

CORPO INSÓLITO/CORPO VIOLÊNTO: A GUERRA EM TRÊS GAMES DA SÉRIE RESIDENT EVIL

George Lima (UESB/CAPES/Labedisco)
(george_llima@hotmail.com)

Nilton Milanez (UESB/CNPq/Labedisco)
(nilton.milanez@gmail.com)

RESUMO: O nosso objetivo no presente trabalho é enfrentarmos unidades discursivas na superfície de inscrição dos três primeiros jogos da série de games *Resident Evil* (1996, 1998, 1999). Essa nossa análise em relação às unidades discursivas acontece precisamente na observação da produção de controle dos discursos em jogo, mostrando relações entre as mecânicas do jogo e os resultados provenientes dessas mecânicas. Essas unidades discursivas constituem formações ficcionais do insólito de modo que cruza sua materialidade com posições para o monstro zumbi. Considerando esses aspectos, analisaremos a medida pela qual a violência é fator determinante na constituição das relações de guerra nesses games. Dizer isso corresponde falar que as relações entre as condutas autogovernadas e as resistentes a esse governo lampejam violência ao entrarem em contato umas com as outras, e, desse modo, colocando em jogo um quadro de violência contemporânea. Para tal análise, seguiremos os seguintes procedimentos teórico-metodológicos: primeiro, descreveremos a funcionalidade discursiva de mecânicas do jogo e de seus resultados; em seguida, analisamos como essa funcionalidade discursiva atravessa os aspectos morfológicos dos corpos em guerra; e, por fim, investigamos a maneira pela qual a violência se apresenta como aspecto determinante nos procedimentos de governos tomados para si pelo avatar frente às condutas resistentes do corpo insólito do zumbi materializados nos videogames.

PALAVRAS-CHAVE: Violência; Governamentalidade; Relações de Guerra; Contemporaneidade; Videogames.

INTRODUÇÃO

No presente trabalho, enfrentamos unidades discursivas na superfície de inscrição dos três primeiros jogos da série de games *Resident Evil* (1996, 1998, 1999). Essa nossa análise em relação às unidades discursivas acontece precisamente na observação da produção de controle dos discursos em jogo, mostrando relações entre as mecânicas do jogo e os resultados provenientes dessas mecânicas. Essas unidades discursivas constituem formações ficcionais do insólito de modo que cruza sua materialidade com posições para o monstro zumbi.

Considerando esses aspectos, analisaremos a medida pela qual a violência é fator determinante na constituição das relações de guerra nesses games. Dizer isso corresponde falar que as relações entre as condutas autogovernadas e as resistentes a esse governo lampejam violência ao entrarem em contato umas com as outras.

Para tal análise, seguiremos os seguintes procedimentos teórico-metodológicos: primeiro, descreveremos a funcionalidade discursiva de mecânicas do jogo e de seus resultados; em seguida, analisamos como essa funcionalidade discursiva atravessa os aspectos morfológicos dos corpos em guerra; e, por fim, investigamos a maneira pela qual a violência se apresenta como aspecto determinante nos procedimentos de governos tomados para si pelo avatar frente às condutas resistentes do corpo insólito do zumbi materializados nos videogames.

1. ORDEM DISCURSIVA DO VIDEOGAME

O que é preciso considerar para colocarmos a discursividade do videogame em evidência? É suficiente dizer que as margens que limitam um videogame não podem ser rigorosamente determinadas, visto que, além de seu começo, de seu meio e de seu fim, ele está preso a uma rede complexa de remissões? Afinal, o que é necessário para pôr esse aspecto discursivo em relevo dentro de um quadro analítico?

Em termos metodológicos, Milanez (2011), ao se debruçar numa ordem discursiva para a unidade do trailer, elege quatro considerações para justificar o caráter discursivo do trailer, das quais achamos conveniente deslocarmos aqui três delas para atestarmos a discursividade do game, visto que no desenvolvimento de um videogame há produção de controle dos discursos na medida em que levamos em conta estas considerações: primeiro, que determinados elementos do game são selecionados e hierarquizados em detrimento de outros, o que nos mobiliza a procurar a razão da presença de tais elementos e não de outros; segundo, que esses mesmos elementos estão na ordem de uma sintaxe organizacional, pressupondo o uso de um encadeamento específico das unidades do jogo e não de outra enumeração; e terceiro, que, como unidade discursiva, o videogame produz uma continuidade lógica, mas que esta continuidade é gerada pela descontinuidade em relação a outras obras (audiovisuais, jogabilísticas, literárias, imagéticas, entre outras) que o prediz, o que prescreve também tanto sua especificidade material (visível) quanto seu caráter histórico (invisível).

Desse modo, considerando esses três aspectos que constituem uma ordem discursiva para o videogame, visualizamos a produção do controle dos discursos em jogos eletrônicos, mostrando relações entre as mecânicas do jogo e os resultados provenientes dessas mecânicas.

De acordo com Rabin (2011) e Jull (2015), as mecânicas do jogo (ou motor do jogo) são formadas por ações aplicadas pelo jogador aos elementos do jogo que compõem

o quadro (espaço do jogo), as quais são disponibilizadas pelo videogame. Coletar moedas, enfrentar um inimigo, por exemplo, podem ser posicionadas como ações aplicadas aos elementos do jogo.

Por outro lado e convergentes a essas mecânicas, os resultados são consequências possíveis e incertas que irão decorrer dessas mecânicas do jogo. O *game over* (fim do jogo), o acúmulo de pontos e o dano no sistema de *life*, por exemplo, podem ser posicionados como resultados possíveis (ou incertos) de uma mecânica do jogo. É claro que em cada videogame, ou em cada de várias instâncias de um mesmo videogame, tanto as ações aplicadas aos elementos dos jogos quanto seus resultados terão funcionalidades discursivas específicas na coexistência com outras unidades a depender dos procedimentos estratégicos utilizados na constituição desses jogos.

Tomando a hierarquia, a sintaxe e a descontinuidade entre as mecânicas e os resultados dos videogames, o que temos basicamente nos três primeiros videogames da série *Resident Evil* são a necessidade de preservação do *life* frente à ameaça causado pelos zumbis nos games enquanto mecânica, e a permanência em jogo, o dano no *life* ou o *game over* enquanto resultados desses games. O avatar, em meio a esses jogos, tem o objetivo de procurar informações e manter o *life* cheio, visto que está exposto a obstáculos que comprometem a integridade do *life*.

Esses elementos que caracterizam as ações aplicadas pelo jogador não constituem apenas aspectos dos jogos, mas também unidades discursivas que são atravessadas por um discurso de manter-se vivo. Vejamos três figuras (cada uma correspondente a uma unidade discursiva de cada um dos games elencados) a baixo.



Figura 1 – (RESIDENT EVIL, 1996)



Figura 2 – (RESIDENT EVIL II,

1998)



Figura 3 – (RESIDENT EVIL III: NEMESIS, 1999)

Na figura 1, visualizamos um resultado da mecânica de jogo do *Resident Evil* (1996) coerente à ação aplicada ao jogo. Nesta figura, vemos um dano no *life* ocasionado pela e encadeado perpendicular à mecânica de não ter desviado ou matado o zumbi, posicionado aí como obstáculo no jogo, e, nessa medida, atravessado pelo discurso de ameaça. Essa unidade discursiva tem suas margens contornadas por outras unidades que são dadas a ver no curso desse e dos outros videogames elencados, isto é, o mesmo modo de enunciar da figura 1 é repetido tanto na figura 2, na qual, para não levar algum tipo de dano, o avatar policial atira nos zumbis a fim de eliminá-los, quanto na figura 3, em que o avatar Jill desvia do zumbi para não ser atacada. Desse modo, o que temos enquanto funcionalidade discursiva entre essas mecânicas e resultados é o posicionamento de matar para não morrer impulsionado por uma política de sobrevivência, visto que, como descreve Gomes (2009, p. 73), diante de uma situação de vida e morte, o avatar tende a buscar a saída que tenha como resultado a preservação da vida. Essa relação discursiva de sobrevivência frente à ameaça materializa a necessidade de ataque e defesa por parte dos sujeitos envolvidos na constituição dessas unidades. Isso é que caracteriza as relações de guerra nesses videogames.

2. CORPOS BÉLICOS

Descrita a funcionalidade dos games, cumpre agora a análise de como esse aspecto discursivo atravessa os traços morfológicos dos corpos em guerra já que, segundo AudoinRouzeau (2008, p. 365) “toda experiência de guerra é, antes de tudo, experiência do corpo”. Para isso, observamos o corpo do avatar e o corpo do zumbi enquanto corpos reciprocamente constituintes dentro de uma relação de guerra. Esse corpo, seguindo os passos de Milanez (2008, p. 215), é tomado por nós na sua condição de existência, colando em evidência o questionamento foucaultiano “quem fala?” (FOUCAULT, 2013) no momento em que o visualizamos. De modo mais específico, esse corpo não se trata de

um corpo individualizado, todavia, de acordo com Foucault (1999), tomamo-lo enquanto corpo afetado por processos sócio-históricos.

Nessa perspectiva, no momento em que o jogador aciona as mecânicas de jogo dos games e, desse modo, possibilita os resultados provenientes dessas mecânicas, podemos evidenciar aspectos que diferenciam e, do mesmo modo, constituem o corpo do sobrevivente e o corpo que entra em confronto com essa norma.

De um lado, o corpo sobrevivente do avatar é marcado pela necessidade de manter-se em vida, visto que encontra-se sujeito ao perigo de ter a integridade do *life* danificada. Isso é caracterizado pela configuração que o corpo desses avatares toma de acordo com as experiências corporais induzidas pela atividade bélica do jogo. Ou seja, é possível visualizar a materialidade de um conjunto de fatos discursivos que põe esse corpo sobrevivente sempre em posição de defesa e de ataque, correndo em fuga ou parado ereto, com pernas flexionadas, e braços também flexionados, levantando sempre algum tipo de armamento muito similar às tropas militares, preparados para a qualquer momento ter que proteger suas vidas em meio a corpos monstruosos que funcionam como uma espécie de ameaça ao corpo biossocial do avatar (ver nas figuras 2 e 3). Essa militarização do corpo só acontece na medida em que temos frente ao corpo sobrevivente o corpo insólito do zumbi que coloca em risco a permanência do corpo em vida.

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 e afecções parcialmente catalépticas). Pensando com Foucault, esses aspectos morfológicos do corpo do zumbi o posicionam muito semelhante ao monstro humano observado, descrito e analisado por Foucault, visto que:

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).

3. UMA FACA DE DOIS GUMES

Ao descrever as margens que condicionaram a constituição do corpo enquanto objeto de investigação para a Análise do Discurso, Courtine (2013) diz que Foucault soube deslocar a concepção puramente disciplinar do poder soberano. Segundo essa menção, o poder soberano de matar e deixar viver é agora desviado para um investimento sobre a vida. Esse investimento sobre a vida não acontece como no poder clássico da soberania que tinha a figura monarca do soberano como detentor do poder sobre a morte, todavia como princípio de racionalidade disponibilizada pelo Estado Moderno, o que dá aos sujeitos constituintes do grupo social o princípio do cuidado de si como fator determinante de suas condutas.

Nessa perspectiva foucaultiana, temos uma faca de dois gumes quando consideramos relações corporais de guerra nos videogames, uma vez que temos os sujeitos que participam de um grupo social e os sujeitos que se colocam fora do Estado. Essa evidência pressupõe práticas de violência de ambas as partes, uma vez que consideramos tanto as condutas quanto a morfologia corporal dos sujeitos envolvidos. Nos games, essa violência se constituirá em vários níveis.

No caso dos corpos insólitos 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 condutas de preservação de vida tomadas pelo avatar nos games, uma vez que o zumbi é indefinidamente comprometedor à integridade da vida. Desse modo, assim como Foucault (2001) descreve sobre o monstro humano, a resistência posicionada pelo corpo do zumbi será a própria supressão, a violência que coloca em cheque e fundamenta a integridade do princípio de racionalidade tomados para si pelo sujeito avatar nos jogos.

Em um nível mais político, a violência se constituirá como elemento determinante das condutas quando o zumbi causará dano ao *life* do avatar em jogo, levando a integridade do corpo sobrevivente à limitação de permanência em jogo ou à morte (*game over*). Frente a isto, temos a necessidade por parte do avatar em controlar a eliminação desses corpos insólitos que podem comprometer e comprometem de fato a integridade de sua vida, tendo assim que extinguir ou evitar contato físico-corporal com eles, visto que deixar-se ser tocado pelos corpos que se posicionam fora daquilo que é seu princípio de racionalidade é anular sua sobrevivência.

Pensando com Foucault, essa necessidade de supressão por parte do avatar caracteriza e separa os que constituem o “Estado” daqueles que o aterrorizam. Isso parece

acontecer semelhante ao que Bauman (2008, p. 163) descreveu sobre as relações de guerra em níveis internacionais, uma vez que, segundo ele, é a relação entre os perigos gritantes que atacam e os sistemas de categorização e distinção de um Estado-Nação que constitui [e aprende sobre] sua própria inépcia de atrocidades terroristas, de instituições de lei e de ordens dirigidas pelo Estado.

Considerações finais

As contribuições de Michel Foucault através de suas premissas sobre o discurso e sobre os procedimentos de governo são inexauríveis para o pensamento contemporâneo. Através delas é possível tirarmos a aparente evidência de uma unidade material e decifrarmos as margens que a posicionam no momento de enunciação. Posto isso, podemos levantar alguns pontos de observação. Pensando com Foucault, nosso objetivo aqui é analisar a medida pela qual a violência aparecesse como fator determinante na constituição das relações de guerra nos três primeiros games da série *Resident Evil*.

Notamos que já no nível discursivo podemos observar posicionamentos possibilitados pelas mecânicas do jogo e pelos resultados provenientes dessas mecânicas que colocam a violência como elemento que aponta relacionamentos e diferenciações entre o avatar e o zumbi no jogo. Dessa maneira, podemos visualizar o atravessamento dessas unidades discursivas na morfologia corporal tanto do avatar quanto do zumbi, o qual constitui relações de guerra na medida em que o avatar apresenta-se como sujeito que disponibiliza para seu corpo procedimentos específicos de governo no objetivo de manter-se vivo enquanto o zumbi apresenta como resistência a essa economia governamental ao comprometer a durabilidade do corpo sobrevivente e, desse modo, causando dano ao *life*.

A violência apresenta-se dentro da relação de guerra nesses games como uma via de mão dupla, uma vez que tanto o zumbi [no nível jurídico e no nível político] apresenta-se como violação e violência à vida do corpo sobrevivente quanto o avatar tem a necessidade de eliminação do corpo insólito do zumbi como forma de cálculo para a permanência em vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- 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, Zigmund. O medo líquido. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro:

Zahar, 2008.

COURTINE, Jean-Jacques. Decifrar o corpo: pensar com Foucault. Trad. Francisco Morás. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

FOUCAULT, Michel. A arqueologia do saber. Trad. Luz Felipe Baeta Neves. 8ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

_____. 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.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 67-84.

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

MILANEZ, Nilton. Discurso e imagem em movimento: o corpo horrorífico do vampiro no trailer. São Carlos: Claraluz, 2011.

RABIN, Steven. Introdução ao desenvolvimento de games – volume 1. Trad. Opportunity Translations. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

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.