

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS, EDUCAÇÃO E LINGUAGENS DE BACABAL**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**  
**MESTRADO ACADÊMICO**

**ANTONIA KARINE DO NASCIMENTO ROSENDO CAVALCANTE**

**A Literatura Kafkiana como suporte narrativo em *Resident Evil: Revelations 2***

**Bacabal – MA**

**2023**

**ANTONIA KARINE DO NASCIMENTO ROSENDO CAVALCANTE**

**A Literatura Kafkiana como suporte narrativo em *Resident Evil: Revelations 2***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras, da faculdade de Letras, da Universidade Federal do Maranhão como requisito para obtenção do título de mestre.

Área de concentração: Linguagem, Cultura e Discurso.

**Linha de pesquisa:** literatura, cultura e fronteiras do saber

**Orientador:** Prof. Dr. Dilson César Devides.

**Bacabal –MA**

**2023**

**ANTONIA KARINE DO NASCIMENTO ROSENDO  
CAVALCANTE**

**A Literatura Kafkiana como suporte narrativo em  
*Resident Evil: Revelations 2***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras, da faculdade de Letras, da Universidade Federal do Maranhão como requisito para obtenção do título de mestre.

Área de concentração: Linguagem, Cultura e Discurso.

**Linha de pesquisa:** literatura, cultura e fronteiras do saber

**Orientador:** Prof. Dr. Dilson César Devides.

**Dissertação de Mestrado defendida e aprovada em:  
28/02/2024**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Dilson César Devides (UFMT/UFMA)**

**Orientador**

---

**Prof. Dra. Naiara Sales Araujo Santos (UFMA/PGLB)**

**Membro Interno**

---

**Prof. Dra. Michelle Mittelstedt Devides - IFMT**

**Membro Externo**

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

DO NASCIMENTO ROSENDO CAVALCANTE, ANTONIA KARIN

A Literatura Kafkiana como suporte narrativo em  
Resident Evil: Revelations 2 / ANTONIA KARINE DO  
NASCIMENTO ROSENDO CAVALCANTE. - 2024.

78 f.

Orientador(a): DILSON CÉSAR DEVIDES.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em  
Letras - Bacabal, Universidade Federal do Maranhão,  
BACABAL, 2024.

1. Franz Kafka. 2. Games. 3. Literatura. 4.  
Resident Evil: Revelations 2. I. DEVIDES, DILSON CÉSAR.  
II. Título.

Uma gaiola saiu à procura de um pássaro.

(Franz Kafka)

*Ao meu marido e à minha filha.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo discernimento e inteligência para passar por todas as etapas do programa.

Ao meu marido, Raifran da Cruz Cavalcante, por todo suporte emocional, tão importante para que eu não desistisse em todas as etapas que pensei em desistir.

À minha filha, Luíza Valentina do Nascimento Figueirêdo, espero ser seu exemplo, se não como mãe, mas como nós as mulheres precisamos nos posicionar na sociedade.

Aos meus pais, Luíza Rizeuda Camelo do Nascimento Vieira, João Rosendo Neto e Antonio Flaubert Lima Vieira cada um dos senhores é responsável por eu ter chegado este momento, obrigada.

Aos professores responsáveis pela jornada, em especial à Prof.<sup>a</sup> Dra. Lucélia de Sousa Almeida que foi uma inspiração para mim desde a graduação e à Prof.<sup>a</sup> Dra. Naiara Sales Araújo, por me auxiliar no início da jornada, quando ainda era aluna especial do PPGLB.

Ao meu orientador, Prof.<sup>o</sup> Dr. Dilson César Devides, pela leveza, paciência, compreensão, por dedicar seu tempo em orientar esta pesquisa, por colaborar com a proposta de trazer os *games studies* para o interior do Maranhão, algo relativamente novo.

À Prof. Dra. Michelle Mittelstedt Devides, do IFMT, por sua orientação valiosa e contribuições como membro externo, enriquecendo significativamente este trabalho.

A todos no PPGLB, por fazer este programa acontecer, sem isto cursar uma pós graduação *stricto sensu*.

Ao meu primo, Ciro Salomão Ferreira da Silva, por ter sido mais que um primo, um irmão. Pela bondade em dividir seu *Playstation* comigo. Sem você eu provavelmente não teria jogado *Resident Evil* e este trabalho nunca poderia ter sido escrito, muito obrigada por cada *gameplay*.

Às minhas amigas, Jacqueline, Hildânia, Polyana, Tatiane, Carliane, que me ouviram nos bons e maus momentos e à minha orientanda Lissandra pelo companheirismo e horas de *gameplay*.

A todo o grupo *Resident Evil* Brasil, que torceu por mim em todas as etapas do processo, levar os *games* para a comunidade acadêmica é uma vitória de todos nós.

Enfim, a todos que estiveram comigo nesta jornada.

**RESUMO:** A pesquisa explora a relação entre literatura e videogames, com foco na obra de Franz Kafka e sua adaptação em *Resident Evil: Revelations 2*, jogo da *Capcom* de 2015. O estudo analisa como os elementos literários kafkianos enriquecem a narrativa do jogo, oferecendo uma experiência mais profunda e imersiva para os jogadores. A pesquisa abrange a inserção de citações, referências a personagens e locais de Kafka no jogo, além de desenhos feitos pelo escritor. A metodologia adotada inclui uma análise detalhada do jogo e a relação de seus elementos com a obra de Kafka, assim o foco é na análise da interação entre literatura e videogames: como as obras de Franz Kafka influenciam a narrativa de *Resident Evil: Revelations 2*. Inicialmente, investigou-se o elemento absurdo característico de Kafka e sua relação com o gênero *survival horror* nos games. A metodologia usada possibilitou o aprofundamento em três aspectos específicos: 1) citações de obras kafkianas durante a *gameplay*; 2) Referências à obra de Franz Kafka através de itens colecionáveis nos cenários do *game*; 3) obras de Kafka funcionando como elemento do próprio jogo através da personagem Alex Wesker. Essa abordagem multidimensional buscou entender como a literatura pode enriquecer e se adaptar ao contexto dos videogames a partir de estudos de Baumann (2008); Carone (2011); Vieria (2017); Martins (2021), dentre outros. A pesquisa demonstra que Kafka, com seu estilo absurdo e surreal, adapta-se ao universo dos games, no gênero *survival horror*. A presença de Kafka no jogo não é apenas uma homenagem literária, mas uma estratégia que agrega camadas de significado à experiência do jogador. O estudo conclui que a literatura de Kafka foi eficazmente adaptada para enriquecer a narrativa de *Resident Evil: Revelations 2*, pois a adaptação não apenas oferece uma nova perspectiva para a obra de Kafka, mas também ilustra o potencial da literatura em influenciar e enriquecer os videogames. A pesquisa contribui significativamente para os estudos de games e estimula futuras pesquisas na área.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games, Franz Kafka, Literatura, Resident Evil: Revelations 2.



**ABSTRACT:** The research explores the relationship between literature and video games, focusing on Franz Kafka's work and its adaptation in Resident Evil: Revelations 2, a 2015 game by Capcom. The study examines how Kafka's literary elements enrich the game's narrative, offering a deeper and more immersive experience for players. The research encompasses the inclusion of quotes, references to Kafka's characters and locations in the game, as well as drawings made by the writer. The adopted methodology includes a detailed analysis of the game and its elements in relation to Kafka's work, focusing on the interaction between literature and video games: how Kafka's works influence the narrative of Resident Evil: Revelations 2. Initially, the absurd element characteristic of Kafka and its relation to the survivor horror genre in games were investigated. The methodology allowed for a deep dive into three specific aspects: 1) quotes from Kafka's works during gameplay; 2) References to Franz Kafka's work through collectible items in the game's scenarios; 3) Kafka's works functioning as an element of the game itself through the character Alex Wesker. This multidimensional approach aimed to understand how literature can enrich and adapt to the context of video games, drawing from studies by Baumann (2008), Carone (2011), Vieira (2017), Martins (2021), among others. The research demonstrates that Kafka, with his absurd and surreal style, adapts well to the universe of games, particularly in the survival horror genre. Kafka's presence in the game is not just a literary homage but a strategy that adds layers of meaning to the player's experience. The study concludes that Kafka's literature was effectively adapted to enrich the narrative of Resident Evil: Revelations 2, as the adaptation not only offers a new perspective on Kafka's work but also illustrates the potential of literature to influence and enrich video games. The research significantly contributes to game studies and stimulates future research in the field.

**KEYWORDS:** Games, Franz Kafka, Literature, Resident Evil: Revelations 2.

## REFERÊNCIA DAS IMAGENS

<b>Figura 01-</b> Game Find me.....	19
<b>Figura 02-</b> Game We Happened.....	20
<b>Figura 03-</b> Alone in the dark, 1992.....	21
<b>Figura 04 -</b> Game em 1ª pessoa.....	29
<b>Figura 05-</b> Game em 3ª pessoa.....	29
<b>Figura 06–</b> DLC <i>Little miss</i> .....	34
<b>Figura 07-</b> cartão postal.....	35
<b>Figura 08–</b> Cartão postal.....	36
<b>Figura 09 –</b> cartão postal.....	36
<b>Figura 10 –</b> cartão postal.....	37
<b>Figura 11:</b> <i>Cutscene de abertura de Resident Evil Remake</i> .....	42
<b>Figura 12:</b> <i>Cutscene de abertura de Resident Evil Remake</i> .....	43
<b>Figura 13:</b> <i>The Franz Kafka Videogame</i> .....	50
<b>Figura 14:</b> <i>Metamorfosis</i> .....	50
<b>Figura 15-</b> tela de carregamento do <i>game</i> .....	55
<b>Figura 16-</b> tela de carregamento do <i>game</i> .....	55
<b>Figura 17 –</b> trecho de <i>O Processo de Kafka</i> .....	56
<b>Figura 18-</b> desenhos de Kafka.....	57
<b>Figura 19-</b> desenhos de Kafka no <i>game</i> .....	57
<b>Figura 20:</b> <i>O espadachim</i> .....	58
<b>Figura 21:</b> <i>O homem entre grades</i> .....	59
<b>Figura 22:</b> <i>O homem com o bastão</i> .....	59
<b>Figura 23-</b> arquivo do <i>game</i> reflexões sobre Kafka .....	62
<b>Figura 24-</b> arquivo do <i>game</i> reflexões sobre Kafka .....	62
<b>Figura 25-</b> Alex Wesker .....	63

## TABELAS

<b>Tabela 1:</b> Gêneros/ Tema sob a perspectiva de diversos teóricos.....	16
<b>Tabela 2:</b> Estrutura em três atos: cinematografia e games na perspectiva de Novak.....	26

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1 REGRAS, REPLAY E INTERATIVIDADE EM GAMES .....</b>	<b>14</b>
1. 2 Gêneros dos <i>games</i> .....	15
1.2. 1 Survival Horror .....	17
<b>2 NARRATIVAS E ESTRUTURAS DOS GAMES EM RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2.....</b>	<b>25</b>
2.1 Estrutura comparativa, não linearidade e interatividade em narrativas dos games.....	26
2. 2 Imersão.....	29
2. 3 Adaptação e <i>games</i> .....	32
2.4 DLC Little miss: exemplificando a narrativa inserida no game.....	34
2.5. Natália sombria funciona no game como uma representação do Kafka .....	40
<b>3 LITERATURA E GAMES.....</b>	<b>43</b>
3.1 Franz Kafka: O Absurdo em Linhas e em Games.....	50
<b>4. A LITERATURA KAFKIANA COMO SUPORTE NARRATIVO EM <i>RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2</i> .....</b>	<b>55</b>
4.1 Resident Evil: Enredo, Trajetória e Tradição .....	55
4.2 Citações de obras kafkianas durante a gameplay .....	58
4.3 Os Desenhos de Franz Kafka .....	60
4.4 Obras de Kafka funcionando como elemento do próprio jogo através da personagem Alex Wesker .....	64
4.5 Demais referências de Kafka em Resident Evil: Revelations 2.....	67
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>69</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>73</b>

## INTRODUÇÃO

Ele não conhece a sentença?

– Não – disse o oficial, e logo quis continuar com suas explicações.

Mas o explorador o interrompeu:

– Não – repetiu o oficial e estacou um instante como se exigisse, como se exigisse do explorador uma fundamentação mais detalhada da sua pergunta; depois disse:

– Seria inútil anunciá-la. Ele vai experimentá-la na própria carne

(Na Colônia Penal – Franz Kafka)

Essa pesquisa em foco explorou a interseção entre a literatura e os *games*, um campo ainda pouco explorado no Brasil, especialmente no Estado do Maranhão. Essa dissertação tem como objetivo central investigar como a obra literária, especificamente a de Franz Kafka, influencia e enriquece a narrativa dos *games*, tomando como estudo de caso o *game Resident Evil: Revelations 2*, da Capcom, de 2015. Essa abordagem desafia a percepção comum dos *games* como meras formas de entretenimento, destacando seu potencial narrativo e artístico.

A literatura, frequentemente, atua como um suporte narrativo fundamental na construção do enredo de muitos *games*. Isso é evidente desde os tempos do *game Space War*, em 1962. É mais do que viável, realizar pesquisas sobre a relação entre literatura e *videogames* e essa pesquisa foca, especificamente, na interação entre a obra de Franz Kafka e o *game Resident Evil: Revelations 2*, originalmente intitulado *Biohazard: Revelations 2*.

Em relação à delimitação da pesquisa, o fato de haver aspectos da vida e obra de Franz Kafka contribuindo com a construção do enredo e do cenário de *Resident Evil: Revelations 2* torna possível este trabalho. Assim, o presente trabalho buscou analisar os aspectos da obra de Franz Kafka inseridos no *game*, compreendendo como estes aspectos ressignificam-se e adaptam-se para funcionar em um *game*.

O Capítulo 1 da dissertação dedica-se a uma análise dos *videogames* no que se incluiu as regras e mecânicas, recursos, compreensão dos gêneros, categorização de gêneros e estilo. Esse capítulo é fundamental para estabelecer a base teórica necessária para entender como a literatura influencia e entrelaça-se com os *videogames*, especialmente no gênero *survival horror*.

Inspirado nas obras de Jannie Novak (2010), Doc Comparato (2009) e Bob Bates (2001), esse segmento explora a ideia de que os gêneros dos *games* são fluídos. Um *game* pode

abarcam múltiplos gêneros, criando experiências híbridas e dinâmicas. O gênero, ao qual *Resident Evil: Revelations 2* pertence, é examinado sob a ótica de Fullerton, Swain e Hoffman (2004). O foco é entender os elementos que formam o *survival horror*, como a capacidade de evocar medo e ansiedade nos jogadores.

Com base em pesquisadores como Jeffrey Gray (1978); Flávio Sanches, Fabrício Rodrigues (2023); Danielle Matos (2010) e Zygmunt Bauman (2008), o capítulo investiga as reações neurológicas causadas pelo medo. Isso ajuda a entender como o medo funciona como um elemento de entretenimento no contexto dos *games*.

Elementos como cenários sombrios e a trilha sonora são de suma importância no gênero *survival horror*, intensificando a sensação de medo e imersão. Esse segmento analisa como esses recursos são usados para criar uma atmosfera tensa e assustadora.

O Capítulo 1 buscou estabelecer uma ligação entre os gêneros literários e o *survival horror*. Isso incluiu explorar como temas de terror e horror são tratados tanto na literatura quanto nos *videogames*, demonstrando as semelhanças e diferenças no tratamento desses temas. Esse capítulo preparou o leitor para uma análise da interação entre literatura e *game* nos capítulos subsequentes dessa dissertação.

Nesse ponto da pesquisa os elementos referentes aos recursos audiovisuais que destacam o gênero *survival horror* são os cenários sombrios, pouco iluminados, a trilha sonora e demais recursos sonoros são analisados ao longo desse capítulo e levando em consideração a relação entre a literatura e os *games*, o capítulo buscará conhecer gêneros literários que se relacionam com o gênero *survival horror* trazendo exemplos com obras literárias e *games* que tenham a temática e terror/horror em comum.

O capítulo 2 propôs uma análise da narrativa e estruturas em *games* e a importância da interface inicial do usuário no engajamento com o *game* mencionando que a conexão entre jogador e jogo estabelece-se no início, quando o jogador aprende a usar os controles e mecânicas. Esse estudo pretendeu ampliar a compreensão da narrativa em *games*, explorando não apenas as formas e temas existentes, mas também o campo do possível.

Esse capítulo dissertou sobre a estrutura comparativa, não linearidade e interatividade em narrativas de *games*, considerando a perspectiva de Janet Murray (2003) que compara a narrativa em *games* aos primeiros livros impressos. A pesquisa enfocou a forma como a

narrativa e os *games* fundem-se naturalmente, com *games* contando histórias de maneiras únicas. A interatividade e a não linearidade destacadas são citadas como elementos que proporcionam experiências narrativas distintas dos *games*, permitindo aos jogadores influenciar o curso da história. A análise também inclui as teorias de Jasper Juul (2019) sobre os pilares fundamentais da narrativa dos *games*.

Por fim, o capítulo destacou a importância da resolução de problemas e a necessidade de uma estruturação cuidadosa dos *games*. Refere-se que a capacidade de resolver problemas e enfrentar desafios é essencial para a permanência e interesse do jogador no *game* e é reforçada a necessidade de uma narrativa bem estruturada, com elementos-chave como personagens, cenários, desafios e recompensas como fatores que contribuem para a construção de uma narrativa envolvente e satisfatória em *games*, elevando a experiência narrativa além das capacidades de outras mídias.

O terceiro capítulo da dissertação abordou a intersecção entre literatura e *games*, focando em como a literatura influencia e enriquece a construção narrativa dos *games*. Esse capítulo foi essencial para entender as maneiras pelas quais as duas formas de suportes se influenciam mutuamente, tanto na adaptação de literatura para *games* quanto na transformação de *games* em literatura, um fenômeno chamado de literatura *gamer*, para tanto recorre-se às ideias de Janet Murray (2002), Jasper Juul (2019), Hutcheon (2004) e Comparato (2009).

O capítulo começou explorando como elementos literários são incorporados em *videogames*. Isso inclui a adaptação de tramas, de personagens, de linguagem e de estilos narrativos, o que é crucial para entender como a literatura e os *games* complementam-se e influenciam-se, destacando a importância da narrativa em ambos os meios. Através dessa análise, a dissertação buscou esclarecer o potencial dos *games* como uma forma de narrativa emergente e como eles podem ser enriquecidos pelos métodos e técnicas literárias.

O quarto capítulo se concentrou na obra de Franz Kafka, explorando como seu estilo literário único e o tema do absurdo são traduzidos e adaptados no mundo dos *games*. Esse capítulo é vital para entender como as características distintas da literatura kafkiana são reinterpretadas em um meio interativo como os *games*.

O capítulo começou com uma análise do estilo literário de Kafka, focando em temas como alienação, burocracia opressiva e o absurdo da existência humana. Teóricos como Modesto Carone (2017) e Marchon (2013) ofereceram *insights* sobre a interpretação e

significado das obras de Kafka. Esse segmento analisou *games* específicos como *Metamorphosis* (2020) e *The Franz Kafka Videogame* (2017), discutindo como eles capturam e reinterpretam os temas kafkianos.

Esse capítulo não apenas forneceu uma compreensão da obra de Kafka, mas também estabeleceu um diálogo entre literatura e *videogames*, mostrando como a narrativa literária pode ser reimaginada de maneira interativa e envolvente em *games*.

O capítulo final dessa pesquisa analisou a incorporação da literatura de Franz Kafka e de elementos biográficos do referido autor relevantes no *videogame Resident Evil: Revelations 2*. Esse capítulo cinco representou o ponto culminante do estudo, unindo as discussões anteriores sobre literatura, *videogames* e a obra de Kafka.

Sua análise focou na forma como as obras e aforismos de Kafka são integrados ao *game*, aparecendo em telas de carregamento e como parte do cenário e explorou como esses elementos literários enriquecem a narrativa e a ambientação do *game*.

Kafka foi um artista visual e o estudo examinou a presença de seus desenhos no *game*. Aqui, a pesquisa buscou entender os significados e as funções desses desenhos dentro da narrativa do *game* e como eles contribuem para a atmosfera e a compreensão da história. A personagem antagonista Alex Wesker é analisada em relação à sua conexão com a literatura de Kafka, oferecendo uma interpretação profunda de como Kafka influencia os aspectos visuais e temáticos.

A relação da personagem antagonista Alex Wesker, com a literatura de Franz Kafka também é um recurso analisado neste trabalho, pois através desta personagem é possível perceber a obra kafkiana não apenas na narrativa do *game*, mas na estética também e por fim, a pesquisa também aborda outras referências à vida e obra de Franz Kafka que estão inseridas no *game*, que, para fins de pesquisa, foram aglutinados em um único subtítulo.

## 1 REGRAS, REPLAY E INTERATIVIDADE EM GAMES

Com o desenvolvimento do primeiro *game*, houve a necessidade de criar regras para que eles tivessem um bom funcionamento, obviamente essas regras adequaram-se ao tipo de *game* desenvolvido. Sobre as regras dos *games* Juul (2019) compreende que: 1) regras são projetadas para estarem em qualquer discussão, de modo que uma regra específica deve ser suficientemente clara sobre como usá-la. 2) As regras de um jogo constroem uma “máquina de estado”, uma máquina que responde apenas à ação do jogador. 3) Essa máquina de estado é compreendida como as diversas possibilidades que o jogador tem dentro do jogo. 4) Uma vez que o jogo oferece múltiplos resultados, o jogador é incentivado a buscar sempre os melhores. 5) A *gameplay* é o modo como o jogador busca alcançar os seus melhores resultados. 6) A atratividade só ocorre de forma plena se o jogo instiga o jogador a realizar novas partidas. 7) qualquer jogo pode ser mais ou menos instigante, possuir diferentes tipos de desafios ou até servir como pretexto para interações sociais.

As regras em jogos de videogame são fundamentais para definir a estrutura e as possibilidades de ação dentro de cada *game*. Cada jogo possui um conjunto único de regras que estabelecem o que os jogadores podem ou não fazer, criando experiências distintas em diferentes jogos. Por exemplo, em *Tomb Raider*, as regras permitem uma ampla gama de movimentos físicos como saltar, mergulhar e escalar, o que está alinhado com a natureza de aventura e exploração do *game*. Por outro lado, em *Resident Evil*, as regras limitam os movimentos a ações mais básicas como contornar obstáculos, o que intensifica a sensação de vulnerabilidade e tensão, características essenciais do gênero *survival horror*.

As regras não apenas definem a jogabilidade, mas influenciam a narrativa e a experiência geral do *game*. Por exemplo, as limitações de movimento em *Resident Evil* podem aumentar a sensação de perigo e urgência, enquanto as habilidades mais dinâmicas em *Tomb Raider* podem criar uma sensação de empoderamento e liberdade. Além disso, as regras são fundamentais para a estratégia e o planejamento do jogador. Em *Resident Evil*, saber quando e como contornar obstáculos pode ser crucial para a sobrevivência, enquanto em *Tomb Raider*, a habilidade de explorar o ambiente pode levar a descobertas importantes. Assim, as regras estabelecidas em cada jogo não só determinam as ações possíveis, mas também moldam a maneira como os jogadores interagem com o jogo e com sua narrativa.



Outro ponto a ser salientado é o fator *replay*, ele é a motivação para a busca de resultados cada vez melhores pelo jogador, este fator ocorre por meio de incentivos oferecidos pelo *game*, que podem ser, por exemplo, um ranking premiando por desempenho, neste caso, o jogador quando conclui o jogo em menos tempo é oferecido essa ferramenta para que ele possa continuar a jogar os incentivos são, modos de dificuldades distintos e/ou diversos finais que um *game* pode oferecer. A exemplo de *The Tormented Souls*, em que dependendo das ações da personagem existem três tipos de finais. Termos como final bom, ou final ruim são largamente utilizados na comunidade *gamer* para definir esse elemento de rejogabilidade.

Todos estes recursos contribuem para as interações sociais, que podem ocorrer de maneira iminente em *games multiplayer*<sup>1</sup>, ou, em casos de *games single player*<sup>2</sup>, existem comunidades *online*, grupos e outros locais de encontro virtuais ou não, em que os jogadores encontram-se para dividir experiências acerca de determinados *games*, e isto incentiva o jogador a jogar múltiplas partidas do *game*.

Por fim, existe a necessidade de adotar uma nomenclatura que diferencie o jogo tradicional, daquele que essencialmente é formado por algoritmos. Para fins desta pesquisa, doravante trata-se como jogo todo aquele que não possui a necessidade de um suporte eletrônico, *games* sendo todos aqueles desenvolvidos para computadores ou consoles e *videogames* como sinônimos de suporte para os *games*.

## 1. 2 Gêneros dos *games*

Há uma diversidade de gêneros nos *games*, segundo Jannie Novak (2010), “Gêneros de *games* são categorias baseadas em uma combinação de tema, ambiente apresentação, formato na tela, perspectiva de jogador e estratégia do jogo” (p.96). Essas categorizações são usadas para descrever o conteúdo, o estilo e a mecânica de um jogo, fornecendo assim uma forma útil para diferenciar os *games* de uma maneira a ser compreendido por jogadores e desenvolvedores. De acordo com Novak os principais gêneros de *games* são: ação, aventura, estratégia, RPG (*Role-playing games*), corrida, esportes, simulação, plataforma, guerra e *survival horror*.

---

<sup>1</sup> Games jogados em grupo.

<sup>2</sup> Games jogados por apenas uma pessoa.

Para Doc Comparato (2009) *games* podem pertencer a oito gêneros sendo ação, investigação, enigma, mistério, mitologia, esporte, ficção científica, misto e outros, sendo que o gênero misto ocorre quando existe uma combinação dos gêneros ação, mistério e investigação. Na perspectiva de Bob Bates (2001) os gêneros dos *games* recebem a nomenclatura **tema** e o autor os classifica como: ação, RPG, aventura, estratégia, simulações, esportes, luta, educativo, quebra-cabeças (enigmas) e *on line*.

Nota-se certa fluidez na classificação de gêneros dos *games*, comparando com os gêneros literários cujas classificações beiram o infinito. Nos *games*, percebe-se que essa fluidez na categorização dos gêneros ocorre porque determinados estudiosos, a exemplo de Comparato, sintetizam um grupo pequeno de gêneros, enquanto outros preferem detalhar esta classificação. Por exemplo, o que Novak considera *games* de esportes e de corrida e que Bates diferencia esportes e luta, Comparato compreende como gênero esporte, todos aqueles *games* que representem esportes, não separando a corrida e a luta. Uma classificação sucinta e eficiente.

No mais, as classificações de Novak, Comparato e Bates possuem pontos de convergência e divergências conforme pode ser observado na tabela abaixo:

**Tabela 1:** Gêneros/ Tema sob a perspectiva de diversos teóricos

	<b>Novak</b>	<b>Comparato</b>	<b>Bates</b>
Ação	X	X	X
Aventura	X		X
Corrida	X		
Esporte	X	X	X
Estratégia			X
Educativo			X
Enigma (quebra-cabeças)		X	X
Ficção científica		X	
Guerra	X		
Investigação		X	
Lutas			X
Mistos		X	
Mitologia		X	
Mistério		X	

On line			X
Outros		X	
Plataforma	X		
RPG (roleplaying game)	X		X
Simulação	X		
Survival Horror	X		

**Fonte:** A autora (2023)

Dos vinte gêneros/temas evidenciados, apenas dois (ação e esporte) são universais, a maior parte dos gêneros, quinze deles (corrida, estratégia, educativo, ficção científica, guerra, investigação, lutas, mistas, mitologia, mistério, on line, plataforma, simulação, survival horror e outros) aparece apenas uma vez e os demais, três deles (aventura, enigmas/quebracabeças e RPG) aparecem duas vezes.

Outra possibilidade, evidenciada aqui por Comparato é o gênero misto, fenômeno ocorrido quando um *game* possui características de mais de um gênero, a exemplo de *Dead*

*Space* que mescla ficção científica e *survival horror*, ou *Assassin's Creed* que une ação e aventura, ou ainda *God of War* que possui elementos de ação, aventura e mitologia.

Além das perspectivas aqui expostas, os designers de jogos, Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman (2004) divergem de Novak quando compreendem o *survival horror* como um subgênero da ação conceituando-o como uma situação em que o jogador está inserido um ambiente de perigo e precisará gerenciar recursos limitados como itens e cura e munição, sendo os maiores expoentes deste gênero *Resident Evil* e *Silent Hill*.

No presente estudo compreende-se o *Survival horror* não como um subgênero ou uma subcategoria de outro gênero, mas como um gênero que existe de forma independente, dada sua relevância e consolidação, adotando a perspectiva de Novak, abordada anteriormente.

### 1.2. 1 Survival Horror

O que define o sucesso de um *game* de *Survival horror* é sua capacidade de despertar medo no jogador, assim para compreender o gênero em questão é necessário iniciar pela relação entre este e o sentimento do medo, uma emoção que se forma no sistema endócrino e essencial

para a sobrevivência da espécie. Em a psicologia do medo e do stress Jeffrey Gray (1978) define medo como:

Um estado hipotético do cérebro, ou do sistema neuroendócrino, surgido sob certas condições e resultando em certas formas de comportamento onde um animal assustado tende a tomar uma das três atitudes seguintes: congelamento (...) ímpeto ou luta (Gray, 1978, p.9).

O medo é um dos sentimentos mais intimamente enraizados no cérebro humano e o processo do seu desenvolvimento é proveniente da interação com o meio ambiente ou das origens inatas. Diversos estudos sugerem que o medo está intimamente ligado ao instinto de sobrevivência transmitido pelo gene humano projetado para assegurar a sobrevivência da espécie. Flávio Sanches e Fabiano Rodrigues (2023, p. 2) definem que “O Medo é a resposta natural do organismo a situações que são interpretadas como uma ameaça pelo cérebro. O alerta acontece na amígdala, região do cérebro que controla as emoções”.

Danielle Mattos (2010, p.15) resolve que: “Apesar de poder ser vivenciado de maneira agradável para algumas pessoas (como pular de paraquedas, por exemplo), o medo normalmente está relacionado às situações em que exista um perigo real ou específico”.

Sobre o medo Zygmunt Bauman (2008) reflete que este é mais efetivo quando é desprezioso, quando assusta sem que exista uma explicação óbvia e a ameaça a ser temida pode ser vislumbrada em toda parte, mas em lugar nenhum se pode vê-la. Ou seja, o medo mais profundo ocorre quando se sabe que existe uma ameaça, mas não se sabe onde ou quando esta vai se manifestar e as mídias que têm o medo como base geralmente se utilizam deste elemento para criar este medo efetivo, seja esta mídia, a literatura, cinema, streaming ou *games*. Mas independente da mídia, este caráter surpreendentemente desprezioso do medo tende a alcançar o sucesso.

Para compreender como o medo é desencadeado no cérebro e como o sistema endócrino reage, é importante explorar os processos neurológicos envolvidos nessa emoção. Em seres humanos, é possível vivenciar o medo em ambientes controlados, como ao assistir a uma produção audiovisual ou, de forma mais interativa, durante uma sessão de *game*. Para ilustrar essas reações neurológicas, especialmente em *games* de *survival horror*, pode-se analisar o exemplo do *game Tormented Souls* (2022). Baseando-se nas pesquisas de Sanches e

Rodrigues (2023), observa-se como o *game* utiliza elementos narrativos e visuais para ativar a resposta de medo no jogador.

Segundo Sanches e Rodrigues (2023), o medo é ativado por meio de mecanismos neurológicos que respondem a situações percebidas como perigosas. Em *Tormented Souls*, esse mecanismo é claramente observado na sequência em que a personagem principal, Caroline Walker, entra num hospital aparentemente abandonado. O ápice do medo ocorre quando ela é atacada, acordando posteriormente numa banheira, nua, entubada e com um olho arrancado. Esta situação intensamente perturbadora serve para imergir o jogador em uma atmosfera de medo e tensão, demonstrando como os games podem simular experiências que desencadeiam reações emocionais intensas, em um ambiente seguro e controlado.

Ainda segundo Sanches e Rodrigues (2023, p. 2) “O hipotálamo é ativado, e por sua vez, ativa a glândula pituitária, que desencadeia a liberação de adrenalina, noradrenalina e cortisol. Esses hormônios são responsáveis pelas nossas ações instintivas voltadas para autopreservação.” No game essas reações neurológicas ocorrem quando a personagem é obrigada a enfrentar inimigos, todos com aparência horrenda, e muitos surgindo de maneira repentina, o que contribui para a ativação do hipotálamo.

Um *game* de gênero *survival horror* é desenvolvido com sucesso quando é capaz de desencadear no cérebro do jogador estas reações neurológicas, possibilitando a vivência do medo também como uma forma de entretenimento.

Sobre o horror de medo nos *games* Corrêa enfatiza:

Ao fazer um jogo, o designer de games pensa em vários elementos para estimular o medo nos jogadores, incluindo os elementos plásticos, pois essas imagens podem estimular o cérebro e desencadear todos os processos neuroendócrinos que fazem o jogador viver o medo através do jogo e sentir as mesmas sensações, inclusive com liberações de adrenalina como se a ameaça fosse real (2019, p. 11).

Diante do supracitado, em *games*, o medo é um componente primordial para a produção de gênero *survival horror*. Entretanto, estes elementos precisam de dispostos de forma a induzir o cérebro do jogador a reagir do mesmo modo que numa situação de medo real e é, justamente, o fato de poder experienciar o medo em ambiente controlado com oportunidade de recomeçar em caso de derrota ou morte da personagem – algo que não poderia ocorrer numa situação real – faz com que o elemento do medo seja apreciado nos *games*.

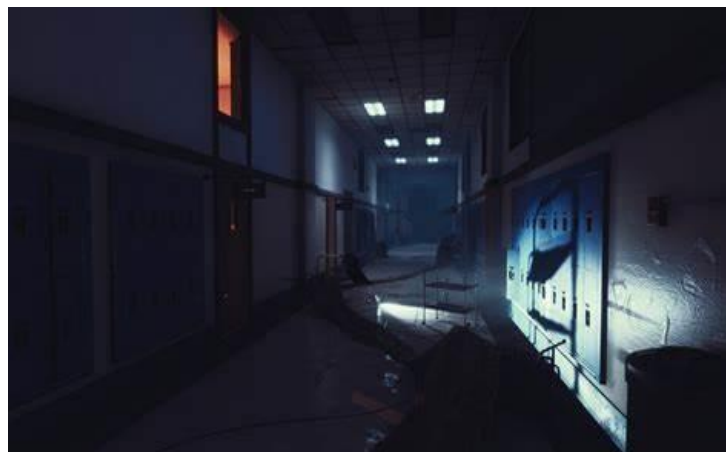
Em *games* de *survival horror*, a atmosfera é sombria, a luz é fraca e/ou disposta em algum ponto de iluminação, como uma lâmpada que ilumina apenas um ponto ou uma lanterna aparentemente jogada, mas colocada em um local estrategicamente pensado para impossibilitar a visão total do espaço. De acordo com Farias (2018 p. 13) “atmosferas sombrias e os ambientes escuros comprometem a visão causando dúvidas sobre o que se vê, criando suspense”. Se o jogador não tem uma ampla visão do cenário ele não sabe que tipo de ameaça pode ou não estar próximo a ele.

**Figura 01-** Game Find me



Fonte: *Steam*

**Figura 02-**Game We Happened



Fonte: *Steam*

Corredores pouco iluminados (figuras 01 e 02) são cenários comuns em *games* de *survival horror*, são locais apertados que prejudicam a defesa do personagem em caso de ataques inimigos, a pouca iluminação também dificulta a defesa e a localização de possíveis itens de suprimentos, todos esses elementos contribuem para desencadear a emoção do medo, tão necessária nos *games* de horror de sobrevivência.

Recursos sonoros também contribuem na criação da atmosfera sombria neste gênero de games, sendo desde o som de respiração, batimentos cardíacos, som de passos, até a música que oscila de um momento de calma ao de tensão perante o iminente enfrentamento do inimigo. Como exemplo, em *Resident Evil 2*, existem três trilhas sonoras relevantes: a primeira quando o personagem consegue chegar na delegacia de polícia, a segunda é o tema de *safe room*, indicando que naquele local o personagem está a salvo, e a terceira é a música que toca durante as batalhas e só cessa quando o inimigo finalmente é derrotado.

Outro recurso sonoro deste game ocorre durante as perseguições do Mr. X. O inimigo emite sons de passadas firmes e está procurando o personagem pelo cenário, o jogador consegue saber o quão próximo Mr. X está pelo som de suas passadas, embora ele não possa vê-lo de imediato, os sons dos tiros do protagonista ao enfrentar outros inimigos também atraem o Mr. X obrigando o personagem protagonista a correr para uma sala segura. Ao correr para fugir do Mr. X o jogador sente o medo ao ouvir o som de seus passos e esse medo é dissipado ao entrar na sala segura (*safe room*) ao som de uma música tranquilizante. Enquanto o protagonista estiver na sala segura o Mr. X não poderá fazer-lhe nenhum mal, embora seja possível ouvir o som de seus passos se distanciando dali.

O pioneiro *game* a trazer elementos de horror de sobrevivência foi *Alone in the Dark*<sup>3</sup> (1992), em síntese, neste *game* a personagem encontra-se em uma mansão povoada por diversos inimigos que vão desde pequenas aranhas, até zumbis e monstros. É possível encontrar itens de defesa durante o trajeto, todavia, a munição, assim como os itens de cura, é escassa e determinadas armas devem ser usadas em determinados inimigos – alguns não devem ser combatidos e sim evitados – o que obriga o jogador a gerenciar seus recursos ou não conseguirá terminar o game por falta de provisões.

---

<sup>3</sup> Desenvolvido por Atari, Krisalis Software e Kung Fu Factory para as plataformas: DOS, iOS, 3DO Interactive Multiplayer, NEC PC-9801, FM Towns, MS-DOS, Acorn Archimedes, Mac OS Classic.

**Figura 03-** Alone in the dark, 1992



**Fonte:** Youtube, canal Velberan.

O *game* é ambientado no estado americano na Louisiana em 1920, no enredo o detetive Edward Carnby é contratado para investigar o desaparecimento do tio de Emily Hartwood, sua investigação leva-os até a velha mansão que servira de casa de repouso para portadores de transtornos mentais. No decorrer de sua busca os personagens se depararão com mistérios e perigos os quais precisão transpor para garantir a própria sobrevivência.

A princípio o *game* seria baseado nos contos de H.P. Lovecraft e Edgar Alan Poe, mas durante o desenvolvimento a produtora optou por lançar um nome próprio para o *game*, entretanto, inúmeros elementos lovecraftianos são encontrados no decorrer do *game*, nomes de alguns monstros ou citações de passagens de contos do autor e contribuem na narrativa do game. Acerca do *survival horror*, Novak (2010) informa que:

Há todo um grupo de games com tema sombrio e ameaçador – como *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Clock Tower*, *Fatal Frame* e *Alone in the dark* – conhecidos como games de sobrevivência-terror. Essa tendência de classificação dos games incorpora a história e o conteúdo como características do gênero, em vez de se concentrar na forma como eles são jogados (p. 101).

Em suma, um *game* que atende aos requisitos do gênero *survival horror*, apresenta elementos audiovisuais que causem no cérebro humano os processos neuroendócrinos responsáveis pelo medo, o *game* possui escassez de recursos de modo a forçar o jogador a



gerenciá-los para que não faltem, ou poderá ter de recomeçar. Acerca do pioneirismo no gênero embora *Alone in the dark* (1992) seja o primeiro *game* a utilizar os elementos de *survival horror*, foi *Resident Evil* (1996) o primeiro a utilizar esta nomenclatura em seu gênero.

Pode-se compreender também que, o gênero *survival horror*, possui elementos comuns à literatura de terror, obviamente com relações de proximidade e distanciamento, já que são mídias distintas. *Games* proporcionam ao jogador o poder de escolha da narrativa, o mesmo não ocorre com os livros tradicionalmente disponíveis, assim essa relação entre literatura e *games* é um ponto central dessa pesquisa, que se constitui numa mídia não convencional. Livros e *games* possuem origens distintas, datam de épocas diferentes, ambos possuem seu próprio conjunto de características e de linguagens. Dado ao avanço da tecnologia livros e *games* fundiram-se, criando um mutualismo cultural e tecnológico que proporciona o fomento e o reconhecimento de ambas as mídias.

Conforme expressado anteriormente, nesta relação entre literatura e *games* pode-se identificar na literatura de terror elementos em comum com *survival horror* e vice-versa, fato este que corrobora para que determinadas obras literárias sejam mais facilmente adaptadas na produção de um *game survival horror*. Compreende-se que a gênese deste gênero literário, já traz em si elementos comuns aos dois *games* de vanguarda do gênero *survival horror* – *Alone in the dark* e *Resident Evil* – Segundo Rosa Gens (2012, p.61):

Três narrativas poderiam ser chamadas como matrizes do terror, já que inauguraram certa linhagem e influenciam o gênero até hoje. Todas surgiram no século XIX: Frankenstein ou O moderno Prometeu (1816), de Mary Shelley; O médico e o monstro: o estranho caso do Dr. Jeckyll e Mr.Hyde (1885), de Robert Louis Stevenson; e Drácula (1897) de Bram Stocker.

É importante destacar que cada um destes *games* relacionam-se com a literatura de terror de formas distintas: enquanto *Alone in the dark* (1992) busca referências na ambientação e na narrativa, *Resident Evil* (1996) não evidencia aspectos narrativos ligados à literatura de terror, porém traz em sua ambientação fortes elementos em comum com as três narrativas mencionadas acima por Gens – cientistas envolvidos e experimentos antiéticos que saem do controle, como em *Frankenstein* e o *Médico e o monstro* –. Em relação a ambientação ambos *games* precursores fundamentam-se nas obras matrizes do terror, pois os dois *games* se passam em mansões de estilo gótico, iluminação fraca, contendo criaturas ameaçadoras à espreita.

Outro aspecto a ser evidenciado é o fato de que tanto *games* de *survival horror* quanto a literatura de terror funcionam como entretenimento que traz reflexão ao seu público “para além do suspense e do susto, a literatura de mistério e terror leva crianças e adultos a pensar mais e mais sobre o desconhecido e sobre o destino humano” (Gens, 2012, p.63) do mesmo modo que a literatura de terror utiliza de aspectos sombrios como pano de fundo para tratar de temas reflexivos, *Resident Evil* e *Alone in the dark* utilizam o horror para discutir temas como a ética na ciência, questões familiares e até mesmo política, este é mais um aspecto em comum entre a literatura e os *games* .

## 2 NARRATIVAS E ESTRUTURAS DOS GAMES EM RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

De acordo com Novak (2010), a conexão entre jogador e jogo é estabelecida no início do game, quando o jogador aprende a usar os controles e as mecânicas, evidenciando a importância da interface inicial do usuário no engajamento com o jogo. Esta ideia se alinha com o campo da narratologia, que é o estudo formal da narrativa em games e contempla a análise da forma como os jogos contam suas histórias e engajam os jogadores.

Ampliando essa perspectiva, Winck (2022, p. 112) destaca que “inúmeras são as possibilidades de análise das narrativas”, ressaltando a riqueza e a complexidade envolvidas na criação e interpretação de narrativas em games. Essa abordagem encontra eco no trabalho anterior de Genette, que já enfatizava a ampla gama de técnicas e temáticas exploráveis dentro da narratologia. Juntas, essas visões destacam o papel crucial da narrativa na experiência de jogo, ilustrando como ela é fundamental desde o primeiro contato do jogador com o game.

O que está claro é que a poética, em geral, e a narratologia, em particular, não deve limitar-se a dar conta das formas ou dos temas existentes. Deve explorar também o campo do possível, inclusive o ‘impossível’, sem se deter em demasiado na fronteira, que não lhe corresponde traçar. A crítica, até agora, não tem feito mais do que interpretar a literatura; agora se trata de transformá-la (GENETTE, 1998, p. 108-109).

Dadas as múltiplas possibilidades de narrativas esta perpassa diversas mídias e em *games* isto se faz mais que necessário, uma vez que um game, a seu próprio modo, conta uma história. Este capítulo pretende abordar o uso da narratologia nos *games*, argumentando acerca da estrutura dos *games*, tratando da focalização, ou seja, perspectiva de câmera – 1ª e 3ª pessoa – a imersão como elemento narrativo e adaptação em *games*. Por fim, exemplificando com a análise da DLC<sup>4</sup> Little Miss do game *Resident Evil: Revelations 2*.

---

<sup>4</sup> A sigla DLC, downloadable content, ou conteúdo baixável em língua portuguesa, refere-se a um conteúdo extra de um determinado jogo, mas que se relaciona ao jogo principal.

## 2.1 Estrutura comparativa, não linearidade e interatividade em narrativas dos games

Janet Murray (2003) faz uma observação analítica ao indicar que a narrativa nos *games* ainda é incunabular<sup>5</sup>, como foram os primeiros livros editados com o advento da imprensa, e instiga quando escreve no prefácio à edição brasileira do *Hamlet no Holodeck* que

“A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (p. 9). De modo que, a união entre a narrativa e os games tende a acontecer de forma natural pois jogos, em sua maioria, contam histórias. A autora sugeriu que os jogos, como uma forma emergente de mídia, têm o potencial de se tornarem uma parte significativa desse mecanismo cognitivo de narrativa.

Novak (2010) destaca elementos distintivos como a interatividade, a não linearidade e o controle pelo jogador. Diferentemente de outras mídias, os games oferecem um nível de interação único, permitindo aos jogadores influenciar diretamente o curso da história através de suas escolhas. Esta liberdade de escolha se manifesta na não linearidade, na qual diferentes caminhos e desfechos são possíveis. Além disso, os jogadores têm a capacidade de personalizar personagens, cenários e interagir com outros jogadores, especialmente em jogos *multiplayer*. Esses aspectos colaboram para uma experiência imersiva, onde a história e os personagens se tornam profundamente envolventes para o jogador.

Jasper Juul (2019), por sua vez, aborda a narrativa dos games sob a ótica de três pilares fundamentais: o jogo em si (objeto), que inclui as regras, a máquina de estado e a estrutura do jogo; o jogador, com ênfase na *gameplay*, aprendizado e repertório pessoal; e a relação do jogador com o mundo exterior, que envolve a negociação das regras, habilidades que o jogador traz para o jogo, interações sociais, a noção de vitória e derrota, e a interpretação das consequências de suas ações no *game*. Esses pilares funcionam em conjunto, delineando como as regras e a ficção interagem para criar a experiência narrativa única dos games.

Hutcheon (2013) ressalta a importância da resolução de problemas como um elemento vital na narrativa dos *games*. Enquanto a complicação é um aspecto fundamental em qualquer narrativa, em *games* ela assume uma dimensão mais intensa. A capacidade de resolver problemas e enfrentar desafios não só motiva o jogador, mas também determina sua

---

<sup>5</sup> Os livros impressos antes de 1501 eram chamados de incunábulo. (Murray 2003, p. 41)

permanência e interesse no *game*. O modo como esses problemas são apresentados e o grau de dificuldade envolvido são cruciais para a experiência do jogador, elevando a narrativa dos *games* além do que é típico em outras mídias.

Comparato (2009) considera que os *games*, sejam jogados individualmente ou coletivamente, devem ser cuidadosamente estruturados pelos roteiristas. Ele identifica quatro elementos-chave em um *game*: o personagem, que representa o jogador; o cenário, que é o ambiente virtual onde a ação ocorre; o desafio, que serve como motivação principal para o jogador; e a premiação, que é a recompensa e o alívio experimentados pelo jogador ao superar os desafios. Esses elementos são fundamentais para a construção de uma narrativa envolvente e satisfatória em um *game*, realçando a complexidade e a profundidade que a narrativa pode alcançar neste meio.

Percebe-se que Murray, em 2001, lançou as bases para a compreensão da narrativa em *games*, comparando-a aos primórdios da impressão de livros e destacando seu potencial emergente e significativo na narrativa moderna. Ela reconheceu os *games* como veículos potenciais para histórias complexas e ferramentas cognitivas para a compreensão do mundo. Em 2009, Comparato adicionou à discussão, enfatizando a necessidade de uma estruturação cuidadosa nos *games*, abordando elementos como personagens, cenários, desafios e recompensas, essenciais para a criação de narrativas envolventes. Novak, em 2008, avançou a discussão, identificando características únicas dos *games*, como interatividade, não linearidade e controle do jogador, fatores que diferenciam a experiência narrativa dos *games* de outras mídias e oferecem uma imersão mais profunda. Posteriormente, em 2013, Hutcheon trouxe uma nova perspectiva, enfocando a resolução de problemas como um elemento central, destacando que essa complexidade narrativa eleva os *games* acima de outras formas de mídia. Em 2019, Jasper Juul consolidou essas visões, analisando a narrativa dos *games* através de três pilares fundamentais: o jogo em si, o jogador e a interação deste com o mundo exterior, enfatizando como as regras e a ficção se entrelaçam para criar experiências de jogo únicas.

Essa evolução no entendimento da narrativa dos *games* reflete um crescimento contínuo e uma apreciação mais profunda do meio. O desenvolvimento desde a observação inicial de Murray até a análise abrangente de Juul mostra um reconhecimento crescente da complexidade e do potencial dos *games* como uma forma legítima e poderosa de narrativa, capaz de oferecer experiências únicas e envolventes que vão além das capacidades de outras mídias.

Outro componente narrativo a ser levado em consideração é a estrutura em três atos, amplamente utilizada em roteiros cinematográficos, esta ideia defende que uma boa história é dividida em princípio (ato I), meio (ato II) e fim (ato III), a tabela abaixo suscita perspectiva de NOVAK (2010) acerca da comparação desta estrutura de três atos ocorrendo nos filmes e em *games*.

**Tabela 2:** Estrutura em três atos: cinematografia e games na perspectiva de Novak

Estrutura em três atos cinematografia	Estrutura de três atos <i>games</i>
<p>Ato I: Gerar interesse do público por meio da ação. Apresentar personagens e o problema.</p>	<p>Ato I: A conexão entre jogador e personagem ocorre quando o jogador aprende a controlar o personagem, alguns games trazem um tutorial para gerar essa conexão.</p>
<p>Ato II: Criar a tensão dramática através de obstáculos que impedem a resolução do problema.</p>	<p>Ato II: Dada a não linearidade dos games, os obstáculos podem não ocorrer sempre numa mesma ordem, variam de jogador para jogador e/ou de partida para partida.</p>
<p>Ato III: Os problemas são removidos a tensão é dissipada e os personagens conhecem seus desfechos.</p>	<p>Ato III: Games geralmente podem possuir mais de um desfecho, que depende das escolhas do jogador no decorrer da <i>gameplay</i>.</p>

A estrutura narrativa de três atos em *games*, exemplificada pelo jogo *Resident Evil 2*, começa com um ato introdutório que inclui uma cena inicial e um tutorial. Este primeiro ato é essencial para familiarizar o jogador com as mecânicas e controles do *game*, estabelecendo a base para uma experiência interativa mais profunda. À medida que o *game* avança, os jogadores enfrentam diversos desafios e obstáculos, particularmente neste *game* que oferece quatro campanhas diferentes. Essa estrutura, em conjunto com a não linearidade inerente aos *games*, permite que as escolhas feitas nas campanhas influenciem significativamente o desenvolvimento e o desfecho da história. Embora o final sempre seja três sobreviventes saindo ilesos no fim das campanhas principais de *Resident Evil 2*, existem outros conteúdos alternativos DLC's que contam finais alternativos para personagens coadjuvantes, elemento que concorda com o Ato III da estrutura de Novak.

A não linearidade dos *games*, associada à sensação de escolha proporcionada — especialmente em jogos de mundo aberto ou semiaberto<sup>6</sup> não impossibilita a estrutura em três atos, entretanto ela cria desdobramentos dessa estrutura, contribuindo para o fator *replay*<sup>7</sup> dos *games*, pois instiga o jogador a revisitar o *game* e explorar diversas possibilidades de *gameplay*.

Para Murray a narrativa dos *games* ainda está em estágio inicial, há muito para se discutir a esse respeito. Novak dá um passo à frente quando evidencia aspectos dessa narrativa como a interatividade e a não linearidade e o controle pelo jogador, elementos estes que diferenciam *games* de outras mídias pois dão ao jogador o poder de decisão sobre os eventos da narrativa, tirando-o do papel de mero expectador para vivenciar a narrativa do *game*. Jull ainda leva em consideração três pilares sendo o *game* enquanto mídia física (ou digital), o jogador como agente que utiliza o *game* e a relação do jogador com o mundo, sendo estes três pilares os responsáveis pela criação das regras dos *games* e a narrativa precisa coadunar com as regras para o êxito do *game*.

O sucesso de um *game* está frequentemente atrelado à presença de desafios que precisam ser superados. A motivação para continuar jogando advém dessa necessidade de superação, com os diferentes níveis de dificuldade atuando como ferramentas para proporcionar esses desafios. Uma forma particularmente desafiadora de *game* é a modalidade *speed run*, que, apesar de não ser um nível de dificuldade oficial do *game*, representa um desafio criado pela comunidade de jogadores. Nesta modalidade, o objetivo é completar o jogo no menor tempo possível. As *speed runs* podem ser realizadas tanto em transmissões ao vivo pela internet quanto *offline*, permitindo aos jogadores a oportunidade de praticar e aperfeiçoar suas habilidades longe dos olhos do público. Além de desafiar os jogadores, a *speed run* desempenha um papel social importante, fomentando a interação e a comunidade entre os jogadores.

## 2. 2 Imersão

A imersão em *games* é um conceito discutido na literatura especializada, abrangendo perspectivas e teorias. Essas perspectivas fornecem um panorama sobre a imersão em *games*,

---

<sup>6</sup> Quando o jogador/personagem possui maior liberdade de escolhas, optando por traçar ou não determinados caminhos e aceitar ou não missões, sendo algumas destas não obrigatórias ou secundárias. <sup>7</sup> Ato de repetir uma partida em *games* afim de explorar suas possibilidades.

ressaltando a importância da interação, da narrativa e da adaptação na criação de uma experiência de *game* profundamente envolvente.

Janet Murray, em sua obra seminal *Hamlet no Holodeck* (2003), argumenta que a narrativa interativa dos *games* proporciona uma forma única de imersão, onde o jogador não é apenas um espectador, mas um participante ativo na história. Murray (2003) enfatiza a importância da agência do jogador na criação de uma experiência imersiva.

Jasper Juul, em *A Casual Revolution* (2010), analisa a imersão sob a ótica da relação entre o jogo e o jogador, incluindo as regras e a interatividade como elementos essenciais para a imersão. Juul (2010) destaca que a forma como o jogador se engaja com o jogo é crucial para a profundidade da experiência imersiva.

Linda Hutcheon, em *A teoria da adaptação* (2013), aborda a imersão nos *games* no contexto de adaptações de outras mídias. Hutcheon (2013) argumenta que a capacidade de um *game* de envolver o jogador em seu mundo e narrativa é um aspecto central da imersão, especialmente quando adaptado de outras formas de arte.

A imersão é um importante elemento narratológico. Concordando com Hutcheon (2013 p. 51) “interagir com uma história é diferente de lê-la.” É óbvio que livros, filmes, séries e afins também podem contar com este elemento, mas nos *games*, ele ocorre de maneira mais visceral, pois, por meio da interatividade natural dos *games*, descrita por Novak, é possível causar no jogador uma forma de imersão diferenciada, já que este, ao possuir poder de escolha no *game*, sente-se parte deste. Uma forma de proporcionar essa imersão é a perspectiva de câmera, pois jogadores têm predileção por uma perspectiva que não cause incômodos físicos.

Acerca deste assunto, enquanto nos gêneros textuais uma história narrada em primeira pessoa é aquela na qual o narrador conta sua história, para um *game* que possui perspectiva de câmera em primeira pessoa, é aquele em que o personagem não é visto inteiro, a proposta é que o jogador sinta-se no lugar deste personagem, enquanto o foco narrativo em terceira pessoa é aquele em que o narrador não participa diretamente dos acontecimentos do enredo, um *game* jogado em 3ª pessoa é aquele onde é possível ver o personagem e movimentá-lo pelo cenário.

Diversos desenvolvedores lançam mão da câmera em primeira pessoa por acreditarem ser uma maneira eficaz de causar imersão. Entretanto, isto não é uma verdade absoluta, se assim fosse os *games* desenvolvidos numa perspectiva de câmera em 3ª pessoa seriam invariavelmente



isentos de imersão, o que não ocorre. Desse modo, não é possível afirmar que apenas a perspectiva de câmera seja o fator causador a imersão. Para melhor compreensão dessas perspectivas de câmeras segue as figuras abaixo:

**Figura 04** -Game em 1ª pessoa



Fonte : Outlast Trial

**Figura 05**-Game em 3ª pessoa



Fonte: The last of us 2.

Nas imagens acima é possível perceber distintas perspectivas de câmera em *games* de gêneros diferentes. A figura 04, ilustra o *survival horror Outlast trials*, este *game* possui perspectiva de câmera em 1ª pessoa, a imagem mostra a visão do personagem vendo um inimigo aproximando-se com uma marreta em mãos, a decisão do personagem neste caso é tentar esquivar e fugir pela porta atrás do inimigo ou voltar pelo caminho de onde veio.

A figura 05, mostra o *game* de ação/aventura *The last of us* parte 2, neste exemplo (diferente da figura 04) a câmera mostra a personagem protagonista – Ellie – em ação, esta perspectiva de câmera é conhecida como 3ª pessoa.

Alguns *games* possuem inclinação para determinada perspectiva de câmera, porém isto também não é via de regra. É possível encontrar *games* de mesmo gênero adotando ambas perspectivas de câmera, ou até mesmo um mesmo *game* possibilitando ao jogador a escolha de câmera em 1ª e 3ª pessoa, a exemplo de *Assassin's Creed*, onde é possível a alternância da perspectiva de câmera durante a *gameplay*, ou em *cutscenes*<sup>7</sup>, como em *Resident Evil 3 Remake*.

Jogar – conforme mencionado anteriormente – proporciona uma experiência em ambiente controlado que os jogadores não poderiam usufruir no mundo real. Ao contrário do que os opositores dos *games* podem apregoar, nem por um minuto o jogador confunde a realidade da ficção, ao desligar o console, ou computador, ele sabe que não é o personagem, embora enquanto joga ele pense, aja e sinta como tal, utilizando inclusive expressões como:

“Eu fiz tal coisa”, ou “eu morri”, ou ainda “consegui!”. E nisto está a essência da imersão nos *games*.

### 2.3 Adaptação e *games*

Finalmente, faz-se necessária uma abordagem acerca da capacidade de adaptação de outras mídias para os *games*. – O contrário também pode ocorrer – tanto a literatura como filmes e séries podem ser utilizados como material para adaptação de *games*. O termo adaptação consolidou-se no meio cinematográfico, sendo utilizado para definir filmes cujo *script* não seja abalizado em um roteiro inédito e essa definição logo expandiu-se para roteiros de *games* contribuindo para o desenvolvimento da estrutura narrativa de diversos *games*.

Historicamente, a adaptação é um fenômeno mais associado ao cinema. Filmes frequentemente baseiam-se em obras literárias, mas essa prática expandiu-se para os *videogames*. Como Hutcheon (2013) observa, a adaptação permeia diversas mídias, incluindo os *games*. O exemplo de *The Walking Dead* ilustra isso claramente: a série de HQs foi adaptada

---

<sup>7</sup> Cenas não jogáveis de um jogo, colocadas como abertura ou encerramento do *game* ou de momentos importantes destes.

para uma série de TV e, posteriormente, para uma série de *games*. Cada adaptação expande e enriquece a narrativa original, criando uma experiência imersiva diferenciada e alcançando um público mais amplo. Hutcheon (2013) afirma que “As adaptações estão em todos os lugares hoje em dia: nas telas de televisão e do cinema, nos palcos do musical e do teatro dramático, na internet, nos romances e quadrinhos, nos fliperamas[...] (p. 22)” esses *games* que são adaptados possibilitam a expansão material adaptado, ampliando sua narrativa, a exemplo de *The walking dead*, cujo material adaptado são HQ’s homônimas, estas foram adaptadas para série de TV e a cada temporada da série eram lançados *games*, o que amplia a imersão e a narrativa e abrangendo um público maior.

A estrutura em três atos descrita anteriormente também é recriada em adaptações para *games*, Hutcheon (2013, p.36) descreve esta estrutura da seguinte forma: “O material introdutório com frequência apresentado pelo que chamamos de “*cutscenes*” de filmes, é o primeiro ato; o segundo é a experiência do núcleo do *game*; o terceiro é o clímax, frequentemente introduzido *por cutscenes* filmadas.

Conforme Hutcheon (2013), a estrutura em três atos estrutura é adaptada para se adequar às características dos *games*. As *cutscenes* funcionam como um paralelo das cenas de filmes, introduzindo a história (primeiro ato), desenvolvendo o núcleo do *game* (segundo ato) e culminando no clímax (terceiro ato). Essa abordagem difere do modelo proposto por Novak (2010), que se concentra mais na não linearidade e interatividade inerentes aos *games*. Ambas as perspectivas, contudo, são cruciais para entender como a narrativa adapta-se e funciona eficazmente nos *videogames*.

É natural que a abordagem de Hutcheon (2013) acerca da estrutura em três atos seja divergente da perspectiva de Novak (2010) apresentada no item anterior, aqui é levada em consideração a capacidade de adaptação fílmica para *games*, enquanto a abordagem anterior direcionava-se ao funcionamento narrativo e da influência da não linearidade nesta estrutura. Áreas de atuação distintas, todavia, que funcionam paralelamente resultando na multilateralidade necessária para o êxito de um *game*.

A adaptação para *games* enfrenta desafios únicos. A interatividade e a capacidade do jogador de influenciar o enredo oferecem oportunidades para explorar a narrativa de maneiras que não são possíveis em outras mídias. Essa interatividade e não linearidade acrescentam

profundidade à experiência narrativa, permitindo aos jogadores explorar mundos e histórias de maneiras pessoais e significativas.

A adaptação de outras mídias para *games* é um processo complexo que requer uma compreensão profunda tanto da mídia original quanto das características únicas dos *videogames*. As adaptações bem-sucedidas não apenas recontam uma história, mas a expandem e a enriquecem, oferecendo novas perspectivas e experiências aos jogadores.

#### **2.4 DLC Little miss: exemplificando a narrativa inserida no game**

Uma DLC<sup>9</sup> é um capítulo extra de um *game*, que se relaciona diretamente com o enredo principal ampliando seu cânone. A DLC está para um *game*, como o prólogo ou o epílogo está para um livro. Conforme informado na introdução deste capítulo, far-se-á uma análise da DCL intitulada *Little Miss*, traduzida para o português como Mocinha, do *game Resident Evil: Revelations 2*.

Assim como um romance obedece a estrutura narrativa de introdução, desenvolvimento e conclusão, um *videogame*, compreende atos “O material introdutório (exposto acima) com frequência apresentado pelo que chamamos de *cutscenes*<sup>8</sup> é o primeiro ato, o segundo é a experiência do núcleo do jogo; e o terceiro é o clímax frequentemente introduzido por *cutscenes* mais uma vez” (HUTCHEON apud LINDLEY 2002, p. 206).

Nota-se então uma semelhança entre as estruturas do *game* e do romance, dado este que, corrobora com a possibilidade de desenvolvimento de uma comparação entre as duas mídias, assim, faz-se necessária resumo da DLC, seguida de análise.

O cenário do *game* é o subconsciente da protagonista, de uma garota de 10 anos chamada Natália Korda, que se encontra em coma induzido. Nesta situação onírica, a personagem descobre que perdeu sua ursinha de pelúcia, chamada Lottie e é compelida a tentar encontrá-la, neste momento, uma outra menina aparece para, aparentemente, ajudar a protagonista a encontrar Lottie, esta nova personagem tem a mesma aparência da heroína do *game* e doravante será chamada de Natalia Sombria. Após apresentar-se entrega para Natália Korda uma carta, que ela alega ter sido escrita por Lottie, dando pistas de onde ir para encontrar

---

<sup>8</sup> Sequência em um jogo na qual a jogabilidade é interrompida para que haja avanço, promovendo seu desenvolvimento e introduzindo novas informações e/ou personagens e complementando a narrativa

sua ursinha de pelúcia, porém o caminho até Lottie é nebuloso, ameaçador e cheio de monstros e a missão aqui é encontrar Lottie sem ser vista por nenhum inimigo.

É importante destacar que, neste *game*, apesar de tratar-se do gênero *survival horror*, as personagens não sangram e não existe uma animação de morte da personagem, quando esta é encontrada por algum inimigo, ela apenas se agacha com as mãos na cabeça e chora, em seguida aparece na tela a mensagem: desmaiado; ao invés de: você morreu, como é de costume em *games* deste gênero. Compreende-se que isto ocorre por trata-se de uma protagonista criança e daí a necessidade de censura em relação a elementos de violência extrema.

É importante destacar que, em termos de *gameplay*, a personagem Natalia Sombria não pode ser vista pelos inimigos e é capaz de marcá-los de forma que fiquem destacados a uma certa distância funcionando como elemento de auxílio para que o jogador explore os cenários sem ser visto e facilitando a *gameplay*. Quanto a narrativa esta função de Natália Sombria, ocorre para explicar habilidades e traços de personalidades inseridos em Natália na campanha principal do *game*. Esta explicação é válida dada a importância e a peculiaridade das regras dos *games*.

Existe um sistema de regras para que um *game*, funcione de modo fluido e levando em consideração que os *games* se passam em mundos fictícios, diferenciando-se assim dos jogos tradicionais, a influência mútua entre as regras e a simulação do jogo é uma das particularidades mais importantes dos *games*.

Durante os acontecimentos da DLC Natália Sombria interage com a Natália protagonista enquanto suas ações são de auxílio para a protagonista, suas falas são dedicadas a desencorajar a personagem principal tornando sua mente suscetível a dominação através da inserção de pensamentos negativos, o que contribui para o desfecho de Natália na campanha principal.

Continuando a exemplificar os conceitos acima com a DLC *Little Miss*, cabe aqui também explicar como a DLC funciona bem como uma adaptação – embora sombria – da obra Kafka e a Boneca Viajante de Jordi Sierra I Fabra. A partir daqui inicia-se uma análise comparativa entre *game* e livro, buscando, desenvolver um quadro comparativo entre os suportes supracitados. Para tanto foram escolhidos três aspectos em comum entre o livro de Jordi Serra I Fabra e *game* da Capcom.

1. Nos primeiros minutos da DLC é possível ouvir risos e passos de crianças, além de vultos humanos movimentando-se embora a única personagem em cena seja Natália que ainda está despertando no cenário onírico do *game*. Além da *cutscene* inicial, um dos cenários do jogo é uma praça, ou parque, em referência ao parque Steglitz. Tem-se aí uma referência ao início do livro, é possível observar estas referências abaixo.

Os passeios pelo parque Steglitz eram um balsamo. Casais precoces, casais parados no tempo, casais que ainda não sabiam que eram casais, velhos e velhas com as mãos cheias de histórias e rugas cheias de passado procurando cantos de sol, soldados com galas de distinção, crianças de uniforme impecável, babás com meninos e meninas vestidos com esmero [...] O parque Steglitz transpirava vida naquele início de verão. (p.13)

**Figura 06**– DLC *Little miss*



**Fonte:** Capcom

As obras (*game* e livro) trazem cenários semelhantes, entretanto, ocorre que a necessidade de cada suporte influencia na forma como esses cenários são apresentados ao público: enquanto a descrição do livro evoca uma atmosfera solar, de tranquilidade e relaxamento, o *game* traz uma paleta de cores mórbidas, que remetem ao desconforto, que é normal no gênero *survival horror* de sobrevivência.

2. Ainda sobre as relações de proximidade entre *game* e livro é de suma importância realizar uma análise entre as cartas da boneca Brígida enviadas a Elsi por intermédio de Kafka – o que ocorre no livro – e os cartões postais da ursinha de pelúcia Lottie, encontrados por Natália durante a *gameplay*. Para efeitos de análise quatro cartões serão comparados a duas cartas. É necessário – para fins de análise – levar em consideração que os cartões postais do jogo oferecem informações mais sucintas enquanto as cartas trazem riqueza de detalhes, isto se dá por conta da necessidade de fluidez de informações no *game*, portanto, a decisão tomada

para realizar a análise entre ambas foi utilizar quatro cartões postais e duas cartas, de modo a intercalar os cartões postais e fragmentos das cartas.

Tendo em vista a natureza comparativa da análise e levando em consideração o ano de publicação dos objetos de estudo, o material literário será considerado como texto fonte, assim é possível observar que os cartões postais do *game* possuem uma relação com o texto fonte, logo na saudação inicial, todos os cartões iniciam com “Querida Natália”, da mesma forma que as cartas têm seu início com “Querida Elsi”.

Entretanto a intenção da mensagem de ambas é oposta, enquanto o texto fonte contém uma mensagem de conforto e conduz Elsi até a superação da perda, os cartões postais possuem uma mensagem sombria, até violenta e buscam minar as esperanças de Natália gradativamente, conforme pode-se observar abaixo:

### 1º Cartão postal:

Querida Natália, por que você me deixou? Você não me ama mais? Estou sem ninguém agora... Estou tão triste que talvez morra de tanto chorar.

**Figura 07-** cartão postal



**Fonte:** Capcom

Querida Elsi,  
 Antes de mais nada, me desculpe por ter ido embora tão de repente, sem me despedir. Sinto muito e espero que não esteja zangada. Às vezes fazemos coisas sem perceber, ou reagimos inesperadamente diante do que nosso instinto nos diz, e magoamos quem não queremos. Como você e a mamãe também acontece assim, não é mesmo? É que as despedidas são tão tristes e eu não queria que você tentasse me convencer a ficar mais um pouco, temia que você não me deixasse ir, e eu precisava fazer isso. Espero que você compreenda. Eu te amo tanto, Elsi, tanto, que não suportaria vê-la chorar ou que você me visse chorar. [...] (FABRA 2009)

Os segundo e terceiro cartões postais indicam o caminho que Natália deve seguir em busca de Lottie, descrevendo um cenário tenebroso que evocam pavor e senso de urgência em Natália, enquanto as cartas escritas para Elsi descrevem paisagens bonitas que incentivam a menina a pensar no bem-estar de Brígida e a sentir-se feliz pela felicidade de sua amiga.

## 2º Cartão postal

Querida Natália, estou sem saída num túnel sob a aldeia. Não consigo sentir minhas pernas. Provavelmente estou morrendo. Por que você me odeia?

**Figura 08**– Cartão postal



Fonte: Capcom

**Figura 09** – cartão postal



Fonte:Capcom

## 3º Cartão postal

Querida Natália. Estou perto do oceano agora. Vi muitos cadáveres, você deveria me esquecer, encontre um amigo novo.

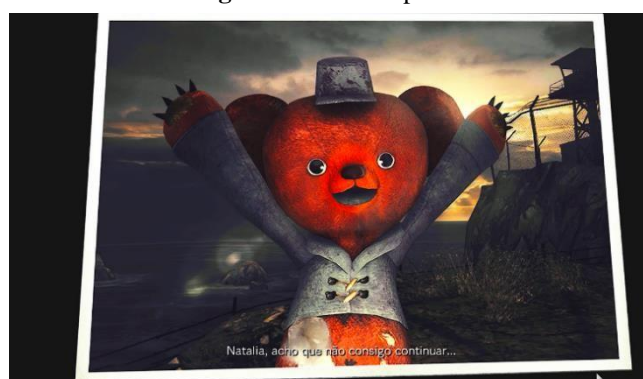


[...]Londres é uma cidade linda, para mim foi maravilhoso descobri-la. Agora mesmo escrevo do coração dela, Picadilly Circus, [...] Você sabia que o céu de Paris é da cor dos seus olhos quando você sorri e que as nuvens são como os pêssegos que se formam no seu rosto? Pois é assim mesmo. Estou em Paris! Acredita? Nesta segunda etapa da minha viagem, eu resolvi navegar pelo Sena, ver o museu do Louvre, passear pelos Champs Élysées e subir na torre Eiffel. [...]

#### 4º Cartão postal

Querida Natália, acho que não consigo continuar... você encontrará o que resta de mim na praia à frente.

**Figura 10** – cartão postal



**Fonte:** Capcom

[...] Agora sei que vai ficar mais tranquila e, sabendo que estou bem, vai se alegrar por nós duas, Elsi, você deve saber que viver é seguir sempre em frente, aproveitar cada momento, cada oportunidade e cada necessidade. Você também vai fazer a mesma coisa daqui a alguns anos. As pessoas e as bonecas são feitas de sentimentos e emoções que preciso ir usando aos poucos. São nossa energia vital. Depois desses anos a seu lado, sou a boneca mais feliz que existe, cheia de energia. Quero que fique com tente, e muito, porque tudo que sou devo a você. Você cuidou de mim, me ensinou muitas coisas, me amou e me fez ser uma boa boneca. Agora que me preparo para iniciar uma nova vida, a partida foi triste por deixá-la, mas bonita porque graças a você sou livre para fazer isso. (P. 48)

Retomando a ideia de que comparar é também encontrar divergências. Os cenários descritos por Brígida e Lottie podem ser considerados extremos opostos: enquanto Brígida descreve cenário paradisíacos e maravilhas da humanidade, Lottie fala de cadáveres em uma praia e da sensação de estar morrendo aos poucos, descrições que nenhuma criança deveria ler. Com isto, nota-se que enquanto Elsi é compelida à superação de forma gradativa, Natália precisa continuar a buscar por Lottie, embora a cada cartão postal isso pareça mais difícil, este fato se deve às necessidades de cada suporte: enquanto o leitor não precisa resolver as

complicações que a obra literária traz, o jogador precisa resolver os enigmas para avançar na *gameplay* e assim resolver o problema proposto pelo jogo.

## 2.5. Natália sombria funciona no game como uma representação do Kafka

Personagem.

Para que as duas narrativas funcionem de forma fluida, é necessário que haja um elemento de condução das protagonistas durante a história. Na obra de Jordi Sierra I Fabra, Franz Kafka busca, não apenas através de suas cartas, mas de suas palavras de conforto, possibilitar com que Elsi transcenda a ausência de Brígida. No *game* a personagem Natália Sombria durante o tempo em que conduz Natália Korda pelo cenário, auxiliando a personagem a ultrapassar os obstáculos, tenta com suas palavras manipular Natália Korda, para que ao desistir de Lottie, considerada sua melhor amiga, sucumba à influência negativa de Natália sombria tornando-se suscetível ao seu controle.

Carvalho (2006 p. 31) argumenta que não levar em consideração as diferenças em estudos comparados não apenas restringe a natureza da comparação como também limita seu alcance. Assim, considera-se que as comparar é distinguir, semelhanças e diferenças entre as obras em análise, desse modo, é possível notar que existe uma relação entre as funções desenvolvidas pelo Kafka personagem e a Natália Sombria, embora estes papéis sejam semelhantes sob a perspectiva da narrativa, seus *modus operandi* são essencialmente distintos.

Trazendo para comparação recortes do *game* e do livro para comprovar estas relações:

### **Fragmentos do livro**

- Ela não vai voltar – interrompeu Elsi.
- Franz Kafka escolheu as palavras com cuidado, e mais ainda o tom com que as pronunciou.
- Receio que não, porque ela parece estar muito contente...
- É – aceitou convencida.
- Por isso ela ficou tanto tempo com você. p.49
- Continuava lutando entre o desrespeito e a tristeza, o conformismo e a rebeldia provocados por sentir-se vítima de tão injusta situação.
- Tome – entregou-lhe a carta.
- Elsi a segurou nas mãos.
- Ela parece feliz – acabou aceitando.
- Muito.
- E contente.
- Por que não haveria de estar?
- Porque está sem mim...
- Você ouviu, não? O mais importante é que ela é feliz graças a você.

- Não entendo – reconheceu a menina.
- Na minha larga experiência como carteiro... – mais uma vez procurou as palavras adequadas para a situação. – Sabe, sei de bonecas que nunca fazem sua viagem. Têm medo. Ficam com suas meninas, mas não por amor a elas, ao contrário: ficam por medo. E o medo é uma coisa ruim e perversa que limita a liberdade. Quem tem não vive, agoniza. Brígida teve em você a melhor professora, você a ensinou a não ter medo e a enfrentar a vida quando foi preciso. Por isso acho que deveria se sentir muito orgulhosas p.51,52
  
- Você tem irmãos ou irmãs mais velhas?
- Tenho.
- Algum se casou?
- Não.
- Ah, puxa.
- Mas minha prima Ute sim.
- E ela não deixou a casa dos pais?
- Deixou.
- Então, a Brígida fez a mesma coisa. Ela está na idade em que as bonecas precisam se emancipar – [...] Quero dizer que para todo mundo chega a hora de deixar a casa dos pais, para viajar, conhecer a vida, o mundo, talvez um futuro maravilhoso (p. 25).

A preocupação de Franz Kafka em relação ao bem-estar de Elsi fica evidente nestes fragmentos retirados do livro. Kafka busca por meio do diálogo convencer a menina que a ruptura entre ela e Brígida é algo que naturalmente precisava acontecer e que ciclos têm início e fim, de mesma forma que ocorreu com Brígida, um dia Elsi também irá se emancipar e conhecer o mundo.

**Falas retiradas do game:** para melhor identificar as falas das personagens, de agora em diante será usada a sigla NS para referir-se a Natália sombria e NK para Natália Korda:

**Fala 1:**

NS: “ – Epa! Isso não é bom, talvez você só devesse deixá-la ir.

NK: – De jeito nenhum! Ela sempre esteve presente. Não a abandonarei.

**Fala 2:**

NK: – Lottie era quem sempre sabia o que fazer.

NS: – Mas eu estou aqui agora, pode confiar em mim.

**Fala 3**

NK: – Até Lottie chegar eu estava com muito medo.

NS: – Certo. Vamos continuar procurando, mas acho que você não precisa dela: você é mais forte que isso agora.

**Fala 4**

NS: – E se Lottie for a verdadeira razão de você estar só? E se ninguém quiser ficar perto de você porque é uma garota estúpida que ama ursinhos idiotas?

NK: – Eu sei que ela é só um ursinho de pelúcia! Mas ela é minha há tanto tempo que eu só... ela é a única coisa boa que restou na minha vida.

**Fala 5**

NS: – É tão escuro aqui.

NK: – E daí? Um pouco de escuridão não pode impedir você. Sabe Natália, você precisa de um amigo de verdade.

NS: – Eu tenho um, o Sr, Fischer, ele me deu a Lottie quando me resgatou em Terragrigia.

NS: – Mas ele se foi, e logo Lottie também vai. Sou tudo o que lhe resta. NK: – Não! Eu os vi.... Ou estava dormindo?

**Fala 6**

NS: – Isso é tão cansativo, você devia desistir.

NK: – Não, eu não vou.

**Fala 7**

NK: – Você deve estar prestes a enlouquecer agora.

NS: – Estou bem. Eu não vou parar até achar a Lottie

**Fala 8**

NS: – Não há mais lugares para procurar. Pobre Lottie, você nunca a encontrou.

NK: – Ninguém te perguntou! Não a perderei como perdi meus pais.

NS: – Ela é tão importante assim para você? Você enlouqueceu Natália.

NK: – Não enlouqueci, só não quero mais ficar só. Não quero ser infeliz. NS: – Posso mandar essa tristeza embora... se me deixar entrar, você só tem que confiar em mim.

NK: – Eu não conheço você, você não sou eu de jeito nenhum. Quero a Lottie! NS: – Por que você não deixa as coisas mais fáceis.

Natália Sombria, diferente de Kafka, busca gradativamente gerar e fomentar a desesperança na mente de Natália, primeiro surgindo como uma outra versão da própria Natália, na intenção de ganhar validação da menina, a partir daí a Sombria, de modo devagar, mas constante, tenta desestabilizar a protagonista inserindo a ideia de que buscar por Lottie é um gasto de energia desnecessário e ela, a Natália Sombria, é a única capaz de dar a Natália Korda a felicidade que ela tanto deseja.

Com isto, fica evidente a relação entre a obra de Fabra e a DLC da Capcom, embora atendam a diferentes mídias, ambas convergem e divergem de diversos pontos, fato que se dá, como dito anteriormente, pelas necessidades dos suportes de cada uma e por conta dos gêneros ao qual cada uma delas pertence.

### 3 LITERATURA E GAMES

A relação entre literatura e os *games* é um campo bastante abrangente. Neste capítulo, será explorado como a literatura contribui com os *games*, pretendendo-se argumentar a respeito da ligação entre ambas as mídias, compreendendo que esta relação é feita de duas maneiras: quando uma obra literária é adaptada para um *game* – adaptação esta que pode ocorrer de forma subjetiva, com referências que ficam em segundo plano, ou de forma mais objetiva quando a inserção da literatura é clara no *game*, a exemplo da pesquisa desta dissertação – e/ou quando um *game* é adaptado para livro e a este fenômeno dar-se o nome de literatura *gamer*. Analisando esta contribuição direta e indireta da literatura para a estrutura narrativa dos *games*.

Esta afinidade entre literatura e os *games* remonta ao exórdio destes, a exemplo do *Space War* que data do ano de 1962, que de maneira primitiva adaptava elementos da obra literária de H. G. Wells, *A Guerra dos Mundos*. Devido ao avanço tecnológico, a relação entre estas duas mídias evoluiu no decorrer do tempo. *Games* modernos são capazes de incorporar elementos literários de modo a refinar e ampliar estes elementos literários, tornando visível o que era apenas imaginativo na mente do leitor e contribuindo com a narrativa do *game* e proporcionando uma experiência imersiva ao jogador.

Os *games* são uma das várias mídias digitais que estão redefinindo a maneira como se interage com o conteúdo literário; outros formatos, como filmes, séries e *podcasts*, também estão contribuindo para essa tendência, expandindo as fronteiras da narrativa e da interpretação literária. Os *games* desempenham um papel crucial na interação contemporânea com a literatura, proporcionando uma nova dimensão à experiência literária. Eles permitem que os jogadores participem ativamente num mundo literário, transformando a leitura passiva em uma experiência interativa. Esta abordagem inovadora revitaliza clássicos literários para o público moderno e os torna acessíveis e atraentes para uma geração digitalmente inclinada, que pode não ter tido a oportunidade de se conectar com essas obras através de meios tradicionais.

A literatura tem sido uma fonte rica para o desenvolvimento de enredos em *videogames*, oferecendo profundidade e complexidade narrativa. Murray (2003) argumenta que os *games*, assim como a literatura, são capazes de contar histórias complexas, envolvendo o público em mundos imaginários. Esta relação é reforçada por Hutcheon (2013), que explora a

adaptação de obras literárias para *games*, enfatizando a interatividade como um elemento distintivo dos *games* em comparação com outras formas de mídia.

Juul (2005) aborda a dualidade dos *games* como sistemas de regras e mundos ficcionais, analisando como os *games* criam uma realidade híbrida, onde a ficção e a realidade se entrelaçam. Este conceito é essencial para compreender a narrativa nos *games*, que combina elementos interativos com estruturas narrativas tradicionais.

A interatividade é um dos aspectos mais distintivos dos *games*. A capacidade do jogador de influenciar o curso da narrativa e interagir com o mundo do *game* cria uma experiência profundamente imersiva. Essa imersão é discutida por Ryan (2001), que destaca a importância da imersão narrativa, onde o jogador se torna parte da história, diferentemente da experiência passiva de leitura de um texto literário.

A não linearidade, como destacado por Aarseth (1997), é outro aspecto crucial dos *games*, proporcionando múltiplos caminhos e finais, o que enriquece a experiência narrativa e oferece re-jogabilidade, um conceito ausente na literatura tradicional.

A convergência entre literatura e *games* representa um novo horizonte narrativo. Esta fusão não apenas enriquece a experiência dos *games* com narrativas complexas, mas também oferece aos criadores literários um novo meio para contar histórias. Esta ideia é suportada por Jenkins (2006), que explora a narrativa transmídia, na qual histórias se estendem além de um único meio, criando experiências narrativas mais ricas e envolventes.

Conforme já exposto o contrário também ocorre. A chamada literatura *gamer* é um fenômeno interessante em que *games* são adaptados para livros. Isso aconteceu com franquias populares como *Resident Evil* e *Assassin's Creed*. Esses livros complementam o enredo dos *games*, oferecendo aos fãs uma experiência literária mais aprofundada, aqui o incentivo à leitura pode ser notado devido aos expressivos números de venda.

A adaptação de *games* para livros é uma prática que oferece várias abordagens e escolhas narrativas. Em muitos *games*, aqueles com elementos dinâmicos e não lineares, a narrativa pode, às vezes, ficar em segundo plano em favor da jogabilidade e interatividade. Isso pode resultar em lacunas na história ou em aspectos da trama e dos personagens que não são totalmente explorados. A adaptação literária surge como uma oportunidade para preencher essas lacunas, oferecendo uma experiência narrativa mais aprofundada e detalhada.

Por exemplo, o livro *A Conspiração Umbrella* de autoria de S. D. Perry, que adapta o primeiro *game* da franquia *Resident Evil*, é uma maneira de complementar e expandir a história do *game*. O livro pode fornecer contextos mais ricos para os personagens, explorar suas motivações e antecedentes, e dar mais profundidade à trama que, no *game*, pode não ter sido completamente desenvolvida devido às restrições inerentes ao meio.

É importante destacar que essa abordagem de complementar e expandir a narrativa de um *game* em uma adaptação literária é apenas uma das muitas possibilidades. Cada adaptação é uma obra criativa em si e pode tomar várias direções diferentes. Algumas podem optar por seguir fielmente a trama do *game*, enquanto outras podem escolher reimaginar a história, focar em personagens secundários, ou até mesmo explorar eventos paralelos ou antecedentes ao *game*. Essas escolhas dependem dos objetivos do adaptador, do público-alvo da obra, e das características específicas do *game* e do universo em que ele está inserido. Assim, a adaptação de um *game* para um livro não é apenas uma questão de preencher lacunas, mas também uma oportunidade para explorar novas perspectivas e dimensões narrativas, enriquecendo o universo do *game* de maneiras que talvez não sejam possíveis dentro dos limites do próprio *game*.

O *game Resident Evil Remake* inicia com a *cutscene* de abertura em que a equipe Alpha do S.T.A.R.S. já está em um helicóptero sobrevoando as montanhas Arklay em busca da equipe Bravo que desapareceu no mesmo local, o helicóptero pousa, a equipe é atacada por cães zumbis e foge para a mansão Spencer, lá eles percebem a ausência de um dos membros (que pode ser Chris ou Jill dependendo da escolha do jogador) e esta é a motivação inicial para o decorrer do *game*, encontrar o companheiro desaparecido e fugir do local. Após esta *cutscene* o *game* inicia.

**Figura 11:** *Cutscene* de abertura de *Resident Evil Remake*



**Fonte:** Nerd All Stars

**Figura 12:** *Cutscene de abertura de Resident Evil Remake*



Fonte: Nerd All Stars

As figuras 11 e 12 são cruciais para compreender a atmosfera e o enredo do jogo e foram retiradas da *cutscene* de abertura do *game Resident Evil Remake*, por tratar-se de vídeo, foram selecionadas duas imagens principais, nas quais, a figura 11 mostra a visão da equipe Alpha de dentro do helicóptero sobrevoando a floresta Arklay e figura 12 traz a imagem da equipe já em ação na floresta. É importante para a fluidez do *game* que este inicie com a tensão de chegar em local perigoso e a ação de fugir das ameaças, isto vai criar atenção no jogador, apresentar os personagens e acontecimentos que levem o jogador a compreender as motivações dos personagens, entretanto esta explicação é sucinta, afinal, o jogador quer interagir e sentir-se imerso no *game* e para isto ocorrer não é necessário contar muito da história pregressa destes personagens, isto vai sendo contado – ou não – no decorrer do *game*, diferente do que ocorre no livro adaptado, como é possível observar no recorte da adaptação literária, intitulada *A conspiração umbrela* escrita por S. D. Perry (1998), que adapta o primeiro *game*:

Jill já estava atrasada e de saída para a reunião quando conseguiu a façanha de derrubar as chaves na xícara de café que levava consigo. Houve um tinido surdo quando elas atingiram o fundo. Ao interromper o passo, olhando incrédula para a caneca de cerâmica fervente, o grande maço de arquivos que carregava com o outro braço escorregou lentamente para o chão. Clipes e post-its se espalharam pelo tapete marrom. (p. 13)

No livro, o sobrevoo da equipe Alpha em busca da Bravo só começa na página 41, antes disso é apresentado ao leitor informações completas sobre a investigação, os personagens e a personalidade de cada um, inclusive um personagem que não consta nos *games* é inserido aqui para complementar a narrativa.

A razão primeira para que estas adaptações existam é abarcar um público maior e aumentar o lucro sobre uma determinada franquia. Para Linda Hutchteon apud Bolter; Grusin, 1999, o público não apenas estará familiarizado com a franquia a ponto de sentir-se atraído pelo “repropósito”, como também atrairá novos consumidores. (p. 26)



A relação entre literatura e os *games* é complexa e multifacetada. A literatura contribui para a narrativa dos *games* de muitas formas, e essa relação evoluiu ao longo do tempo. Além disso, os *games* permitem a releitura de obras literárias e a literatura *gamer* expande o universo dos jogos. *Games studies* são um fenômeno social significativo. À medida que os *videogames* se tornam uma forma de entretenimento mais proeminente e influente, é essencial que a comunidade científica esteja aberta a esse fenômeno. A interseção entre literatura e os *games* oferece *insights* valiosos sobre como as narrativas se adaptam às mudanças tecnológicas e culturais.

Nesse contexto, a literatura e as mídias digitais estão fundindo-se de maneira cada vez mais profunda, resultando em uma experiência literária e de entretenimento interconectada e rica em possibilidades. A relação entre literatura e *games* é um exemplo notável dessa convergência.

As maneiras de inserção de obras literárias em *games* e vice-versa é uma área de pesquisa em constante evolução. Ambos os campos contribuem de forma significativa um com o outro. Enquanto a adaptação de obras literárias para *games* (e também o contrário) é uma linha de pesquisa comum, há também uma discussão mais ampla sobre como os *games* se relacionam com a narrativa e a experiência estética e mais, sobre como a inserção de obras literárias em *games* muda (ou não) a forma de ler a obra adaptada.

Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, ofereceu uma visão pioneira sobre a relação entre literatura e *games*. Ela tenta adaptar a teoria narratológica tradicionalmente aplicada à literatura para entender a natureza dos *videogames*, considerando-os uma nova forma de expressão narrativa no ambiente digital. Murray identificou três conceitos-chave que estruturam a experiência estética do jogador em *videogames*, descritos a seguir.

A imersão é a sensação de estar presente em outro lugar. Ela argumenta que os *videogames*, por meio de suas interfaces e interatividade, oferecem um nível de imersão que transcende o das formas narrativas tradicionais. Essa imersão é facilitada pela capacidade do *game* de envolver visualmente e sensorialmente o jogador em seu mundo fictício.

A agência ou a emoção de exercer poder sobre materiais no *game*, é outro conceito importante em sua teoria. Os jogadores nos *videogames* não são meros espectadores; eles têm

a capacidade de tomar decisões que afetam o mundo do *game* e seu enredo. Isso confere uma sensação de controle e participação que é única para esta forma de mídia.

Por fim, o estado de constante transformação dos objetos no ambiente digital é o terceiro pilar identificado por Murray. Ela observa que, nos *games*, os elementos podem mudar e evoluir de maneiras que são impossíveis no mundo físico, proporcionando uma dinâmica narrativa rica e maleável.

Murray sustenta que a combinação desses três elementos nos videogames proporciona um ambiente narrativo rico e envolvente, que oferece oportunidades únicas para a narrativa e a experiência estética. Ela argumenta que os *games*, como meio, são excepcionais para experimentações narrativas, pois permitem um nível de interatividade e participação que transformam o usuário de um mero receptor de histórias em um participante ativo na construção e experiência da narrativa.

Segundo Murray, essa interatividade, imersão e transformação tornam os *videogames* um meio privilegiado para a experimentação narrativa, ampliando os limites da narração e oferecendo novas formas de contar histórias. Ela vê os *videogames* não apenas como uma extensão das formas narrativas tradicionais, mas como uma evolução delas, onde o jogador tem um papel mais ativo e engajado na criação e experiência da história.

Jesper Juul buscou unificar as abordagens narrativas e lúdicas nos *games*, argumentando que as características destes incluem narrativa e sistemas de regras que são indissociáveis. Ele apontou que os *games* frequentemente apresentam *puzzles* narrativos que desafiam o jogador a usar a narrativa em conjunto com as regras lúdicas para progredir no *game*. A exemplo de *games* como *The Franz Kafka Videogame*, no qual a evolução do jogado ocorre à medida em que este resolve os *puzzles*.

Espen Aarseth, em seu livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, introduziu um conceito que se alinha e se distingue das ideias de Janet Murray sobre narrativas em *games*. Aarseth definiu o termo literatura ergódica para descrever textos nos quais a leitura envolve um esforço físico significativo que vai além da simples decodificação de texto. Ele argumenta que os *games*, como cibertextos, entram nessa categoria, pois requerem que o jogador/leitor participe ativamente na exploração e na criação do texto (ou narrativa do jogo), desempenhando um papel tanto de leitor quanto de autor.

A perspectiva de Aarseth difere da abordagem de Murray em vários aspectos. Enquanto Murray vê a narrativa em *games* como uma extensão ou evolução das formas narrativas tradicionais, incorporando a interatividade como uma nova dimensão, Aarseth enfatiza a autonomia e o caráter único dos cibertextos. Para ele, a interação com o texto do *game* é um processo mecânico, uma relação entre o jogador e o dispositivo de *game* que produz significado. Isso coloca os *games* em uma categoria distinta de outros textos narrativos, pois seu funcionamento e a experiência do usuário são governados por algoritmos e regras programadas, não apenas pela trama ou pela narrativa.

Em essência, Aarseth concorda com Murray sobre a importância da interatividade nos games, mas ele vai além, sugerindo que essa interatividade é um aspecto fundamental que define os *games* como uma forma de arte única. Em vez de simplesmente adicionar uma camada interativa a uma narrativa pré-existente, como Murray poderia sugerir, Aarseth vê os *games* como sistemas autônomos nos quais a interatividade é uma condição intrínseca e necessária para a sua existência e significado. Assim, enquanto Murray concentra-se em como a narrativa adapta-se e transforma-se no espaço digital, Aarseth foca na natureza intrinsecamente interativa e mecanizada dos *games* como textos ergódicos.

Aarseth ainda instituiu a ludologia como um novo enfoque epistemológico para o estudo dos *games*, destacando que não há diferença entre *games* e literatura, mas sim entre *games* e narrativas. A ludologia inverte a posição central da experiência do leitor atribuída à narrativa literária, colocando-a em subordinação a um sistema de regras, próprio da natureza ontológica de qualquer jogo, seja um jogo tradicional ou um *game*.

A relação entre literatura e *game* envolve uma exploração de como os *games* se relacionam com a narrativa, a experiência estética e as interações dos jogadores, também abrange a compreensão de que a literatura *gamer* é uma outra forma de relação entre a literatura e os *games*. Os autores citados no decorrer deste capítulo oferecem diferentes perspectivas que ajudam a compreender a natureza única dos *games* como um meio de expressão, reflexão e recreação e difusão cultural. Essas análises contribuem para o desenvolvimento dos *games studies* e contribuem para o seu desenvolvimento e fomento na comunidade científica.

### 3.1 Franz Kafka: O Absurdo em Linhas e em Games

Franz Kafka destacou-se como um dos escritores mais extraordinários do século XX. Seus trabalhos refletem o conflito entre a realidade e a fantasia, e tratam de assuntos como a solidão, a incerteza da existência humana e as limitações da vida moderna. Kafka foi um escritor meticuloso, cuidando até dos detalhes mais sutis de suas obras. Sua escrita foi desenvolvida a partir de seu próprio estado de espírito, envolvendo problemas pessoais e existenciais. Suas personagens, muitas vezes absurdas e terríveis, refletem a angústia, a impotência e o desespero que o autor sentia em relação à vida.

Ao explorar a obra de Franz Kafka sob a perspectiva apresentada por Anders Günther em *Kafka: Pró e Contra – os autos do processo* (2007), percebe-se uma abordagem intrigante que redefine a compreensão de Kafka como um escritor realista. Günther argumenta que Kafka utiliza a técnica de "dessensacionalização" em suas obras, uma técnica que envolve a inversão de sujeito e objeto, semelhante às fábulas de Esopo. Em *A Metamorfose*, por exemplo, essa técnica é evidente na transformação de Gregor Samsa em um inseto. A princípio, essa mudança pode parecer puramente fantástica e surreal, mas à luz das ideias de Günther, ela pode ser vista como uma representação realista dos sentimentos de alienação e desumanização que Kafka explorava.

Günther sugere que, assim como Esopo usava animais para refletir qualidades humanas, Kafka usa o absurdo para revelar verdades profundas sobre a condição humana. A metamorfose de Gregor não é apenas uma transformação física, mas uma representação de como as realidades internas e emocionais de um indivíduo podem ser profundamente perturbadoras e desconcertantes. O "natural" e o "não-espantoso", portanto, tornam-se fontes de terror, não por sua estranheza, mas por sua profunda ressonância com a experiência humana. Essa abordagem realista nas obras de Kafka, especialmente em *A Metamorfose*, desafia os leitores a reexaminar o que consideram normal e aceitável, e a reconhecer o potencial de terror nas realidades cotidianas.

A realidade apresentada na obra kafkiana impressiona não pelos elementos absurdos nela inseridos, mas por não haver necessidade da explicação da razão de determinadas situações. Imaginemos a situação em que um cidadão, ao acordar descobre estar sendo acusado de um crime, entretanto a acusação não lhe é informada, o que dificulta grandemente sua defesa. Tal cenário é absurdo em nossa civilização. Este é o tema central da obra *O Processo* (1925) e

esta situação, por mais incoerente que possa parecer-nos, na obra ocorre de maneira natural, o próprio Josef K. estranha muito mais haver uma acusação contra ele do que propriamente não saber qual é esta acusação. Assim Günther (2007) afirma:

A fisionomia do mundo kafkiano parece deslucada. Mas, Kafka deslucou a aparência aparentemente normal do nosso mundo louco, para tornar visível sua loucura. Manipula, contudo, essa aparência louca como algo muito normal e, com isso, descreve até mesmo o fato louco de que o mundo louco seja considerado normal (p 15)

Franz Kafka usa a loucura ficcional para tornar visível a loucura que já existe no mundo. Embora o mundo possa parecer normal, o autor usa a loucura para expor como o que é considerado como normal é, na verdade, louco. Ao manipular essa aparência louca como algo normal, Kafka torna o mundo visível para mostrar o quão louco é realmente. A face do mundo kafkiano é, portanto, deslucada, mas essa “deslucura” é usada para destacar a loucura que já existe no mundo.

Sobre a escrita kafkiana, Carone (2011, p. 17) argumenta que: “a escrita de Kafka é fina e flexível como uma folha de aço”. A comparação só seria um enigma se não fosse óbvia. O próprio Kafka queria que sua literatura fizesse doer como um estilete fincado no corpo. O autor traz em suas obras um espelhamento de quanto o ser humano pode passar dos limites do que é socialmente aceitável através de elementos absurdos contidos em sua obra, assim quando o autor deslucou a realidade e esta é normalizada, o que ocorre é uma constatação da crueza nas relações humanas. Kafka evidencia o incoerente obvio adaptando-o à realidade.

A inserção de elementos autobiográficos em obras literárias não é incomum e pode ser vista de maneira intrigante na obra *A Metamorfose* de Franz Kafka. Um exemplo notável é a utilização do nome do protagonista, Gregor Samsa, que não só soa foneticamente semelhante a Franz Kafka, mas também contém um palíndromo, indicando uma reflexão ou inversão. Essa escolha de nome sugere uma ligação mais profunda entre o autor e seu personagem, insinuando que Kafka pode ter projetado aspectos de sua própria vida e experiência no personagem de Samsa. Essa conexão nome-personagem destaca uma possível natureza autobiográfica da obra, na qual Kafka, através de Samsa, explora temas como alienação, identidade e a luta interna entre as expectativas sociais e as necessidades pessoais.

A metamorfose de Gregor Samsa em um inseto grotesco pode ser interpretada como uma metáfora para as transformações internas e os conflitos que Kafka enfrentava em sua

própria vida. Kafka, conhecido por sua relação complicada com seu pai e por se sentir alienado em seu ambiente social e profissional, poderia estar refletindo suas próprias inseguranças e lutas internas no destino de Gregor. A transformação de Gregor, portanto, simboliza não apenas uma mudança física, mas também uma representação da angústia emocional e da alienação que Kafka pode ter sentido.

A obra de Franz Kafka não é restrita aos estudos literários, sendo analisada por diversas ciências. Por exemplo, *O Processo* é amplamente revisitado pelos estudiosos do Direito. Sobre a importância de *O Processo* para os estudos na área do Direito, Fuzari (2022, p. 151) escreve que: “Neste contexto, a obra literária aparece como o elemento chamariz de um olhar crítico para as características imersas sobre a face tangível desse direito.” *O Processo* trata acerca da arbitrariedade de forma incisiva, tornando-se um ponto de partida para refletirmos sobre a realidade do Direito, o Estado e a organização social na atualidade.

*Carta ao pai* e *A Metamorfose* são obras amplamente decompostas na perspectiva da psicologia e psicanálise, conforme exemplos a seguir. A respeito da obra *Carta ao Pai*, Marchon em seu livro cita:

Os Franz Kafka, com pais à la Hermann Kafka, continuam por aí povoando o mundo. É possível que você, nosso Franz Kafka ou nosso Hermann Kafka do século XXI, lendo essa Carta ao pai e esses comentários, se exponha a ver outra possibilidade de vida. (p. 22)

Para Marchon, a obra *Carta ao Pai* funciona um treinamento de autoanálise intensa, e como um modo de libertação de suas cargas emocionais. A carta traduz a frustração de Kafka em não conseguir lidar com sua relação complicada com o pai. Ele expressa sentimento de culpa e inadequação, além da dificuldade em se relacionar com outras pessoas. Por meio desta carta, ele expressa sua necessidade de lidar com a imensa carga emocional que carrega em relação ao seu pai e sua incapacidade de ter uma relação saudável com ele.

No ensaio de Vieira (2017), *A Metamorfose* de Franz Kafka é reexaminada através da lente da psicologia analítica de Carl Jung. Essa abordagem enfoca nos conceitos junguianos de arquétipos de sombra e de persona, fundamentais na análise psicológica da narrativa. A sombra, no contexto junguiano, representa os aspectos ocultos, inconscientes e muitas vezes negativos da personalidade, enquanto a persona é a máscara ou a identidade que um indivíduo apresenta ao mundo externo. A aplicação desses conceitos na obra de Kafka permite uma interpretação

mais profunda do processo de transformação do protagonista, Gregor Samsa, e do impacto psicológico dessa metamorfose tanto para ele quanto para sua família.

A análise junguiana proposta por Vieira sugere que a transformação física de Gregor em um inseto é uma manifestação externa de sua sombra interior, revelando aspectos de sua personalidade que antes estavam reprimidos ou ignorados. Esse processo de confronto com a sombra pode ser visto como uma jornada de autodescoberta e reconciliação com partes ocultas de si mesmo. Simultaneamente, a reação da família de Gregor à sua transformação lança luz sobre a dinâmica das personas dentro do núcleo familiar. Eles são forçados a ajustar suas máscaras sociais em resposta à nova realidade de Gregor, revelando tensões e conflitos subjacentes. Essa abordagem junguiana de *A Metamorfose* oferece uma compreensão mais rica e complexa dos temas de alienação, identidade e transformação pessoal presentes na obra de Kafka.

Segundo Günther (2007) essas múltiplas interpretações não se baseiam na “estupidez” dos intérpretes, mas no caráter multívoco da própria obra. Assim, Kafka oferece em seu legado não apenas diversas possibilidades de interpretações, mas diversas formas de adaptação para diversos suportes.

Diante das informações acima, reflete-se que a obra de Franz Kafka, dada a sua capacidade de incorporar elementos irrealis a uma narrativa contemporânea e realista é apta a diversas adaptações, inclusive aos *games*. Adaptações da obra kafkiana para mídias interativas já existem a exemplo do *game Metamorphosis* (2020), desenvolvido pela Ovid Works, o *game* em primeira pessoa e de gênero quebra-cabeças e enigmas promove ao jogador a experiência de ser Gregor Samsa transformado em inseto e o objetivo é voltar a ser humano, para isto jogador deverá resolver enigmas e enfrentar um sistema burocrático. O *game* adapta diretamente a *Metamofose*, e traz consigo elementos do processo.

*The Franz Kafka Videogame* (2017), desenvolvido por Denis Galanin, é um *game* independente no qual o jogador representará K, um médico que ao receber uma inesperada proposta de emprego na América embarca numa viagem repleta de desafios, e referências à vida e obra de Kafka. O *game* ressalta o caráter absurdo contido na literatura de Franz Kafka, a segundo a plataforma de jogos *on line Steam*, proposta deste *game* é “sem inventários, sem lutas com chefes, sem características de RPG, apenas o absurdo e surreal.”

**Figura 13:** The Franz Kafka Videogame

Fonte: Steam

**Figura 14:** Metamorphosis

Fonte: Steam

A literatura kafkiana funciona bem como suporte narrativo para games de diversos gêneros, por evocar uma atmosfera absurda contribui bem com a narrativa de um game, sua literatura também é uma boa fonte de inspiração para puzzles em games, entretanto existem ainda poucos games adaptando a literatura de Franz Kafka, sendo o maior representante destes até o presente momento, o game Resident Evil: Revelations 2, o qual é o cerne desta pesquisa.



#### **4. A LITERATURA KAFKIANA COMO SUPORTE NARRATIVO EM *RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2***

Sendo este o cerne desta pesquisa, o qual versará acerca da inserção da literatura kafkiana no *game* da Capcom – *Resident evil: revelations 2* – o capítulo inicia com a cronologia de *games* da série *Resident Evil* de seu primeiro *game* até o seu *spin-off*, *Revelations 2*, seguido pelas inserções da obra de Franz Kafka no *game*. O primeiro contato do jogador com a literatura de Franz Kafka no *game* é através de aforismos na tela de carregamento do *game*, logo após a abertura a relação entre vida e obra de Kafka e o *game* da Capcom, estabelece-se por meio da tela de carregamento, após isto será possível encontrar fragmentos e recortes de obras e aforismos. Para tanto, capturas de tela do *game* serão analisadas.

Outro aspecto da obra kafkiana a aparecer de maneira explícita é a inserção de alguns desenhos de Franz Kafka no *game*, nesta parte da pesquisa busca-se compreender os significados atribuídos aos desenhos dentro da narrativa do *game*.

A relação da personagem antagonista Alex Wesker, com a literatura de Franz Kafka também é um recurso analisado neste trabalho, pois através desta personagem é possível perceber a obra kafkiana não apenas na narrativa do *game*, mas na estética também e por fim, a pesquisa também aborda outras referências à vida e obra de Franz Kafka, que, para fins de pesquisa, foram aglutinados em um único subtítulo.

##### **4.1 Resident Evil: Enredo, Trajetória e Tradição**

Produzido pela *Capcom* e lançado para *Playstation* em 1996 o primeiro – e até aquele momento concebido para ser único – jogo da franquia, *Resident Evil*, de autoria de Shinji Mikami, não criou o gênero *survival horror* – conforme mencionado anteriormente, o primeiro *game* a trazer elementos do gênero foi *Alone in the Dark* em 1992 – entretanto foi pioneiro ao utilizar a nomenclatura, o que solidificou o gênero *survival horror* nos *games*, contando a história de um esquadrão tático especial – os S.T.A.R.S. – que durante uma missão se encontram numa mansão infestada por humanos, e outros animais, contaminados por um vírus que os transformam em zumbis.

A missão é sair com vida da mansão e salvar seus companheiros de equipe (caso o jogador consiga realizar o final bom do jogo) e durante a campanha o jogador descobre que

existe uma verdadeira conspiração realizada pela empresa farmacêutica *Umbrella*<sup>9</sup> *Corporation* com fins de comercialização de armas biológicas e que inclusive a presença dos S.T.A.R.S. na mansão representa um teste com a finalidade de coletar dados de combate do *Tyrant T-001*, a mais letal arma biológica do *game*.

Conforme já exposto, apesar do caráter pioneiro *Resident Evil* dialoga com outros *games*, *Alone in the dark* (1992) e com *sweet home* (1989) segundo Martins:

Durante os três anos de desenvolvimento, Mikami não apenas incluiu aspectos existentes em *Sweet Home*, como capacidade limitada de inventário e animação de uma porta em tela de carregamento, como também tirou inspiração de outro grande título lançado em 1992. A visão de câmera fixa que muda conforme o personagem avança foi baseada em *Alone in the Dark*, [...]. Já a ambientação da mansão foi inspirada pelo hotel *Overlook*, [...] que serviu de cenário para o filme *O Iluminado*, de 1980. (Martins, 2021)

Nas sequências, *Resident Evil 2* (1998) e *3* (1999) o jogador é apresentado a novos protagonistas, Leon S. Kennedy e Claire Redfield – em *Resident Evil 2* – e Carlos Oliveira – que protagoniza o terceiro *game* juntamente com a já conhecida Jill Valentine – as duas histórias se entrelaçam, numa relação de intratextualidade, ocorrendo no mesmo espaço, Raccoon City, e no mesmo espaço de tempo, entre os dias 27 e 30 de outubro de 1996.

Aqui, o jogador depara-se com as consequências dos acontecimentos do primeiro *game*, descobrindo haver um controle da fictícia *Umbrella Corporation* sobre a cidade, uma rede de corrupção para a produção e venda de armas biológicas entre elas, o T-00 Mr. X, Dr. William Birkin<sup>10</sup> e o antagonista do terceiro *game*, *Nêmesis*. Os *games* trazem um terror de sobrevivência urbana, quase próxima da realidade, quando utiliza como cenário a cidade de *Raccoon City*, a delegacia de polícia, a rede de esgotos e um laboratório subterrâneo.

No ano 2000, é lançado *Resident Evil: Code Veronica*, o primeiro *spin-off*<sup>11</sup> da franquia, o enredo do *game* se passa seis meses após os acontecimentos em Raccoon City e continua a procura de Claire Redfield por seu irmão, Chris Redfield, a personagem segue pistas em busca do irmão até a sede da *Umbrella Corporation* em Paris onde é capturada e levada até

---

<sup>9</sup> Umbrella Corporation é a empresa farmacêutica principal antagonista dos jogos, sobretudo nos jogos 0, 1, 2 e 3.

<sup>10</sup> Na trama de *Resident Evil 2*, William Birkin é o cientista responsável pela criação do G-Vírus, ele insere o vírus no próprio organismo transformando-se numa criatura monstruosa que persegue a personagem Claire Redfield.

<sup>11</sup> Games relacionados com uma franquia, mas que funcionam em paralelo com a mesma.

a Ilha *RockFort* onde ocorre uma infecção pelo T-Vírus. Durante o *game* os irmãos finalmente se encontram e a missão a partir de então é sobreviver.

*Resident Evil 0* é lançado em 2002 e funciona como um prelúdio da história, abordando os acontecimentos de 23 de julho de 1998 quando a equipe Bravo dos S.T.A.R.S. sofre um acidente de helicóptero na floresta *Arklay*, nos arredores de *Raccoon City*, assim como no primeiro *game*, o cenário principal é uma mansão infestada de criaturas resultantes de manipulação de um patógeno, o cenário é gótico e tem tons de cinza, a tensão se forma pelas criaturas que surgem de surpresa e pela música que acompanha certos personagens.

Até 2002 todos os jogos inter-relacionam em suas temáticas o que dentro da franquia é chamado de arco de *Raccoon City*, o *survival horror* é o gênero predominante. Existe ainda a presença de elementos remetendo ao incidente na mansão do primeiro *game* e os acontecimentos em *Raccoon City*, numa relação dialógica intensa, isso muda drasticamente a partir do quarto *game* da franquia.

O enredo de *Resident Evil* dialoga com elementos da cultura gótica, em muitos de seus cenários como por exemplo, mansões abandonadas de arquitetura clássica. Nele contém o terror psicológico, elementos da cultura japonesa, isso quando insere antagonistas perseguidores onde a única forma de combate é simplesmente a fuga e a esquiva, existe também teorias da conspiração, como grandes corporações que desenvolvem armas biológicas para venda no mercado negro.

Em 2005 com o lançamento de *Resident Evil 4*, novos elementos são inseridos, o horror começa a dar lugar à ação e a trama deixa de se relacionar diretamente com a pequena cidade de *Raccoon City*, ela passa a ser uma trama global, a cada *game* um novo lugar era apresentado, assim como os patógenos, elementos fundamentais nos *games*.

A franquia sofreu diversas mutações no decorrer dos anos, causadas pelas novas tecnologias utilizadas para o desenvolvimento dos *games*, a introdução de novos personagens e a inserção de elementos de ação e de obras de cunho canônico como trecho da *moonlight sonata* de Beethoven no primeiro *game* ou o diálogo com a obra kafkiana em seu *spin-off: Resident Evil Revelations 2*, que é o corpus do presente trabalho.

O universo kafkiano, dada a sua natureza de transmutar a realidade naturalizando o absurdo a fim de evidenciar a crueza da existência humana, torna-se uma excelente fonte criativa para o enredo de *games*. Muitos elementos de suas obras foram adaptados para compor

*Resident Evil: Revelations 2*, para evidenciar tal fato cabe aqui tratar os principais aspectos que tornam a literatura kafkiana apropriada para compor o *game*.

Se o jogador não se sente parte do *game* logo perderá o interesse, do mesmo modo ocorre com a relação entre livro e leitor e a literatura kafkiana destaca-se por sua maneira peculiar de imergir o leitor na obra. A literatura kafkiana apresenta-se deslucando a realidade louca conforme afirma Günther (2007), converge com a lógica da imersão dos *games*, uma vez que traz situações do real para a narrativa de modo a evocar a realidade para a literatura.

Ainda segundo Günther (2007):

Uma vez que a total discrepância entre as “esferas da vida” é considerada na estrutura do ponto de vista social, e que o espantoso ou o horror não podem ser, afinal, uma disposição vital perpétua do homem médio, o método de Kafka, de colocar o espantoso como algo despojado de espanto, é completamente realista (p. 22)

Embora trate-se de suportes distintos, percebe-se que o *modus operandi* do *game* e da literatura kafkiana imbricam-se buscando atender a uma mesma necessidade: a imersão do leitor/jogador, como resultado disto, ocorrem os elementos kafkianos inseridos no *game* e a obra de Franz Kafka se adapta e se ressignifica funcionando como suporte narrativo e imagético no *game*, para tanto quatro aspectos são destacados no presente trabalho, já mencionados anteriormente. Segue análise de cada item:

#### **4.2 Citações de obras kafkianas durante a gameplay**

Segundo Jull (2019) um *game* faz com que o jogador imagine um mundo ficcional e esse fenômeno ocorre de diversas formas seja através de “recursos gráficos, som, texto, *cutscenes*, o título do jogo, a caixa, o manual, sensações táteis e as regras.” (p. 127) Desse modo, as citações kafkianas durante a *gameplay* funcionam como recurso de construção da estrutura narrativa de *Resident Evil: Revelations2*. É possível encontrar aforismos de Kafka nas telas de carregamento do *game*, estes, servem para preparar o jogador para os acontecimentos vindouros e as mensagens contidas sempre se relacionam com o tema central do capítulo a ser jogado.

Para fins de análise foram retiradas três capturas de tela referentes a três capítulos da primeira campanha sendo a primeira delas (FIG. 10) “Medo da noite, medo do que não é noite” aforismo que abre o primeiro capítulo da campanha, intitulado Colônia Penal – mais uma referência clara a obra kafkiana – na qual o jogador é apresentado aos personagens, ao cenário e os perigos que este oferece. Neste capítulo, o medo é um elemento primordial. Ocorre que

todas as experiências desenvolvidas pela antagonista Alex Wesker buscam selecionar um indivíduo que não sinta medo. O medo também pode observado através da reação das protagonistas ao medo. Claire, personagem experiente, age prontamente apesar do medo, enquanto a estreante Moira age de forma passiva, quase sempre protegida por Claire.

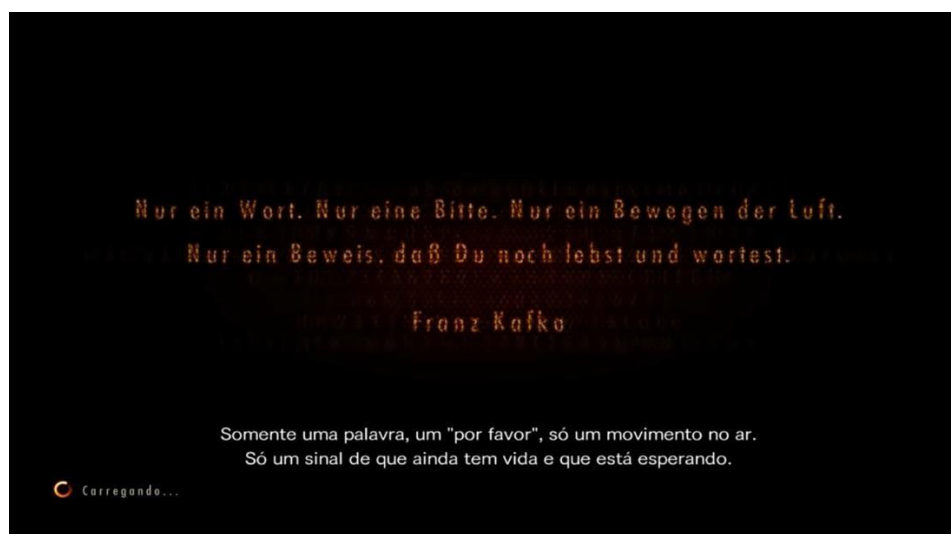
**Figura 15-** tela de carregamento do *game*



**Fonte:** Captura de tela do game.

A tela de loading (FIG. 15) que abre a segunda campanha do capítulo um, trás a frase “Somente uma palavra, um por favor, só um movimento no ar. Só um sinal de que ainda tem vida e que está esperando.” O capítulo em questão aborda a chegada na ilha do personagem Barry Burton em busca de Moira Burton, sua filha. A frase de abertura reflete a angústia de Barry em relação ao paradeiro de Moira.

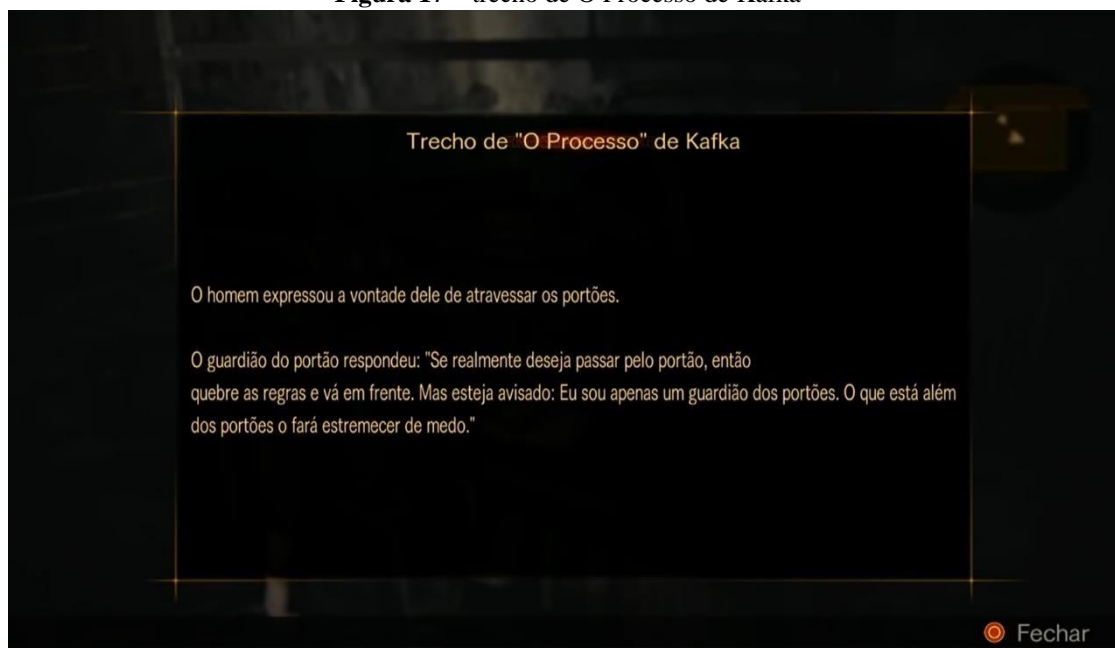
**Figura 16-** tela de carregamento do *game*



**Fonte:** Captura de tela do game.

Outro modo como Kafka é inserido no game é através de fragmentos das obras *O Processo* e *Na Colônia Penal* que podem ser encontrados em pontos diversos do cenário. Ambas refletem a situação pela qual os personagens passam no momento e preparam o jogador para os acontecimentos futuros, para fins de análise duas capturas de tela (FIG. 15 e 16)

**Figura 17** – trecho de O Processo de Kafka



**Fonte:** captura de tela.

O Fragmento em questão cria um alerta para o jogador, que naturalmente deseja avançar na *gameplay*, mas ficará avisado de que isto trará situações de risco, as quais já são esperadas e até mesmo desejadas, visto que trata-se de um *game* de gênero *survival horror*, a ressignificação está no contexto o qual o fragmento é colocado na obra literária e no game. Na primeira o fragmento é uma história contada a Josef K., que responde um processo pelo qual nunca é devidamente esclarecido, enquanto no segundo, os portões são elementos literais, os quais, quando transpostos, revelam perigos iminentes.

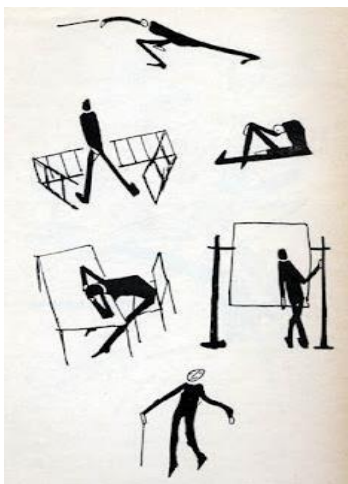
### 4.3 Os Desenhos de Franz Kafka

Cabe abrir este subtítulo com a fala do próprio Kafka em relação aos seus desenhos, “Meus desenhos não são imagens, são escritura privada”. Em maio de 2019 o último lote de desenhos inéditos de Franz Kafka – e muitos manuscritos – foram entregues à Biblioteca do

Nacional de Israel e disponibilizados na internet para acesso da população, muitas dessas ilustrações convergem com o caráter angustiante de suas obras e foram incorporados em *Resident Evil: Revelations 2*. Os desenhos encontrados durante a *gameplay*, constam originalmente no caderno de desenhos, cartas e páginas do diário de Franz Kafka e são mais um aspecto da obra do autor a ser ressaltado no *game*, trazendo ao público consumidor de *games* uma nova perspectiva acerca da obra kafkiana.

Durante um *game* é normal que sejam encontrados itens colecionáveis que uma vez reunidos em determinada quantidade incidam em premiações para o jogador este artifício fomenta a interatividade nos games. Em *Resident Evil: Revelations 2* esses itens colecionáveis são desenhos de Franz Kafka escondidos pelo cenário e podem ser encontrados quando Moira ilumina pontos específicos do cenário.

**Figura 18-** desenhos de Kafka



**Fonte:** crítica dialética.blogspot.com

**Figura 19-** desenhos de Kafka no game



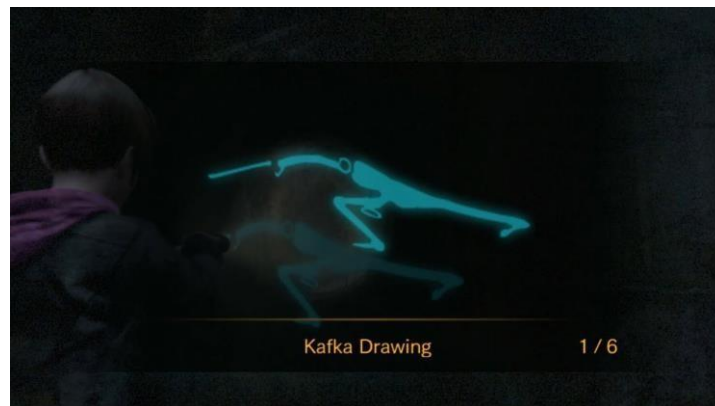
**Fonte:** capturas de tela do game

Segundo Foitte e Cruz (2006, p. 9) “A diferença mais evidente entre os videogames e outras mídias é a interatividade fornecida ao jogador, representando um grande desafio para os designers que querem contar uma história.” Os desenhos de Franz Kafka são ressignificados no game, pois, deixam de ser ilustrações e passam a ser sigilos a serem descobertos, desse modo passam a ser elemento de interatividade.

Ao localizar os desenhos de Kafka no cenário é possível verificar que o mesmo desenho aparece mais de uma vez e que essas aparições não são postas de forma aleatória e sim simbolizam momentos pontuais do enredo do *game*. Alguns destes desenhos foram compilados

e publicados na obra *Franz Kafka dibujos*, publicado pela editora espanhola Sexto Piso, o livro une passagens de diários e cartas de Franz Kafka aos seus desenhos, assim, o presente capítulo objetiva apontar trechos do livro relativos aos desenhos encontrados no game encontrando ou não relação entre os recortes do livro e a etapa do game na qual os mesmos desenhos são encontrados. Para tanto será objeto de observação os desenhos: o espadachim, o homem entre grades e o homem com o bastão, encontrados no capítulo I do game.

**Figura 20:** O espadachim



**Fonte:** Captura de tela

O desenho do espadachim está localizado na dispensa, cuja porta é destrancada quando Claire consegue a chave do bloco de experimentos e um pouco antes de Moira obter o pé-de-cabra que será sua principal arma no game, e sobre o armamento desta personagem, a arma que pode ser obtida através de fator *replay* é uma espada *katana*. O desenho do espadachim representa Moira, sempre utilizando armas brancas.

**Figura 21:** O homem entre grades



**Fonte:** Captura de Tela



O desenho do homem entre as grades pode ser localizado próximo às celas nas quais as vítimas dos experimentos com *T-phobos* eram aprisionadas, representando a prisão a qual estavam submetidos e indicando ao jogador a presença de ameaças, pois aquelas vítimas encarceradas tornaram-se os inimigos das personagens do *game*.

A este desenho foi atribuído das seguintes passagens:

Fechado no retângulo de uma cerca de estacas que não ofereceu mais espaço do que um degrau de largura e mais um longo, eu acordei. Há dobras similares, em que entra à noite, às ovelhas, mas não eles são tão estreitos. O sol batia em mim, para proteger Apertei a cabeça Contra o meu peito e eu me enrolei lá em cima, com a corcunda para trás. [Diários, 4 de julho, 1916]

Ele teria se contentado com uma prisão. Chegar ao fim na prisão seria um objetivo de sua vida. Mas era uma gaiola de bares. Indiferente imperativo, como se fosse por si só em casa, o barulho do mundo entrava e saía ondas entre os bares, o prisioneiro em realidade estava livre, ele podia participar de tudo, não perdia nada de fora. Eu poderia até ter sido capaz de sair da gaiola, bares estavam a muitos metros de distância, alguns dos outras vezes, ele nem estava preso. [Diários, 13 de janeiro 1920]

**Figura 22:** O homem com o bastão



**Fonte:** Captura de tela

A imagem encontrada na lateral da ponte de madeira mostra uma figura humana portando dois objetos que se assemelham respectivamente a um bastão uma faca, esta imagem alude a Moira que carrega durante todo game apenas dois instrumentos, um pé de cabra e uma lanterna. Na cronologia de acontecimentos do game, logo após encontrar a referida imagem, Moira cai ao passar pela ponte onde o desenho é encontrado e é salva da morte por Claire. Mais uma vez o desenho diz algo a respeito do game.

Sobre a referida imagem encontrada no livro Franz Kafka debujos traz a seguinte passagem:

E o povo, bem vestido, ele vai vagar, hesitante, no cascalho sob este vasto céu. Isso dos morros ao longe para colinas distantes ele se estende. ["Descrição de uma Luta", 1907/08]

Meu nono filho é muito elegante e tem aquele olhar doce que as mulheres gostam. Tão doce que às vezes pode seduzir até a mim, que sei que uma simples esponja molhada é suficiente para para apagar todo aquele esplendor sobrenatural. ["Onze Filhos", 1917]

A arte abstrai-se de si mesma e torna-se suprime a si mesmo: o que é realmente voo, passa-se como divagar ou até mesmo atacar. ["Caderno em octavo D", 1917/18] (p. 9).

Sabe-se que é natural que em games haja itens colecionáveis e que estes podem contribuir com a narrativa e com o fator replay do game, todavia, ao escolher como itens colecionáveis os desenhos de Kafka a desenvolvedora de *Resident Evil: Revelations 2*, amplia a relação de aproximação do *game* e da obra kafkiana, trazendo a faceta de desenhista, além da de escritor que Franz Kafka possuía. Os desenhos são ressignificados aqui, de modo que conversam com a narrativa do game, funcionando com um aviso que algo importante está por vir ou relacionando-se com algum personagem.

#### **4.4 Obras de Kafka funcionando como elemento do próprio jogo através da personagem Alex Wesker**

O recurso mais evidente utilizado para inserção da obra kafkiana no *game* é a personagem antagonista, Alex Wesker. É necessário entender que a personagem em questão é a responsável por todas as desventuras que jogador e personagem enfrentarão durante a *gameplay*, Alex Wesker concebeu o experimento com um vírus, aqui chamado de *T-phobos*. Suas cobaias, antes vítimas de cruéis experimentos, tornaram-se seres irracionais, desesperados por carne humana e, por isso, perseguem os personagens, surgindo em *jumpscare*<sup>12</sup>, armados ou não, mas sempre prontos a atacar e dificultar o caminho dos protagonistas.

Alex Wesker é uma leitora voraz da obra de Franz Kafka – o que pode ser comprovado no decorrer da *gameplay* – e, sendo ela, a proprietária de todas as instalações onde ocorrem os acontecimentos do game, esses locais são referências às obras. A exemplo da antiga prisão, cenário do capítulo I, que é uma referência direta à novela *Colônia Penal* e do prédio de apartamentos do mesmo capítulo que faz alusão ao prédio em que ocorrem as audiências em *O Processo*.

---

<sup>12</sup> *Jumpscare* significa “pulo de susto” em inglês e é uma técnica usada em filmes, jogos, vídeos e outros meios de entretenimento pra assustar o espectador. Fonte: <https://dicionariomoderno.com/index.php/2022/10/27/jumpscare/>

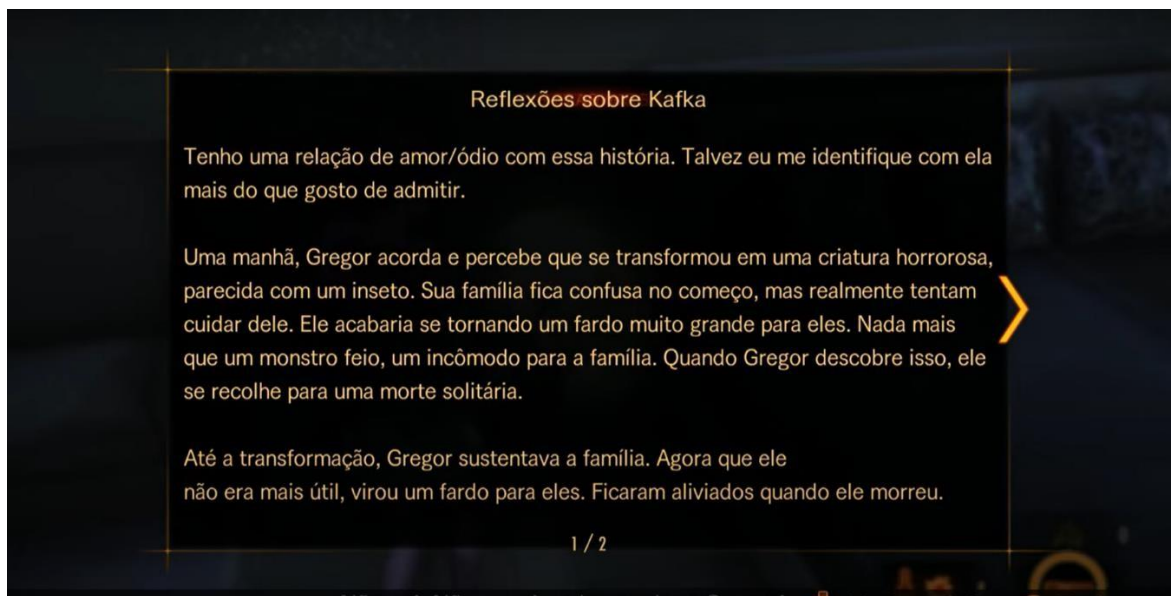
Outro ponto interessante é a forma como a própria Alex se coloca, por vezes como personagens kafkianos, e em outras ocasiões comparando-se com Franz Kafka. Em sua primeira fala, ela apresenta-se como supervisora, termo que referencia o personagem conhecido como O Supervisor, no aclamado romance *O processo*.

Em relação ao livro de Franz Kafka, *A Metamorfose* (1915). No final do episódio 2, quando o personagem Gabriel Chavez conseguiu consertar um helicóptero para fugir da ilha, Alex Wesker o chama de Gregorzinho em referência a Gregor Samsa protagonista da obra kafkiana. Na batalha que ocorre entre Alex Wesker transformada em um monstro horrendo e

Barry, no capítulo 4, enquanto tentar pôr fim à vida de Natália e Barry, Alex diz “Eu deveria ser Grete.” Uma alusão à irmã de Gregor Samsa que no fim de *a metamorfose* sai para um passeio com seus pais.

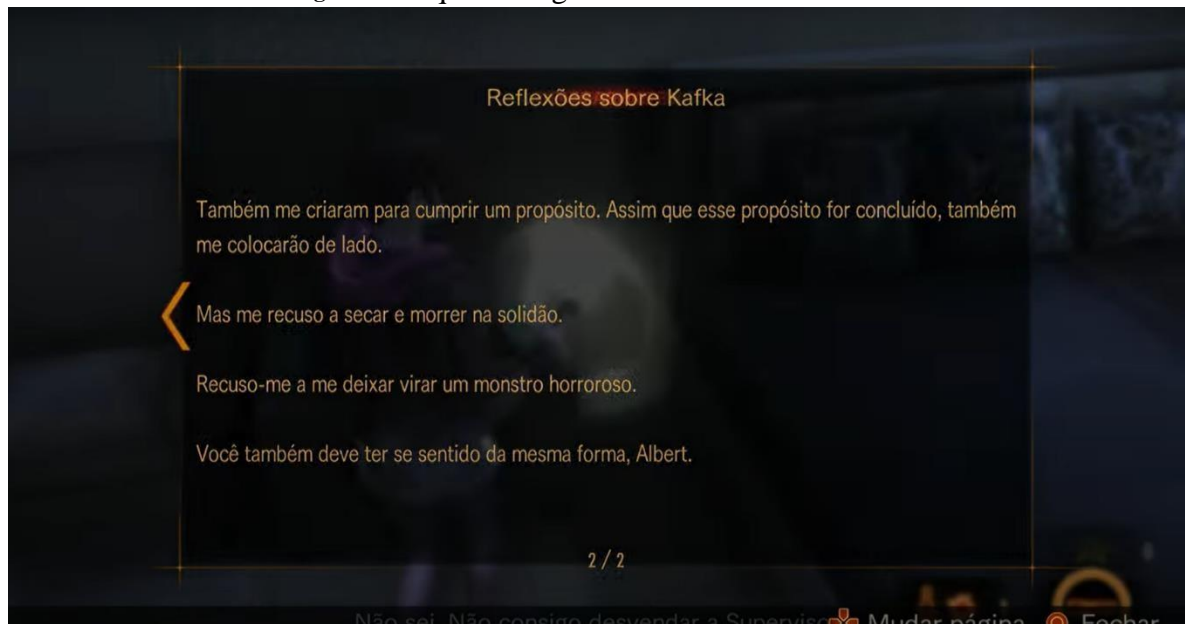
Ainda sobre a obra *A Metamorfose*. Existe um arquivo no *game*, que pode ser encontrado no cenário durante a *gameplay*, intitulado Reflexões sobre Kafka, em que a personagem descreve-se com proximidade com o personagem Gregor Samsa do livro *A Metamorfose*.

**Figura 23-** arquivo do game reflexões sobre Kafka



**Fonte:** Captura de tela.

Figura 24- arquivo do game reflexões sobre Kafka



Fonte: Captura de tela.

Além da literatura kafkiana, Alex Wesker tem como obsessão a pesquisa com o *Tphobos*, vírus reage quando o hospedeiro sente medo, mas que proporcionaria a transferência da mente de um indivíduo para outro, esse é o vírus foi injetado em suas cobaias e posteriormente na própria Alex.

Wesker encontrou uma hospedeira para receber sua mente e precisava se desfazer do seu corpo, ela decide atirar na própria cabeça – pois sabia que sua mente retornaria no corpo de uma garota chamada Natália – entretanto ao puxar o gatilho ela sentiu medo e a adrenalina causada pelo temor fez com que o T-phobos reagisse em seu corpo transformando-a naquilo que ela se recusava a se deixar transformar: um monstro horróroso.

Figura 25- Alex Wesker



Fonte: Resident Evil Wikia

Foitte e Cruz (2006, p. 14) argumentam que “Não basta saber contar histórias, é preciso saber adaptá-las para esses ambientes interativos, de maneira a criar um envolvimento emocional no público que não apenas acompanha a narrativa, mas participa dela.” Quando Alex Wesker, assim como Gregor Samsa sofre uma metamorfose, o absurdo kafkiano e o *game* se imbricam, ressignificando Kafka para construção da narrativa de *Resident Evil Revelations 2*, criando um ambiente interativo que, não apenas estabelece a narrativa, mas envolve o jogador.

#### 4.5 Demais referências de Kafka em Resident Evil: Revelations 2

Embora sejam mais sutis, existem outras referências à vida e obra de Franz Kafka que estão presentes em *Resident Evil: Revelations 2*, o presente tópico dedica-se a elencar estas referências.

No episódio dois, tanto na campanha de Barry, quanto de Claire os personagens são guiados a um pub chamado Wossek, descrito pela supervisora como “onde toda a vida começa.” Está é uma referência à cidade de Osek ou Wossek, na República Theca, onde nasceu Herman Kafka, pai de Franz Kafka.

No episódio três da campanha de Claire e Moira, a Supervisora lhes envia uma mensagem dizendo que precisam chegar a Kierling “onde todas as coisas chegam ao fim.” O

nome do local é uma referência ao sanatório de Kierling onde Franz Kafka faleceu. No mesmo local as personagens precisam ir a uma fábrica e um açougue, esses locais referenciam respectivamente, alusões a fábrica *Prager Asbestwerke Hermann & Co.* que pertencia a Kafka e seu cunhado, que fora a primeira a trabalhar com asbesto em Praga e quanto ao açougue, este cenário alude à profissão do avô de Franz Kafka que era açougueiro.

No episódio um de Claire e Moira, as personagens encontram o corpo de um visitante que foi assassinado ao chegar na ilha, ao seu lado um diário em que este descreve-se como um pesquisador, este visitante assassinado representa o viajante de *Na Colônia Penal*, que tem um desfecho diferente do viajante da obra kafkiana.

O holocausto dos judeus na segunda guerra mundial vitimou as três irmãs de Franz Kafka: Gabrielle (Ellie 1889-1944), Valerie (Valli 1880 - 1942) e Ottilie (Ottla 1892-1943), o game não ignora esta parte sombria, ainda não presenciada pelo autor, que falece antes do início da segunda guerra mundial, e traz no último episódio de Barry e Natália, uma alusão ao fato. Os personagens do game são conduzidos a uma mina repleta de gás mortífero, se as personagens passarem um certo tempo em contato com o gás morrem e a missão aqui é ligar um sistema de ventilação de retirará o gás do local para evitarem o destino fatal.

A pesquisa acerca da literatura de Franz Kafka inserida em *Resident Evil Revelations 2* é pioneira e ainda tem um longo caminho a percorrer e em relação ao que se propôs, o presente trabalho analisou o elemento absurdo presente na obra kafkiana, compreendendo que este componente de sua obra imbrica-se ao gênero *survival horror*, compondo uma narrativa coesa no game enquanto ressignifica a literatura inserindo-a no ambiente interativo.

Compreende-se também que os desenhos de Kafka são adaptados no game, contribuindo com a narrativa e ganhando uma função interativa, a busca destes elementos torna-se um desafio para o jogador o que traz em si uma ferramenta de imersão.

Em suma, a dissertação traz em si a confirmação de que as possibilidades de análise entre literatura e games é não somente existente como viável e Kafka inserido em *Resident Evil Revelations 2* torna-se relevante para o fomento da pesquisa de literatura e games.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa abordou a intersecção entre a literatura e os *videogames*, com foco específico na relação entre a obra do escritor Franz Kafka e o *game Resident Evil: Revelations 2*, desenvolvido pela Capcom. A premissa central foi a de que a literatura fornece um suporte narrativo significativo para o desenvolvimento de enredos em *videogames*, especialmente em gêneros como o *survival horror*. Ao explorar a inserção de elementos da vida e obra de Kafka em *Resident Evil: Revelations 2*, a pesquisa buscou entender como esses aspectos são ressignificados e adaptados para funcionar dentro do contexto de um *game*.

A constatação de que, especialmente no Maranhão, ainda existe uma quantidade limitada de estudos relacionando literatura e *games* originou o surgimento dessa pesquisa que sugere que essa escassez pode ser devido à percepção dos *games* como mero entretenimento e à aparente disparidade entre os mundos dos *games* e da literatura. Contrariando essas percepções, argumentou-se que a literatura pode funcionar como um suporte narrativo essencial para *games*, exemplificando isso com a relação entre a vida e obra de Franz Kafka e o *game Resident Evil: Revelations 2*.

A presente pesquisa, revelou que os elementos da literatura kafkiana são integrados e adaptados no universo dos *games*. O estudo aprofundou-se na análise dos aspectos da vida e obra de Kafka presentes em *Resident Evil: Revelations 2*, examinando como eles são reinterpretados no contexto do *game*. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, abordando desde a compreensão dos *games*, suas regras e mecânicas, até a categorização dos gêneros dos *games* e a especificidade do gênero *survival horror*. O trabalho também se debruçou sobre a narratologia nos *games*, discutindo estruturas narrativas, imersão e adaptações em *games*. O estudo reforça a ideia de que os *games* são um campo fértil para a interação com a literatura, oferecendo novas maneiras de experimentar histórias e temas literários.

O primeiro capítulo abordou a compreensão da narrativa nos *games*, destacando a interação entre jogador e jogo, além da estrutura e elementos narrativos presentes nos videogames. A conexão entre jogador e *game* inicia-se com o aprendizado dos controles e mecânicas do jogo. A narratologia nos *games* envolve o estudo formal dessa narrativa, na qual a interatividade, não linearidade e o controle do jogador sobre os personagens e cenários são aspectos cruciais. Jasper Juul destaca três pilares fundamentais na narrativa dos *games*: o jogo em si, o jogador, e a relação do jogador com o mundo exterior. Já Hutcheon enfatiza a

importância da resolução de problemas e dos desafios como elementos que movem a narrativa nos games. Comparato acrescenta a importância dos elementos de personagem, cenário, desafio e premiação.

O segundo capítulo constatou que a estrutura narrativa em games pode ser comparada à estrutura em três atos, comum em roteiros cinematográficos, mas adaptada às particularidades dos jogos. A DLC "Little Miss" do game *Resident Evil: Revelations 2* serve como exemplo para ilustrar a aplicação da narratologia nos games. Essa DLC é explorada para entender como a narrativa é inserida e desenvolvida no contexto do jogo. A imersão é destacada como um elemento narratológico chave, no qual a perspectiva de câmera (1ª ou 3ª pessoa) contribui significativamente para a experiência do jogador. A adaptação de outras mídias para games também é discutida, demonstrando como os games podem expandir a narrativa de obras originais, como literatura e cinema, oferecendo novas formas de interação e experiência ao público.

O terceiro capítulo trouxe a relação entre literatura e *games* explorada no contexto de como a literatura contribui para a narrativa dos *games*, abordando tanto a adaptação de obras literárias em *games* quanto a transformação de *games* em literatura, conhecida como "literatura gamer". Essa interação evoluiu com o avanço tecnológico, permitindo que os games incorporem elementos literários de forma mais sofisticada e imersiva. Exemplos históricos, como *Space War* adaptando elementos de *A Guerra dos Mundos* de H.G. Wells, ilustram essa evolução. Essa pesquisa destacou como os games possibilitam uma releitura interativa de obras literárias e como os livros baseados em games expandem a experiência narrativa dos mesmos. E também, abordou a complexidade da narrativa nos games, com teóricos como Janet Murray, Jesper Juul e Espen Aarseth oferecendo perspectivas diversas sobre a relação entre games, narrativa e experiência estética.

O quarto capítulo evidenciou Franz Kafka como um dos escritores mais destacados do século XX, explorou em suas obras temas como a solidão, a incerteza da existência humana e os dilemas da vida moderna, refletindo o conflito entre realidade e fantasia. Suas personagens frequentemente absurdas e terríveis são expressões da angústia e impotência que ele sentia em relação à vida. Anders Günther, analisando Kafka, enfatizou a realidade nas obras do autor, destacando o uso de inversões e a representação do terror como algo corriqueiro. A literatura de Kafka é reconhecida por sua versatilidade de interpretações e adaptações, incluindo a transformação em mídias interativas, como videogames que capturam a essência do absurdo e



surrealismo kafkiano, exemplificado em jogos como *Metamorphosis* e *The Franz Kafka Videogame*. Essa capacidade de adaptação, juntamente com a profundidade temática de suas obras, torna Kafka um suporte narrativo valioso e inspirador para diversos gêneros de games.

O quinto capítulo, central da pesquisa, explorou a inserção da literatura de Franz Kafka no jogo *Resident Evil: Revelations 2* da Capcom. Iniciando com uma cronologia dos jogos da série *Resident Evil*, o capítulo se concentrou em como as obras de Kafka são integradas no jogo através de aforismos nas telas de carregamento e fragmentos de suas obras espalhados pelo cenário. A personagem antagonista, Alex Wesker, é um elemento chave, refletindo a influência de Kafka tanto na narrativa quanto na estética do jogo. A obra de Kafka empresta elementos de absurdo e surrealismo ao *game*, contribuindo para sua atmosfera e temática.

A análise do capítulo cinco detalhou a trajetória dos *games Resident Evil*, desde o primeiro título até o *spin-off Revelations 2*, destacando as influências literárias e cinematográficas e a evolução do gênero *survival horror*. A pesquisa identificou várias referências a Kafka no *game* incluindo a representação de personagens e cenários que evocam suas obras. O estudo examinou como os elementos kafkianos são adaptados interativamente no *game*, como a busca por desenhos de Kafka, que adiciona uma camada de profundidade e imersão à experiência do jogador. A pesquisa conclui que a literatura de Kafka, com seu caráter absurdo e surreal, é bem adaptada ao universo dos games, especialmente em gêneros como o *survival horror*, oferecendo novas perspectivas de análise na interseção entre literatura e *videogames*.

Teoricamente, o estudo reforçou a ideia de que a literatura pode fornecer um suporte narrativo robusto para o desenvolvimento de *videogames*, especialmente em gêneros como o *survival horror*. A utilização da narrativa e dos elementos estilísticos de Kafka no *game* não é apenas uma forma de homenagem literária, mas também uma estratégia para enriquecer a experiência do jogador com camadas adicionais de significado. Isso destaca a permeabilidade das fronteiras entre diferentes formas de arte e sugere que a literatura pode ser uma fonte valiosa de inspiração para a criação de *videogames*.

Praticamente, a pesquisa ilustrou como a integração de elementos literários em *videogames* pode enriquecer a experiência do jogador. A inclusão de citações de Kafka, referências a seus personagens e locais, e até mesmo desenhos feitos pelo escritor, proporciona uma profundidade narrativa que vai além do convencional. Essa abordagem permite que os

jogadores não apenas se envolvam com a história do *game* em um nível mais profundo, mas também os incentiva a explorar e apreciar a literatura clássica de uma maneira nova e interativa.

Além disso, destacou-se que a análise da relação entre literatura e *videogames* pode oferecer insights valiosos para a compreensão da narrativa e estética nos *games*. A adaptação da literatura em *videogames* não só amplia o escopo narrativo dos *games*, mas também abre novos caminhos para a interpretação e experiência de obras literárias, como demonstrado pela inclusão da obra de Kafka em *Resident Evil: Revelations 2*.

As limitações do estudo sintetizam-se em seu foco específico, pois a análise se concentrou, principalmente na obra de Kafka e em um único *game*, *Resident Evil: Revelations 2*. Os desafios para a construção dessa dissertação foram a representação literária adequada de temas complexos, como o absurdo e a metamorfose, em um meio interativo, bem como a necessidade de uma abordagem interdisciplinar que combinasse literatura, teoria dos *games*, psicologia e outras áreas para uma análise mais abrangente. Os resultados indicaram que a literatura de Kafka foi efetivamente adaptada para enriquecer a narrativa de *Resident Evil: Revelations 2*. Essa adaptação não apenas oferece uma nova perspectiva para apreciar a obra de Kafka, mas também ilustra como a literatura pode influenciar e enriquecer a narrativa dos *videogames*.

## REFERÊNCIAS

ALVES Vieira, A. P. (2017). **Como ler a obra “a metamorfose” de franz kafka a partir de uma perspectiva junguiana.** *Intercursos Revista Científica*, 8(1). Disponível em:<https://revista.uemg.br/index.php/intercursosrevistacientifica/article/view/2299>. Acesso em: 29/07/2023.

AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BATES, Bob, 2001. **Game Design: the art & business of creating games.** California: Prima Tech.

BAUMAN. Zygmunt. **O medo líquido.** Trad. Carlos Alberto Madeiros, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

CARONE, M. **O Realismo em Franz Kafka.** Novos Estudos Cebrap. n. 80, março de 2011, p. 197-203.

COMPARATO, Doc. 2009. **Da criação ao roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema.** Rio de Janeiro: Rocco.

CORRÊA, Morgana Medeiros. **O design de jogos de survival horror: a estética do medo no estudo do caso Resident Evil Remake.** 32 folhas. Trabalho de conclusão de curso em publicidade e propaganda da Universidade do Sul de Santa Catarina Tubarão, 12 de dezembro de 2019.

FARIAS, Vicente Reis De Souza. **Sons Do Horror: A Produção De Sentidos E Afetos Na Construção Sonora De Games do Gênero Survival-Horror.** 127 Folhas. Dissertação Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia Faculdade de Comunicação. Salvador 17/12/2018.

FOITTE, V.; CRUZ, D. M. **A narrativa dos jogos eletrônicos: criando estórias para entretenimento interativo.** Letras (Campinas), v. 25, p. 23-43, 2006.

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven, 2004. **Game Design Workshop – Designing, Prototyping and Playtesting Games.** San Francisco: CMP Books.

FUJIWARA, Tokuro (Dir.); ITAMI, Juzo (Prod.); HATCHAN; TOMO (Design.). Sweet Home. 1989. Jogo eletrônico.

GENETTE, Gérard. **Nuevo discurso del relato.** Madri: Cátedra, 1998.

GENS, Rosa. Mistérios e Terror. In: Literatura infantil em gêneros. São Paulo: Editora Mundo, 2012. P. 57-65.

GRAY, Jeffrey. **A psicologia do medo e do “stress”.** 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

GUNTHER Anders. **Kafka: pró e contra - os autos do processo.** 2ªed. São Paulo; Cosac Naify 2007

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação;** tradução André Cechinel, 2ª ed. – Florianópolis: Ed da UFSC, 2013.

JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.** New York University Press, 2006.

JUUL, J. **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.** MIT Press, 2010.

JULL, J. **Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais/** Jasper Jull: tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

MARCHON, Paulo. **Carta ao pai, de Franz Kafka: analisada por Paulo Marchon.** Editora: Bookmakers, São Paulo, 2013.

MARTINS, César. **Terror de Sobrevivência: a História da Franquia Resident Evil – FD Comunicação**, 2021. Disponível em: <<https://www.fdcomunicacao.com.br/terror-desobrevivencia-a-historia-da-franquia-resident-evil/>>. Acesso em: 26/05/2021.

MATTOS, Danielle Accardo de. **MEDO, ANSIEDADE E DESCONFORTO EM VIAGENS AÉREAS: FATORES PSICOLÓGICOS E FISIOLÓGICOS**. 2010. 64 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia da saúde) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2011. 22/09/2023.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck : o futuro da narrativa no ciberespaço** | Janet H. Murray; tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. - São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

MIKAMI, Shinji. Resident Evil. [S.l.]: Capcom, 1996. Jogo eletrônico.

RAYNAL, Frédérick (Dir.); BONNELL, Bruno (Prod.); CHARDOT, Hubert; MANZETTI, Franck (Escrit.). Alone in the Dark. [S.l.]: [s.n.], 1992. Jogo eletrônico.

RYAN, M. L. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Johns Hopkins University Press, 2001.

SANCHES, Flávio. RODRIGUES, Fabiano de Abreu Agrela. **CIRCUITO NEURAL DO MEDO**. CPAH *Science Journal of Health*, ISSN 2763-6895: Vol 6. Edição 1 -2023. pág 111 Rio de Janeiro/RJ. Disponível em: <https://cpahjournal.com/cpah/article/view/137/136> Acesso em: 28/07/2023.

WINCK, Otto Leopoldo. **A narratologia de Gérard Genette**. *Scripta Uniandrade*, v. 20, n. 2 (2022), p. 112-126. Curitiba, Paraná, Brasil Data de edição: 23 out. 2022.