posicionada pelo silêncio que se desdobra no barulho na medida em que este é a presença marcante daquilo que falta no silêncio.

Essa unidade discursiva da ausência, visivelmente percebida por sua continuidade material do silêncio em descontinuidade com o barulho, manifesta-se como falta aguda de informação a respeito daquilo que está sendo enfrentado, ou seja, daquilo que causa barulho no momento de conflito, regime de existência este calculado pelo lugar institucional da guerra, o qual permite não só posicionar as paisagens sonoras realizadas como instâncias de presença e ausência do confronto nos games, mas, também, realizá-las na substância sonora do silêncio agudo e do barulho grave nos videogames.

Como no silêncio, há ausência de informação para a verificação, os confrontos tendem a ser mais dinâmicos, imprevisíveis e graves na materialidade auditiva dos videogames. Desse modo, pensando com Foucault, podemos dizer que,

[...] sem dúvida, é otimista demais, a partir do momento em que se trata, afinal de contas, de uma batalha [...] tomar o silêncio do adversário como prova de que lhe metemos medo. O silêncio do adversário - [e] é este um princípio metodológico ou um princípio tático que sempre se deve ter em mente – talvez seja, da mesma forma, o sinal de que não lhe metemos medo algum. E devemos agir, acho eu, como se justamente não lhe metêssemos medo (FOUCAULT, 1999, p. 18).

Diferentemente dessa postura otimista, em que se percebe o medo pelo silêncio do adversário, notamos que o silêncio no curso dos videogames elencados é o discurso de ausência informativa a respeito do que pode causar risco e, assim, barulho, porém, também, como discurso do imprevisível no momento de verificação do barulho da/na guerra.

Essa evidência nos indica que os videogames analisados são materializados na medida em que colocam em contraste os lugares de sigilo e de confronto. Isso é notado quando observamos a forma como as ocorrências sonoras do silêncio entram em descontinuidade com as unidades barulhentas dos jogos, posicionando e constituindo contraditoriamente a presença e a ausência de relações de guerra nos videogames.

## 2.5 A Constituição Discursiva dos Videogames

O objetivo desse segundo capítulo é enfrentar o funcionamento do videogame numa perspectiva discursiva. Para isso, verificamos as modalidades de existência das cuts-cenes, das gamescapes e dos sons dos games da série **RE**, considerando que aí há uma relação de descontinuidade entre os aspectos materiais que aí se encontram presentes e que, desse modo, há o atravessamento dos discursos de violência, de ameaça, de sobrevivência, de instabilidade, de confronto, entre outros.

O que podemos adiantar aqui é que o aspecto principal dos avatares desses jogos e que os constitui é o cuidado de seus próprios corpos por um discurso de sobrevivência, que exige e lhes impõe a necessidade de manterem-se vivos, predicado dos domínios biopolíticos, cuja força deve servir à utilidade do espaço e do corpo social. Para tanto, nessa medida, os personagens-avatar assumem a posição de responsáveis pela defesa e manutenção da vida, protegendo os corpos dos outros personagens no jogo e afastando-os dos perigos da destruição.

Por outro lado, como vimos, ao levar em conta justamente a evidência das unidades discursivas desses games, podemos pressupor (talvez supor) que só se constitui um discurso de sobrevivência na medida em que na relação com esse discurso há um discurso de ameaça.

Abordando essas unidades analisadas aqui no jogo de suas instâncias, vemos e ouvimos as materialidades e descontinuidades que compõem os jogos eletrônicos enquanto unidades discursivas que os formam e, assim sendo, mostrando que eles não podem ser tomados em si, mas num feixe de relações que vai além de seu *start* (começo de jogo), de sua *gamescape* e de seu *game over* (fim de jogo). Isto é, observando a disposição entre as unidades discursivas das cuts-cenes, das gamescapes e dos sons que aparecem no curso dos videogames, podemos ver que as marcas da violência, da ameaça e da sobrevivência que caracterizam esses jogos eletrônicos se justificam pelas relações descontínuas que são estabelecidas no curso desses games.

Podemos assim dividir as relações discursivas que constituem as unidades materiais dos videogames em dois eixos e um limiar entre esses dois eixos: a) de um lado, observamos o manter-se vivo determinando as gamescapes na medida em que há a ação de atacar, desviar ou evitar o obstáculo exercida pelo personagem-avatar; b) de outro observamos a ameaça determinando essas gamescapes, de modo que o obstáculo é dado a ver como aquele que põe a duração da vida do avatar em risco; e c) e, no limiar desses dois eixos que constituem as

unidades do videogame, temos o confronto, a violência como marca discursiva que determina as imagens e sons do jogo no curso dos videogames.

Essas duas perspectivas de observação nos levam a não polarizar o exercício da unidade discursiva no quadro que constitui as relações descontínuas e materiais nos games, fazendo com que consideremos um tipo específico de discurso que configure tanto os procedimentos discursivos que são comuns à sobrevivência quanto o perigo por parte das unidades que se colocam fora do artifício discursivo de manter a vida. Desse modo, o que vemos é o discurso de horror-sobrevivência servindo de plano de fundo na materialização desses videogames, quando consideramos o cuidado sobre a vida e a ameaça de violência sobre essa vida.

### 3 MODALIDADES CORPORAIS EM JOGO

Descritos os funcionamentos das unidades discursivas dos games da série **RE**, cumpre agora a análise de como esses aspectos discursivos decalcam os traços morfológicos dos corpos em guerra já que, segundo Audoin-Rouzeau (2008, p. 365) “toda experiência de guerra é, antes de tudo, experiência do corpo”, pois, assim, podemos observar os modos pelos quais os corpos que são dados a ver no interior das audiovisualidades que constituem os videogames. Portanto, antes de analisarmos, resta sabermos o que queremos chamar de corpo e, desse modo, o que referimos por traços morfológicos no curso de nossa leitura.

Não consideramos o corpo aqui tão somente no interior de seu funcionamento fisiológico ou de sua anatomia tal como se pode exemplificar com seus sistemas corpóreos: digestivo, respiratório, excretor, circulatório, entre outros. Nem entendemos aqui o corpo apenas como aquele que canta, dança e corre, isto é, o corpo sendo envolvido pelas suas práticas cotidianas. Isto é, o que tomamos como corpo foge do que está ligado a uma concepção empírica de indivíduo.

Para entendermos o que queremos chamar de corpo no interior de nossa pesquisa, como nos diz Milanez (2009, p. 215), precisamos considerá-lo não enquanto uma prática puramente corporal pertencente a um indivíduo, mas, principalmente, como prática discursiva. Pensando com Foucault (2013a), podemos dizer que as práticas discursivas são um conjunto de regras anônimas que definem as condições de exercício da unidade discursiva. Nessa perspectiva, pensar o corpo enquanto prática discursiva o coloca em um feixe de relações descontínuas em que não se pode falar qualquer coisa, de qualquer maneira e em qualquer lugar, o que permite a possibilidade de decifração desse corpo por meio da materialidade que ele carrega.

Pensando o corpo enquanto prática discursiva, nos leva a considerá-lo enquanto modalidade enunciativa nos quais essas regras que definem as condições de exercício tomam forma e permite que determinados sujeitos falem, tomando posicionamentos particulares e a partir de lugares institucionais específicos. Esses são os três aspectos que irão atravessar as modalidades corporais, uma vez que, segundo Foucault (2013a, p. 64), como no discurso médico, a modalidade enunciativa deve ser considerada como relacionamento de um certo número de instâncias distintas, dos quais uns se referiam ao status do sujeito, outros ao lugar institucional e técnico de onde falam, outros à sua posição como sujeitos que realizam performances, falam, observam etc.

Juntamente com essa concepção de corpo tomado por nós no interior da presente pesquisa e posicionado também enquanto dispositivo de leitura para esse corpo discursivo, o conceito de morfologia corporal se apresenta como importante na análise dos corpos que são dados a ver nos games analisados. Por morfologia corporal Milanez (2014, p. 260) entende “os traços, índices e marcas que revelam o corpo, os gestos, as roupas e as falas a fim de arquitetar a compleição física e o estatuto social de um sujeito”. Portanto, são as remissões desses pequenos sinais dos corpos que nos interessam na análise que fazemos no presente capítulo, pois eles revelam os sujeitos responsáveis por tais corpos quando observamos sua contradição no jogo de suas instâncias de diferenciação, isto é, permitem-nos questionar: “quem, no conjunto de todos os sujeitos falantes, tem boas razões para ter esta espécie de linguagem?” (FOUCAULT, 2013a, p. 61).

Assim sendo, o estabelecimento de nosso *corpus* dá a ver um conjunto de formulações que, a partir dos modos de aparecimento dos traços corporais, organizam a formação de corpos que são atravessados por determinados sujeitos, os quais se posicionam de forma específica no interior de um lugar institucional. Vejamos.

### 3.1 Corpos sobreviventes

Encarando o corpo nessa perspectiva, ao dar *play* nos três primeiros games da série **RE**, um dos aspectos que o jogador verificará é que existem unidades que diferenciam os corpos do avatares daqueles obstáculos que este irá enfrentar. Isso porque, como vimos no segundo capítulo desta dissertação, existe um conjunto de unidades discursivas nos jogos, as quais possuem uma coexistência material que estabelecem a diferença audiovisual e a relação entre esses corpos que compõem os games.

Podemos ver, nos videogames analisados, que é materializado um conjunto de traços morfológicos que põe os corpos dos avatares sempre em posição de defesa ou de ataque, com as pernas ligeiramente flexionadas, e braços também flexionados, levantados e segurando uma arma (pistola, rifle, metralhadora, canhão ou adaga), preparados para a qualquer momento ter que proteger suas vidas em meio a outros corpos monstruosos que se posicionam ameaçando o corpo do avatar (ver nas Figs. 25, 26 e 27). Essas configurações corporais deixam ver pequenos traços morfológicos que revelam o status do sujeito responsável pelo dizer, seus posicionamentos e o lugar institucional do qual formulam seus respectivos traços morfológicos, isto é, esses traços morfológicos funcionam como modalidades enunciativas para um determinado sujeito.



Fig. 25 – Barry defende Jill (RE, 1996)



Fig. 26 – Leon ataca zumbis (RE II, 1998)



Fig. 27 – Barreira de ataque e defesa (RE III, 1999)

Pensando numa perspectiva foucaultiana, esses corpos podem ser muito bem olhados por alguém da cabeça aos pés, isto é, esses corpos são “absolutamente visíveis” (FOUCAULT, 2013f, p. 10) e compreendem uma modalidade enunciativa, pois, no quadro de suas relações descontínuas, revelam quem está falando, ou melhor, quem está autorizado a utilizar tal morfologia corporal enquanto modalidade de dizer, uma vez que há uma relação determinada entre a linguagem corporal e seu enunciator. O que podemos observar nesses corpos sobreviventes é o exercício de um posicionamento de sujeito específico, o qual compreende critérios específicos de competência que são dados a ver no enquadramento desses corpos.

Os corpos que se apresentam de modo que possamos observar a configuração de defesa e de ataque compreendem o exercício de um sujeito que ocupa a função daquele que está em guerra, visto que é deste lugar institucional que o sujeito sobrevivente obtém seu discurso e seu ponto de aplicação para manter seu corpo vivo. A guerra, para este sujeito, apresenta-se como lugar de “uma economia geral das armas, uma economia dos homens armados e dos homens desarmados, num dado Estado, e com todas as séries institucionais e econômicas que derivam daí” (FOUCAULT, 2010b, p. 135). Desse modo, portanto, podemos falar de um sujeito que dá a ver, a partir de sua morfologia corporal, uma economia dos modos de defesa e de ataque no centro das relações hetero-corporais que são materializadas nos videogames analisados. E isso pode ser visto durante todo os videogames analisados.

Não podemos negar que observar o lugar institucional ocupado por este sujeito sobrevivente militarizado – dado a ver a partir de seus traços morfológicos do corpo – em certa medida nos permite pressupor outros funcionamentos das marcas corporais que podem ser vistas em outras formulações nos videogames analisados. Isso nos leva a procurar esses traços morfológicos do corpo sobrevivente no interior desses videogames.

Ao considerarmos as modalidades de defesa e de ataque do corpo sobrevivente dos avatares, podemos observar que há uma determinação do sujeito sobrevivente a partir das ações de seus corpos dentro do quadro de relações intercorporais no interior de nosso *corpus*. Essas ações que referimos são as extensões dos traços morfológicos que caracterizam o corpo militarizado do sobrevivente: evitar o toque corporal ou eliminar o corpo do monstro. Defender-se, atacar e eliminar os corpos monstruosos são também, por se apresentarem como extensão do corpo sobrevivente, traços morfológicos que revelam não só o lugar institucional ocupado pelo sujeito sobrevivente, mas também posicionamentos corporais deste sujeito. Vejamos.



Fig. 28 – Jill atira em Hunter (RE, 1996)



Fig. 29 – Leon atira em zumbis (RE II, 1998)



Fig. 30 – Carlos dispara metralhadora contra um Hunter (RE III, 1999)

Visualizando a Fig. 28, podemos constatar que em **RE** (1996) o corpo sobrevivente da personagem-avatar Jill atira no corpo-obstáculo do Hunter (espécie de monstro bípede humanóide que se assemelha a um réptil, apresentando unhas, mandíbulas e pele escamosa) e, nessa medida, deve eliminá-lo para manter-se viva. Como é visível na Fig. 29 e na 30

também, essa mesma modalidade enunciativa do corpo sobrevivente irá funcionar também em **RE II** (1998) na medida em que o personagem-avatar Leon atira e mata o corpo-obstáculo dos zumbis que o perseguem no espaço do jogo; e em **RE III** (1999), de modo que podemos visualizar o corpo do personagem-avatar Carlos disparar a metralhadora contra o corpo monstruoso do Hunter. Desse modo, o sujeito sobrevivente, tendo como morfologia corporal de expressão o corpo do avatar, não é só aquele que se posiciona em modo de defesa e de ataque em relação a seus inimigos, mas o que, além de se posicionar de tal modo, elimina seu adversário a fim de excluí-lo e, assim, apagando os riscos corporais à sobrevivência, representados pelo inimigo.

Ao posicionar-se desse modo a partir da morfologia corporal do avatar, o sujeito sobrevivente recebe determinadas singularidades que evidenciam seu direito de excluir o corpo do “outro”, o que delinea seu status de sobrevivente a partir do lugar institucional de guerra do qual fala. Já que se trata de uma guerra corporal da sobrevivência, eliminar o corpo do outro aparece como traço morfológico que caracteriza discursivamente as ações de um sujeito sobrevivente e aparentemente semelhante a isto, ao interpretar as ações terroristas em relação à maquinaria do Estado-nação da modernidade, Bauman irá dizer que:

[...] a perspectiva de um direito soberano de excluir possa assegurar a vitória na guerra declarada à ambivalência que afeta os estrangeiros, ou pelo menos garantir uma vantagem em batalhas sucessiva, agora não parece absolutamente segura; a faca de dois gumes da inclusão/exclusão se revela muito enfraquecida a ponto de garantir a vitória ou mesmo manter viva a esperança de que essa dinâmica ocorra (BAUMAN, 2008, p. 164).

Aparentemente semelhante, mas não inteiramente igual ao que Bauman traz para interpretar o direito soberano frente a atrocidades terroristas, uma vez que a morfologia corporal dos avatares traz um funcionamento específico para o *status* que posiciona o sujeito sobrevivente.

Essa diferença na semelhança acontece por três motivos. Primeiro que, em nosso *corpus*, é possível observarmos que, diferente do direito soberano de excluir os terroristas por parte do Estado-nação referido por Bauman, os sujeitos sobreviventes nos nossos games têm o direito de excluir o corpo do adversário sob o pano de fundo de um discurso da sua própria sobrevivência. Segundo que em nosso *corpus* não se trata necessariamente de uma relação de vitória na guerra, mas da própria sobrevivência na guerra. E, por fim, não há ambivalência como instância de diferenciação entre os sujeitos sobreviventes e os que se colocam fora desse status corporal, uma vez que os corpos sobreviventes não se confundem com seus



terroristas, mas têm a contradição entre as modalidades enunciativas do corpo dadas a ver pela morfologia corporal tanto do avatar quanto dos monstros no interior dos videogames. Portanto, a partir da morfologia corporal do sujeito sobrevivente, podemos observar que, em sua conjuntura, possui o direito de eliminar a vida do outro em nome da sua própria sobrevivência corporal, não tendo a simples vitória como marca objetiva, mas o manter-se vivo.

Há um outro aspecto que devemos colocar em relevo na observação das contradições que contornam as relações hetero-corporais no interior dos videogames e que, em alguma medida, qualificam o corpo sobrevivente do avatar no interior dos três videogames analisados.

Foucault se refere à contradição como o caminho em que se delineiam os discursos, isto é, entre uma instância e outra observamos as relações contraditórias em que se marca um discurso: “analisar o discurso é fazer com que desapareçam e reapareçam as contradições” (FOUCAULT, 2013a, p. 186). Em outros termos, quando nos referimos à observação das contradições é trazendo a baila os traços morfológicos que criam a ilusão de uma unidade corporal a partir das relações que são estabelecidas na enunciação e, nessa medida, posicionam contraditoriamente os sujeitos responsáveis pelo dizer.

Quando examinamos os avatares em seu campo de estabilidade corporal, visualizamos determinados fenótipos corporais que são comuns aos sujeitos sobreviventes, mas que também são contraditoriamente posicionados em relação aos seus inimigos.



Fig. 31 – Avatar Jill (RE, 1996)



Fig. 32 – Avatar Leon (RE II, 1998)



Fig. 33 – Avatar Jill (RE III, 1999)

Se observarmos os traços morfológicos do corpo do avatar nas Figs. 31, 32 e 33, visualizaremos a regularidade de um corpo que se torna muito semelhante ao que as ciências biológicas chama de corpo de espécie humana para se referir a determinados indícios de um corpo humano vivo frente a outros corpos vivos. Na Fig. 31, vemos o rosto e os braços da personagem-avatar Jill, sendo mostrados de maneira que podemos dizer que é um corpo humano com vida. Esses mesmos traços corporais vão se materializar em **RE II**, quando levamos em conta o rosto humano e saudável do personagem-avatar Leon na Fig. 32, e em **RE III** (1999), quando percebemos, na Fig. 33, que Jill novamente é apresentada com traços vitais de um humano. Esses traços ficam mais nítidos quando consideramos a natureza contraditória das relações que esses corpos mantêm com os corpos dos obstáculos que são apresentados nos games (na segunda seção deste capítulo levantamos um quadro das marcas morfológico-corporais dos obstáculos que mantêm relação contraditória com o corpo humano sobrevivente do avatar e, desse modo, acaba tendo o status de sujeito monstruoso-animalesco).

Esses mesmos corpos que compõem o quadro de personagens-avatar dos três videogames, como podemos observar ainda nas Figs. 31, 32 e 33, não possuem nenhum movimento irregular – andar cambaleante, com as mãos e pés no chão, grudado na parede ou quiçá voando –, o que em alguma medida mantém uma relação contraditória com os traços corporais dos obstáculos do jogo.

Quando fazemos a apresentação de um quadro de traços morfológicos que dizem respeito a um tipo específico de sujeito no jogo de suas relações – no nosso caso, o sujeito sobrevivente – e que mantêm relações contraditórias com sua exterioridade, somos levados a apontar as razões dessas modalidades corporais manterem uma relação determinada com seu respectivo sujeito. Desse modo, os traços morfológicos que dizem respeito aos sujeitos sobreviventes não só marcam a existência de vida sobrevivente, mas também os posicionam enquanto espécie biológica frente à sua exterioridade com a qual mantêm relações contraditórias. Assim, esse posicionamento de espécie biológica que o sujeito sobrevivente acaba tendo se aproxima do que Foucault (2010b) chamou de espécie humana funcionando de acordo com os domínios biopolíticos que começam aparecer a partir do final do século XVIII:

Enfim, último domínio (enumero os principais, em todo caso os que aparecem no final do século XVIII e no início do XIX; haverá muitos outros depois): a preocupação com as relações entre a espécie humana, os seres humanos enquanto espécie, enquanto seres vivos, e seu meio, seu meio de existência – sejam os efeitos brutos do meio geográfico, climático, hidrográfico [...]. (FOUCAULT, 2010b, p. 206).

Para esse corpo humano sobrevivente do personagem-avatar não adianta apenas defender-se, atacar ou excluir o corpo de seu inimigo para manter-se em vida. Além disso, quando se trata de recuperar o nível de sobrevivência depois de um ataque do inimigo, temos esse mesmo corpo sobrevivente usando remédios e ervas a fim de que o seu *life* seja recuperado (ver a Figs. 34, 35 e 36). Levar em conta esses atos dos personagens-avatar sobre o próprio corpo nos leva a pensar novamente nos domínios biopolíticos apontados por Foucault (2010b), uma vez que temos um discurso médico sobre a medicalização que atravessa o funcionamento da sobrevivência enquanto discurso, posicionando dessa forma o sujeito sobrevivente como morto em potencial.



Fig. 34 – Inventário de Jill (RE, 1996)

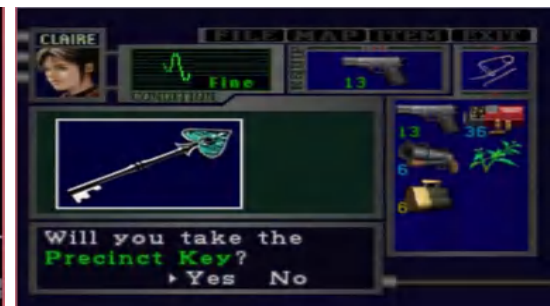


Fig. 35 – Inventário de Claire (RE II, 1998)



Fig. 36 – Inventário de utensílios de Jill (RE III, 1999)

Esse corpo toma outros contornos quando consideramos as “opções” de avatares dadas ao jogador na trama dos games (ver Figs. 37 e 38). Podemos destacar unidades morfológicas aí na medida em que se materializam essas formulações de alternativa. Tais traços apresentam em comum um modo de enunciação. Desse modo, embora esses traços mantenham suas singularidades discursivas, possuem algumas constantes e se correlacionam, isto é, as opções são essencialmente policiais que podem ocupar a trama principal dos games, o que pode ser observado na sinalização do termo “POLICIA” nos aspectos gráficos da carteira de identificação desses avatares, nos fardamentos azuis que reafirmam o posicionamento destes corpos quanto integrante de um grupo social (ver Figs. 25, 26 e 27) dos quais os policiais

fazem parte. O videogame que não tem opção de avatar, como o caso de **RE III** (1999), tem as mesmas personagens-avatar Jill e Carlos funcionando enquanto policiais. Desse modo, o corpo que mantém os aspectos vitais de si e de sua sociedade em relação às ameaças que aparecem em jogo é o mesmo corpo que tem o papel social de policiamento, de manter a ordem do espaço social a que faz parte.

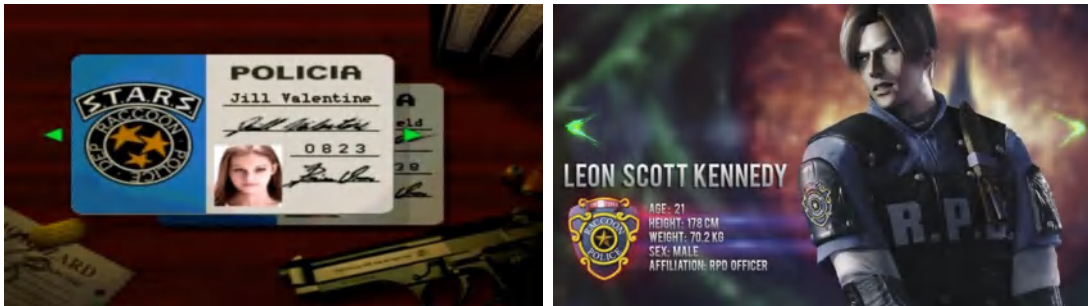


Fig. 37 – Jill: opção de avatar (RE, 1996)      Fig. 37 – Leon: opção de avatar (RE II, 1998)

### 3.2 O corpo-obstáculo do animal monstruoso

Outros aspectos corporais com os quais o jogador irá se deparar ao dar play nos três videogames analisados da série **RE** será justamente os que dizem respeito aos obstáculos que mencionamos anteriormente. Isso devido ao plano de fundo discursivo que demarca os pontos de descontinuidade concernentes a esses corpos que são dados a ver no interior dos videogames considerados.

Podemos ver nesses games a materialização de uma miríade de traços morfológicos que são postos em oposição aos corpos sobreviventes dos personagens-avatar dos games mencionados aqui, comprometendo a durabilidade dessa sobrevivência e colocando em jogo um outro funcionamento frente as modalidades discursivo-corporais que dizem respeito ao sujeito militarizado sobrevivente de espécie humana.

Obstáculo pode ser pensado aqui enquanto unidade material do jogo que compromete a durabilidade ou progressão de algo em jogo. Já nesse nível material temos o funcionamento do obstáculo como marca que identifica a diferença do corpo personagem-avatar dos monstros, porém, não basta ficarmos no nível material da análise. Precisamos saber quem está intrinsecamente ligado a essa modalidade obstáculo-corporal e as razões de ser responsável por esse dizer, mas, para isso, precisamos observar antes esses traços corporais.



Fig. 39 – Zumbi olha para Jill (RE, 1996)

Fig. 40 – Zumbis e Claire (RE II, 1998)



Fig. 41 – Opções de avatar para o jogador (RE, 1996)

Os primeiros obstáculos que temos no videogame em RE (1996), como podemos observar na Fig. 39, são basicamente os corpos dos zumbis e aparecem frequentemente durante os games. Esse mesmo corpo-obstáculo irá aparecer também nos games RE II (1998) e RE III (1999), como pode ser visto nas Figs. 40 e 41. Observando todos os traços corporais que compõem esses corpos-obstáculo e considerando o lugar institucional ocupado pelo corpo sobrevivente do personagem-avatar, podemos notar que esse corpo do zumbi é colocado de modo avesso aos traços corporais do avatar.

Num primeiro momento, podemos observar que, em relação às ações de ataque e de defesa dos corpos sobreviventes, os corpos dos zumbis se apresentam comprometendo a durabilidade desse corpo sobrevivente em jogo. Esse corpo-obstáculo do zumbi, como pode ser visto na Fig. 40, persegue o corpo do avatar, quando este se apresenta vulnerável. Esse mesmo corpo-obstáculo do zumbi é o que dilacera e retira o *life* do avatar sobrevivente, levando-o ao *game over*. Considerando esses traços morfológicos do corpo-obstáculo do zumbi, podemos notar que este corpo-obstáculo ocupa o mesmo lugar institucional de guerra tomado pelo sujeito sobrevivente, o que posiciona este corpo-obstáculo do zumbi enquanto corpo inimigo em relação ao corpo sobrevivente.

No entanto, embora o corpo-obstáculo do zumbi seja pronunciado do mesmo lugar institucional de guerra ocupado pelo sujeito sobrevivente, este corpo-obstáculo se coloca fora desse direito institucional, o qual o sujeito sobrevivente materializa em seu corpo, uma vez

que o corpo-obstáculo possui traços morfológicos que são avessos ao direito de manter o corpo vivo do sujeito sobrevivente e, dessa forma, seja qualificado enquanto corpo terrorista frente aos aspectos corporais da sobrevivência.

O zumbi, posicionado enquanto ameaça – posição materializada conforme a perspectiva instaurada pelas unidades discursivas do jogo vivenciadas pelo sujeito sobrevivente – terá seu corpo marcado por traços discursivos que o põem sempre em posição de algo a ser evitado, driblado ou extinguido, visto que estar perto dele compromete a duração da vida do avatar.

Essa caracterização do corpo-obstáculo do zumbi como terrorista no jogo acontece de maneira que, ao comprometer a durabilidade da sobrevivência em jogo, o corpo-obstáculo seja tomado enquanto ameaça que deve ser evitada, driblada ou extinguida para que a sobrevivência corporal do avatar permaneça, decalcando assim a contradição discursiva entre as modalidades corporais. Desse modo, temos demarcado aqui o tipo de sujeito responsável pelo corpo-obstáculo do zumbi, isto é, apresenta-se um sistema de diferenciação e de relações de sujeitos, o qual define seu funcionamento de conjunto social, isto é, o papel que se sabe do sobrevivente de acordo com os que infringem e se afastam das leis jurídicas da sobrevivência corporal.

No caso dos zumbis que estão posicionados enquanto obstáculos que devem ser evitados, driblados ou destruídos, temos uma violência em nível jurídico. Isso pode ser observado na medida em que consideramos as ações de preservação de vida tomadas pelo avatar nos games, uma vez que o zumbi é indefinidamente comprometedor da integridade da vida.

Como já mencionamos, todos esses aspectos do corpo-obstáculo do zumbi acentuam os contornos do posicionamento do corpo sobrevivente na medida em que tanto este o evita para dar manutenção a sua vida quanto aquele apresenta características que colocam em risco a duração da vida do sujeito sobrevivente, os constituindo enquanto corpos heterotópicos (FOUCAULT, 2013f, p. 14), já que sempre estão também em outro lugar, ligados a todos os outros lugares, ou seja, são corpos que têm seus traços morfológicos desdobrados em um espaço e reduplicados em outras espacialidades corporais (MILANEZ, 2015).

Não podemos nos esquecer dos aspectos fenótipos desses corpos-obstáculo do zumbi que irão acontecer nos três videogames analisados. Esses aspectos também acontecem em contrapartida frente ao corpo do sobrevivente desses games elencados. Ao observarmos a parte do jogo correspondente a Fig. 39, no momento em que o zumbi vira seu rosto para Jill e ela descobre que se trata de algo estranho, podemos observar que o rosto do obstáculo com o

qual a personagem-avatar Jill irá se deparar contém traços de deterioração contornando toda a face, possui olhos esbugalhados e produz uma voz ruída no jogo. Este mesmo corpo-obstáculo do zumbi apresenta movimentações irregulares e cambaleantes frente aos traços do corpo sobrevivente em **RE** (1996). Estes mesmos traços corporais poderão ser vistos nas modalidades de se ver o corpo do obstáculo zumbi tanto em **RE II** (1998), correspondente a Fig. 40, quanto em **RE III** (1999), concernente a Fig. 41.

Dizer que este corpo-obstáculo do zumbi aparece e funciona em contrapartida, ou melhor, em contradição em relação ao corpo sobrevivente do avatar nos retoma ao funcionamento do monstro humano referido por Foucault (2001). Contraditoriamente porque, como em Foucault (2001, p. 70) a respeito do monstro humano, na mesma medida em que compromete a sobrevivência, o zumbi é a própria resistência à ordem bio-social do corpo sobrevivente, uma vez que suas características se colocam fora dos procedimentos tomados para si pelo sujeito sobrevivente.

A noção de monstro é essencialmente uma noção jurídica – jurídica, claro, no sentido lato do termo, pois o que define o monstro e o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Ele é, num registro duplo, infração às leis em sua existência mesma. O campo de aparecimento do monstro é, portanto, um domínio que podemos dizer "jurídico-biológico" (FOUCAULT, 2001, p. 69-70).

Tomar o corpo-obstáculo do zumbi nos três games enquanto monstruosidade que deve ser evitada para não comprometer a manutenção das vidas pertencentes aos sujeitos de uma sociedade nos leva a pensar com Foucault (2001) no que se refere ao “monstro humano”, uma vez que o posicionamento do zumbi nos videogames vai ao encontro e, ao mesmo tempo, fundamenta o direito jurídico-biológico de sobreviver do sujeito responsável pelos corpos dos personagens-avatar dos games. Nessa medida, o corpo-obstáculo do zumbi se posiciona não só enquanto ameaça à sobrevivência, mas também enquanto monstruosidade que, pelo que apresenta ser audiovisualmente, é responsável por essa ameaça.

Esse corpo-obstáculo do zumbi cumpre outro funcionamento no quadro de formações corporais que são dadas a ver no interior dos videogames elencados. Entre estes corpos-obstáculos do zumbi, encontramos outros modos corporais de existência funcionando nos games, os quais estabelecem um feixe de relações que colocam o corpo-obstáculo do zumbi agora não só como ameaça monstruosa, mas numa outra posição que só pode ser conferida na


medida em que o vemos e o ouvimos funcionando em harmonia com estes outros corpos-obstáculos que compõem as relações hetero-corporais dos games elencados.

Considerando estes outros corpos-obstáculos no funcionamento material-descontínuo dos videogames, podemos observar determinadas regularidades entre uma obra e outra. Se observarmos bem os traços morfológicos dos zumbis, podemos notar que eles mantêm aspectos corporais frente aos corpos sobreviventes, isto é, em alguma medida ainda se tratam de corpos humanóides, uma vez que se vestem e possuem formato de membros que remetem a forma humana – à propósito, os zumbis são humanos mortos. Onde queremos chegar com essas observações?







Se visualizarmos os traços morfológico-corporais dos outros obstáculos, veremos onde queremos chegar com essa constância descontínua dos traços morfológicos que atravessam todos esses corpos presentes nos games analisados.

Sem o objetivo de nos tornar exaustivos na descrição, criamos uma tabela de apresentação com alguns desses corpos-obstáculos, a qual cumpre também a funcionalidade de descrição para considerarmos a proposição de constância descontínua de traços morfológico-corporais. Vejamos.

**Tabela 01 – Obstáculos dos Videogames da série Resident Evil (1996, 1998 e 1999)**

Resident Evil (1996)			Resident Evil II (1998)		
Foto	Nome	Descrição	Foto	Nome	Descrição
	Zombie Dog	Cães com o corpo em decomposição		Zombie Dog	Cães com o corpo em decomposição
	Hunter	Humanóide com aspecto de réptil		Liker	Forma mutante de Zumbi
	Crow	Corvos assassinos		Crow	Corvos assassinos
	Neptune	Tubarão gigante e extremamente agressivo		Tyrent	Humanóide geneticamente modificado
	Plant 42	Planta gigante que usa raízes para atacar		Alligator	Crocodilo gigante
	Wasp	Vespas gigantes agressivas e venenosas		Giant Moth	Mariposa Gigante



<b>Resident Evil III: Nemesis (1999)</b>		
<b>Foto</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>
	Zombie Dog	Cães com o corpo em decomposição
	Hunters	Humanóides com aspecto de réptil ou de anfíbio
	Crow	Corvos assassinos
	Grave Digger	Artrópode geneticamente modificado
	Giant Spider	Aranhas gigantes e venenosas
	Nemesis	Humanóide com partes mecânicas

Visualizando os corpos-obstáculos considerados na Tabela 01, vemos que os monstros que compõem o quadro de corpos-obstáculos dos videogames analisados apresentam uma regularidade descontínua quando colocados em relação uns com os outros, ou melhor, o outro corpo é que aparece como instância de delimitação de cada corpo-obstáculo apresentado nos videogames. Temos no quadro apresentado cães zumbis, vespas gigantes, tubarões gigantes, humano-réptil, humano-anfíbio, tipos de zumbis, corvos assassinos, artrópodes, plantas assassinas. A relação que esses corpos-obstáculos estabelecem na medida em que apresentam descontinuidades coloca os corpos-obstáculos enquanto espécie biológica. Isso pode ser justificado pela repetição dos traços corporais que diferenciam animais de humanos, ou também de animais de outros animais.

Como dissemos anteriormente, quando apresentamos um quadro de traços corporais que dizem respeito a um sujeito específico no jogo de suas relações, somos levados a apontar as razões de existência dessas modalidades. Assim sendo, o corpo-obstáculo do zumbi, assim como os outros corpos-obstáculos nos games, não só posiciona o sujeito monstruoso enquanto anomalia que ameaça o corpo sobrevivente, mas também o posiciona enquanto espécie biológica frente à miríade de corpos-obstáculos e corpos sobreviventes com os quais mantém relações contraditórias. Portanto, nos termos de Audoin-Rouzeau (2008, p. 404), “é em termos de desumanização, ou até de animalização do corpo do adversário, combatente ou civil, que se deve tentar ler, em nossa opinião, a vasta gama das práticas e gestos” no interior dos videogames analisados.

Desse modo, os traços morfológicos dos zumbis, em contradição com os corpos das outras espécies de monstros e também em relação com o corpo sobrevivente, funcionam como aspectos biológicos a partir dos quais podemos fazer uma descrição taxonômico-biológica na classificação da espécie, o que não é nosso objetivo, uma vez que procuramos entender o funcionamento discursivo das modalidades corporais articuladas pelos sujeitos envolvidos. Os movimentos corporais dos zumbis não são os mesmos que os dos *Crows* (corvos), visto que estes voam, possuem penas e não apresentam movimentos cambaleantes como os dos zumbis. Os corpos dos *Crows* não são os mesmos que os dos *Hunters* (humanóide réptil ou anfíbio), uma vez que estes possuem unhas e epiderme áspera como a de um crocodilo.

### **3.3 Corpos violados, corpos violentados**

Vimos no segundo capítulo desta dissertação como as relações descontínuas entre os aspectos cromáticos dos videogames possuem um plano de fundo discursivo que coloca em jogo a violência. Veremos, agora, como esses aspectos discursivos deixados a ver pelas relações descontínuas da cor vermelha nos videogames são marcados por uma experiência do corpo e que os responsáveis por essa configuração morfológica do corpo são, como vimos, os sujeitos localizados no lugar institucional da guerra. Isto é, tratando-se de corpos em combate, não podemos deixar de fora os traumatismos que são deixados a ver por essa batalha corporal.

Embora a disposição da cor vermelha seja a unidade discursiva que posiciona a violência nos videogames, essa discursivização da cor só acontece quando essa unidade material aparece associada aos corpos que são feridos nas relações corporais entre o sujeito sobrevivente e o sujeito monstruoso, localizados no lugar institucional da guerra, o que nos leva a repetir que as “singularidades para essa produção cromático-discursiva vão se delineando a partir de associações, oposições e deslocamentos” (MILANEZ, 2012, p. 587). Portanto, temos o corpo, aí, como condição de possibilidade para a marca discursiva da violência e, ligado a isso, o corpo funcionando como modalidade enunciativa dos traumatismos que posicionam os sujeitos em guerra enquanto sujeitos violentos. Vejamos alguns traços dessa morfologia corporal.



Fig. 42 – Jill atira em Crow (RE, 1996)



Fig. 43 – Liker ataca Leon (RE II, 1998)



Fig. 44 – Jill atira em Hunter (RE III, 1999)

Como podemos visualizar nas figuras acima, a cor vermelha marca a violência causada ao adversário. Nas Figs. 42 e 44, podemos visualizar o personagem-avatar atacando os corpos-obstáculo do Crow e do Hunter, e, na Fig. 43, temos o corpo-obstáculo do Liker atacando o corpo sobrevivente do avatar Leon. Considerando essas observações, dizemos que é no vermelho do corpo, seja ele sobrevivente ou obstáculo, que vemos os traços do ferimento ao corpo e, nessa medida, que posicionam os que causam as atrocidades e os que são violentados.

Há um aspecto particular nesse discurso de violência materializado pelo cromático-discursivo do vermelho nos corpos e que posicionam também os sujeitos envolvidos na prática discursiva. Se de um lado temos atravessando o discurso o direito institucionalizado do sujeito de excluir seu adversário e manter-se em vida, do outro lado, temos não só a violência, mas também a violação desse direito, uma vez que a eliminação do corpo do outro ou posicionar-se enquanto ameaça ao corpo do outro se torna a exclusão desse direito. Nessa medida, a violação ao corpo também posiciona os sujeitos violentos envolvidos nas relações bélicas dadas a ver nos videogames analisados.

Em se tratando de violência ao corpo, a partir da instituição militar, as posições tomadas entre os corpos, e conseqüentemente entre seus sujeitos, não serão necessariamente de vítimas e infratores, mas paradoxalmente de sobreviventes e violentados, uma vez que essa violação corporal não pretende interpretar uma posição delinquente frente uma norma

puramente social, mas também agir conforme práticas de sobrevivência que são comuns aos domínios biológicos. Desse modo, a marca corporal da violência é o limiar da sobrevivência e dos que se põe fora desse funcionamento. No caso dos games analisados, a violência é o confronto discursivo entre o corpo sobrevivente do personagem-avatar e os traços corporais dos monstros que funcionam enquanto ameaça à sobrevivência do avatar.

É importante notarmos que a marca da violência adquire dois posicionamentos a depender do tipo de sujeito que é responsável por esse traço morfológico-corporal. Os traços de violência causados pelo personagem-avatar não são os mesmos provocados pelo corpo-obstáculo do zumbi ou dos *Hunters*, e, desse modo, materializam funcionamentos discursivos diferentes a depender do posicionamento que toma durante o combate. Visualizemos algumas imagens dos games.

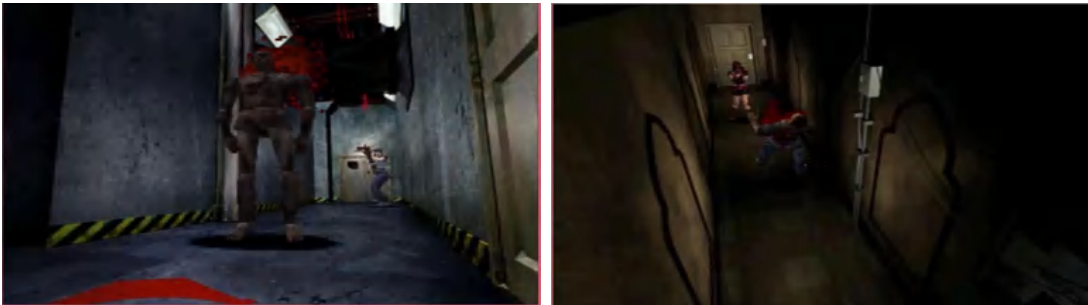


Fig. 45 – Jill fere zumbi (RE, 1996)      Fig. 46 – Claire ataca zumbi (RE II, 1998)



Fig. 47 – Jill estoura cabeça de zumbi (RE III, 1999)

Um das configurações dos traços de violência corporal que podemos visualizar no interior dos videogames analisados são os provocados pelos personagens-avatar sobre o corpo-obstáculo dos monstros. Na Fig. 45, notamos que o personagem-avatar Jill ataca o zumbi para evitar o contato do corpo-obstáculo. Esse modo corporal de causar a violência ao corpo-obstáculo do adversário irá se materializar também em **RE II** (1998), quando, visualizando a Fig. 46, a personagem-avatar Claire impede o ataque do zumbi ferindo-o com

uma pistola, e também em **RE III** (1999), quando Jill estoura a cabeça do zumbi com uma espingarda, derramando sangue para todo lado (ver Fig. 47).

Considerando esse tipo de funcionamento dos traços morfológicos tanto do personagem-avatar que fere quanto do corpo-obstáculo que é ferido podemos pensar a configuração discursiva da violência sobre o corpo-obstáculo dos monstros nos videogames elencados. A violência aí em termos discursivos funciona de modo que podemos tomá-la enquanto uma espécie de violência que garante a vida do sujeito sobrevivente, uma vez que o corpo-obstáculo do zumbi representa ameaça para o corpo sobrevivente do personagem-avatar nos games analisados. Na medida em que consideramos o corpo-obstáculo do monstro enquanto representação do risco de vida é que podemos justificar o direito do sujeito sobrevivente de ferir o seu adversário. Vejamos a outra configuração da violência sobre o corpo.



Fig. 48 – Snaker ataca Jill (RE, 1996)



Fig. 49 – Leon recebe ataque (RE II, 1998)



Fig. 50 – Jill é atacada por zumbi (RE III, 1999)

A partir dessas imagens podemos ver um outro posicionamento discursivo para os traços corporais da violência. Esse outro posicionamento pode ser visto a partir dos traços de violência causados a partir dos corpos-obstáculos sobre os personagens-avatar. Na Fig. 48 temos o corpo-obstáculo de uma cobra gigante atacando o personagem-avatar Jill e, desse modo, causando o ferimento ao corpo do avatar. Nas Figs. 49 e 50, podemos visualizar também essa mesma materialização da violência sobre o corpo do personagem-avatar, visto

que na Fig. 49, logo depois do personagem-avatar Leon ser atacado por um monstro, temos um jorro de sangue sobre a tela do jogo para marcar o *game over* (fim de jogo), e na Fig. 50, temos um grupo de zumbis atacando e tirando sangue do corpo da personagem-avatar Jill.

Levando em conta agora essa contraposição, que não é mais causada pelo corpo do personagem-avatar em relação ao corpo-obstáculo do monstro, mas pelo corpo deste em relação ao do personagem-avatar, podemos observar um outro funcionamento. A violência aí, também em termos discursivos, funciona de modo que pode ser tomada como uma espécie de violência que ameaça a sobrevivência do corpo sobrevivente do personagem avatar. Desse modo, em contraposição a violência causada pelo sujeito sobrevivente, temos que a violência causada pelo corpo-obstáculo em relação ao corpo do personagem-avatar justifica contraditoriamente o mesmo direito do sujeito sobrevivente de ferir o seu adversário, pela ameaça que é, pelo perigo que representa.

É preciso nos atentar aqui que, embora seja o conjunto de sujeitos falantes responsável por delimitar as linhas de contraponto das marcas de violência, é a própria marca que posiciona os sujeitos envolvidos na enunciação de traços morfológicos no interior dos videogames analisados. Portanto, temos um posicionamento de sobrevivência da violência e, em contrapartida, temos também um posicionamento de ameaça da violência para o sujeito sobrevivente, sendo, como vimos anteriormente, posicionamentos contraditoriamente determinados pela relação e diferenciação contraditória do sujeito sobrevivente frente ao sujeito monstruoso animalizado.

### **3.4 Espécies bélico-corporais**

Como citamos inicialmente neste capítulo, de acordo com Audoin-Rouzeau (2008), toda experiência de guerra é, antes de qualquer coisa, a experiência do corpo. Considerando os traços morfológicos dos corpos que até então foram postos em análise, no momento em que são acionadas as mecânicas de jogo nos games e que, desse modo, possibilitam os resultados provenientes dessas mecânicas, podemos observar aspectos que diferenciam e, do mesmo modo, constituem o corpo do sobrevivente e o corpo-obstáculo que entram em confronto durante suas formações morfológico-corporais.

De um lado, o corpo sobrevivente do avatar é marcado pela necessidade de manter-se em vida, visto que encontra-se frente ao perigo de ter a integridade do *life* danificada. Isso é caracterizado pela configuração corporal que esses personagens-avatar tomam de acordo com as experiências corporais induzidas pela atividade bélica do jogo. Essa militarização do corpo

só acontece na medida em que temos, frente ao corpo sobrevivente, o corpo insólito do obstáculo que coloca em risco a permanência do corpo em vida do avatar.

Do outro lado, contraditoriamente em relação ao corpo sobrevivente, o corpo do zumbi se coloca fora das leis jurídico-biológicas tomadas para si pelos avatares dos games, ao colocar em risco a durabilidade da vida e por constituir seu corpo por fenótipos corporais que deslizam daquilo que seria um corpo vivo e não-perigoso (movimentação do corpo irregular, gradual putrefação física, afecções parcialmente catalépticas, animalização, entre outros).

Assim sendo, tanto o corpo sobrevivente do avatar quanto o corpo-obstáculo do monstro têm como aspecto morfológico a violência e a violação do direito de manter o corpo vivo durante a jogabilidade dos games, colocando em evidência uma guerra de corpos no interior do quadro de videogames analisados.

No entanto, não se trata de qualquer guerra corporal. Não se trata, como podemos ver no período clássico, de uma guerra por uma honra corporal em nome de um Rei que tem o direito de matar ou deixar viver. Não se trata de uma guerra com fins financeiro-econômicos. Nem se trata de uma guerra em função de um Estado-Nação. A guerra que vemos funcionar tem um funcionamento específico quando consideramos as discursividades que contornam os corpos envolvidos e o jogo de relações que eles estabelecem no seu momento de enunciação. Daí, já podemos tirar uma série de postos e pressupostos que contornam o funcionamento corporal dos traços que envolvem a prática bélica no interior dos videogames considerados.

Primeiro que, ao se tratar de uma morfologia corporal sobrevivente do personagem-avatar que indica a exclusão do outro, não temos necessariamente, ao que confere na teoria clássica da soberania, um direito de vida e morte do outro, isto é, o direito de fazer morrer ou deixar viver. As posições tomadas pelo sujeito sobrevivente a partir de sua morfologia corporal trazem um outro funcionamento jurídico que o posiciona. O sujeito sobrevivente tem como modalidade morfológica do corpo, ainda no nível discursivo, a sobrevivência do próprio corpo e, nessa medida, precisa eliminar os corpos-obstáculos que representam a finitude dessa sobrevivência. Portanto, uma consideração de um funcionamento soberano dessas práticas corporais não deixaria ver esse tipo de funcionamento discursivo: o de fabricar sobrevivência.

Segundo que, ao se debruçar sobre instâncias ligadas a vida, esses corpos bélicos nos games dão a ver uma biopolítica do corpo sobrevivente, na qual, embora se fale de um manter-se vivo com aspecto individual, há um caráter coletivo na medida em que percebemos, como podemos ver nas Fig. 51, 52 e 53, posições guerreiras de sobrevivência em defesa da sociedade.



Fig. 51 – Jill ajuda patrulheiro (RE, 1996)



Fig. 52 – Leon defende Claire (RE II, 1998)



Fig. 53 – Policiais atacam zumbis (RE III, 1999)

Como podemos ver, nas figuras, os corpos dos policiais, que acabam entrando na cena do jogo enquanto personagens-avatares, sempre estão em posicionamento de defesa da sobrevivência na sociedade. Na Fig. 51, podemos observar a personagem-avatare Jill tentando ajudar um patrulheiro de resgate atacado por zumbis na trama do jogo; na Fig. 52, temos o personagem-avatare Leon em posição de defesa ao ver a personagem Claire sendo perseguida por um zumbi; e na Fig. 53, visualizamos policiais defendendo a cidade contra o ataque em massa de zumbis. A partir dessas ocorrências, podemos dizer que o corpo sobrevivente que posiciona o personagem-avatare “é um novo corpo: corpo múltiplo, corpo com inúmeras cabeças, se não infinito pelo menos necessariamente numerável. É a noção de ‘população’” (FOUCAULT, 2010b, p. 206).

Terceiro que, ao se tratar não só de corpos em guerra, mas, mais especificamente, de espécies biológicas de corpos em guerra, a configuração das relações morfológico-corporais aí terá um status específico. Ou melhor, a guerra no interior do funcionamento discursivo dos videogames terá um status específico na medida em que os corpos aí considerados possuem traços morfológicos singulares no interior de suas formações.

Tratando-se de uma relação bélico-corporal entre espécies nos videogames, vemos que, como descreveu Foucault (2010b), o que aparece aí funcionando são a manifestação da raça humana, a diferenciação das raças, a hierarquia das raças e a separação das raças



enquanto boas e ruins como instância de delimitação desse funcionamento bélico-corporal. E esse tipo de morfologia corporal da sobrevivência, o qual observamos nas formulações possibilitadas pelos três primeiros games da série **RE**, possibilita a percepção de uma relação específica de guerra, visto que, nessa guerra “vai se tratar de duas coisas, daí em diante: destruir não simplesmente o adversário político, mas a raça adversa, essa [espécie] de perigo biológico representado, para a raça que somos, pelos que estão à nossa frente” (FOUCAULT, 2010b, p. 216-217).

Pensando com Foucault, podemos dizer que a sobrevivência do personagem-avator é a destruição da raça adversária simbolizada pelo corpo-obstáculo, a ameaça biológica para a raça humana do sujeito sobrevivente e pelos que formam uma sociedade em termos de funcionamento com esse sujeito.

Um quarto elemento aparece na contradição dos corpos quando observamos os dois lados da moeda do combate. Embora estejamos lidando com relações de conflito entre posicionamentos de sujeito em nível social e, desse modo, entre posicionamentos discursivo-corporais para esse sujeito, os lados do confronto corporal não são postos de modo que percebamos o simples combate bélico com forças adversárias equivalentes. Os posicionamentos possibilitados pela configuração dos traços morfológico-corporais no combate deixam escapar discrepâncias em termos de funcionamento corporal entre os sujeitos envolvidos, isto é, considerando o direito à sobrevivência em nível populacional, há posicionamentos corporais bem definidos para os que colocam fora desse direito e, em contrapartida, para os que proferem esse discurso.

Ao colocarmos as questões de direito que atravessam o discurso de sobrevivência do corpo e que compreendem o *status* de um sujeito sobrevivente em defesa da sociedade, voltamos à noção jurídica de monstro humano postulada por Foucault (2001), uma vez que observamos a contradição discursiva dos traços corporais de sobrevivência por parte de um sujeito sobrevivente frente à violação desse direito natural por parte do corpo-obstáculo das raças de monstros. Em outros termos, vemos funcionar uma espécie de bioterrorismo sobre a sobrevivência como pilar na delimitação das modalidades corporais dos sujeitos envolvidos.

Esse tipo de funcionamento pode ser muito bem visto em todos os momentos em que visualizamos a necessidade de eliminar o corpo-obstáculo do adversário, o qual se apresenta enquanto ameaça e violência frente ao corpo sobrevivente do personagem-avator. O que vemos funcionar aí são modalidades de existência de espécies bélico-corporais que, a depender de suas contradições, ora vai se pôr no direito de manter-se vivo ora será terrorista desse direito sociobiológico.

### 3.5 Corpo-espaço nos games

Ainda sob uma ótica discursiva, podemos dizer que esses corpos analisados por nós obedecem a uma ordem espacial na qual estabelecem modos de enunciar no interior de um espaço que lhe é próprio e, logo em seguida, revelam quem, no conjunto de todos os atores, tem o direito de possuir tais traços corporais. Colocar em jogo essa afirmação nos leva a considerar uma noção que recentemente tem se mostrado muito cara para os estudos discursivos que versam sobre o corpo e, também, sobre o espaço aqui no Brasil. Para se referir ao entrelaçamento entre estas duas estruturas, Gama-Khalil e Milanez (2014) configuram o conceito de “corpo-espaço”, cujo funcionamento apresenta uma relação interdependente e amalgamada entre esses dois pólos aparentemente inconcebíveis em sua simbiose.

Esse corpo, partícula de uma conjuntura, como nos diz Gama-Khalil e Milanez (2014), apresenta-se como sopro criador que se movimenta conforme um espaço que pode ser sagrado, profano, libidinoso, e até mesmo um espaço maravilhoso. Esse corpo-espaço conceituado também funciona como uma espécie de heterotopia, pois faz com que o corpo aí considerado tenha seu limiar no outro, crie outros espaços com os quais se contradizem corporalmente. Esse corpo-espaço é, como nos diz Foucault (2013f, p. 7), “o contrário de uma utopia, é o que jamais se encontra sob outro céu, lugar absoluto, pequeno fragmento de espaço com o qual, no sentido estrito, faço corpo”.

É desse modo que observamos o funcionamento dos traços corporais que se materializam nos games. Os espaços em que esses corpos aparecem não são por acaso apresentados como um simples lugar independente das produções corporais que são dadas a ver nos videogames analisados. Os espaços projetados nos videogames, se não extensão dos corpos, são partes constituintes dos próprios corpos.

Nessa perspectiva, os espaços residenciais dos games materializam posicionamentos corporais e, por isso, têm papel determinante na disposição dos outros corpos-espaços nos jogos. Considerando-os, podemos encontrar condições de existência que apresentam modos de disposição particulares que irão corporificar espacialidades importantes na veemência de outros espaços.



Fig. 54 – Chris grita Jill (RE, 1996)



Fig. 55 – Claire procura refugio (RE II, 1998)

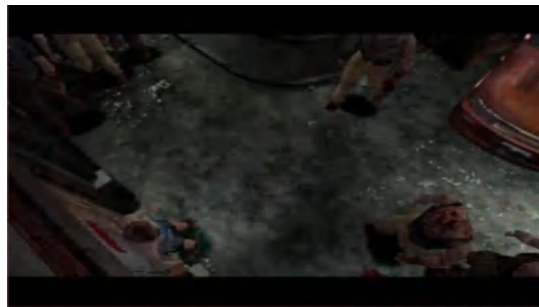


Fig. 56 – Jill tenta fugir de zumbis (RE III, 1999)

Logo no início de **RE** (1996), é dado início a uma cuts-cene. Nela, além de serem narradas as sequências de investigações de moléstias acontecidas em Raccon City, é mostrado o pouso do helicóptero da S.T.A.R.S., que está levando o grupo Alpha Team. Ainda aí, podemos ver a evasão desse grupo para uma mansão depois de ter presenciado a morte de Joseph (um dos componentes do grupo) ao ser atacado por um cão aparentemente em fase de putrefação. Dentro deste enquadramento, é possível colocar em relevo materialidades condizentes à mansão, o que nos leva a questionar: que conjunto de relações é possível descrever na definição do posicionamento desse espaço que é a residência no game **RE** (1996)?

Considerando a Fig. 54, observando o momento em que Chris grita “- Jill, run to that house!” na cuts-cene, podemos dizer que a palavra “house” pronunciada por Chris, que se encontra fora da residência avistada, cria uma visibilidade sobre a residência que, ao ser levado em conta com o acontecimento horrífico vivenciado por Chris e pelo restante do grupo Alpha Team, materializa um posicionamento que coloca a casa, em meio ao caos, enquanto refúgio estável, protegido, vertical, sólido e seguro, e que pode servir de amparo e proteção ao grupo. Assim sendo, essa visibilidade constitui o espaço da mansão determinando-a como lugar de sobrevivência ao corpo.

Essa mesma configuração espaço-corporal poderá ser vista tanto em **RE II** (1998), quando existe uma necessidade por parte da personagem-avatar Claire em manter-se viva (ver

Fig. 55), desviando de todos os zumbis que aparecem em seu caminho e procurando refugiar-se em um lugar em que esses corpos-obstáculos não podem ameaçar a integridade de sua vida; quanto em **RE III** (1999), quando Jill apresenta-se encurralada por zumbis e pressiona a porta da residência para evitar o contato com esses zumbis (ver Fig. 56). Desse modo, a mansão, a casa, a residência, ou mais precisamente, o estabelecimento, não são simplesmente espaços em que os corpos dos personagens-avatar perambulam. São também corpos sobreviventes na medida em que se apresentam enquanto refúgio estável, segurança e proteção à própria sobrevivência designada pelo corpo do personagem-avatar.

Em contraponto aos próprios espaços residenciais, esses espaços mesmos apresentam um funcionamento corporal que deixa escapar a integridade da vida. Do mesmo modo que o corpo sobrevivente sofre a ameaça de violência, os espaços residenciais funcionam de acordo com a trama dos corpos sobreviventes que neles estão.



Fig. 57 – Cão zumbi invade mansão (RE, 1996) Fig. 58 – Zumbis invadem residência (RE III, 1999)

Visualizando as Figs. 57 e 58 correspondentes aos **RE** (1998) e (1999), podemos notar que essa mesma mansão segura apresenta traços espaciais que a colocam também enquanto lugar inseguro para os corpos sobreviventes. Nessas figuras, vemos que tanto os cães zumbis quanto os próprios zumbis invadem as residências, ameaçando a integridade segura dos espaços ocupados pelos corpos sobreviventes dos personagens-avatar. A residência aí, além de constituir a sobrevivência do corpo, imprime os traços de ameaça sobre o corpo sobrevivente de modo que se apresenta vulnerável aos perigos que a rodam. No interior dos videogames analisados, é possível ouvir grunhidos, gemidos e sons diversos dos corpos-obstáculos que ameaçam invadir os espaços em que o corpo sobrevivente do personagem-avatar caminha. Por esse motivo é que, em cada abertura de porta nos games, um risco novo ameaça atacar, pois o corpo-espaço da residência é a própria ameaça à sobrevivência.

Exterior a esses espaços residenciais de sobrevivência que estão ameaçados, temos uma série de outros espaços que posicionam contraditoriamente o espaço de sobrevivência do

corpo. Estes espaços funcionam conforme a configuração corporal das ameaças que os ocupam. Mais uma vez temos o corpo e o espaço formando uma simbiose. Vejamos.



Fig. 59 – Ninho de aranhas (RE, 1996) Fig. 60 – Cômado alagado (RE, 1996)



Fig. 61 – Floresta (RE, 1996) Fig. 62 – Lagoa de Hunters Anfíbios (RE III, 1999)

Se observarmos o interior de cada um desses espaços e o tipo de espécie de cada corpo-obstáculo que os ocupam, podemos ver o quadro de funcionamentos espaciais que coloca esses corpos enquanto raças de corpos. Os lagos, para os hunters anfíbios, a floresta para as snakers e para os hunters réptil, cenários alagados para os tubarões gigantes, destroços de lugares, ambientes escuros, fechados e de madeira para os insetos e aracnídeos gigantes, todos esses são espécies de habitats que funcionam conforme as configurações morfológicas das raças de corpos-obstáculos que o personagem-avatar está sujeito a enfrentar. Desse modo, temos no interior dos videogames funcionamentos espaciais que dão a ver as modalidades corporais dos sujeitos que ocupam esses espaços. Isto é, há nessa medida, um regime de heterotopia espaço-corporal que contraditoriamente estabelece os limites corporais dos sujeitos envolvidos, construindo assim as diferenças que se refletem e que os posicionam.

### 3.6 Corpo jogador e seus duplos

Vimos até então o funcionamento dos sujeitos posicionados pelos corpos avatares e pelos corpos-obstáculos no interior do videogame, porém, deixando na exterioridade a

presença do sujeito jogador, que, a nosso ver, dá ao videogame o funcionamento de jogo. Nessa medida, a jogabilidade no espaço do jogo seria a formulação discursiva responsável pelo sujeito jogador. É nessa perspectiva que vemos funcionando, como vimos no segundo capítulo, as descontinuidades entre as cuts-cenas (pequenas cenas cinematográficas) e as gamescapes (campo de possibilidade para a jogabilidade). Como diz Foucault (2007, p. 423-424), trata-se de “introduzir no último instante e como que por um lance de teatro artificial, uma personagem que não figurara ainda no grande jogo clássico de representações”. Mas como descrever esses traços morfológicos dados a ver pelas formulações em jogo e que mostram a funcionalidade desse sujeito jogador nos games?

Foucault parece dar pressupostos para analisarmos os dizeres do sujeito jogador na materialidade audiovisual dos videogames quando ele se refere ao homem e seus duplos ao analisar o quadro *Las meninas* em “As palavras e as coisas”. Nessa análise, Foucault se refere ao jogo de auto-referimento que faz com que o quadro tenha uma funcionalidade específica, pressupondo tudo aquilo que o qualifica enquanto tal: “pintor, palheta, grande superfície escura da tela virada, quadros pendurados na parede, espectadores que olham e que são, por sua vez enquadrados por aqueles que os olham” (FOUCAULT, 2007, p. 424), pois todas essas instâncias apontam para o que está sendo representado no próprio quadro, mas que é ausente. Ao mesmo tempo objeto criado pelo pintor no processo de representação, mas, também, sujeito, uma vez que o pintor tem diante de si sua própria imagem sendo representada, apontando desse modo o lugar fictício (utópico) de materialização, mas que é real (tópico) a esse sujeito. Em outros termos, o que vemos funcionar no interior do quadro *Las meninas* é a representação da ausência de si do sujeito pintor no quadro.

Tomando essa auto-representação enquanto morfologia corporal e, nessa medida, enquanto modalidade enunciativa para um sujeito, podemos pensar com Foucault (2007) um quadro específico de unidades discursiva para o sujeito jogador na materialidade do videogame. Mas qual unidade do jogo funcionaria enquanto auto-representação do sujeito jogador no interior dos três videogames analisados?

Frequentemente, toma-se a ação no jogo enquanto ação praticada por um jogador. Por exemplo, coletar itens no espaço do jogo ou até mesmo derrotar uma série de *bosses* (adversários muito fortes no interior de um game) seriam tipos de ações no jogo praticadas por um jogador. Mas o que chamamos de sujeito jogador aqui foge *a priori* da ideia empírica de um indivíduo, e atravessa o próprio funcionamento de um jogo.

No caso específico dos games analisados por nós, vemos uma função específica do sujeito jogador a partir da personagem-avator. A personagem-avator é que cumpre o jogo de

auto-representação do sujeito jogador, isto é, o personagem-avatar é objeto de representação pelo/para sujeito jogador na medida que materializa condutas que não são necessariamente do sujeito jogador, mas é também o próprio sujeito jogador na medida em que o coloca em funcionamento no interior de um espaço contraditoriamente utópico e tópico a ele mesmo. Nessa medida, todas as instâncias discursivas que contornam os traços morfológicos do corpo do personagem-avatar são, contraditoriamente, traços morfológicos do corpo do sujeito jogador de modo que este sujeito tem como objeto de si o corpo do personagem-avatar.

Nesses três primeiros games da série **RE**, as ações dadas a ver pelos jogos permitem que os personagens-avatar tenham que matar, driblar ou evitar os corpos zumbis e outras espécies fantasmagóricas que aparecem em jogo. Inicialmente, podemos dizer que a superfície de emergência para os dizeres do sujeito jogador é formada por videogames atravessados pelo discurso bélico, marcado contraditoriamente pela sobrevivência e pela ameaça dessa sobrevivência, os quais dão ao sujeito jogador a possibilidade de emergir seu corpo. Isso porque, como podemos visualizar, os videogames analisados por nós mostram os movimentos do personagem-avatar enquanto marcas morfológico-corporais como linguagem titular do sujeito jogador. São esses aspectos que caracterizam a ação do jogo de poder evitar, desviar ou matar os zumbis para permanecer em vida no jogo.

Levando em conta a superfície de emergência desses videogames, podemos notar que esse corpo jogador se constitui também no interior das relações e diferenciações biossociais entre o avatar e o zumbi, o que permite as ações desse corpo jogador não formular qualquer unidade corporal de qualquer maneira, mas segundo formas específicas que o posicionam avesso àquilo que infringe as leis jurídico-biológicas do avatar e o posicionam também enquanto sujeito humano. Nessas diferenciações e relações que irão se manifestar durante esses três games, tanto o discurso de sobrevivência quanto as relações biossociais possibilitam o domínio/status do corpo jogador. Desse modo, podemos visualizar a guerra como instância que designa, diferencia, caracteriza e instaura o discurso do jogador como unidade discursiva nos games elencados. No entanto, não toda e qualquer guerra, todavia a guerra militar, que vai tratar de relações de guerra entre os constituintes de uma sociedade e os que se colocam resistentes a ela.

Há outro traço morfológico do sujeito jogador dentro do quadro de diferenciações corporais entre o personagem-avatar e o corpo-obstáculo. Diferentemente do corpo do personagem-avatar, os corpos-obstáculos não são a representação da ausência de si nos videogames analisados. Os corpos-obstáculos funcionam mais enquanto empecilho de se permanecer jogador no jogo, uma vez que, ao ameaçar a sobrevivência do sujeito

sobrevivente, intimida também o funcionamento do sujeito jogador no jogo. Sujeito jogador e sujeito sobrevivente aí funcionam contraditoriamente sobre os mesmos traços corporais.

Além de todas essas instâncias que atravessam o funcionamento corporal do sujeito jogador, temos outro aspecto que caracteriza seu funcionamento no interior do espaço do jogo. Diferentemente das ações “reais” que atravessam e qualificam nossos corpos no dia a dia, temos o caráter utópico desses posicionamentos, caracterizando a auto-representação morfológico-corporal nos videogames analisados. Referimo-nos aqui ao caráter utópico do espaço ocupado pelo sujeito jogador.

Segundo Foucault (2013f, p. 417), as utopias são tipos de posicionamentos sem um lugar real, isto é, são posicionamentos sem um lugar de fato. Quando nos referimos ao país das fadas, ao país dos duendes, dos mágicos, dos tapetes voadores e dos porcos falantes são lugares sem existência. Se existe um lugar assim, é para que as coisas aparentemente impossíveis aconteçam. É, nos dizeres de Foucault, a própria sociedade aperfeiçoada ou a própria sociedade invertida, mas, de alguma maneira, as utopias são espaços essencialmente irrealis. Neste sentido, o personagem-avatare funcionaria como um lugar utópico na medida em que se apresenta discursivamente enquanto um não-lugar.

No entanto, o funcionamento que estamos apontando como característica da auto-representação de si do jogador no videogame não é inteiramente utópico, pois é também uma topeia (lugar de fato) que pode ser ocupada. Funciona mais precisamente enquanto um espelho em que o sujeito jogador pode ser visto no lugar onde ele não está, em um lugar irreal que se abre virtualmente através da superfície corporal do personagem-avatare. O sujeito jogador está lá, lá onde ele não está. Desse modo, há uma espécie de sombra que dá ao próprio jogador sua visibilidade de sujeito responsável pela jogabilidade no jogo.

Por funcionar como uma espécie de espelho, o personagem-avatare se localiza numa espécie de heterotopia, entendida por Foucault enquanto contraposicionamentos. Heterotopia porque, no momento em que o sujeito jogador se torna personagem-avatare no jogo, há uma projeção espacial, ao mesmo tempo real (considerando todos os espaços que o envolvem) e irreal (de modo que para ser percebido é preciso passar por um lugar virtual, projetado). É desse modo que os personagens-avatare são projeções de si do sujeito jogador, são duplos de si do sujeito jogador. Mais uma vez é sobre o corpo do jogador que as utopias entram em cena, como que para apagá-lo, mas sem se deixar reduzir a esse apagamento.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as diversas gratificações que uma pesquisa pode proporcionar, em meio a elas uma certa ordem precisa de que o percurso deve chegar com êxito a uma finalidade, a compensação de que a pesquisa começa a ganhar força e agir sobre o analista que se propõe investigar. Mais gratificantes ainda, como que em um caminho pedregoso e escuro fossemos apresentados com pequenos lampejos de luzes, sem que saibamos, de início, com precisão, como e de onde saem essas luzes, são as vezes que somos flagrados com as descobertas. A atividade analítica tem essa querela de acaso ao passo que é atravessada por ordens que são comuns às instituições. Esta nossa investigação não foge dessa configuração.

Caminhando pelos espaços dos videogames que são ocupados e percorridos por corpos, os quais são compostos e dados a ver e ouvir por imagens e sons que são próprios aos videogames, encontramos modos de colocar o corpo no jogo descontínuo de disposições de papéis e de funcionamentos discursivos, levando-nos a pensar sobre os tipos de natureza corporal, isto é, os modos de se viver a partir de um corpo que se tem no momento e no lugar em que possui existência: um tipo de funcionamento corporal que é muito mais da ordem do produzido que do natural, um corpo que perde a equívoca naturalidade e a evidência aparente quando é colocado em relação à sua exterioridade, um corpo que tem como marca uma materialidade movediça, instável, que só tem visibilidade quando é colocado em cena, ou melhor, no jogo das relações. Certamente, esse modo de colocar os corpos no jogo descontínuo da disposição de papéis e de discursos funciona como aquele estranho caminho escuro e cheio de obstáculos que inicialmente descrevemos aqui, o qual proporcionou os pequenos lampejos durante a presente investigação.

Nosso objetivo na presente dissertação foi enfrentar o atravessamento de discursos em formulações de jogos eletrônicos e, assim sendo, compreender a constituição de corpos que são dados a ver e ouvir nos três primeiros videogames da série **RE**. Isto é, o objetivo que funciona como coluna vertebral de nossa investigação foi compreender de que modo os recursos audiovisuais condicionam os traços morfológicos dos corpos que são dados a ver nos três primeiros videogames da série **RE** e, desse modo, colocam em funcionamento determinados discursos que estabelecem posições ocupáveis para os sujeitos que enunciam.

Hipóteses foram levantadas ao considerarmos tal objetivo de investigação, todavia o modo com o qual as enunciamos indicava que as encarávamos mais como suposições propriamente ditas do que afirmações que poderiam ser afirmadas em uma investigação sobre o aparecimento discursos materializados em jogos eletrônicos. Isso não quer dizer que essas

hipóteses não sejam aplicadas na análise de nosso *corpus*, mas que precisavam ser verificadas no curso de nossas análises para que deixassem, de algum modo, o caráter improvável que atravessava essas hipóteses.

No que diz respeito às notas conclusivas que finalizam a análise das formulações consideradas e acontecidas em torno dos três primeiros jogos da série de games **RE** nesta dissertação, podemos destacar inicialmente as observações feitas a partir do quadro teórico de autores e de seus respectivos trabalhos que versam sobre videogame numa perspectiva do discurso e que localizam de certo modo nossa investigação. Neste quadro de discussões e de investigações, constatamos o funcionamento do discurso em jogos eletrônicos de forma que percebamos a produção de subjetividade e o deslocamento de sujeitos em jogo a partir de uma estética audiovisual e participativa dos videogames, dos mecanismos de comunicação publicitária e informativa desses jogos eletrônicos e da composição de grupos e de comunidades de jogadores.

Assim, notamos também que, ao reconhecermos nos trabalhos refletidos as estratégias e procedimentos das relações de poder em videogames, ou mais precisamente a produção de subjetividade, temos nessas propostas, a partir das quais se pode observar e analisar videogames numa perspectiva discursiva, a busca de modos políticos de se manter, circular ou transformar as apropriações de discursos. De outro modo, vimos que muitos desses trabalhos analíticos, embora suas dissonâncias teóricas disponibilizam problemas que envolvem lugares em que se pode observar a produção discursiva em videogames, destacando o jogo, o designer, a projeção de corpos e o uso midiáticos como alguns desses lugares de produção de discursos. Portanto, podemos afirmar que o videogame funciona enquanto um jogo de rituais, uma qualificação e uma fixação de operações para os sujeitos que jogam, isto é, um modo de semear e trajar discursos.

Outra importante constatação em torno dos elementos discursivos que localizam nossa investigação foi identificar a novela **Neuromancer**, de Willian Gibson, enquanto proveniência do funcionamento de operações que emergem nos três primeiros videogames da série **RE**, mais precisamente proveniência dos modos pelos quais o sujeito jogador emerge no espaço dos videogames. Em **Neuromancer** foi possível notar que o ciberespaço (ou matrix) é uma construção discursiva de um ambiente que tem como parâmetro de funcionamento a relação contraditória que separa e une, ao mesmo tempo, o físico-concreto com o intáctil-virtual. Nesses termos, pode-se compreender que há uma relação de diferenciação e de relações entre espaços colocados pela novela gibsoniana a partir da qual o ciberespaço, *e.g.*, não pode ser compreendido como espaço físico ocupado pelo indivíduo jogador, mas como

um espaço interior de uma projeção virtual de uma tela gráfica na qual o sujeito jogador pode acessar informações virtualizadas que compõem o videogame/fliperama, a internet ou, de modo geral, a matrix. Isso revela a antecipação do funcionamento do sujeito jogador nos três videogames da série **RE** de forma descontínua em termos de proveniência, de modo que podemos perceber a mesma função do projetar-se no ciberespaço de **Neuromancer** nos três videogames analisados por nós.

No entanto, convém dizermos aqui também que essa retomada em termos de proveniência não ficará apenas na função ocupada pelo sujeito jogador, mas também nos modos pelos quais o corpo desse sujeito jogador irá se projetar no ciberespaço do videogame. Assim sendo, o corpo do jogador antecipado pela novela **Neuromancer** emerge nos três videogames de forma contraditória – para não dizermos de forma discursiva – a partir da presença ao mesmo tempo utópica e tópica do personagem-avatar sobrevivente. As marcas de descontinuidade entre **Neuromancer** e os três videogames da série **RE** são a substituição das marcas discursivas que separam o espaço físico do virtual pelo caráter heterotópico que coloca o sujeito jogador sendo ao mesmo tempo representado e apagado pelo personagem-avatar no interior desses três videogames.

Em nossa pesquisa foi possível constatar também que colocar em relação os três primeiros videogames da série **RE** frente às condições histórico-geográficas que os tornaram possíveis permite apreender fatores determinantes para a compreensão do funcionamento discursivo desses videogames. Dessa relação, constatamos as determinações histórico-geográficas entre o território japonês, o momento histórico e as discussões ocorridos pós-bomba atômica em Hiroshima e Nagasaki e os três videogames analisados. Vimos que a produção de sentido em torno do nome *Biohazard*, dado inicialmente aos games da série **RE** em território japonês, e das unidades discursivas que aparecem nos videogames têm a ameaça biológica como aspecto marcante e, desse modo, estabelecendo um ponto de ancoragem para verificarmos as condições de possibilidade para a produção discursiva na constituição dos videogames.

Deciframos que essas evidências histórico-geográficas indicam pressupostos para a produção discursiva em torno dos três videogames da série **RE** analisados por nós, uma vez que no funcionamento desses videogames podemos ver a materialização tanto do discurso de perigo biológico, que posiciona o inimigo social, quanto do discurso de sobrevivência que é necessária ser mantida para que a sociedade funcione. Tais observações nos levam a conclusão de que os três videogames analisados por nós são lugares de reinscrição de discursos possibilitados por suas condições histórico-geográficas, uma vez que neles são

impressos os discursos de perigo biológico e de ameaça à vida. Desse modo, os três videogames não emergem desassociados das condições histórico-geográficas de sua emergência, eles se tornam registros históricos de nossas mudanças biológicas, políticas e sociais.

Outra ocorrência determinante encontrada em nossa investigação foi o fato de que o deslocamento do conceito de unidade discursiva postulada por Foucault proporcionou observarmos que a relação descontínua entre as marcas materiais, que caracterizam os três jogos eletrônicos analisados (sejam elas visuais ou sonoras), proporciona descobrirmos entender operações discursivas que estão na base do funcionamento das imagens e dos sons que caracterizam os videogames. Isto é, o conceito de unidade discursiva possibilitou que entendêssemos que as imagens e sons dos três videogames analisados materializam discursos e, por esse motivo, têm papel determinante na análise das disposições das unidades (seja elas quais forem) que se sobrepõem durante os jogos.

A primeira das considerações proporcionadas pelo deslocamento do conceito de unidade discursiva sobre a análise dos três videogames da série **RE** foi de as cuts-cenes, as pequenas construções cinematográficas que antecedem os jogos, tomando-as mais que um simples tipo ou recurso de imagem para os jogos eletrônicos, mas, também, como um procedimento discursivo para jogos eletrônicos. A partir dessa constatação, fomos levados a notar, inicialmente, que, durante a materialização das cuts-cenes, o funcionamento da cor vermelha é determinante na produção discursiva do que é mostrado em meio a estas pequenas construções cinematográficas comuns aos jogos. O vermelho aparece aí de modo que o que vemos sendo mostrado seja posicionado enquanto violência, isto é, os feixes de relações e sobreposições de imagens que envolvem a cor vermelha nas formulações visualizadas nesses três videogames fazem com que a cor vermelha tome destaque e, assim sendo, materialize a presença da violência no jogo. Assim sendo, a cor vermelha que compõe as cuts-cenes funciona como unidade discursiva de modo que seja tomada como unidade que estabelece diferenças, distancias, hierarquias e tenções para tornar visível o discurso de violência nos videogames.

Em seguida, fomos levados a observar a presença do enquadramento oblíquo nas câmeras que emolduram o conflito entre monstros e avatares nas cuts-cenes. Este uso de enquadramento oblíquo durante os momentos de conflito quando é contraposto com os momentos em que não há conflito e, desse modo, não há também o uso do enquadramento oblíquo revela um tipo de funcionamento discursivo que materializa a instabilidade nas cenas de conflito. Portanto, as cuts-cenes se constituem imagetivamente nos videogames sobre o

pano de fundo discursivos estabelecido pelas relações descontínuas entres as unidades materiais da cor vermelha e do enquadramento oblíquo.

A segunda das considerações proporcionadas pelo deslocamento do conceito de unidade discursiva foi de que as gamescapes, as imagens do jogo que compõem os cenários jogáveis nos videogames, também são um tipo de procedimento discursivo para os videogames. A partir disso, além de rever descontinuadamente, em termos materiais, a ancoragem do funcionamento discursivo da cor vermelha enquanto violência, visualizamos a presença dos personagens-avator e dos obstáculos nessas gamescapes. A presença desses dois aspectos, o personagem-avator e o obstáculo, coloca, nos três videogames da série **RE**, o funcionamento de outros discursos em relação ao discurso de violência considerado anteriormente.

A gamescape, nesses videogames, é um dos lugares em que podemos visualizar o funcionamento de um discurso de manter-se vivo, uma vez que os personagens-avator têm a necessidade de preservar seu *life*, e, justaposto a isso, o funcionamento de um discurso de ameaça de violência a vida, visto que os obstáculos dificultam a preservação do *life* dos personagens-avator. Desse modo, considerando a ameaça, o manter-se vivo e a violência como marcas discursivas que estabelecem aspectos materiais que compõem as gamescapes dos três videogames analisados, podemos constatar que as gamescapes são unidades discursivas na medida em que possuem um suporte material a partir do qual se ancoram e, ao mesmo tempo, mantêm relações descontínuas com outras unidades que aparecem nesses videogames.

Com base nessas observações em torno das cuts-cenes e das gamescapes, notamos que as cuts-cenes são, de modo geral, são apresentadas anteriormente às gamescapes dos videogames. Em nossas análises vimos que essa disposição cumpre papéis discursivos inerentes aos videogames, pondo em funcionamento certos domínios associados (ou domínio de objetos como postulou Courtine (2009, p. 110)) nos videogames. Esse funcionamento acontece no feixe de relações que as unidades do jogo que compõem os videogames quando determinadas formulações remetem a outras unidades formuladas nos videogames, que é o caso das cuts-cenes em relação às gamescapes, visto que, como vimos, as cuts-cenes cumprem o papel discursivo do domínio de antecipação frente às gamescapes e estas cumprem o funcionamento do domínio de atualidade frente às cuts-cenes. Assim, a variação conjuntural entre cuts-cenes e gamescapes, materializadas no interior dos três videogames elencados, colocam em rede de funcionamento os domínios associativos de antecipação e de atualidade na composição discursiva dos jogos eletrônicos.

A terceira das considerações proporcionadas pelo deslocamento do conceito de unidade discursiva foi de que as ocorrências sonoras funcionam também como uma operação discursiva nos jogos eletrônicos analisados. Além de justificar a razão de tomarmos os videogames enquanto materialidades audiovisuais, notamos que esses sons nos jogos não são apenas acontecimentos físicos, mas composição discursiva que qualifica a unidade dos videogames. Observando também a presença e a ausência de confronto entre os monstros-obstáculos e os personagens-avatares, vimos que as ocorrências sonoras são materializadas de acordo com o aparecimento ou não do confronto em jogo, sendo divididas em unidades silenciosas e unidades barulhentas. Isso é notado quando observamos a forma como as ocorrências sonoras do silêncio entram em descontinuidade em relação às unidades barulhentas dos jogos, estabelecendo posições e configurações contraditórias que marcam a presença e a ausência de relações bélicas nos videogames e, desse modo, configurando discursivamente os sons do jogo.

Com base nessas observações de que os videogames e seus aspectos materiais funcionam em termos de unidade discursiva, fomos levados a revelar que essas unidades, através de seu funcionamento discursivo, decalcam os traços morfológicos dos corpos que aparecem nos videogames. Entendendo o corpo sob a ótica das práticas discursivas e das modalidades enunciativas, notamos que muitos dos discursos proporcionados pelos aspectos materiais dos videogames estão na base da identificação e do funcionamento dos corpos que aparecem nos videogames analisados.

Foi sob esse ângulo de observação das unidades discursivas e dos traços morfológicos do corpo que vimos os corpos sobreviventes aparecerem e, em contra partida, funcionarem em relação aos obstáculos monstruosos que apareceram nos três jogos. A partir das imagens e sons que constituem os videogames, vimos que os corpos sobreviventes e sua relação com os monstros-obstáculos compreendem a função daqueles que estão em guerra. É a partir dessa função que qualifica os sujeitos que vimos a solidificação do funcionamento dos traços morfológicos dos corpos que aparecem nos videogames, subdividindo esses corpos de acordo com as posições que são tomadas pelos sujeitos e dadas a ver, de forma dependente, entre os corpos que aparecem e os recursos materiais a partir dos quais são visualizados e/ou ouvidos.

Desse modo, o primeiro corpo que vimos funcionar no interior dos três videogames analisados fora o do sujeito sobrevivente. Como já falamos aqui, notamos que a marca discursiva que qualifica o corpo do sujeito sobrevivente é o manter-se vivo. Essa configuração discursiva do corpo trará junto outros aspectos que caracterizam esse discurso de manter-se em vida. O defender-se, o eliminar o inimigo que representa perigo, os aspectos do corpo vivo

que diferencia o sujeito sobrevivente do sujeito monstruoso, o fato de ser um morto em potencial, são todos aspectos discursivos constatados por nós, que funcionam de modo que dão visibilidade ao manter-se vivo como pano de fundo que caracteriza as modalidades enunciativas e as leis de repartição dos corpos sobreviventes que aparecem nos videogames.

Em contrapartida aos traços morfológicos do corpo do sujeito sobrevivente, identificamos também as leis de repartição e as modalidades dos traços morfológicos que qualificam o corpo-obstáculo do sujeito monstruoso nesses videogames. Esse corpo-obstáculo tem como modalidade enunciativa justamente os aspectos que saem da ordem do manter-se vivo, posicionando, desse modo, como a ameaça à sobrevivência. É a partir dessa observação que tomamos o corpo obstáculo como lei de repartição do próprio corpo na medida em que sai da ordem do manter-se vivo. Assim sendo, constatamos o corpo do sujeito monstruoso sendo materializado pela figura do obstáculo, sendo evitado pelos corpos que querem se manter em vida, sendo aquele que infringe e se afasta das leis jurídicas da sobrevivência corporal, sendo classificado de acordo com os comportamentos animais que possui e com os habitats que frequenta, isto é, classificado como animal que representa perigo a vida.

Entre estes dois corpos, o do sujeito sobrevivente e do monstro-obstáculo, e na conjuntura entre ambos, notamos que o que inicialmente tomamos como unidade que materializa a violência só tem funcionamento quando está associado aos corpos que aparecem nos três videogames. Isto quer dizer que a disposição da cor vermelha seja a unidade discursiva que posiciona a violência nos videogames, esse procedimento discursivo só acontece quando essa unidade material aparece associada aos corpos que são feridos nas relações corporais entre os sujeitos sobreviventes e os sujeitos monstruosos, localizados no lugar institucional da guerra. Dessa associação, constatamos duas marcas morfológicas do corpo para os sujeitos envolvidos na enunciação: a) as marcas da violência que garante a vida do sujeito sobrevivente e b) as que ameaçam a sobrevivência do corpo sobrevivente,

Como estamos lidando com violências entre corpos nos três videogames, conseguimos identificar que os traços morfológicos dos corpos do sujeito sobrevivente e do sujeito monstruoso colocam em evidência uma guerra de corpos no interior do quadro de videogames analisado, visto que apresenta justamente nestes jogos a violência e a violação do direito de manter o corpo vivo. A guerra aí não funciona como no poder soberano que tinha o direito de fazer morrer e o deixar viver. Ela toma outra configuração em torno dos três videogames analisados aqui, tendo quatro aspectos determinantes: Primeiro, de que a guerra entre os corpos nos videogames analisados é marcada pelo fato de que o sujeito sobrevivente tem como modalidade corporal a sobrevivência do próprio corpo e, nessa medida, precisa

eliminar os corpos-obstáculos que representam a finitude dessa sobrevivência; Segundo, de que, por estarmos lidando com instâncias ligadas à vida, dão a ver uma biopolítica; Terceiro, essa guerra possibilita a percepção de uma relação de guerra entre raças; e Quarto, vemos funcionar uma espécie de bioterrorismo sobre a sobrevivência como pilar na delimitação das modalidades corporais dos sujeitos envolvidos.

É a partir desse jogo bélico de discursos, que posicionam os sujeitos sobreviventes e monstruosos e que são proporcionados pela materialidade dos videogames analisados, que visualizamos a função do sujeito jogador nos games, afastando-o, a nosso ver, da aparente evidência do jogador enquanto indivíduo de carne e osso. O jogador tem seus traços morfológico-corporais nos próprios videogames de modo que podemos ver nos jogos sua função sendo exercida a partir de discursos. Isso reconfigura o que inicialmente havíamos falado sobre as modalidades espaciais e corporais que estabelecem posicionamentos para o corpo jogador na novela **Neuromancer** escrita por William Gibson. Assim sendo, vimos que o sujeito jogador funciona a partir do personagem-avatar que é contraditoriamente marcado pelos obstáculos nos videogames. A personagem-avatar é que cumpre o jogo de auto-representação do sujeito jogador na medida que coloca em jogo as condutas que não são necessariamente do sujeito, mas que é, ao mesmo tempo, o próprio sujeito jogador de modo que o coloca em funcionamento no interior de um espaço contraditório utópico e tópico a ele mesmo.

De acordo com essas observações, podemos concluir que os recursos audiovisuais dos videogames condicionam o aparecimento dos traços morfológicos dos corpos na medida que esses recursos audiovisuais funcionam como unidades discursivas que determinam aos corpos recortes de funcionamento que os singularizam no tempo e no espaço em que aparecem. É a partir desse imbricamento entre unidades discursivas e corpos que notamos que o funcionamento dos discursos de sobrevivência, de ameaça, de violência e de guerra estabelecem posicionamentos ocupáveis para os sujeitos que enunciam esses discursos.

Essas conclusões não ficam apenas no plano das finalizações, constroem uma ponte para o futuro, isto é, capinam outros caminhos para que possam ser percorridos. Baseando-nos em todas essas observações ocorridas durante as análises que fizemos em torno dos três videogames da série **RE**, uma questão vem à tona: já que os corpos que aparecem nos videogames são discursivamente materializados a partir das unidades materiais que são dadas a ver e a ouvir pelos próprios videogames e, com isso, estabelecem posições ocupáveis para sujeitos, como poderíamos estabelecer uma arqueologia a partir da análise dos enunciados que aparecem nesses videogames? Embora, pensando com Foucault, tenhamos talvez uma



resposta pré-estabelecida para esta questão, ela fica em aberto para que reflitamos sobre a importância de debruçarmos sobre esse tipo de materialidade no estudo dos funcionamentos discursivos. Ela [a questão] funciona como um dessas pontes para o futuro, estradas capinadas ainda a serem percorridas. Com isso, podemos finalmente dizer que acreditamos nos videogames, de modo geral, como um lugar em que se pode contar histórias dos sujeitos que neles funcionam, uma vez que esses jogos eletrônicos são atravessados por práticas políticas que deixam escapar pistas dos sujeitos que neles e a partir deles funcionam, os quais, como vimos, sustentam lugares institucionais e sociais vividos por todos nós.

## REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, André Lima de. **Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame.** Dissertação pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Rio de Janeiro, 2007.
- AUDOIN-ROUZEAU, Stéphane. Massacres: o corpo e a guerra. In: CORBIN, A.; COURTINE, J. J.; VIGARELLO, G. (dir.). **História do corpo: as mutações do olhar: o século XX.** Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 365-416.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido.** Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BENINCA, Rogério Luis. **Análise do discurso da mídia especializada em games: a marca Super Mario Bros como ícone cultura.** Trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS: Rio Grande do Sul, 2012.
- BUTTURI JUNIOR, Atílio; VENZON FILHO, Pedro Paulo. O discurso identitário e o videogame. In: **Publ. UEPG Humanit. Sci.**, Ponta Grossa, v. 18, n. 2, p. 135-139, 2010.
- CHRISTOPHER, G. W.; CIESLAK, T. J.; PAVLIN, J. A. & EITZEN Jr., E. M. Biological warfare: a historical perspective. In: **Jama**, n. 278, p. 412-417, 1997.
- COURTINE, Jean-Jacques. **Decifrar o corpo: pensar com Foucault.** Trad. Francisco Morás. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Análise do discurso político: discurso comunista endereçado aos cristãos.** São Carlos: EDUFSCAR, 2009
- EICHEMBERG, Aleph. O vaso está no desenquadramento. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 85-94.
- FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger. Culture of technological embodiment: an introduction. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk.** London: Sage, 1995. p. 1-20.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber.** Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013a.
- \_\_\_\_\_. A imaginação do século XIX. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética: literatura e pintura, música e cinema.** Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013b. p. 384-389. (Ditos & Escritos III).
- \_\_\_\_\_. Pierre Boulez, a Tela Atravessada. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética: literatura e pintura, música e cinema.** Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013c. p. 390-393. (Ditos & Escritos III).

\_\_\_\_\_. Michel Foucault/Pierre Boulez – A música contemporânea e o público. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013d. p. 394-402. (Ditos & Escritos III).

\_\_\_\_\_. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Trad. Raquel Ramalheite. 41ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013e.

\_\_\_\_\_. **Corpo utópico, As heterotopias**. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 Edições, 2013f.

\_\_\_\_\_. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. 20ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010a.

\_\_\_\_\_. **Em defesa da sociedade**. Trad. Maria Ermantina Galvão. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010b.

\_\_\_\_\_. A pintura fotogênica. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. p. 346-355. (Ditos & Escritos III).

\_\_\_\_\_. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. Trad. Salma Tannus Muchail. 9ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. Aula de 22 de janeiro de 1975. In: **Os anormais**: curso no Collège de France (1974-1975). Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 69-100.

\_\_\_\_\_. **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de France (1975-1976). Trad. Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Trad. Fábio Fernandes. 4ª ed. São Paulo: Aleph, 2008.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: a dictionary of video game theory. Disponível em <<http://www.half-real.net/dictionary/>>. Acessado em 21 jan. 2015a.

\_\_\_\_\_. **The game, the player, the world**: looking for a heart of gameness. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acessado em 21 jan. 2015b.

LUTERMAN, Luana Alves. A inscrição dos corpos em uma outra dimensão: interatividade em videogames. In: **REVELLI**, Inhumas, v. 4, n. 1, p. 48-70, 2012.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MILANEZ, Nilton. Modos de enunciar a pele do corpo: quais os lugares de onde vêm A pele que habito de Almodóvar? In: TASSO, Ismara; CAMPOS, Jefferson (org.). **Imagem e(m) discurso**: a formação das modalidades enunciativas. Campinas, SP: Pontes, 2015. p. 97-119.

\_\_\_\_\_. O corpo da bicha preta: Lafayette e a política dodesamor na literatura de Charline Harris. In: **Caderno Seminal Digital**, ano 20, nº 21, v. 21, Jan-Jun, 2014, p. 255-283.

\_\_\_\_\_. A “Casa de Usher” de Roger Cor’man: o campo da memória e o cromático-discursivo do discurso filmico. In: **Revista Letras & Letras**, nº 02, v. 28, Jul-Dez, 2012, p. 579-590.

\_\_\_\_\_. **Discurso e imagem em movimento: o corpo horrorífico do vampiro no trailer.** São Carlos: Claraluz, 2011.

\_\_\_\_\_. Corpo cheiroso, corpo gostoso: unidades corporais do sujeito no discurso. In: **Acta Scientiarum: Language and Culture**, Maringá, v. 31, n. 2, p. 215-222, 2009.

MILANEZ, Nilton; GAMA-KHALIL, Marisa. Apresentação. In: MILANEZ, N.; GAMA KHALIL, M. (orgs). **Outros Corpos, outros espaços.** Vitória da Conquista: Labedisco, 2014.

PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.** Porto alegre: Sulina, 2010. p. 91-110.

RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games: vol. I: entendendo o universo dos jogos.** Trad. Opportunity Translations. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

## **VIDEOGAMES**

**RESIDENT EVIL.** Desenvolvido e lançado pela Capcom, CD-ROM para PC, 1996.

**RESIDENT EVIL II.** Desenvolvido e lançado pela Capcom, CD-ROM para PC, 1998.

**RESIDENT EVIL III: NEMESIS.** Desenvolvido e lançado pela Capcom, CD-ROM para PC, 1999.