



ISSN: 2175-5493

XI COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

14 a 16 de outubro de 2015

AMEAÇA DO CORPO EM JOGO: TRÊS EXEMPLOS DO FUNCIONAMENTO DO MOTOR DO JOGO NO VIDEOGAME RESIDENT EVIL

George Lima*
(UESB)

Nilton Milanez**
(UESB)

RESUMO

No presente trabalho, pretendemos enfrentar o funcionamento discursivo do videogame numa perspectiva foucaultiana. Nossa observação em relação à materialidade de três primeiros videogames da série de games *Resident Evil* acontece justamente na produção de controle dos discursos em jogo, mostrando relações entre as mecânicas do jogo que os constituem. Desse modo, propomos investigar a maneira pela qual a ameaça aparece como instância constituinte de uma política de vida dentro do motor do jogo desses três games elencados. Para isto, propomos três passos para compreendermos essa funcionalidade: primeiro, descrevemos o funcionamento discursivo das mecânicas do jogo dos três videogames; em seguida, analisamos a maneira pela qual o corpo do sujeito-avatar é atravessado por essas unidades discursivas; e, por fim, investigamos as táticas de sobrevivência que são determinantes na conduta desse sujeito, a fim de compreender as relações discursivas que constituem a (in)visibilidade da ameaça em jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Discurso de Ameaça; Biopolítica; Videogames.

INTRODUÇÃO

No presente trabalho, propomos a investigação de unidades discursivas que foram dadas a ver na superfície de inscrição de três videogames da série *Resident*

* Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. Integrante do Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo – Labedisco/UESB. Bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. E-mail: george_llima@hotmail.com.

** Professor Titular do Departamento de Estudos Linguísticos e do Programa de pós-graduação em Linguística e Memória: Linguagem e Sociedade, da Universidade Estadual do Sudeste da Bahia. Líder e coordenador do Labedisco – Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo, na UESB. E-mail: nilton.milanez@gmail.com.



ISSN: 2175-5493

XI COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

14 a 16 de outubro de 2015

Evil (1996, 1998 e 1999) sob um viés foucaultiano. Se considerarmos o motor do jogo percorrido pelos avatares desses videogames, podemos verificar técnicas específicas de governo tomadas pelo sujeito-avatar na medida em que este se depara ou tem que evitar o corpo do zumbi em jogo, funcionando assim como uma espécie de homeostasia do próprio corpo vital desses avatares e, desse modo, dando visibilidade à prescrição de uma política de sobrevivência do corpo nesses games. Por outro lado, ao levar em conta justamente a evidência das unidades discursivas desses games, podemos pressupor (talvez supor) que apenas se constitui uma política de sobrevivência na medida em que nessa política há um discurso de ameaça.

Considerando essas observações, propomos investigar a maneira pela qual a ameaça aparece como instância constituinte de uma política de vida no motor do jogo desses três games elencados, isto é, buscar o modo pelo qual a política de vida é constituída por táticas específicas de governo que colocam em evidência um discurso de ameaça.

Para realizarmos tal pesquisa, percorremos três passos: primeiro, descrevemos o funcionamento discursivo das mecânicas do jogo constituintes dos três videogames da série *Resident Evil*; em seguida, analisamos a maneira pela qual o corpo do sujeito-avatar é atravessado por essas unidades discursivas; e, por fim, investigamos as táticas de sobrevivência que são determinantes na conduta desse sujeito, a fim de compreender as relações discursivas que constituem a (in)visibilidade da ameaça em jogo.

(IN)VISIBILIDADES DA MECÂNICA DO JOGO NO VIDEOGAME

Quando nos referimos a videogames, queremos não só colocar em evidência a menção aos jogos feitos para serem processados e utilizados em suportes computacionais e eletrônicos (consoles, computadores e arcades), mas também como um tipo específico de materialidade que em seu processo de



desenvolvimento disponibiliza procedimentos estratégicos específicos na formulação de discursos. Dizer isso é seguir os passos de Michel Foucault (2013a) ao afirmar que a evidência dos limites de uma obra não pode ser rigorosamente determinada, *i.e.*, além do *press start*, do *gameover* e do 'derrotar o ultimo boss em jogo', o videogame está preso a um feixe de relações com outras unidades.

Nossa observação em relação à materialidade dos três games escolhidos aqui acontece justamente na produção de controle dos discursos em jogo, mostrando relações entre as mecânicas do jogo que os constituem.

A mecânica do jogo (ou motor do jogo), segundo Rabin (2011) e Jull (2015b), é formada por ações aplicadas aos elementos do jogo no quadro, isto é, no espaço do jogo, a partir do jogador, as quais são disponibilizadas pelo próprio game. Pular determinada barreira, evitar colidir com algum tipo de obstáculo e coletar itens a partir de um avatar em jogo, por exemplo, podem ser posicionadas como ações aplicadas aos elementos do jogo. Por outro lado, é claro que em cada videogame, ou em cada de várias instâncias de um mesmo videogame, as ações aplicadas aos elementos dos jogos terão funcionalidades discursivas singulares na coexistência com outras unidades.

Tomando motores do jogo nos primeiros games da série *Resident Evil* (doravante RE) como lugar de observação para análise do funcionamento discursivo do videogame, podemos dizer que nesses games o que temos basicamente é a exploração de casas e ruas abandonadas pela população local da cidade no jogo, onde vários monstros circulam. O avatar, personagem que corporifica as ações admitidas pelo jogador na mecânica do jogo, em meio a esses quadros, tem o objetivo de procurar informações e manter o *life* cheio, visto que está exposto a monstros que comprometem a integridade do *life*.

Essa exploração dos quadros e esse objetivo tomado pelo avatar em jogo não se constituem apenas enquanto aspectos de jogo, mas também enquanto unidades discursivas, as quais prescrevem o posicionamento de um sujeito atravessado por um discurso de manter-se vivo. Observemos três figuras abaixo

(cada uma correspondente a uma versão dos games analisados) para verificarmos essa funcionalidade.

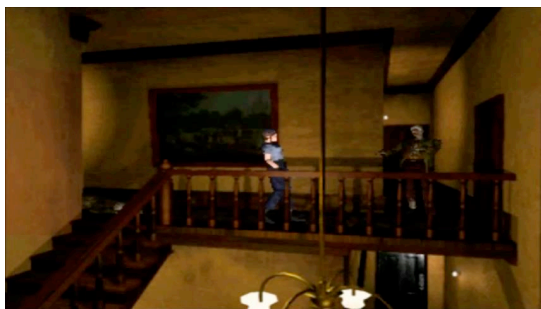


Figura 1 – (RE, 1996)

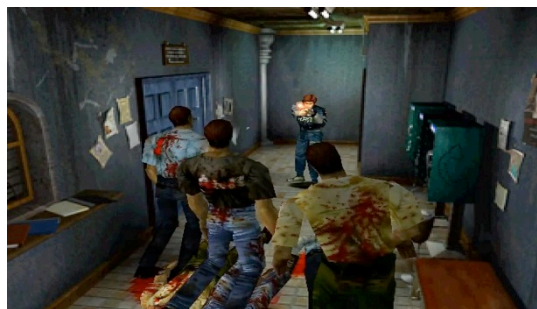


Figura 2 – (RE II, 1998)



Figura 3 – (RE III: NEMESIS, 1999)

Na figura 1, correspondente ao primeiro videogame, observamos que a avatar policial Jill se afasta do zumbi (colocado como obstáculo no jogo) que a persegue no momento que nota a presença dela em um dos estreitos corredores da casa para que o *life* não seja reduzido. Nessa mecânica do jogo, notamos tanto o avatar policial 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 repetição desses modos de enunciação tanto na figura 2, em que vemos o avatar policial Chris se defendendo e sendo coagido por uma população de zumbis, quanto na figura 3, na qual vemos a avatar policial Jill eliminando os zumbis que podem comprometer a integridade de seu *life* em jogo. Vemos aí a constituição do lugar de perigo à vida



materializado como obstáculo em jogo (o zumbi) e o discurso de manter-se vivo, ocupado pelos avatares policiais em jogo.

CORPO EM GUERRA: A AMEAÇA DE DETERIORAÇÃO

Descrito assim o funcionamento discursivo do motor do jogo, cumpre agora analisar a maneira pela qual o corpo do sujeito-avatar policial e o corpo do zumbi é atravessado por essas unidades discursivas.

No que toca esse corpo, seguindo os passos de Milanez, tomamo-lo considerando suas condições de existência, “reafirmando o questionamento foucaultiano ‘quem fala?’ [...] no momento de olharmos para nossos invólucros corporais” (MILANEZ, 2008, p. 215). Posto isso, convém salientarmos aqui que esse corpo considerado por nós não se trata de um corpo múltiplo e individualizado, todavia, como em Foucault (1999), o corpo em sociedade, afetado por processos sócio-históricos.

Desse modo, tomando o corpo nessa perspectiva, ao dar *press start* nos três games, podemos notar que há unidades discursivas que diferenciam os corpos dos avatares dos corpos dos zumbis nesses jogos. Isso só é possível na medida em que levamos em conta as configurações corporais tanto do sujeito-avatar policial quanto do zumbi, as quais são determinadas pela materialidade dos videogames e vão constituir a relação biossocial entre esses sujeitos aí envolvidos.

De um lado, podemos observar a materialidade de um conjunto de fatos discursivos que põe os corpos dos avatares sempre em posição de defesa ou de ataque, verticalizados, com as pernas ligeiramente flexionadas, e braços também flexionados, levantados e segurando uma arma, preparados para a qualquer momento ter que proteger suas vidas em meio a outros corpos monstruosos que funciona como uma espécie de ameaça ao corpo biossocial do sujeito-avatar (ver nas figuras 1, 2 e 3), constituindo assim uma morfologia do corpo militarizado. Como podemos notar, essa militarização do corpo para a defesa e para o ataque em



ISSN: 2175-5493

XI COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

14 a 16 de outubro de 2015

jogo só acontecerá na medida em que há alguma instância que funcione enquanto ameaça para vida nos games.

A respeito dessa instância, em contra partida ao corpo do sujeito-avatar, podemos verificar o corpo do zumbi. Este corpo é contraditoriamente marcante e marcado pelo corpo do sujeito-avatar na medida em que, como em Foucault (2001, p. 70) sobre o monstro humano, o corpo do zumbi se coloca fora das leis jurídico-biológicas que o sujeito-avatar toma para si ao colocar em cheque justamente a duração de sua vida, e por constituir seu corpo de fenótipos corporais (movimentação do corpo irregular, gradual putrefação física e afecções parcialmente catalépticas) que o posicionam enquanto deterioração da vida.

Visto que “toda experiência de guerra é, antes de tudo, experiência do corpo” (AUDOIN-ROUZEAU, 2008, p. 365), essa coexistência entre esses dois corpos irá constituir uma relação de guerra, uma vez que, ao levar em conta os aspectos jurídico-biológicos tomados para si pelo sujeito-avatar, esses corpos são contraditoriamente constituintes um do outro na medida em que um compromete a vida e o outro procura manter-se vivo. Mais propriamente uma relação de guerra entre espécies, já que as visibilidades dos motores do jogo entre os games analisados mostram não simplesmente a eliminação do corpo do inimigo político, mas o corpo da espécie adversária pelo que o avatar é em jogo (corpo que deve sobreviver).

O LAMPEJO ENTRE A TÉCNICA E A RESISTÊNCIA

Ao descrever as condições de possibilidade que tornaram possível a constituição do corpo enquanto objeto de análise para o campo epistemológico do discurso, Courtine (2013) diz que Foucault soube desviar de uma concepção puramente disciplinar do poder, a qual era comum ao período clássico. Essa menção acontece justamente para retomar o deslocamento feito por Foucault do poder soberano para o investimento sobre a vida. No entanto, este investimento



sobre a vida não acontece como no poder soberano que tinha a figura monarca do soberano como detentor do poder sobre a morte (de matar ou deixar viver), todavia como princípio de racionalidade disponibilizado pelo Estado Moderno, fazendo com que os sujeitos constituintes do grupo social tenham em mente uma prática de *self*.

É levando em conta essa prática de *self* que percebemos o investimento sobre a vida a partir do sujeito-avatar nos games. O sujeito-avatar toma para si procedimentos específicos e calculados de governo para que sua vida permaneça íntegra no jogo. Isso se torna evidente quando consideramos a necessidade por parte do avatar em ter que desviar dos zumbis, matá-los ou driblá-los em meio ao jogo, visto que esse obstáculo se coloca como resistência aos procedimentos de governo tomados para si pelo sujeito-avatar, já que, como vimos, o zumbi se coloca fora das leis jurídico-biológicas que regem o corpo biossocial do avatar em jogo.

Quando levamos em conta o estar do zumbi enquanto resistência nessa coexistência de corpos, percebemos a inscrição do discurso de ameaça na constituição das técnicas de si tomadas pelo sujeito-avatar durante a manutenção da sobrevivência de seu corpo. O discurso de ameaça aí aparece como visibilidade de uma face externa aos procedimentos de governo tomados para si pelo sujeito-avatar, o qual constitui seu corpo por um discurso de manter-se vivo e, nessa medida, desdobra esse mesmo corpo no espaço da resistência, constituindo-o contraditoriamente por um discurso de ameaça.

CONCLUSÕES

O jogo ainda não acabou. Longe de querermos materializar aqui algum tipo de discurso finalizador, podemos colocar em evidência alguns pontos observados por nós durante a análise das unidades discursivas que compõem os três games da série RE.



Nosso objetivo aqui foi entender de que maneira a ameaça aparece como instância constituinte de uma política de vida no motor do jogo desses três games. Desse modo, notamos que já no nível discursivo das unidades analisadas podemos entender a funcionalidade do discurso de ameaça dentro do quadro de relações entre os sujeitos que atravessam os motores dos três videogames. Assim sendo, as mecânicas do jogo criam um sistema de relação e de diferenciação entre o corpo do sujeito-avatar e do zumbi, constituindo uma guerra entre espécies.

Frente a essa evidência, observamos também a inscrição de uma resistência em relação às técnicas de sobrevivência tomadas para si pelo sujeito-avatar. Essa resistência é que irá prescrever um discurso de ameaça na constituição dessa política de sobrevivência tomada pelo sujeito-avatar nesses três games.

REFERÊNCIAS

- 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.
- 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, 2013a.
- _____. **Corpo utópico; As heterotopias**. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 Edições, 2013b.
- _____. 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.
- _____. **História da Sexualidade I: a vontade de saber**. Trad. Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.
- JUUL, Jesper. **Introduction to game time/time to play: an examination of game temporality**. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acessado em 21 jan. 2015a.



ISSN: 2175-5493

XI COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

14 a 16 de outubro de 2015

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

_____. **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.

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.