

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

LUCAS MENDES HESSEL

**PESTE, TREVAS E TELAS:  
CAMUS, CONRAD E *DYING LIGHT***

PASSO FUNDO

2021

Lucas Mendes Hessel

PESTE, TREVAS E TELAS:  
CAMUS, CONRAD E *DYING LIGHT*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo, Como requisito para obtenção do grau de mestre em Letras, sob a orientação do Prof. Dr. Miguel Rettenmaier.

Passo Fundo  
2021

CIP – Catalogação na Publicação

---

H587p Hessel, Lucas Mendes  
Peste, trevas e telas : Camus, Conrad e *Dying Light* / Lucas  
Mendes Hessel. – 2021.  
134 p. : il. color. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Rettenmaier.  
Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Passo  
Fundo, 2021.

1. Vídeo games. 2. Intertextualidade. 3. Jogos eletrônicos.  
4. Literatura e tecnologia. I. Rettenmaier, Miguel, orientador.  
II. Título.

CDU: 82.09



**PPGL**  
Programa de Pós-Graduação  
em Letras

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a dissertação**

“PESTE, TREVAS E TELAS: CAMUS, CONRAD E DYING LIGHT)”

Elaborada por

**Lucas Mendes Hessel**

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial e final para a obtenção do grau de Mestre em Letras, Área de concentração: Letras, Leitura e Produção Discursiva”

Aprovada em: 05 de abril de 2021  
Pela Comissão Examinadora

Prof. Dr. Miguel Rettenmaier  
Presidente da Banca Examinadora  
Orientador

Prof. Dra. Claudia Stumpf Toldo Oudeste  
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Letras

Prof. Dr. Pablo Alexandre Gobira  
de Souza Ricardo  
Universidade do Estado de Minas  
Gerais

Prof. Dr. Luis Francisco Fianco Dias  
Universidade de Passo Fundo

## RESUMO

A presente dissertação se propõe a refletir sobre a aproximação entre as narrativas que residem tanto em obras literárias, quanto as contidas em uma mídia mais recente, os videogames. A intenção deste trabalho é analisar produções estéticas, em diálogo, em suportes distintos, considerando as obras *Coração das Trevas* (2002), de Joseph Conrad, *A Peste* (2008), de Albert Camus e o videogame *Dying Light* (2015), da desenvolvedora polonesa Techland, traçando paralelos entre as diegeses coexistentes e intertextuais, mesmo que em suportes e códigos diferenciados e em jogos textuais de distintos estatutos de recepção e interação. Para tanto, no primeiro capítulo deste texto, faremos, sob a ótica de Lucia Santaella (2014), a conceitualização do leitor, tanto de literatura quanto daquele sujeito que lê e interage com a narrativa que é apresentada em telas, através de sua interação com o conteúdo virtualizado em que consiste um videogame. Conceituaremos, também, sob a visão de Johan Huizinga (2019), no que consiste o jogo, não somente como consequência da existência da sociedade humana, mas em sua essência, como inegável realidade acima dos homens. Como ponte entre os jogos e a literatura, teremos o aporte de Alan Richard da Luz (2010) e seus estudos sobre o videogame, o que nos permitirá comprovar as possibilidades narrativas existentes na virtualização dos jogos, que é no que consiste a essência dos videogames. Sobre o virtual e suas manifestações, teremos Pierre Lévy (1996) elucidando questões pertinentes ao tema. No começo desta dissertação, exemplificaremos como pode se dar o intertexto e o diálogo entre videogames e literatura. Em seguida, este trabalho dará ênfase maior aos videogames, sua lógica e mecânica interna, assim como determinadas características inerentes à mídia que representa, observadas as possibilidades de leitura nos diversos títulos disponíveis aos consumidores de videogames. Adiante, analisaremos elementos dialógicos e intertextuais existentes entre três obras já referidas, duas literárias e uma eletrônica. Reiterando, o objetivo da análise é reconhecer os movimentos intertextuais e dialógicos que transitam entre as três obras, constatando que o videogame, assim como a literatura, é passível de leitura, interpretação e reflexão daquele que o lê, comprovando seu valor artístico inerente e seu impacto na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Vídeo games; Intertextualidade; Jogos eletrônicos; Literatura e tecnologia.

## ABSTRACT

The present dissertation proposes to reflect on the approximation between the narratives that reside both in literary works, and as contained in a more recent media, in video games. The intention of this work is to analyze aesthetic productions, in dialogue, in different supports, considering the works *Heart of Darkness* (2002), by Joseph Conrad, *The Plague* (2008), by Albert Camus and the video game *Dying Light* (2015), by Polish developer Techland, drawing parallels between coexisting and intertextual diegeses, even if in different supports and codes and in textual games with different reception and interaction statutes. Therefore, in the first chapter of this text, we will do, from the perspective of Lucia Santaella (2014), the conceptualization of the reader, both of literature and that subject who reads and interacts with a narrative that is displayed on screens, through his interaction with the virtualized content that consists of a video game. We will also conceptualize, under the vision of Johan Huizinga (2019), what the game consists of, not only as a consequence of the existence of human society, but in its essence, as an undeniable reality above men. As a bridge between games and literature, we will have the contribution of Alan Richard da Luz (2010) and his studies on the video game, which will allow us to prove how narrative possibilities exist in the virtualization of games, which is the essence of video games. On the virtual and its manifestations, we will have Pierre Lévy (1996) elucidating important questions to the theme. At the beginning of this dissertation, we will exemplify how intertext and dialogue between videogames and literature can take place. Then, this work selected principally to video games, its logic and internal mechanics, as well as certain characteristics inherent to the media it represents, observed as possibilities of reading in the various titles available to consumers of video games. Ahead, we analyze dialogical and intertextual elements existing between three works already stated, two literary and one electronic. Again, the objective of the analysis is to recognize the intertextual and dialogical movements that transit between the three works, realizing that the video game, like literature, is capable of reading, interpreting and reflecting the one who reads, proving its inherent artistic value and its impact in contemporary society.

Keywords: Videogames; Intertextuality; Electronic games; Literature and technology.

## SUMÁRIO

|   |            |
|---|------------|
| <b>INTRODUÇÃO: O JOGO DE DEVORAR (E DECIFRAR) .....</b>   | <b>10</b>  |
| <b>1 O LEITOR QUE JOGA.....</b>   | <b>14</b>  |
| <b>2 O PACTO E O GAME.....</b>  | <b>46</b>  |
| <b>3 A PESQUISA EM JOGO: <i>DYING LIGHT</i>, <i>A PESTE</i>, <i>CORAÇÃO DAS TREVAS</i>.....</b> | <b>74</b>  |
| 3.1 <i>DYING LIGHT</i> : A PESTE. MISSÃO NO CORAÇÃO DE HARRAN .....                             | 77         |
| 3.2 PESTE, TREVAS E TELAS: INTERTEXTOS.....   | 106        |
| 3.3 FECHANDO O <i>GAME</i> : UMA LEITURA, ANTES DO FIM .....                                    | 129        |
| <b><i>GAME OVER: OPEN READING</i> .....</b>   | <b>131</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>  | <b>135</b> |

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 - <i>Joystick</i> de um console Atari .....   | 22 |
| Figura 2 - Imagem do jogo <i>Call of Duty: Modern Warfare</i> (2019) .....                                       | 23 |
| Figura 3 – Livro de Botânica .....   | 26 |
| Figura 4 – Primeira página do livro .....  | 27 |
| Figura 5 - Diário do vigia .....   | 27 |
| Figura 6 – Testamento do pesquisador .....   | 29 |
| Figura 7 - Quinta página do testamento do pesquisador Martin Crackhorn.....                                      | 29 |
| Figura 8 – Foto de Barry com sua esposa e suas duas filhas, no verso há uma mensagem<br>escrita.....             | 31 |
| Figura 9 - Jill Valentine dispara contra o zumbi que, quando humano, escreveu o diário.....                      | 36 |
| Figura 10 - Beretta M92FS .....  | 36 |
| Figura 11 - Espingarda Remington M870 .....  | 36 |
| Figura 12 - Bazuca.....  | 37 |
| Figura 13 - Lança-chamas .....   | 37 |
| Figura 14 - Dois zumbis canibalizam o corpo de alguém .....  | 37 |
| Figura 15 - Inventário de Jill Valentine no momento em que a personagem encontra a<br>espingarda.....            | 41 |
| Figura 16 - O primeiro <i>Hunter</i> encontrado em <i>Resident Evil</i> (1996).....                              | 43 |
| Figura 17 - NBA 2K20, partida entre os Golden State Warriors x Houston Rockets .....                             | 48 |
| Figura 18 - <i>Dino Colosseum. Dino Crisis 2</i> .....   | 53 |
| Figura 19 - Confronto em <i>Primal Rage</i> .....  | 53 |
| Figura 20 – Exemplo de partida <i>Deathmatch</i> em <i>The Isle</i> .....  | 53 |
| Figura 21 - <i>Avatar</i> de Tiranossauro em <i>The Isle</i> .....   | 57 |
| Figura 22 - <i>Camper</i> em <i>Counter Strike</i> .....   | 61 |
| Figura 23 - Representação de soldado da Infantaria Móvel de Starship Troopers e seu traje<br>para a guerra ..... | 67 |
| Figura 24 - O <i>avatar</i> de <i>Dead Space</i> vestindo seu traje .....  | 68 |
| Figura 25 - Metralhadora de cauda em <i>Call of Duty: World at War</i> .....                                     | 72 |
| Figura 25 - Exemplo de Chiaroscuro na introdução de <i>Dying Light</i> (2015).....                               | 77 |
| Figura 26 - O momento em que Tahir e seus homens emboscam Crane .....  | 79 |
| Figura 27 - Amir sendo devorado vivo pelos infectados.....   | 79 |
| Figura 28 - O momento em que Crane é percebido pelo <i>Volatile</i> .....  | 83 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 29 - Jade Aldemir em um cartaz antes dos acontecimentos referentes ao surto em Harran.....  | 85  |
| Figura 30 - Uma das salas da escola pública de Harran usadas como necrotério durante o surto ..... | 86  |
| Figura 31 - Crane dispara uma pistola contra um soldado de Rais .....                              | 89  |
| Figura 32 - Crane executa um subordinado de Rais.....  | 92  |
| Figura 33 - Suposto último sobrevivente do desastre em Harran.....                                 | 94  |
| Figura 34 - O padrão esperado pelo incêndio.....   | 96  |
| Figura 35 - Tahir prestes a ser degolado por Crane.....  | 100 |
| Figura 36 - Um dos cadáveres dos ratos de Harran.....  | 115 |

## INTRODUÇÃO: O JOGO DE DEVORAR (E DECIFRAR)

A literatura, à analogia de Ouroboros, a serpente que devora a si mesma a partir da própria cauda e que, entre outros, é um símbolo que designa a renovação cíclica eterna de vida, morte e renascimento, realiza e realizará, enquanto a raça humana existir, movimentos autofágicos. Em verdade, a literatura se alimenta e irá se alimentar, ao contrário de Ouroboros, que devora a própria carne a partir da própria cauda, de sua própria memória, ou seja, de textos que antecederam textos. Sendo o alimento da literatura ela própria, é através de sua memória, de seu movimento habitual de retroalimentação, que ela segue se reproduzindo e se replicando, mimetizando Ouroboros em sua eterna ciclicidade. Narrativas literárias dialogam entre si e são a fonte de onde os mais variados gêneros e mídias irão se abastecer, para contarem suas próprias histórias e recontarem a própria história da literatura.

Uma das mídias<sup>1</sup> que nos interessa ser analisada no presente texto é o videogame. Pensar esse meio de comunicação, contudo, não significa interessar-se pelos desafios mecânicos de ultrapassar fases até que o jogo se “feche”, já no desinteresse de ter sido cumprida uma rota de estímulos. Pensar o *game*, aqui, neste jogo de empenhos e decifrações, significa saber que uma mídia eletrônica tem em si um “programa” anterior, que alimenta as possibilidades do *software*. O jogo move o movimento de uma cauda maior: a da tradição. O que nos interessa, assim, é a relação textual e de diálogo que é estabelecida entre os videogames e a literatura. O presente trabalho reflete sobre a aproximação entre as narrativas que residem tanto em obras literárias, quanto as contidas nos videogames.

Como qualquer texto que tenha sido escrito, literatura e jogos eletrônicos são estabelecidos como mídias, ou seja, tanto um quanto o outro representam suportes de difusão de informações que constituem um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens. Literatura e videogame fazem parte de um conjunto de meios de comunicação social entre falantes, leitores, usuários, jogadores, consumidores. Assim, apesar de os textos verbais, artísticos ou não, serem na pragmática das rotinas acadêmicas e escolares, objetos “naturalizados” de estudos, como fenômeno sociocultural, o videogame necessita de catalogação e compartimentos subtemáticos nos estudos acadêmicos de campo “estabelecidos” (LUZ, 2010). No caso deste texto, o campo estabelecido que serve de

---

<sup>1</sup> O termo mídia aqui, nesta dissertação, é aplicado de forma abrangente, buscando uma acepção mais ampla de seu significado. Ou seja, todo e qualquer suporte de difusão de informação e que é constituído por um meio intermediário de expressão que possibilita a transmissão de mensagens. O cinema, o rádio, a televisão, a literatura e os videogames são exemplos de tais meios.

parâmetro para a análise do videogame, como suporte midiático para a reconfiguração e representação das narrativas, será o da literatura.

Para que quaisquer mídias se estabeleçam e tenham continuidade em suas funções, é necessário que possuam operadores, consumidores e sujeitos que, com elas, entrem em contato. Da mesma forma como o livro se encontra em um sistema composto por autores e leitores, igualmente como à existência de determinado produto na literatura necessita-se da atuação de uma recepção envolvida, o videogame precisa do seu jogador. O *software* apenas se atualiza com a ação de quem o joga, como um texto só deixa de ser potencial pela ação ou pela interação com o leitor. Como intermediários entre ambas as mídias citadas anteriormente, teremos aquele que chamaremos de *player*, e o leitor.

Adiante, daremos a devida atenção ao leitor e suas específicas configurações. Por hora, partiremos do pressuposto de que o leitor atual (e aqui generalizado), é compreendido como integrante de uma vasta gama de sujeitos viventes na sociedade contemporânea, sendo fruto de uma cultura de caráter lúdico, segundo Johan Huizinga (2019). Trataremos de forma mais enfática sobre alguns apontamentos pertinentes que Huizinga fez sobre o jogo como elemento basilar da cultura dos povos no decorrer deste texto. Seguindo os conceitos apresentados pelo autor (HUIZINGA, 2019), debateremos sobre o que é o jogo e o que são os jogos. É possível falar em jogo, genericamente, percebendo a complexidade do próprio ato de jogar em todas as dimensões da existência humana? A condição humana parece se alimentar da necessidade de desafios, e o jogo pode ser apenas uma das plataformas de atuação de uma subjetividade humana que busca, sempre, superar-se. Jogar é humano e seria diminuir a importância de tal ação se ela fosse vista somente como uma espécie de brinquedo.

De início, propomos um paralelo dialógico e intertextual entre algumas obras literárias e alguns videogames, conceituando leitor e jogo, sendo o segundo considerado como partícula sociocultural humana e a literatura como mídia de leitura, em constante atualização.

Além do que a obra de Huizinga (2019) nos proporciona, como material de estudo e análise para o trabalho que aqui nos propomos, teremos, também, como fonte de apoio a nosso estudo e convicção sobre sua relevância, o trabalho de Jane McGonigal (2012) no segundo capítulo deste trabalho, o qual nos ajudará a esclarecer sobre aquilo que o videogame representa para a sociedade atual.

O presente texto usará do que há nas obras de Mikhail Bakhtin (1992) e Tiphaine Samoyault (2008), a fim de elucidarmos determinados aspectos sobre as possibilidades de diálogo e intertexto entre as mídias aqui analisadas, uma vez que perceber essa semelhança consiste em um dos objetivos desta dissertação, assim como reconheceremos a proximidade

entre a leitura feita de um romance e a realizada em um jogo eletrônico, uma vez que as intersecções entre as obras eletrônicas e as impressas são diversas.

Há um leitor específico que nos interessa analisar, no que se refere a sua relação à leitura inerente aos jogos de videogame e suas ligações intertextuais e dialógicas. Esse leitor é classificado como hipermidiático e ubíquo. Trataremos sobre a ubiquidade e a hipermídia presentes nas capacidades cognitivas leitoras desse sujeito, no início deste trabalho, onde aspectos pertinentes no que se refere ao fenômeno da hipermídia presente nas narrativas dos videogames serão analisados sob a ótica de Lucia Santaella (2014), pois pretendemos analisar o videogame como linguagem propícia ao intertexto e ao diálogo com a literatura.

Analizamos, no capítulo 4, o diálogo e a intertextualidade entre um videogame de oitava geração e duas obras literárias. O videogame foco da presente pesquisa *Dying Light*, (2015), do gênero *survival horror*<sup>2</sup>, desenvolvido pela empresa polonesa Techland e publicado pela Warner Bros. Interactive Entertainment. *Dying Light* (2015) narra os acontecimentos presenciados pelo agente secreto Kyle Crane, após sua infiltração em uma cidade situada no Oriente Médio, chamada Harran, considerada, na diegese do videogame, uma zona sob quarentena devido a uma epidemia de determinado vírus - uma espécie de mutação da hidrofobia - que acomete os mamíferos e transforma os seres humanos residentes da cidade em criaturas consideradas “zumbis”, se usarmos o termo como análogo a um morto-vivo com baixíssima atividade cerebral e que tem como intenção única se alimentar da carne daqueles que ainda não foram contaminados com o vírus.

Harran é um mundo digital aberto com um dinâmico sistema de noite e dia, o que influencia na atividade do *gameplay*. Ou seja, durante o dia, a devastada cidade é um lugar menos perigoso do que a noite e é, na maioria das vezes, uma escolha do *player* aventurar-se pela cidade durante o dia ou durante a noite. No decorrer da análise ficará evidenciado que, com o auxílio do escritor americano Dan Jolley, o roteiro do videogame *Dying Light* (2015) foi inspirado pelas duas obras literárias: *Coração das Trevas* (2002), de Joseph Conrad e *A Peste* (2008), de Albert Camus.

*Coração das Trevas* (2002) é uma novela de 1899, escrita pelo polonês naturalizado americano Joseph Conrad. *Coração das Trevas* (2002) tem por narrador Marlow, um marinheiro que teria feito uma viagem realizada em um navio a vapor, desde o delta do rio Congo até as profundezas da selva africana. O trabalho de Marlow consiste em resgatar outro

---

<sup>2</sup> Do inglês, em tradução livre, horror de sobrevivência é um subgênero de videogames de ação, aventura e horror, em que o foco do *player* é a sobrevivência de seu avatar em um ambiente graficamente assustador, tanto por seu enredo quanto por sua cenografia e narrativa.

empregado, que, ao menos em teoria, presta seus serviços para uma companhia belga de extração de bens materiais do Congo africano – que, na época em que se passa a narrativa, era uma colônia de propriedade do monarca genocida Leopoldo II. Por motivos desconhecidos, no início da narrativa, fica-se sabendo que Kurtz se isolou no fundo da selva e dele não se teve mais notícia alguma.

*A Peste* (2008), obra datada de 1947, do franco-argelino Albert Camus, narra a história de uma peste devastadora que assola a cidade argelina francesa de Oran, na década de 1940. A cidade, cenário da peste, é uma cidade como qualquer outra, sem atrativos, onde vivem pessoas como quaisquer outras. *A Peste* (2008), como narrativa denotativa, narra ao leitor somente os incidentes, em uma linha realista de observação, o confinamento da população e os efeitos de uma epidemia de peste bubônica. Porém, a obra de Camus é, sobretudo, metafórica. *A Peste* (2008) trata de uma doença mais profunda, de um perigo maior do que aquele representado por uma bactéria passada através das pulgas de ratos para homens e suas consequências em uma cidade portuária.

Durante a análise das três obras percebemos o diálogo entre elas e, principalmente, onde foram feitas as devidas metamorfoses partidas da literatura para a mídia eletrônica, além de qual foram os resultados encontrados na diegese jogada e lida pelo *player*/leitor que, através da tecnologia atual consegue ter acesso, mesmo que não saiba, a três obras de arte condensadas, reconfiguradas e transformadas em uma alternativa ímpar de se ler literatura.

A cobra que se morde é o jogo que morde a palavra. Circulando na própria fome, os textos nos obrigam a decifrar o enigma. E todo o enigma é um jogo. Se o *joystick* nos conduz a fases, à espera de superação por nossas habilidades mentais e motoras, jogando ao que vem, ao que surge de surpresa, o olhar de quem lê volta às causas das coisas, à anterioridade da mordida que se alimenta de si, e repara, também surpreso, que havia um jogo antes de um jogo, e outro jogo antes deste, e ainda outros muitos... Antes de tudo.

## 1 O LEITOR QUE JOGA

De forma genérica, entendemos a leitura como um complexo processo de cognição, onde há a necessidade da decodificação de símbolos, para que o leitor encontre o significado daquilo que foi escrito. Do advento do processo de leitura, extraímos a compreensão adequada de determinado texto, lembrando que os símbolos decodificados variam em idiomas e linguagens, sendo o próprio processo de leitura uma maneira de aquisição de linguagem com vistas à comunicação, compartilhamento de ideias, informações e à produção de conhecimento. Ler literatura também significa compartilhar questões. Katherine Hayles (2008, p. 132, tradução nossa), discutindo literatura eletrônica (sem jamais abandonar a influência direta do e no impresso) coloca: “o propósito da literatura é revelar o que nós sabemos, mas não sabemos que sabemos, e transformar o que sabemos no que ainda não sabemos<sup>3</sup>”. E, de certa forma, o olhar do leitor é um tiro que sempre sai pela culatra. Quem lê, sem querer, está mirando em si.

A leitura pode ser considerada uma complexa interação entre texto e leitor, onde diversas formas de decodificação são empregadas, onde conhecimentos e experiências são usados em favor do leitor, para que a mensagem, seja ela qual for, possa ser corretamente transmitida. Entretanto, devemos atentar para a imensa diversidade de significados que um mesmo texto pode ter, para os mais variados leitores. Um texto sempre será uma porta aberta, jamais escancarada.

Quanto ao conceito de leitor, pode-se considerá-lo como alguém capaz da adequada decodificação dos símbolos expostos pelos diferentes suportes e mídias aos quais tem acesso. Tendo a leitura se ampliado à medida que a tecnologia se inovou ao decorrer do tempo, as relações culturais e sociais, da mesma forma, sofreram grandes mudanças nas maneiras como passaram a se associar aos novos modos de ler, não somente àquilo que se encontra impresso, mas, também, àquilo que as mídias criam e que são formadas por uma multiplicidade de expressões gráficas.

Em nosso contexto contemporâneo temos o videogame como suporte midiático, sujeito à leitura. Além do mais, ele pode revelar “o que nós sabemos, mas não sabemos que nós sabemos, e transformar o que nós sabemos no que nós ainda não sabemos<sup>4</sup>” (HAYLES,

---

<sup>3</sup> *The purpose of literature are to reveal what we know but don't know that we know, and to transform what we know into what we don't yet know.*

<sup>4</sup> *What we know but don't know that we know, and to transform what we know into what we don't yet know*

2008 p. 132, tradução nossa). Entretanto, a leitura desenvolvida nos videogames, independente de sua estrutura lógico-linear, de seu enredo, de seu dialogismo e intertextualidade com obras precedentes, ocorre no ciberespaço. Durante certo tempo, termos como “ciberespaço” e “matrix” eram do domínio específico da literatura. Ambos eram tidos como capazes de conter todo um universo paralelo e imaginário.

Poderíamos afirmar que a matrix, termo cunhado pelo escritor estadunidense William Gibson (2008), expoente do subgênero literário *cyberpunk*, seria a construção sintetizada de determinada realidade, uma simulação, à analogia da caverna de que falou Platão: uma realidade, ou hiper-realidade, que aceitaríamos como real, uma vez nela inseridos. Entretanto, aqui se deve fazer uma ressalva. A sintetização de determinada realidade, a simulação, a hiper-realidade tida como o exemplo dado de matrix, no caso acima, está se referindo ao conceito hollywoodiano do virtual. Ele não é igual àquele utilizado na literatura e citado por Gibson (2008), em sua acepção fictícia do virtual. Pois, como nos é explicitado:

**A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização.** Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma solução), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular (LÉVY, 1996, p. 17-18, grifo do autor).

Assim, temos duas versões mutacionadas do virtual, no que se refere à matrix de Hollywood, nada além de uma possível versão do virtual da obra *Neuromancer* (2008), de Gibson. O cinema adaptou o conceito àquilo que desejava apresentar em enredo e em tela. A realidade virtual exibida na obra cinematográfica *Matrix* (1999) funciona à alegoria de um jogo, uma realidade paralela, onde o suposto jogador é somente uma peça, uma engrenagem, um peão, como em um tabuleiro de xadrez, com a única ressalva de que ele não faz ideia de que é nenhuma dessas coisas. Seu corpo físico, “real”, se encontra em estado de torpor, dentro de uma célula mecânica que, ao mesmo tempo em que suga sua energia vital através de máquinas controladas por inteligências artificiais poderosíssimas, mantém sua mente imersa na matrix. A matrix de Hollywood é a realidade paralela que mantém a mente humana em estado perene de ocupação, uma emulação que beira a perfeição da “vida”. No entanto, só serve como distração, como cortina de fumaça para que a verdade permaneça encoberta.

Enquanto conectado, dentro de seu casulo mecânico e parasita, o ser humano – nada além de uma fonte de energia vulgar para as máquinas, como uma bateria ou uma pilha –, para que não se rebelde de sua condição de absoluta exploração, se mantém, até o dia do esgotamento de suas energias vitais, sugadas pelas máquinas, na virtualidade paralela da matrix. Quando a velhice atinge o corpo físico encapsulado na realidade do mundo das máquinas, o avatar representando o ser humano que cada um é, na virtualidade, morre - o que causa o esgotamento e o despacho da fonte de energia descarregada no mundo real. Um mundo onde a humanidade se tornou escrava das máquinas e das Inteligências Artificiais (IAs).

Na realidade da matrix do cinema, existem formas de libertar-se do aprisionamento imposto pelas IAs, geralmente envolvendo outros seres humanos que já se encontram fora da matrix. Uma vez fora de seu casulo parasitário, o prisioneiro liberto, junto de seus pares, ingressa em uma resistência armada contra as máquinas, passando a fazer parte de um grupo de guerrilheiros disposto a dar um fim ao domínio das poderosas IAs e reestabelecer a liberdade humana, livrando-a da opressão imposta por aquilo que ela mesma criou. Para tanto, essa resistência possui duas frentes de batalha onde pode atuar: uma no mundo “real”, onde a humanidade foi forçada a buscar refúgio das máquinas no subterrâneo, em uma cidade chamada Zion, sua salvação. A outra frente de batalha se passa dentro da própria virtualidade da matrix, na própria ilusão criada pelas máquinas. A resistência, no microverso cinematográfico, consegue representar aquele que, uma vez liberto dos grilhões impostos pelo mais forte, retorna à prisão comum, onde residem seus semelhantes na tentativa perigosa de salvá-los.

Fora da matrix, na realidade de um mundo devastado, onde o ser humano é somente um escravo, em um futuro não estabelecido concretamente, a resistência enfrenta fisicamente máquinas programadas para destruir qualquer um que tenha se libertado da virtualidade mantida pelas IAs. É fora da matrix onde a guerra “real” contra as máquinas acontece. Lá, Zion sofre a iminência de um ataque, canhões e metralhadoras pesadas são usados contra máquinas como as ominosas Sentinelas, aparelhos autônomos que possuem um único objetivo programado em seus circuitos: localizar e destruir aqueles que se libertaram da alucinação comum, do programa quase perfeito de realidade virtual criado pelas máquinas.

Existem métodos usados pela resistência humana para lutar contra o império das máquinas, dentro da matrix. Uma espécie de conexão neurológica é usada, um plugue intracraniano permite que o sujeito retorne à emulação da realidade projetada pelas máquinas. Ação análoga à de um *player* que liga seu console e adentra a realidade virtualizada do videogame. Assim como o *player* sabe que a ele é dada possibilidade de vencer o jogo ou

alcançar objetivos dentro do microverso do videogame, uma vez de volta à matrix, o membro da resistência, sabendo que toda a matrix se trata de um imensurável programa que virtualiza o cotidiano de cada criatura na Terra, tem chances maiores e uma maior eficácia ao enfrentar as entidades virtuais residentes da simulação. Assim, quanto maior for o domínio e a compreensão da virtualidade, ou da realidade paralela do não-espço da matrix, mais poder possuem aqueles que lutam contra as máquinas. O eterno maniqueísmo e a conhecida metáfora de que o preço da liberdade, geralmente, é pago com o sangue daquele que recusa a se curvar.

Já no romance de Gibson, *Neuromancer* (2008), a matrix é, também, o virtual, o não-espço do qual o romance fala e que existe fora da esfera humana, que reside no ciberespço. Essa alucinação consensual é acessível através de instrumentos e ferramentas tecnológicas análogas aos computadores ou videogames de nossa realidade. Entretanto, a matrix de *Neuromancer* não se apresenta como uma prisão, tampouco a raça humana é prisioneira ignorante e ingênua de poderosas IAs que comandam máquinas. A matrix é simplesmente o ciberespço e, no romance de Gibson (2008), através de eletrodos conectados a suas cabeças, não plugados intracranialmente, os seres humanos podem acessá-la como se fosse possível uma descorporificação momentânea. Uma vez inseridos dentro da matrix, cabe ao operador do console gerar uma emulação da vida em uma virtualidade paralela. Acessar a matrix através de um *deck* (console que permite o acesso ao ciberespço) é análogo e possível somente porque se trata de literatura:

O vírus de Case havia perfurado uma janela no ICE de comando da biblioteca. Ele entrou e encontrou um espaço azul infinito, cheio de esferas com códigos de cores incrustadas numa grade apertada de neon azul-claro. No não espaço da matrix, o interior de um determinado constructo de dados possuía uma dimensão subjetiva ilimitada; uma calculadora de brinquedo de criança, acessada pelo Sendai de Case, teria apresentado abismos ilimitados de nada com alguns comandos básicos vinculados. Case começou a teclar a sequência que o Finlandês havia comprado de um sarariman com sérios problemas de drogas. Ele começou a deslizar por entre as esferas como se estivesse andando sobre trilhos invisíveis (GIBSON, 2008, p. 90).

Ou seja, na lógica interna da matrix de *Neuromancer* (2008), não existe simulação de mundo “real”, em um primeiro momento. Inserido na matrix, o operador recebe, através de seu sensorio, a materialização do não-táctil. Como se o ciberespço possuísse um espírito próprio e uma comunidade própria, correspondente aos dados computacionais de uma rede inteira. Quando surgem na narrativa de Gibson (2008) emulações contendo personalidades pertencentes à realidade da protagonista, é porque uma das duas IAs autoconscientes, existentes na narrativa, assim o desejam.

No trecho a seguir a protagonista, enquanto no ciberespaço, navegando entre a representação virtual de dados, sofre uma espécie de *blackout* e acorda onde antes vivia, como se estivesse desplugado da matrix, no mundo real, fora do virtual. Em seguida, faz seu primeiro contato com uma das IAs, que se apresenta a ele tomando a forma de um conhecido seu, um receptor de *softwares* adquiridos de maneira ilícita:

Case levantou a arma e olhou pela mira para o rosto rosado e de idade indefinida de Deane.

- Não faça isso – Disse Deane. – Você tem razão. Sobre o que é tudo isto aqui. Sobre o que sou. Mas existem determinadas lógicas internas a serem honradas. Se usar isso, verá muito sangue e miolos, e eu levaria horas – de seu tempo subjetivo – para habilitar outro porta – voz. Este cenário não é fácil para eu manter: Ah, e desculpe quanto a Linda, no fliperama. Eu estava esperando falar através dela, mas estou gerando isto tudo a partir de suas memórias, e a carga emocional... Bem, é muito delicado. Me atrapalhei. Desculpe.

Case baixou a arma. – Esta é a matrix. Você é Wintermute.

- Sim. Isto tudo está chegando até você por cortesia da unidade de *simstim* plugada ao seu deck, é claro. Fico feliz por ter conseguido cortar você antes que você conseguisse se desplugar. – Deane deu a volta na mesa, endireitou a cadeira e se sentou nela. – Sente-se, meu filho. Temos muito que conversar.

- Temos?

- Claro que temos. Já faz algum tempo que temos que conversar. Eu estava pronto quando consegui contactar você por telefone em Istanbul. O tempo é muito curto agora. Você estará executando sua operação em questão de dias, Case. – Deane pegou um bombom, retirou seu papel xadrez e o colocou na boca. – Sente-se – ele disse, com um bombom na boca.

Case sentou-se na poltrona giratória, na frente da mesa, sem tirar os olhos de Deane. Sentou-se com a arma na mão, repousando-a na coxa.

- Agora – Deane disse ríspido -, a ordem do dia. “O que”, você está me perguntando, “é Wintermute?” Estou certo?

- Mais ou menos.

- Uma inteligência artificial, mas você sabe disso. Seu erro, e é um erro bastante lógico, está em confundir o mainframe Wintermute, Berna, com a *entidade* Wintermute. – Deane chupou seu bombom fazendo muito barulho. – Você já está ciente da outra IA no link – up da Tessier – Ashpool, não está? Rio. Eu, se podemos dizer que *tenho* um “eu” – isso começa a ficar um tanto metafísico, entenda – sou eu quem arranja as coisas para Armitage. Ou Corto, que, a propósito, é bastante instável. Estável o bastante – disse Deane e retirou um relógio de ouro ornado do bolso de um colete e o abriu – pelas próximas 24 horas, aproximadamente (GIBSON, 2008, p. 148-149).

A matrix do romance de Gibson (2008) não é a de Hollywood. Ambas compartilham da capacidade de emulação, porém, com objetivos distintos. Na matrix do romance de Gibson (2008), o estado de escravidão não existe, assim como não existe o domínio total das máquinas sobre o mundo dos homens. O que se pode perceber é uma espécie de barganha entre IAs e seres humanos. Como chantagistas mútuos, movidos por objetivos escusos. Inclusive, em determinado trecho de *Neuromancer* (2008), as IAs são comparadas a demônios míticos com os quais é possível se fazer pactos e permutas egoístas. A comparação em *Neuromancer* (2008) nos remete a Fausto e Mefistófeles.

Na adaptação cinematográfica, o objetivo da virtualização é realização ilusória de uma vida paralela, a fim de que o sujeito torne-se uma bateria que, ao longo dos anos, alimenta máquinas inteligentes. Não existem barganhas a serem feitas entre seres humanos e IAs: ou a escravidão até a morte, ou a punição através da morte a partir do momento em que o humano encontra-se livre do casulo que o mantinha parasitado e agora está imerso no mundo real onde as máquinas reinam.

O que existe em comum nos microversos é a capacidade de emulação de determinada realidade uma vez a personagem inserida na matrix. Assim como o microverso nos videogames é acessado através da virtualização gerada por um console.

Além do fato de o virtual não ser uma desrealização, ou seja, não é uma transformação e, sim, uma mutação (ou circunstância) identitária, aquilo que é virtual, além de não ser um conjunto de possibilidades a serem transformadas, possui, além da desrealização, outra modalidade. O virtual está desvinculado do aqui e agora (LÉVY, 1996). É potência.

O senso comum, como apontado por Lévy, faz do virtual algo incompreensível e que complementa o real, o material, o corpóreo. Entretanto, o que não devemos negligenciar é que uma das características do virtual é não estar presente.

A empresa virtual não pode mais ser situada precisamente. Seus elementos são nômades, dispersos, e a pertinência de sua posição geográfica decresceu muito. Estará o texto aqui, no papel, ocupando uma porção definida do espaço físico, ou em alguma organização abstrata que se atualiza numa pluralidade de línguas, de versões, de edições, de tipografias? Ora, um texto em particular passa a apresentar-se como a atualização de um hipertexto de suporte informático. Este último ocupa “virtualmente” todos os pontos da rede ao qual está conectada a memória digital onde se inscreveu seu código? Ele se estende até cada instalação de onde poderia ser copiado em alguns segundos? Claro que é possível atribuir um endereço a um arquivo digital. Mas, nessa era de informações *online*, esse endereço seria de qualquer modo transitório e de pouca importância. Desterritorializado, presente por inteiro em cada uma de suas versões, de suas cópias e de suas projeções, desprovido de inércia, habitante ubíquo do ciberespaço, o hipertexto contribui para produzir aqui e acolá acontecimentos de atualização textual, de navegação e de leitura. Somente estes acontecimentos são verdadeiramente situados. Embora necessite de suportes físicos pesados para subsistir e atualizar-se, o imponderável hipertexto não possui lugar (LÉVY, 1996, p. 19-20).

Desterritorializado, ciberespaço ocupa o tempo de vida e incorre, de forma inesperada, nas vivências de seus operadores. O fenômeno da desterritorialização é justamente o não-lugar, a alucinação consensual sobre a qual o narrador de *Neuromancer* (2008) traz em sua obra. A desterritorialização é o que permite ao participante da rede social a interação em tempo real com pessoas a continentes de distância. É ela que permite ao *player* promover ou participar de eventos *online* com participantes do mundo inteiro.

Os tão conhecidos e populares massivos jogos de multijogadores de interpretação de papéis, ou MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*), como *The Elder Scrolls Online*, são a fusão do que a mídia do videogame pode oferecer, em termos de tecnologia, aos RPGs (*Role Playing Games*) criados em meados da década de 1970. A desterritorialização do virtual é um dos fatores principais para que eventos mundiais *online* ocorram e um dos principais motivos da popularidade desses jogos.

Luz (2010), em seu livro *Videogames, história, linguagem e expressão gráfica*, demonstra que a primeira mídia a permitir a diegese em um espaço navegável nos limites de uma tela foi o videogame (com *Defender*, de 1980), possibilitando aos operadores controlarem seus avatares, influenciados de forma direta pelos elementos em jogo. Segundo o autor (LUZ, 2010), os MMORPGs foram os primeiros microversos que persistiam *online* durante as 24 horas do dia. Ou seja, os mundos dos MMORPGs foram os primeiros microversos que possibilitaram experiências simultâneas e individuais, enquanto parte de uma audiência de massa. Em um contexto virtual de tal magnitude, a experiência de cada *player* é única. Isso se dá pelo caráter ao vivo dos eventos, uma vez que a interação entre *players* e *NPCs* (abreviação de *non-player characters*, avatares gerados e controlados pela inteligência artificial do videogame) não é a mesma quando o jogador tem a possibilidade de interagir com outro avatar consciente - uma vez que o avatar pode interagir com o mundo que o cerca através dos interesses, conhecimentos e habilidades desse outro *player* que é outro ser humano, independente de onde, fisicamente, ambos estejam.

Essa interação *online*, aliada à concepção original dos jogos de videogame, permitiu ao ser humano uma série de benefícios cognitivos. Mesmo antes da possibilidade de conexão entre endereços desterritorializados, através do advento da *internet*, que permitiria a relação entre jogadores e máquinas, o videogame revolucionou a maneira como os seres humanos lidavam com os computadores, além de desenvolver nossa percepção por meio de complexas relações simbólicas pertencentes às mídias eletrônicas.

Lévy (1996) exemplifica o virtual como a não-presença. Realidades como o conhecimento, a memória e a imaginação, assim como a própria religião, fizeram o ser humano abandonar a necessidade da presença de algo de forma concreta, como, por exemplo, Deus, ou os frutos obtidos de alguma caçada que acontecera muitos anos antes e que, em determinado momento, é narrada oralmente às crianças de alguma tribo. Exemplos como esses orientaram a humanidade a conceber o conceito de virtualidade antes mesmo da informatização e das redes digitais.

Mas, precisamente, o fato de não pertencer a nenhuma lugar, de frequentar um espaço não designável (onde ocorre a conversação telefônica?), de ocorrer apenas entre coisas claramente situadas, ou de não estar **somente** “presente” (como todo ser pensante), nada disso impede a existência. Embora uma etimologia não prove nada, assinalemos que a palavra existir vem precisamente do latim *sistere*, estar colocado, e do prefixo *ex*, fora de. Existir é estar presente ou abandonar uma presença? (LÉVY, 1996, p. 20, grifo do autor).

A interrogação é pertinente e reforça a convicção que temos sobre como aquilo que é virtual e encontra-se desterritorializado, ao exemplo dos videogames, trata-se de um vetor para que forcemos nossos hábitos, crenças, convicções, culturas, subculturas e pontos de vista. A suposta “não-presença” (geográfica) de uma comunidade de jogadores/leitores desses jogos geralmente está repleta de paixões, conflitos, amizades e projetos (LÉVY, 1996). Mas esse grupo não reside estavelmente. Sua única referência espacial nítida é na virtualidade e, antes de residir no ciberespaço, reside no console.

Segundo Lévy (1996), a “não-existência”, nos termos dos quais aqui tratamos, pode ser de difícil afirmação. Porém, à analogia da consciência, a mente humana está intrinsecamente ligada à fisiologia da criatura. Se para o ser humano a virtualidade de sua consciência reside em sua organicidade, especificamente em seu cérebro, a existência do virtual, do não-lugar, do ciberespaço onde é possível a existência incorpórea do microverso de um videogame, só é possível através de um console. A ficção de Gibson (2008) apresenta a referência a esse mundo de telas, como parte da natureza intersubjetiva:

Ele a conhecera numa noite de chuva num fliperama. Sob fantasmas brilhantes queimando através de uma névoa azul de fumaça de cigarros, hologramas do *Wizard's Castle*, do *Tank War Europa*, a linha do horizonte de Nova York... E agora ele se lembrava dela assim, seu rosto banhado na incansável luz dos *lasers*, as feições reduzidas a um código; suas bochechas banhadas em um fogo escarlate ao mesmo tempo que o Castelo do Mago queimava, a testa encharcada de azul quando Munique caiu na Guerra dos Tanques, boca tocada com ouro quente enquanto um cursor deslizante tirava fagulhas da parede do desfiladeiro de um arranha céu [...] (GIBSON, 2008, p. 29).

O console consiste no *hardware* enquanto o videogame, o programa com o qual é possível interagir em uma tela consiste no *software*. À analogia de qualquer criatura, um é o corpo, outro é a mente. Ambos, nos dois casos, são interdependentes. O console é a estrutura física, o dispositivo eletrônico tátil que emite sinais gráficos, textuais e sonoros para outro dispositivo eletrônico, um tubo de raios catódicos, por exemplo, como no caso dos primeiros videogames, e, assim, todos esses sinais são exibidos em uma tela de forma mais ou menos harmoniosa. Atualmente, o console é plugado ao televisor através de um cabo HDMI (*High Definition Multimedia Interface* - em tradução literal, interface multimídia de alta definição) e

a interação com a diegese em tela é feita através dos dispositivos de comando externos. No caso dos consoles caseiros, como os diversos modelos da Sony de *Playstation*, eles são os conhecidos *joysticks*, periféricos eletrônicos que manipulam os avatares em uma sessão de jogo.

Tanto os computadores de mesa (fixos), os *desktops*, quanto os *notebooks*, computadores portáteis, fazem o mesmo papel que os consoles caseiros com relação aos videogames. Uma das diferenças de se jogar em um computador reside em ser possível interagir com um *game* com ou sem os *joysticks*. Nestes casos, a manipulação dos avatares, representem eles o que quer que seja, é feita através, muitas vezes, dos teclados com o auxílio de um *mouse*.

Tais configurações, em ambos suportes, são comuns em jogos de tiro em primeira pessoa, da sigla em língua inglesa *First Person Shooters* (FPSs), jogos onde o *player* assume uma perspectiva de visão, como diz o nome, em primeira pessoa com relação ao avatar e ao microverso da diegese do *game*, simulando um campo de batalha, onde missões que envolvem violentos e intensos tiroteios devem ser concluídas para o andamento da narrativa. No caso dos FPSs o *mouse* serve como manipulador da visão tridimensional e binocular do avatar controlado pelo *player*, enquanto determinados comandos, como movimentar-se pelos cenários do jogo em si, ficam a cargo de uma série de teclas.

As teclas usadas para a movimentação espacial do *player* são as teclas W, A, S, D. Respectivamente, a tecla W serve para que o avatar se direcione para a posição apontada pelo uso do *mouse*. A tecla A movimenta o avatar lateralmente para a esquerda, a tecla S faz com que o avatar recue, como se caminhasse para trás e, por último, a tecla D movimenta o avatar para a direita. Além da possibilidade de movimentação pelo cenário do videogame, existem diversas outras funções que ficam, também, a cargo das teclas dos teclados dos computadores.

Ainda sobre jogos em primeira pessoa, o *player* pode explorar o arsenal do qual dispõe através do teclado numérico dos *desktops* ou *notebooks*, sendo que cada tecla com determinado número corresponde à arma ou outro item qualquer será usado pelo avatar. Outra forma de acessar o arsenal disponível ao avatar nos FPSs é rodando o *scroll wheel*, localizado no topo e no centro do *mouse*. A interação com o virtual do videogame se dá através dos periféricos, como o *mouse* ou o *joystick* e os teclados dos computadores pessoais.



Fonte: <https://www.etsy.com/listing/454543434/vintage-80s-archer-deluxe-competition>

*Call of Duty: Modern Warfare* foi um videogame produzido pela companhia *Infinity Ward* em 2019, sendo um dos últimos da franquia. Durante o *gameplay*, o *player* deve invadir, através de seu avatar, que representa um agente da CIA (*Central Intelligence Agency*, em tradução literal, Agência Central de Inteligência, a famosa agência de inteligência civil do governo dos Estados Unidos), um hospital que, no momento, serve de fortaleza para a força armada inimiga.

A navegação do avatar consiste em apontar com o mouse na direção de muros, caixas de areia que servem como para-balas e, pressionando a tecla W mais a tecla SHIFT, correr em busca de cobertura, enquanto uma metralhadora PK (transcrito do russo como *Pulemyot Kalashnikova*, ou Metralhadora de Kalashnikov, o famoso soviético desenvolvedor de armamentos), desenvolvida pela União Soviética, o atinja de uma posição fortificada, no alto da construção. A imagem abaixo (Figura 2) ilustra o momento em que o *player* evita o fogo automático da metralhadora durante a investida contra a posição inimiga. Nota-se o traço retilíneo laranja que representa a munição traçante da metralhadora. Esse tipo de munição é usado em combates reais para que o operador do armamento consiga direcionar com mais eficácia os disparos que endereça aos inimigos.

Figura 2 - Imagem do jogo *Call of Duty: Modern Warfare* (2019)



Fonte da imagem: <https://www.youtube.com/watch?v=3JShXbhpglc>

Os efeitos de profundidade, luz, som e movimentação empregados nos FPSs dão a impressão ao *player* de que ele realmente vivencia em tela o mesmo que um experiente soldado, ao ter parte em um combate real, incluindo a carga de adrenalina que o medo da morte iminente deve causar.

Contudo a guerra, como realidade histórica do desenvolvimento humano, somente pode ser tida como entretenimento através de jogos, pois, como já escreveu o romancista francês Alphonse Daudet (1895, p. 132-133, tradução nossa) na obra *La Petite Paroisse*:

A guerra entedia-me, acho-a estúpida e suja. Das duas maneiras de visualizar um campo de batalha, a vertical, a do cavaleiro, sabre à mão, ereto sobre o estribo, uma dose de aguardente na cabeça; e a horizontal, a do ferido que se arrasta, ventre aberto, na lama e no sangue, eu nunca pude figurar senão a última, que me enojou, ou mesmo, apavorou. No dia seguinte de Wissemburg, meu pai dizia ao falar do combate: “Havia carne...” Assim vejo a guerra, toda em carne, em carne abatida e amontoada na carroça, não em belo corpo em pé, esplêndido e vivo. No entanto, não sou covarde... Não, terei meus momentos como todo o mundo, mas a carnificina causa-me horror. Além do mais, as palavras: pátria, bandeira, família, só despertam em mim ecos hipócritas, vento, som.<sup>5</sup>

Adiante voltaremos ao tópico que trata sobre a ludicidade histórica da violência. Por hora, trataremos, sob a ótica de Santaella (2014), sobre a leitura. A pesquisadora afirma existirem controvérsias sobre o conceito de leitura. Para alguns teóricos, o ato de ler é somente possível através da decodificação dos signos - as letras, os símbolos do alfabeto. E a afirmação de muitos é que a leitura só pode ser efetuada quando o leitor entra em contato com textos linguísticos, como os existentes nos livros propriamente ditos. Partindo do conceito de que a leitura é o modelo pelo qual se dá todo o entendimento humano, imagens, por exemplo, poderiam ser percebidas, compreendidas, analisadas, porém, não lidas.

Santaella (2014, p. 28), no entanto, defende que não somente os signos linguísticos e as imagens podem ser lidos:

[...] há algum tempo, tenho reivindicado que fora e além do livro, há uma multiplicidade de tipos de leitores, multiplicidade, aliás, que vem aumentando historicamente. Além do leitor da imagem, no desenho, pintura, gravura, fotografia, há também o leitor do jornal, revistas. Há ainda o leitor de gráficos, mapas, sistemas de notações. Há o leitor da cidade, leitor da miríade de signos, símbolos e sinais em

<sup>5</sup> *La guerre m'ennuie, je la trouve bête et sale. Des deux façons d'envisager un champ de bataille, la verticale, celle du cavalier, le sabre au clair, droit sur rétrier, un coup d'eau-de-vie dans la télé, et l'horizontale, celle du blessé qui se traîne, te ventre ouvert, dans l'ordure, et le sang, je n'ai jamais pu in imaginer que la dernière, qui m'a dégoûté, sinon éfrayé. Le lendemain de Wissetnbourg, mon père disait en par-Ainsi m apparaît la guerre, toute en viande, en viande abattue et charretée, non pas en belle chair sur pied, clinclanlc et vivante. Je ne suis pourtant pas lâche. L'autre nuit, si vous in aviez vu tremper le ne: dans le vinaigre avec la solideéquipe du lileu-Blanc-Rouge renâclais pas. Aon, j'aurai mes moments comme tout le monde, seulement le carnage me fait horreur. En plus, les mots: patrie, drapeau, famille, n'éveillent en moi que des échos hypocrites, du vent, du son.*

que se converteu a cidade moderna, a floresta de signos de que já falava Baudelaire. Esse leitor só pode se movimentar no ambiente urbano das grandes metrópoles porque lê os sinais de trânsito, as luzes dos semáforos, as placas de orientação, os nomes das ruas, as placas dos estabelecimentos comerciais etc. Como se não bastasse, há ainda o leitor-espectador da imagem em movimento, no cinema, televisão e vídeo. A essa multiplicidade, veio se somar o leitor das imagens evanescentes da computação gráfica e o leitor do texto escrito que, do papel, saltou para a superfície das telas do computador. Na mesma linha de continuidade, mas em nível de complexidade ainda maior, esse leitor das telas eletrônicas está transitando pelas infovias das redes, constituindo-se em um novo tipo de leitor que navega nas arquiteturas líquidas e alineares da hipermídia no ciberespaço, espaço este constituído do conjunto de redes de computadores interligados por todo o planeta. São essas redes que dão amplo acesso à informação e permitem o encontro dos internautas, criando novas formas de socialização, compartilhamento e participação.

Um dos tipos de leitores aos quais Santaella (2014) se refere é aquele que trafega pelo ciberespaço. Este seria, justamente, o nosso leitor de videogames e, de uma forma idealizada, o leitor capaz de fazer a ligação intertextual e dialógica entre o texto escrito, através dos símbolos do alfabeto aos textos encontrados nos romances literários e as narrativas presentes nas diegeses rodadas através de consoles eletrônicos. Entretanto, antes de adentrarmos no perfil característico desse leitor de mídias virtuais, nos deteremos em leitores que o antecederam historicamente, mas que, de forma alguma, não o substituem, apenas expandem suas habilidades.

Santaella (2014) considera que desde o advento da multiplicidade de leitores, o ato de ler deixa de restringir-se somente ao decifrar letras e a relação entre palavra e imagem, entre texto, fotos, legendas, gráficos e desenhos nas páginas permite ao ato de ler uma nova forma de existir. A interpretação passa a adquirir traços que, até então, eram inexistentes, inclusive, devido ao avanço progressivo da urbanização humana. A publicidade e toda uma nova iconografia passam a unir aquilo que é escrito à imagem e desde então, essa fusão e novo formato de leitura passam a ser parte do cotidiano do homem:

Isso está presente nas embalagens dos produtos que compramos, nos cartazes, nos pontos de ônibus, nas estações de metrô, enfim, em um grande número de situações em que praticamos o ato de ler de modo tão automático que nem chegamos a nos dar conta disso. Consequentemente, não há por que manter uma visão purista da leitura restrita à decifração de letras. Do mesmo modo que, desde o livro ilustrado e as enciclopédias, o código escrito foi historicamente se mesclando aos desenhos, esquemas, diagramas e fotos, o ato de ler foi igualmente expandindo seu escopo para outros tipos de linguagens. Nada mais natural, portanto, que o conceito de leitura acompanhe essa expansão (SANTAELLA, 2014, p. 29).

No caso dos videogames existe a emulação da leitura decifrativa de signos que compõe o alfabeto, permitindo ao avatar (o correspondente físico no mundo virtual simulado em um videogame, o corpo que interage com a diegese da tela através dos periféricos), passar

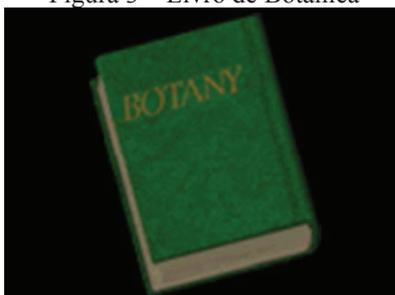
a sensação ao *player* de que ele está realizando o ato de leitura de uma nota deixada para trás, de um bilhete, de uma carta, de um relatório ou a legenda de uma foto ou da imagem de um pôster.

Essa é uma das fórmulas de imersão usada pelos videogames. Vejamos como exemplo o primeiro jogo da franquia *Resident Evil* (1996):

*Resident Evil* (1996) trazia um novo conceito de jogo, um novo gênero, uma nova maneira de se jogar vídeo game. Toda uma nova linguagem, todo um novo paradigma. O que os *designers* perceberam é que as tecnologias de imersão em realidade virtual, que eles estavam usando até então, também permitiam a construção de ambientes tridimensionais com mapas completos e complexos. A outra grande descoberta foi, simplesmente, “tirar o piloto do carro” e colocá-lo para explorar esses ambientes caminhando, com a câmera ora no lugar de seu campo de visão ora por sobre o ombro. Poderíamos facilmente dizer que tudo isso já havia sido feito em *Doom* ou *Quake*, mas a diferença aqui é exatamente na linguagem gráfica empregada por esses novos jogos. Nos jogos *Doom*, por exemplo, a câmera era estática, monitorando um espaço tridimensional, com limitação de movimentos. A linguagem nesse jogo ainda era a de monitoração de mundo, como nas gerações anteriores, apesar da tridimensionalidade sugerindo imersão. O que jogos como *Resident Evil* fizeram foi justamente buscar uma nova linguagem já estabelecida do cinema e da televisão. Apesar de buscarem a transparência imediata, essas duas mídias funcionavam muito dentro da lógica da hipermediação (LUZ, 2010, p. 129).

Além da nova maneira de jogar videogame, apontada por Luz (2010), *Resident Evil* (1996) reserva ao *player* a possibilidade citada anteriormente: emular a leitura em sua acepção arquetípica. Abaixo, veremos alguns exemplos de *files* (documentos) que estão distribuídos através dos cenários que compõe a narrativa de *Resident Evil* (1996). A Figura 3 refere-se ao livro de Botânica que contém informações sobre como combinar ervas medicinais das quais o avatar de *Resident Evil* (1996) depende em sua jornada. Já na Figura 4, vemos a primeira página do referido livro, o qual deve ser lido pelo *player*, para que ele aprenda como combinar as ervas encontradas durante o *game*, com o intuito de curar-se de ferimentos e envenenamentos.

Figura 3 – Livro de Botânica



Fonte: <https://www.evilresource.com/resident-evil/files#!botany-book>

Figura 4 – Primeira página do livro

As you may know, there are many plants that have medical effects. Since ancient times, humans have been healing wounds and diseases using various plants.

In this book, we're going to sample three herbs that grow around the Raccoon mountains and give their outlines as examples of those plants with

Fonte: [https://residentevil.fandom.com/wiki/Botany\\_Book](https://residentevil.fandom.com/wiki/Botany_Book)

Abaixo segue a tradução livre da transcrição sobre o que o livro diz ao *player*:

#### Livro de Botânica

##### Sobre ervas medicinais

Como você deve saber, existem muitas plantas que possuem efeitos medicinais. Desde tempos antigos, humanos curam feridas e doenças usando várias plantas.

Neste livro nós vamos discutir sobre três ervas que crescem ao redor das montanhas de Raccoon e dar exemplos das propriedades medicinais dessas plantas.

Cada erva tem cores e efeitos diferentes como plantas medicinais: a verde recupera as forças físicas, a azul neutraliza toxinas naturais, enquanto a erva vermelha não tem efeito por si só.

A erva vermelha só é eficaz quando usada com outras ervas. Por exemplo, se você misturar esta erva com a erva que recupera a força física, o efeito de recuperação será triplicado.

Ajustando a quantidade e experimentando com essas três ervas, você pode criar vários tipos de medicamentos, mas vou deixar os detalhes para você, porque essa é a melhor maneira de adquirir conhecimento verdadeiro (tradução nossa).

A seguir, na Figura 5, uma imagem do diário de um dos residentes da mansão onde se passam os eventos de *Resident Evil* (1996). O proprietário do diário eventualmente torna-se um infectado pelo Vírus-T, após o “acidente” ocorrido no Laboratório Subterrâneo. O diário proporciona ao *player* uma ideia de seus últimos dias vivo, antes de tornar-se um zumbi.

Figura 5 - Diário do vigia



Fonte: <https://www.evilresource.com/resident-evil/files#!keepers-diary>

Abaixo segue a tradução livre da transcrição do diário:

#### DIÁRIO DO VIGIA

9 de maio de 1998

À noite, jogávamos Poker com Scott, o guarda, Alias e Steve, o pesquisador. Steve teve muita sorte, mas acho que estava trapaceando. Que desgraçado!

10 de maio de 1998

Hoje, um pesquisador de alto escalão me pediu para cuidar de um novo monstro. Parece um gorila sem pele alguma. Eles me disseram para alimentá-lo com comida viva. Quando eu lhe joguei um porco, aquilo brincou com ele... Arrancando as pernas e as tripas antes de realmente comê-lo.

11 de maio de 1998

Por volta das 5 horas desta manhã, Scott entrou e me acordou de repente. Ele estava usando um traje de proteção que parecia um traje espacial. Ele me disse para colocar um também. Ouvi dizer que houve um acidente no laboratório do porão. Não me impressiona, esses pesquisadores nunca descansam, mesmo à noite.

12 de maio de 1998

Eu ando usando este traje espacial irritante desde ontem, minha pele cheira a bolor e coça muito. A título de vingança, não alimentei aqueles cães hoje. Agora me sinto melhor.

13 de maio de 1998

Fui ao consultório médico porque minhas costas estão inchadas e coçam.

Eles colocaram um grande curativo nas minhas costas e o médico me disse que eu não precisava mais usar o traje espacial. Acho que posso dormir bem esta noite.

14 de maio de 1998

Quando acordei esta manhã, encontrei outra bolha no meu pé. Era irritante e acabei arrastando o pé ao ir até o canil dos cachorros. Eles estão quietos desde a manhã, o que é muito incomum. Descobri que alguns deles escaparam. Terei sérios problemas se os chefes descobrirem.

15 de maio de 1998

Mesmo não me sentindo bem, decidi ir ver Nancy. É meu primeiro dia de folga em muito tempo, mas fui parado pelo guarda na saída. Dizem que a empresa ordenou que ninguém saia do local. Eu não posso nem fazer uma ligação telefônica. Que tipo de piada é essa?!

16 de maio de 1998

Ouvi dizer que um pesquisador que tentou escapar desta mansão foi baleado ontem à noite. Meu corpo inteiro está queimando e coçando à noite. Quando eu estava coçando o inchaço em meu braço, um caroço de carne podre caiu. O que diabos está acontecendo comigo?

19 de maio de 1998

Febre se foi, mas coça. Fome, comer comida de cachorro. Coça-coça, Scott veio. Cara feia, então matei ele. Saboroso.

4 -

Coceira. Saboroso (tradução nossa).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> *KEEPER'S DIARY*

*May 9th, 1998 - At night, we played Poker with Scott the guard, Alias and Steve the researcher. Steve was really lucky, but I think he was cheating. What a scumbag!*

*May 10th, 1998 - Today, a high ranking researcher asked me to take care of a new monster. It looks like a gorilla without any skin. They told me to feed them live food. When I threw in a pig, they were playing with it... tearing off the pig's legs and pulling out the guts before they actually ate it.*

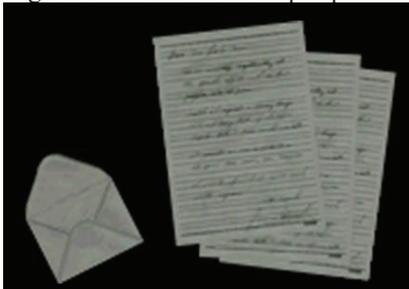
*May 11th, 1998 - Around 5 o'clock this morning, Scott came in and woke me up suddenly. He was wearing a protection suit that looks like a space suit. He told me to put one on as well. I heard there was an accident in the basement lab. It's no wonder, those researchers never rest, even at night.*

*May 12th, 1998 - I've been wearing this annoying space suit since yesterday, my skin grows musty and feels very itchy. By way of revenge, I didn't feed those dogs today. Now I feel better.*

*May 13th, 1998 - I went to the medical room because my back is all swollen and feels itchy. They put a big*

Na próxima imagem (Figura 6), temos o testamento de um pesquisador envolvido no incidente ocorrido em *Resident Evil* (1996). O documento foi escrito por Martin Crackhorn, com informações referentes ao ocorrido no Laboratório Subterrâneo. Na Figura 7 temos a quinta página do texto, tal como apresentada no jogo.

Figura 6 – Testamento do pesquisador



Fonte: <https://www.evilresource.com/resident-evil/files#!researchers-will>

Figura 7 - Quinta página do testamento do pesquisador Martin Crackhorn

```
Yes, I'm infected.
I did everything I could, but I
could only delay the progress by
a few days.
The most frightening thing is,
that I forget more about you by
the day.

So I chose a peaceful death,
rather than becoming the living
dead.
```

Fonte: [https://residentevil.fandom.com/wiki/Researcher%27s\\_Will](https://residentevil.fandom.com/wiki/Researcher%27s_Will)

Abaixo segue a tradução livre da transcrição sobre o testamento de Crackhorn:

#### TESTAMENTO DO PESQUISADOR

---

*bandage on my back and the doctor told me I did not need to wear the space suit any more. I guess I can sleep well tonight.*

*May 14th, 1998 - When I woke up this morning, I found another blister on my foot. It was annoying and I ended up dragging my foot as I went to the dogs' pen. They have been quiet since morning, which is very unusual. I found that some of them escaped. I'll be in real trouble if the higher-ups find out.*

*May 15th, 1998 - Even though I didn't feel well, I decided to go see Nancy. It's my first day off in a long time but I was stopped by the guard on the way out. They say the company has ordered that no one leave the grounds. I can't even make a phone call. What kind of joke is this?!*

*May 16th, 1998 - I heard a researcher who tried to escape from this mansion was shot last night. My entire body feels burning and itchy at night. When I was scratching the swelling on my arm, a lump of rotten flesh dropped off. What the hell is happening to me?*

*May 19, 1998 - Fever gone but itchy. Hungry and eat doggie food. Itchy itchy. Scott came. Ugly face so killed him. Tasty.*

*4. - Itchy. Tasty.*

Minha querida Alma,

O fato de você ter recebido esta carta é uma alegria e uma tristeza para mim. Não consegui nem falar com você por causa daquele cara de óculos escuros. Alma, fique calma e leia isso. Acho que já disse que me mudei para o laboratório da empresa farmacêutica. Eles me caçaram. No mês passado, ocorreu um acidente no laboratório e o vírus que estávamos estudando escapou. Todos os meus colegas infectados pelo vírus estão mortos. Para ser exato, eles se tornaram mortos-vivos. Eles ainda vagam por aí. Alguns deles estão batendo na porta do meu quarto desesperadamente agora. Mas não há sinal de inteligência em seus olhos. Esse maldito vírus tira toda a humanidade do cérebro humano. Amor, alegria, tristeza, medo, humor,... Eternamente. E Alma, até as lembranças dos dias que passei com você ... Sim, estou infectado. Fiz tudo o que pude, mas só pude atrasar o progresso por alguns dias. O mais assustador é que me esqueço mais de você a cada dia. Portanto, escolhi uma morte pacífica, em vez de me tornar um morto-vivo. Dentro de uma hora, terei entrado em meu sono eterno. Espero que você entenda minha decisão ...

Adeus e para sempre seu,  
Martin Crackhorn (tradução nossa)<sup>7</sup>

Na narrativa de *Resident Evil* (1996), Barry Burton é uma personagem importante, dependendo da escolha que o *player* toma, ao iniciar o jogo. O *game* permite que o jogador escolha entre duas personagens (dois avatares) para experienciar os acontecimentos da narrativa. Um deles é uma personagem masculina, chamada Chris Redfield. Jogar com Chris significa que o nível do jogo será difícil. A outra personagem com quem se pode jogar é Jill Valentine. Caso o *player* escolha Jill, a presença de Barry será muito maior do que ao escolher Chris. Isso se dá porque o nível de jogo, ao jogar com Jill, é fácil. Aliás, a possibilidade de escolher entre dificuldades maiores ou menores antes de se iniciar é uma constante nos jogos de videogame. Tais escolhas influenciam diretamente nos níveis de habilidade e na profundidade de leitura que o jogador necessitará para seu melhor rendimento durante seu *gameplay*<sup>8</sup>.

No caso de *Resident Evil* (1996), sua narrativa vai tomando rumos diferentes em determinados aspectos dependendo de certas escolhas que o *player* faz durante o desenrolar da história. À analogia da vida cotidiana, as escolhas levam diretamente até consequências. Em *Resident Evil* (1996), os desígnios influenciam no desfecho da narrativa, fazendo com que

---

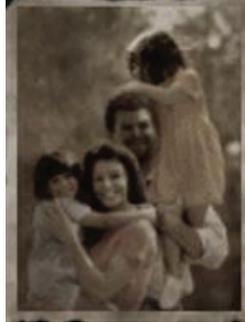
<sup>7</sup> *My dear Alma, the fact that you received this letter is both joy and a sadness to me. I could not even talk to you because of that guy in the Sunglasses. Alma, be calm and read this. I think I've told you that I moved to a pharmaceutical company's lab. They headhunted me. Last month, there was an accident in the lab and the virus we were studying escaped. All my colleagues who were infected by the virus are dead. To be accurate, they've become the living dead. They still wander around. Some of them are knocking on my room door desperately right now. But there's no sign of intelligence in their eyes. That cursed virus takes away all humanity from the human brain. Love, joy, sorrow, fear, humor... eternally. And Alma, even the memories of the days I spent with you... Yes, I'm infected. I did everything I could, but I could only delay the progress by a few days. The most frightening thing is, that I forget more about you by the day. So I chose a peaceful death, rather than becoming the living dead. Within an hour, I will have entered my eternal sleep. I do hope you'll understand my decision... Good Bye and Forever Yours, Martin Crackhorn*

<sup>8</sup> Ou, em português, sessão de jogo.

se tenha múltiplos desenlaces, dependendo do desempenho e do conhecimento do jogador sobre a narrativa da qual ele é o protagonista e o principal leitor.

Abaixo, na Figura 8, temos uma foto que Barry leva consigo, sem que o jogador tenha conhecimento disso. A imagem (Figura 8) é entregue a Jill pelas mãos do próprio Barry, instantes antes dele morrer, quando as escolhas do jogador o impedem de salvá-lo.

Figura 8 – Foto de Barry com sua esposa e suas duas filhas, no verso há uma mensagem escrita



Fonte: <https://www.evilresource.com/resident-evil/files#!barrys-picture>

A seguir, a tradução livre daquilo que se encontra escrito no verso da fotografia entregue por Barry à Jill:

Minhas queridas Moira e Poly.  
 Eu espero que vocês duas cresçam fortes e lindas mulheres e ajudem a animar a mamãe.  
 Seu pai estará vendo todas vocês do céu.  
 Papai (tradução nossa).<sup>9</sup>

À semelhança de uma obra literária, a busca da verossimilhança interna, microcós mica, é uma constante em jogos de videogame. *Resident Evil* (1996), notadamente nos primeiros títulos da franquia, possui um método particular de buscar a verossimilhança. Toda uma série de emulações de leitura é apresentada ao *player*, no intuito de mostrar-lhe que a narrativa do *game*, assim como aquela apresentada em um romance ou em um filme, poderia ser verdade. Aqui, a referência a Aristóteles mostra a cobra que morde a si mesma. No que pode haver de mais tecnológico, há uma citação implícita de que o jogo pode levar ao universal, já que é representação, já que tem como objetos os homens, já que tem seus meios,

<sup>9</sup> *My dearest Moira and Poly. I hope you will grow up to be strong and beautiful woman and help to cheer up mother. Your father will be watching you all from heaven. Dad*

seus diálogos, seus pensamentos e, sobretudo, mostra o que poderia, segundo verossimilhança e necessidade, o que poderia suceder.

Vimos que o jogador/leitor de *Resident Evil* (1996) entra em contato, no que diz respeito à diegese do *game*, a respeito da verossimilhança, com livros, diários, testamentos e mensagens escritas à mão no momento da derradeira despedida. Todas essas informações textuais auxiliam o jogador a se situar de maneira mais centrada e imersa no microcosmo da narrativa virtual. Isso permite ao jogador esclarecer-se sobre os acontecimentos, por vezes absurdos, por vezes comoventes, que existem no espaço da narrativa que o *player* vivencia, no papel de seu avatar.

O estudo de um livro referente às plantas medicinais que se desenvolvem nos arredores de onde a narrativa se passa. O significado intrínseco na última linha da página lida sobre a fusão das ervas medicinais. A melhor forma de adquirir conhecimento verdadeiro. A experiência que o *player* pode e deve realizar, através dos periféricos intermediados pelo avatar que comanda de fora do ecrã do computador ou televisor é o que irá lhe permitir, entre outras habilidades, a concluir o *game*.

A leitura de um diário encontrado sobre uma escrivadinha, que mostra ao leitor/jogador partes do processo de zumbificação do vigia, depois de certo acidente em um laboratório subterrâneo. *Keeper's Diary*, assim como a estrutura de sua escrita, intertextualiza e dialoga abertamente com um conto de Stephen King intitulado “*Survivor Type*”, traduzido como “Tipo de Sobrevivente” (KING, 2000), presente na coletânea de contos intitulada *Tripulação de Esqueletos*.

“Tipo de Sobrevivente” é a narrativa de um naufrago, um médico cirurgião de má índole que, após o naufrágio do navio que o levava de Saigon a São Francisco, se vê preso em uma ilha em algum ponto do oceano. Ele é o único sobrevivente, não possui nada para comer e a ilha onde seu bote salva-vidas o leva não passa de um amontoado de areia, pedras e nenhuma vegetação. Nas palavras do sobrevivente Richard Pine:

*26 de janeiro*

Dois dias desde que a tempestade me destruiu. Eu medi a ilha a passos esta manhã. Que ilha! Ela tem 190 passos em seu ponto mais largo, e 267 passos de ponta a ponta (KING, 2000, p. 1, tradução nossa).<sup>10</sup>

As únicas coisas que o narrador consegue recuperar de seu bote salva-vidas são duas facas, uma afiada, a outra sem fio, um kit de costura, fósforos envoltos em uma proteção à

---

<sup>10</sup> *January 26 - Two days since the storm washed me up. I paced the island off just this morning. Some island! It is 190 paces wide at its thickest point, and 267 paces long tip to tip.*

prova d'água, o diário onde ele faz suas anotações e um lápis, além de dois quilos de heroína, mercadoria que Richard trazia de Saigon para traficar em Nova York. “Tipo de Sobrevivente” vai acompanhar, através da leitura de seu diário, a rotina de Pine desde o naufrágio do qual é vítima, até seu fim.

O que chama a atenção no conto é a tenacidade presente em Pine, no que se refere à própria sobrevivência, apesar de todas as adversidades que o cercam. Entretanto, aos poucos, o leitor compreende que a única saída do narrador do conto para escapar, mesmo que momentaneamente, à inanição, é alimentar-se de partes do próprio corpo. De certa forma Ouroboros, devorando a si mesmo, se reanima na figura do homem que recorre ao próprio corpo, na literatura que comete autofagia, no jogo que morde o impresso. O que ocorre a Pine é que ele não consegue alimento algum, além de duas gaivotas abatidas a pedradas, sendo que em sua segunda caçada, acaba fraturando seriamente um dos tornozelos.

Sendo Pine o excelente cirurgião que é, apesar de sua conduta como médico ser longe da exemplar, se vê obrigado a amputar o próprio pé, na tentativa de impedir que sua perna inteira gangrene. A necessidade de se alimentar e a vontade de sobreviver levam Pine ao autocanibalismo. Ele devora o próprio pé para que não morra de fome. Se retomarmos a leitura do registro do dia 14 de maio de 1998 de *Keeper's Diary*, constataremos sua relação intertextual com o dia em que Pine sofre seu acidente:

*1 de fevereiro*

Havia um avião. Voou direto sobre a ilha. Eu tentei escalar até o topo da pilha de pedras e acenar pra ele. Enfiei meu pé dentro de um buraco. O mesmo maldito buraco em que eu fiquei preso no dia em que matei o primeiro pássaro, eu acho. Fraturei meu tornozelo, fratura exposta. Foi como um tiro. A dor foi inacreditável. Eu gritei e perdi meu equilíbrio, girando meus braços como um maluco, caí e bati a cabeça e tudo ficou escuro. Não acordei até o crepúsculo. Perdi algum sangue onde bati minha cabeça. Meu tornozelo inchou como um pneu, e eu tive uma desagradável queimadura de sol. Penso que se eu ficasse mais uma hora ao sol teria havido bolhas. Arrastei-me de volta para cá e passei a última noite tremendo e chorando de frustração. Desinfetei a ferida na cabeça, logo acima do lobo temporal direito e o enfaxeiei o melhor que pude. Apenas uma ferida superficial no couro cabeludo mais uma concussão leve, eu acho, mas meu tornozelo... é uma fratura ruim. Envolvendo dois, possivelmente três lugares. Como eu vou perseguir os pássaros agora (KING, 2000, p. 5, tradução nossa)?<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> *February 1 - There was a plane. It flew right across the island. I tried to climb to the top of the rockpile and wave to it. My foot went into a hole. The same damn hole I got it stuck in the day I killed the first bird, I think. I've fractured my ankle, compound fracture. It went like a gunshot. The pain was unbelievable. I screamed and lost my balance, pinwheeling my arms like a madman, but I went down and hit my head and everything went black. I didn't wake up until dusk. I lost some blood where I hit my head. My ankle had swelled up like a tire, and I'd got myself a very nasty sunburn. I think if there had been another hour of sun, it would have blistered. Dragged myself back here and spent last night shivering and crying with frustration. I disinfected the head wound, which is just above the right temporal lobe, and bandaged it as well as I could. Just a superficial scalp wound plus minor concussion, I think, but my ankle... it's a bad break, involved in two places, possibly three. How will I chase the birds now?*

Tanto o vigia de *Resident Evil* (1996) quanto Pine são vítimas de acidentes. Ambos não sabem como será o desfecho da própria narrativa. As personagens externam textualmente suas dúvidas em seus diários. Pine e o vigia são expostos a alguma espécie de substância. O vigia de *Resident Evil* (1996) a um vírus que zumbifica os seres vivos. Pine, em ordem de suportar as privações, como a fome e a dor, recorre à heroína que seria, quando nos EUA novamente, sua fonte de riqueza.

Reparemos que o termo “bolha” é encontrado em ambas as anotações e, nas datas citadas dos diários, os ferimentos do vigia e de Pine são praticamente nos mesmos lugares. Em seus pés. Inclusive, Pine e o vigia escrevem que precisam se arrastar ou arrastar alguma parte de si, devido a seus ferimentos. Porém, a maior e mais significativa intersecção entre os textos é que ambos passam a consumir carne humana, apesar dos contextos narrativos diferenciados. A isso podemos chamar de diálogo entre textos e Mikhail Bakhtin (1992, p. 354), em sua obra *Estética da criação verbal*, define o diálogo entre textos:

Dois enunciados, separados um do outro, revelam-se em relação dialógica mediante uma confrontação de sentido, desde que haja alguma convergência do sentido (ainda que seja algo insignificante em comum no tema, no ponto de vista, etc.). No exame de seu histórico qualquer problema científico (quer seja tratado de modo autônomo, quer faça parte de um conjunto de pesquisas sobre o problema em questão) enseja uma confrontação dialógica (de enunciados, de opiniões, de ponto de vista) entre os enunciados de cientistas que podem nada saber uns dos outros, e nada podiam saber uns dos outros. O problema comum provocou uma relação dialógica.

Em *Keeper's Diary*, no dia 19 de maio de 1998, três dias após escrever que, ao coçar um inchaço em seu braço, um caroço de carne putrefata se solta de seu corpo, o vigia anuncia que sua febre se foi, mas ele ainda sente coceira e que, quando se sente faminto, come comida de cachorro. No mesmo dia, ainda reclama da coceira, que, parece ao leitor, uma constante e desagradável presença em seu novo quadro de saúde. Por fim, ele explica que Scott, o guarda que aparece no primeiro dia das anotações em seu diário, ressurgiu em sua narrativa e o vigia acaba por matá-lo. Sua última anotação é uma única palavra que, traduzida, significa “gostoso”.

Vejam, agora, como Richard Pine passa ao consumo de carne humana em “Tipo de Sobrevivente”:

*5 de fevereiro*

Espere. Não te disse que eu não tive nada para comer durante quatro dias? E que o único socorro que eu pude procurar em matéria de restabelecer minha vitalidade exaurida foi meu próprio corpo? Acima de tudo, não te disse, vezes e vezes, que

sobrevivência é um negócio da mente? Da mente superior? Não vou me justificar dizendo que você teria feito a mesma coisa. Primeiro de tudo, você provavelmente não é um cirurgião. E mesmo que você soubesse das mecânicas da amputação, você teria feito um trabalho tão mal feito que teria sangrado até a morte de qualquer maneira. E mesmo que você tivesse sobrevivido à operação e ao trauma de choque, o pensamento provavelmente jamais teria entrado em sua cabeça pré-condicionada. Deixa pra lá. Ninguém tem que saber. Meu último ato antes de deixar esta ilha será destruir este livro. Eu fui muito cuidadoso. Eu lavei-o completamente antes de comê-lo (KING, 2000, p. 10, tradução nossa).<sup>12</sup>

É como se ambos, Pine e o vigia, fossem vítimas de um mal maior, de circunstâncias que os colocaram em seus limites de sanidade, que são ultrapassados. O limite de Pine é um estado de delírio, tanto pela privação de alimentos, pelo enfraquecimento de seu corpo, quanto pelo abuso do narcótico. Pine, em determinadas passagens de seu diário, relata ouvir as vozes de seus familiares, como seu pai e sua mãe, assim como a de sua ex-esposa, e a voz de Chink, que lhe vendeu a heroína em Saigon. Vozes de fantasmas antevendo um fim próximo e não mais doloroso se não consumisse a heroína como a derradeira forma de escapar da própria realidade: uma miserável morte.

No caso do vigia de *Resident Evil* (1996), temos caso de degeneração cognitiva, que acaba por consumir sua mente por completo. E, assim como os fantasmas de Pine voltam através de suas vozes, o próprio vigia de *Resident Evil* (1996), assim que o *player* conclui a leitura de seu diário, também retorna. Seu avatar hostil salta de dentro de um armário, com o único intuito de trazer à tela do jogador a mensagem que ilustra a derrota em *Resident Evil* (1996): “*You are Dead*”<sup>13</sup>. Abaixo (Figura 9), a cena exata onde o zumbi-vigia surge de dentro do armário, atacando de surpresa. Atrás do avatar de Jill Valentine, manipulado pelo *player*, que dispara sua pistola contra o avatar do vigia. Acima da escrivadinha temos a representação gráfica de seu diário.

---

<sup>12</sup> February 5 - [...] Wait. Haven't I told you I'd had nothing to eat for four days? And that the only help I could look to in the matter of replenishing my sapped vitality was my own body? Above all, haven't I told you, over and over, that survival is a business of the mind? The superior mind? i won't justify myself by saying you would have done the same thing. First of all, you're probably not a surgeon. Even if you knew the mechanics of amputation, you might have botched the job so badly you would have bled to death anyway. And even if you had lived through the operation and the shock-trauma, the thought might never have entered your preconditioned head. Never mind. No one has to know. My last act before leaving the island will be to destroy this book. I was very careful. I washed it thoroughly before I ate it.

<sup>13</sup> Você está morto.

Figura 9 - Jill Valentine dispara contra o zumbi que, quando humano, escreveu o diário



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HUF8QHpwzNQ>

Uma das características de *Resident Evil* (1996) é a possibilidade de mutilar os zumbis durante as lutas que ocorrem entre eles e o avatar do *player*. Com disparos de pistola é possível amputar seus membros, e, possivelmente, explodir suas cabeças. Caso o *player* opte por usar uma espingarda apontada para o alto, com o inimigo bem próximo ao avatar controlado por ele, a decapitação é iminente. E, ainda, se o *player* optar pelo uso da bazuca, o corpo do adversário é simplesmente despedaçado. Quando o *gameplay* se dá com o avatar de Chris, é possível utilizar um lança chamas em combate, deixando o cadáver do inimigo calcinado.

Apesar da capacitação gráfica da época não poder ser comparada ao do atual mercado dos videogames, tais elementos descritos acima foram cruciais para o estabelecimento do gênero *survival horror*, do qual *Resident Evil* (1996), é um grande representante, sendo amplamente reconhecido até hoje. Abaixo (Figuras 10, 11, 12 e 13) alguns exemplos do arsenal utilizado pelo *player* ao jogar *Resident Evil* (1996):

Figura 10 - Beretta M92FS



Fonte: [https://strategywiki.org/wiki/Resident\\_Evil/Weapons](https://strategywiki.org/wiki/Resident_Evil/Weapons)

Figura 11 - Espingarda Remington M870



Fonte: [https://strategywiki.org/wiki/Resident\\_Evil/Weapons](https://strategywiki.org/wiki/Resident_Evil/Weapons)

Figura 12 - Bazuca



Fonte: [https://strategywiki.org/wiki/Resident\\_Evil/Weapons](https://strategywiki.org/wiki/Resident_Evil/Weapons)

Figura 13 - Lança-chamas



Fonte: [https://strategywiki.org/wiki/Resident\\_Evil/Weapons](https://strategywiki.org/wiki/Resident_Evil/Weapons)

À semelhança dos desmembramentos causados pelas armas nos avatares dos inimigos em *Resident Evil* (1996), o leitor presencia, lendo “Tipo de sobrevivente”, apesar do desejo e vontade que Richard Pine tem de permanecer vivo até um possível resgate, o literal consumo de si.

Richard Pine se autocanibaliza. É mutilado por si próprio, de forma semelhante a que são mutilados os avatares em *Resident Evil* (1996), devorando-se. Assim como os zumbis comem uns aos outros em *Resident Evil* (1996).

Figura 14 - Dois zumbis canibalizam o corpo de alguém



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HUF8QHpwzNQ>

Vejamos como a automutilação é reiterada no texto de Pine à medida que seu desespero e insanidade aumentam:

Cortei fora minha perna direita na altura do joelho, mas perdi muito sangue. Dor excruciante apesar da heroína. O trauma de choque teria matado um homem inferior. Deixe-me responder com uma pergunta: Quão desgraçadamente o paciente quer sobreviver? Quão desgraçadamente o paciente quer viver? Mãos tremendo. Se elas estiverem me traindo, estou acabado. Elas não têm o direito de me trair. Não está certo. Tomei conta delas por toda suas vidas. As mimei. Para elas é melhor que não. Ou irão se arrepender. Pelo menos não estou com fome. Uma das tábuas do bote salva-vidas partiu-se ao meio. Uma delas teve um fim. Eu a usei. Eu estava babando mas me fiz esperar. E então me peguei pensando em... oh, churrascos que costumávamos fazer. Aquele lugar que Will Hammersmith tinha em Long Island, com uma churrasqueira grande o suficiente para assar um porco inteiro. Estaríamos sentados na varanda no entardecer com grandes drinks em nossas mãos, falando sobre técnicas cirúrgicas ou placares de golf ou algo assim. E a brisa tomaria e nos levaria o doce cheiro do porco assando sobre nós. Judas Iscariot, O doce cheiro do porco assando (KING, 2000, p. 14, tradução nossa).<sup>14</sup>

Obviamente, devemos atentar que determinados gêneros narrativos possuem diversos pontos em comum, como se as regras houvessem de ser seguidas. Porém, a estrutura de ambos os diários leva o leitor ao intertexto e ao diálogo entre ambas as obras. Samoyault (2008, p. 145), em sua obra *A Intertextualidade*, credita Julia Kristeva por introduzir o termo “intertextualidade” nos estudos literários:

O eixo horizontal (sujeito-destinatário) e o eixo vertical (texto-contexto) coincidem para desvelar um fato maior: a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) em que se lê pelo menos uma outra palavra (texto). Em Bakhtin, aliás, esses dois eixos, que ele chama respectivamente diálogo e ambivalência, não são claramente distinguidos. Mas essa falta de rigor é antes uma descoberta que Bakhtin é o primeiro a introduzir na teoria literária: todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.

A breve e ilustrativa análise entre *Resident Evil* (1996) e “Tipo de Sobrevivente”, é um exemplo de intertextualidade entre textos contidos em mídias diversas, mas que dialogam. Abaixo, algumas das últimas anotações, tanto de Pine quanto do vigia, em “Tipo de Sobrevivente” e *Resident Evil* (1996):

Fevvo

Olhei para meu rosto na água hoje. Nada além de um crânio coberto de pele. Já sou insano? Devo ser. Eu sou um monstro agora, uma aberração. Nada restou abaixo da

---

<sup>14</sup> Feb 17(?) - Took off my right leg at the knee, but lost a lot of blood. Pain excruciating in spite of heroin. Shock-trauma would have killed a lesser man. Let me answer with a question: How badly does the patient want to survive? How badly does the patient want to live? Hands trembling. If they are betraying me, I'm through. They have no right to betray me. No right at all. I've taken care of them all their lives. Pampered them. They better not. Or they'll be sorry. At least I'm not hungry. One of the boards from the lifeboat had split down the middle. One end came to a point. I used that. I was drooling but I made myself wait. And then I got thinking of... oh, barbecues we used to have. That place Will Hammersmith had on Long Island, with a barbecue pit big enough to roast a whole pig in. We'd be sitting on the porch in the dusk with big drinks in our hands, talking about surgical techniques or golf scores or something. And the breeze would pick up and drift the sweet smell of roasting pork over to us. Judas Iscariot, the sweet smell of roasting pork.

virilha. Só uma aberração. Uma cabeça presa a um torso arrastando a si mesmo através da areia pelos cotovelos, um caranguejo. Um caranguejo *chapado*. Não é assim que eles se chamam agora? Ei homem sou apenas um pobre caranguejo chapado pode me dispensar dez centavos. Hahahaha Eles dizem que você é o que você come e se for assim EU NÃO MUDEI NADA! Querido Deus trauma de choque trauma de choque NÃO EXISTE ALGO COMO TRAUMA DE CHOQUE (KING, 2000, p. 15, tradução nossa).<sup>15</sup>

A transcrição acima ainda não é a última existente no diário de Richard Pine, porém, nos serve a fins de ilustrar o fato de que o narrador não passa, em termos de sanidade, de algo um pouco menos insano que um zumbi. Em seu último registro, o vigia usa apenas duas palavras: “coceira” e “saboroso”. Durante diversos apontamentos de Pine, após sua primeira amputação, ele fala de uma coceira terrível que advém do ponto onde sua carne começa a cicatrizar. Há uma passagem no texto onde Pine afirma diversas vezes ter estado próximo de rasgar a bandagem improvisada que havia feito com sua camisa e coçar o toco na altura do tornozelo amputado. Em suas palavras:

[...] coçar, cavar com os dedos pra dentro da carne macia e crua, arrancando os pontos ásperos, deixando o sangue jorrar na areia, qualquer coisa, qualquer coisa, para livrar-se daquela enlouquecedora e horrível **coceira**. Nessas horas eu conto de trás para frente a partir de cem. E aspiro heroína. (KING, 2000, p. 10, grifo do autor, tradução nossa).<sup>16</sup>

No último registro de Pine o leitor descobre que, no dia anterior (que o narrador já nem sabe qual é), assim como no último registro em *Keeper's Diary*, ele comeu os lóbulos de suas orelhas e se prepara para comer uma de suas mãos. Sua última anotação, assim como a última anotação em *Keeper's Diary*, está ligada à antropofagia. Pine comenta que a última parte que consumiu de seu corpo tinha o sabor de *lady fingers*, que, em tradução livre para o português, significaria dedos de moça, em nossa cultura conhecidos como biscoitos champanhe. Ambas narrativas desfecham com a afirmação de seus narradores de que, entre seus últimos atos esteve o consumo de carne humana.

De uma forma ou outra, em verdade, o que concluímos nesta pequena análise, foi o Ouroboros literário em sua eterna retroalimentação. Além disso, atestamos a veracidade dos tipos de leitores existentes e que se adequam aos mais variados suportes de leitura

<sup>15</sup> *Febba - Looked at my face in the water today. Nothing but a skin-covered skull. Am I insane yet? I must be. I'm a monster now, a freak. Nothing left below the groin. Just a freak. A head attached to a torso dragging itself along the sand by the elbows. A crab. A stoned crab. Isn't that what they call themselves now? Hey man I'm just a poor stoned crab can you spare me a dime. Hahahaha They say you are what you eat and if so I HAVEN'T CHANGED A BIT! Dear God shock-trauma shock-trauma THERE IS NO SUCH THING AS SHOCK-TRAUMA*

<sup>16</sup> *...scratching at it, digging my fingers into the soft raw flesh, pulling out the rough stitches, letting the blood gout onto the sand, anything, anything, to be rid of that maddening horrible itch.*

disponíveis. Entretanto, nos exemplos dados acima, verificamos que o leitor dos *files* de *Resident Evil* (1996) é, ao mesmo tempo, dois dos quatro tipos de leitores por Santaella mencionados.

O leitor dos *files* de *Resident Evil* (1996), assim como o leitor de “Tipo de Sobrevivente”, é nomeado contemplativo, mesmo que aquilo mirado seja um quadro grotesco, na linha do que Aristóteles (1987, p. 203) já colocara há muitos séculos atrás, ao referir que “contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas coisas que olhamos com repugnância”. Santaella (2014, p. 30) afirma que:

Esse tipo de leitor tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras. É o mundo do papel e do tecido da tela. O livro na estante, a imagem exposta, à altura das mãos e do olhar. Uma vez que estão localizados no espaço e duram no tempo, esses signos podem ser continua e repetidamente revisitados. Um mesmo livro pode ser consultado repetidas vezes, um mesmo quadro pode ser visto tanto quanto possível. Sendo objetos imóveis, é o leitor que os procura, escolhe-os e delibera sobre o tempo que deve dispensar a eles. Embora a leitura da escrita de um livro seja sequencial, a solidez do objeto-livro permite idas e vindas, retornos, ressignificações. Um livro, um desenho e uma pintura exigem do leitor a lentidão de uma entrega perceptiva, imaginativa e interpretativa em que o tempo não conta.

Apesar de os *files* de *Resident Evil* (1996) existirem, durante um *gameplay*, no microverso do videogame, eles possuem a imobilidade, a possibilidade de serem localizados e manuseados exatamente como um exemplar físico da coletânea de contos de terror *Tripulação de Esqueletos*, onde se encontra a narrativa de “Tipo de Sobrevivente”, que ocuparia seu devido lugar na estante de uma biblioteca qualquer. Isso porque os *files* são arquivados no inventário do *player*, podendo ser acessados a qualquer momento, assim como ao *player* é dada a liberdade de trocar da pistola de calibre nove milímetros para a espingarda de calibre doze, de ler o documento sobre botânica ou a última mensagem deixada por Barry a Poly e Moira no momento e lugar que bem entender.

Existem diversas configurações que o inventário de um *player* pode assumir durante um *gameplay* de *Resident Evil* (1996). Na figura a seguir (Figura 15), há uma imagem análoga a uma foto 3x4 no canto inferior esquerdo, representando o rosto da personagem escolhida pelo *player* no início do jogo. Ao lado dessa foto, pode-se ver sua condição física, além da arma que está equipada naquele momento específico do *gameplay*. Na extremidade superior direita da tela do inventário, onde se observa a palavra FILE, o *player*, caso acesse esse retângulo em específico, verá uma lista com todos os *files* que encontrou durante a diegese do jogo, em ordem cronológica.

Figura 15 - Inventário de Jill Valentine no momento em que a personagem encontra a espingarda



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HUF8QHpwzNQ>

Como os quatro tipos de leitores preconizados por Santaella (2014), encontramos em *Resident Evil* (1996) um segundo tipo de leitor. O leitor movente, que se caracteriza por ser um leitor célere de linguagens híbridas, descendentes da fusão entre a imagem e texto:

De fato, a sensibilidade adaptada às intensidades fugidias da circulação incessante de estímulos efêmeros é uma sensibilidade inerentemente cinematográfica. A rapidez do ritmo cinematográfico e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades da vida moderna. Foi essa estrutura experiencial inédita que criou as condições para a emergência de um tipo de leitor radicalmente distinto do leitor do livro. Esbarrando a todo instante em signos, signos que vêm ao seu encontro, fora e dentro de casa, esse leitor aprendeu a transitar entre linguagens, passando da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível. Isso se acentua com o advento da televisão: imagens, ruídos, sons, falas, movimentos e ritmos na tela se confundem e se mesclam com situações vividas. Assim, enquanto a cultura do livro tende a desenvolver o pensamento lógico, analítico e sequencial, a exposição constante a conteúdos audiovisuais conduz ao pensamento associativo, intuitivo e sintético. Hoje se pode afirmar que esse segundo tipo de leitor -- o movente -- preparou a sensibilidade perceptiva humana para o surgimento do leitor imersivo, que navega entre os nós e conexões alineares dos espaços informacionais da internet. De fato, se não levarmos em conta as mudanças na estrutura da senso-motricidade, na aceleração da percepção, no ritmo da atenção, flutuando entre a distração e a intensidade da penetração no instante perceptivo, que foram trazidas pelo leitor movente, fica muito difícil compreender o perfil do terceiro tipo radicalmente novo de leitor que surgiu nos processos de navegação no ciberespaço, esse leitor que busca, encontra, relaciona, associa e compara fragmentos de informação com uma velocidade inusitada, compondo e interpretando uma mensagem intersemiótica, composta de elementos sonoros, visuais e textuais (SANTAELLA, 2014, p.31).

Acima de qualquer coisa, o jogador de videogame é um leitor associativo. Em um primeiro momento, quando o *player* lê os *files* encontrados nos cenários de *Resident Evil* (1996), estará assumindo características do leitor movente, porém, quando atingir determinada altura do jogo, se assim estiver no roteiro de sua narrativa, terá contato com aquilo que ele, anteriormente, somente imaginava.

Durante a leitura do livro de botânica, o *player*, ao se deparar com plantas verdes ou azuis, saberá para que servem, assim como outras informações contidas em quaisquer outros documentos que expliquem sobre o que deve ser feito para que o jogo tenha andamento. A leitura contemplativa permite ao *player*, neste caso, de *Resident Evil* (1996), imaginar o que lhe aguarda no futuro da diegese do videogame. Ou seja, permite que a imaginação do jogador entre em ação. Contudo, pelo fato de o videogame permitir que o *player* também leia de forma movente, é possível que a imaginação do jogador, após a leitura de determinado fato, objeto ou criatura ainda não encontrada nos cenários do jogo, tenha alterado a forma como tais coisas se mostram na tela, durante o *gameplay*. No trecho do dia 10 de maio de *Keeper's Diary* temos a seguinte anotação:

10 de maio de 1998

Hoje, um pesquisador de alto escalão me pediu para cuidar de um novo monstro. Parece um gorila sem pele alguma. Eles me disseram para alimentá-lo com comida viva. Quando eu lhe joguei um porco, aquilo brincou com ele... Arrancando as pernas e as tripas antes de realmente comê-lo.

Deixaremos, assim como o *game*, que cada leitor/jogador imagine que criatura horrenda é essa, capaz de um sadismo absurdo aliado a uma descrição grotesca, que poderia ter saído de um texto de ficção científica ou de um conto de horror de Stephen King. Como pareceria a um leitor contemplativo habituado ao gênero literário de horror, a descrição dada pelo vigia? Segundo o que descreve, como poderia ser esse novo monstro? A anotação em seu diário afirma ao leitor que a personagem estaria acostumada à ideia de monstros e é provável que houvesse tido contato com outras criaturas. Mas qual seria sua concepção de monstro? Qual é a concepção do *player*? O jogador que lê o videogame, assim como lê os *files* a que *Resident Evil* (1996) lhe dá acesso, pode se perguntar sobre quais monstruosidades o vigia poderia já ter encontrado, porém, ele somente se refere a cães que aparentam ser de sua responsabilidade. Além da própria zumbificação, nada existe em seu diário que permita ao leitor de suas memórias saber quais seriam os outros monstros, aos quais o vigia somente se refere de forma indireta.

No entanto, temos um novo monstro. Um monstro que se assemelha a um gorila sem pele alguma. Um grande símio possui diversas similaridades aos seres humanos, apesar de aparentar uma força física maior. Quando imaginamos uma criatura sem pele, nos vem à mente, à nossa virtualidade inerente, a imagem de uma criatura esfolada, em carne viva, onde apenas chagas avermelhadas, músculos, tendões e sangue estariam à mostra. E, certamente,

um gorila não teria o atavismo sádico, para os padrões humanos, que um gato, por exemplo, possui, no sentido de entreter-se com uma presa.

Dentre todas as possibilidades que um leitor pode ter da mesma descrição dada pelo vigia, temos a imagem abaixo (Figura 16), a representação de um *hunter* em *Resident Evil* (1996), a criatura descrita em *Keeper's Diary*. Talvez, para alguns leitores/jogadores, um *hunter* pode, de alguma forma, se assemelhar a um gorila. Para outros, a descrição contida em *Keeper's Diary* não condiz em nada com o que eles imaginaram sobre o novo monstro, terrível e com um senso de sadismo peculiar à sua biologia distorcida.

Figura 16 - O primeiro *Hunter* encontrado em *Resident Evil* (1996)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HUF8QHpwzNQ>

A possibilidade do leitor/jogador entrar em contato, através do desenrolar da diegese dos textos contemplativos que encontra no jogo com as representações virtuais do que neles está descrito, é o que caracteriza esse leitor movente, que associa as palavras, as descrições contidas nos textos dos videogames aos diversos sons nele contidos. Ler um videogame como *Resident Evil* (1996) é um ato distinto do ato de ler a literatura, a tela do cinema ou a televisão. Porém, tal diferença somente soma à experiência de leitura do *player*, ao se deparar com tantas possibilidades, associações e referências dele exigidas no intuito de que o *gameplay* seja uma experiência proporcional, em termos de profundidade, reflexão, identificação e significação, à literatura ou ao cinema.

O leitor movente associa a leitura àquilo que é proporcionado pela tela, podendo ela exibir um filme ou uma partida de *Resident Evil* (1996), à semelhança do cinema, pois o uso angular e flutuante da câmera em videogames permite uma estética mais próxima à cinematográfica.

O vídeo game, ao remediar a linguagem do cinema, fez uso justamente desses jogos de câmera para criar o mesmo efeito dramático conseguido no cinema. Com o uso do CD-ROM, o poder de criar narrativas mais complexas e enredos mais instigantes atingiu a maturidade, e a linguagem do cinema aliada ao 3D ajudou a cristalizar esse gênero de vídeo game como perfeito para esse efeito hipermediado [...] (LUZ, 2010 p. 130).

A consolidação do gênero de videogames como *Resident Evil* (1996) se dá a partir da quinta geração de consoles, apesar de quatro anos antes de seu lançamento, *Alone in the Dark*, outro jogo do gênero *survival horror* produzido originalmente para MS-DOS, ter sido pioneiro no uso das câmeras em cenários pré-renderizados, onde a narrativa se dá.

*Resident Evil* (1996) suporta três tipos de leitores, sendo um deles o ubíquo, aquele que navega por telas e por programas passíveis de leitura. Os roteiros seguidos pelo leitor imersivo são labirínticos, e esse leitor se vê imerso no universo hipermedial. Ele transita entre textos, imagens, músicas, além de outras mídias (SANTAELLA, 2014).

O leitor imersivo tem acesso ao ciberespaço, percorrendo-o. Esse leitor, como se os demais tipos aqui citados passassem por um processo de adição de características entre si, faz com que seja necessário observarmos em que consiste o leitor ubíquo:

Antes dos equipamentos móveis, nossa conexão às redes dependia de uma interface fixa, os computadores de mesa. Enquanto as redes digitais, por sua própria natureza, são sempre móveis, a entrada nas redes implicava que o usuário estivesse parado à frente do ponto fixo do computador. Agora, ao carregar consigo um dispositivo móvel, a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário. Para navegar de um ponto a outro das redes informacionais, nas quais se entra e se sai para múltiplos destinos, YouTube, sites, blogs, páginas etc., o usuário também pode estar em movimento. O acesso passa a se dar em qualquer momento e em qualquer lugar. Acessar e enviar informações, transitar entre elas, conectar-se com as pessoas, coordenar ações grupais e sociais em tempo real tornou-se corriqueiro. Assim, o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissolúvel com o espaço físico. Uma vez que as sobreposições, cruzamentos, intersecções entre eles são inextricáveis, chamo de espaço de hiper mobilidade esse espaço intersticial, espaço híbrido e misturado [...] A mobilidade física do cidadão cosmopolita foi acrescida a mobilidade virtual das redes. Ambas as mobilidades entrelaçaram-se, interconectaram-se e tornaram-se mais agudas pelas ações de uma sobre a outra. A popularização gigantesca das redes sociais do ciberespaço não seria possível sem as facilidades que os equipamentos móveis trouxeram para se ter acesso a elas, a qualquer tempo e lugar. É justamente nesses espaços da hiper mobilidade que emergiu o leitor ubíquo, trazendo com ele um perfil cognitivo inédito que nasce do cruzamento e mistura das características do leitor movente com o leitor imersivo (SANTAELLA, 2014, p. 34).

Apesar de o ciberespaço poder ser acessado de qualquer dispositivo móvel, como um *smartphone* e, uma vez conectado a ele, o leitor imersivo, ubíquo, tenha acesso a uma vastidão de videogames exclusivamente desenvolvidos para rodar nessa plataforma, se faz necessário entender e respeitar a lógica do console que consiste na existência de videogames

específicos para consoles específicos. A especificidade existente entre determinado videogame e determinado console pode advir de diversas razões. A tecnologia é um dos principais determinadores para que nem todo jogo possa ser jogado em qualquer console. Obviamente, a produção dos consoles seguiu a cronologia tecnológica dessa mídia e isso, mais as diversas produtoras, indústrias e estúdios, criaram diversidade entre consoles e videogames.

Atualmente, os emuladores de consoles fazem certo sucesso entre os *players*, pois permitem que vários consoles e seus respectivos videogames coexistam em um único lugar. Entretanto, os emuladores não permitem, por motivos de tecnologia, que neles se jogue videogames atuais, por uma questão prática, que é o *hardware* necessário.

Lançamentos de grandes empresas, como a Sony, por exemplo, ficam reservados para os consoles de última geração, que permitem a um leitor ser ubíquo sem que ele transite, fisicamente, pelo espaço que for. Isso porque dispositivos móveis, por mais avançada que seja sua tecnologia, não possuem capacidade de processamento sequer próxima daquela possuída pelos consoles modernos. Aqui nos referimos a consoles, usando das palavras de Santaella (2014), de mesa. Aqueles consoles que, apesar de poderem ser movidos de um lugar para outro, somente podem acessar o ciberespaço uma vez estáticos e conectados a uma tela.

Ou seja, a ubiquidade dos *players*, dos consoles mais modernos disponíveis no mercado, é relativa. O jogador de *Dying Light* (2015) pode estar conectado a outros jogadores, em servidores de outros países, ao mesmo tempo em que acessa um *walkthrough* no *Youtube*, pois quer saber a resolução de determinado *puzzle* (quebra-cabeça, ou enigma, em inglês) que impede seu avanço na diegese do jogo. Porém, esse jogador não pode transitar por qualquer espaço físico que o coloque além do alcance de sua visão da tela, onde os eventos do videogame se dão.

De uma forma ou outra temos, com clareza, que o jogo de videogame, entre tantas outras características que possui, é passível de leitura, assim como o texto de um livro ou a imagem publicitária de um *outdoor*, como elemento cultural humano estruturado ao longo de nossa história, ilustrando a ludicidade inerente à espécie que pertencemos.

## 2 O PACTO E O GAME

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA 2019, pos. 62).

A citação de Huizinga deixa claro aquilo que o jogador do videogame busca quando liga o console e toma em mãos um *joystick*. Ele busca o microverso que só lhe é acessível através de sua conexão com o videogame. Ele busca no não-espço do ciberespaço, além de uma espécie de evasão, o prazer e a possibilidade de encontrar divertimento. Entretanto, esse *player* não existe sem uma energia antecedente. Tal antecedência, de certa forma, é semelhante àquela que aproxima livros e leitores. A relação entre literatura e videogames se coloca nas palavras de Hayles (2008, p. 27, tradução nossa), ao referir-se a seus parentescos com a literatura eletrônica:

A colaboração entre a imaginação criativa do escritor (humano) e as restrições e possibilidades do *software* é o tópico do livro de Ian Bogost “*Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*”, no qual ele desenvolve uma analogia estendida entre operações de unidade de uma programação orientada ao objeto e uma aproximação que explora os sistemas abertos, flexíveis e reconfiguráveis que emerge das relações entre unidades. De certo modo, o criticismo literário há muito tem considerado trabalhos impressos como representações desses tipos de sistemas, infinitamente reconfiguráveis conforme a atenção crítica muda seu foco de um tipo de análise textual para outra. Re-descrevendo interpretações tradicionais como “operações de unidade”, Bogost consegue explorar semelhanças entre elas e a programação orientada ao objeto, deste modo construindo uma estrutura na qual os videogames (o foco central do autor), literatura impressa, literatura eletrônica e programação computacional podem ser vistos como relacionados e domínios interpenetrativos.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> *The collaboration between the creative imagination of the (human) writer and the constraints and possibilities of software is the topic of Ian Bogost's Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism, in which he develops an extended analogy between the unit operations of object-oriented programming and a literary approach that explores the open, flexible, and reconfigurable systems that emerge from the relations between units. In a sense, literary criticism has long regarded print works as enacting these kinds of systems, infinitely reconfigurable as critical attention shifts focus from one kind of textual parsing to another. By re-describing traditional interpretations as "unit operations," Bogost is able to explore similarities between them and object-oriented programming, thus building a framework in which video games (his central focus), print literature, electronic literature, and computer programming can be seen as related and interpenetrating domains*

Tanto quanto ler, em domínios interpenetrados, o jogar exige uma espécie de acordo. Ele tem um funcionamento semelhante àquilo acordado por um leitor de um romance. Semelhante é o acordo do espectador com uma obra cinematográfica. Suspensa a realidade, outro real se potencializa, atualizado pela leitura do jogador, do leitor do romance, do sujeito na plateia do cinema, do sofá de sua casa. Lévy, em *O que é o virtual?* (1996), observa em toda textualidade a virtualidade de uma leitura em potência. De alguma forma, a leitura atualiza o texto quando se superam, ao menos temporariamente, as coerções de nossa descrença. Para Lévy (1996, p. 35):

Desde suas origens mesopotâmicas, o texto é um objeto virtual, abstrato, independente de um suporte específico. Essa entidade virtual atualiza-se em múltiplas versões, traduções, edições, exemplares e cópias. Ao interpretar, ao dar sentido ao texto aqui e agora, o leitor leva adiante essa cascata de atualizações. Falo especificamente de atualização no que diz respeito à leitura, e não da realização, que seria uma seleção entre possibilidades preestabelecidas. Face à configuração de estímulos, de coerções e de tensões que o texto propõe, a leitura resolve de maneira inventiva e sempre singular o problema do sentido.

A realidade “paralela” contida no videogame, na narrativa literária, ou, até mesmo, na narrativa cinematográfica, é necessária ao ser humano. Jane McGonigal, em palestra intitulada “*Gaming can make a better world*”, no ano de 2010, afirma que um dos maiores teóricos sobre o jogo dos últimos cem anos, Brian Sutton-Smith, em sua famosa pergunta retórica “Por que jogamos?”, se refere ao fato de que nos importamos com os jogos, pois a vida é uma porcaria, e que a única coisa que faz com que ela valha a pena é a arte. A arte e o jogar.

Sob a óptica literária de William Gibson (2008) temos a origem, em seu distópico *Neuromancer* (2008), da matrix. A matrix de Gibson (2008) seria o análogo de nosso atual e real ciberespaço, onde reside a possibilidade de jogarmos videogames. O mesmo ciberespaço que permite ao jogador, ainda, ler aquilo que joga. Segundo a arte literária do subgênero *cyberpunk*:

“A matrix tem suas raízes em games de fliperama primitivos”, disse uma voz em *off*, “nos primeiros programas gráficos e experiências militares com plugues cranianos.” No Sony, uma guerra espacial bidimensional desvanecia atrás de uma floresta de samambaias geradas matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais de espirais logarítmicas; resquícios de filmes militarizados azulados e queimados, animais de laboratório conectados por fios a sistemas de teste, capacetes alimentando circuitos de controle de tanques e aviões de guerra. “Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos

matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando..." (GIBSON, 2008, p. 77).

O videogame é uma espécie de evolução da maioria dos jogos humanos, uma mídia com capacidade aglutinativa, já que consegue emular, praticamente, quaisquer ações realizadas pelos homens e torná-las lúdicas. Assim, atestamos a possibilidade que o virtual faz dos videogames. Daí advém a possibilidade de os videogames terem a capacidade de simular não somente aquilo contido nos jogos eletrônicos acessados pelos seres humanos, como também de possuírem a capacidade de trazer para a diegese apresentada em tela as mais variadas épocas e períodos históricos e, por que não, pré-históricos?

Os *players* têm a possibilidade de jogar basquetebol em seus consoles, utilizando avatares com as mesmas características dos jogadores reais, incluindo seus nomes, o quanto pesam e medem, além dos times em que jogam. Os elementos imersivos dos *games* de esportes permitem a narração das partidas com as vozes de comentaristas e narradores famosos nesses âmbitos.

À semelhança das partidas esportivas do mundo externo ao universo virtual dos videogames, o *player* terá, inclusive, a oportunidade de ser bombardeado por todo o tipo de publicidade que soterra os espectadores que ocupam as arquibancadas do mundo inteiro em estádios de futebol, quadras de basquete ou ringues de patinação. Aqui, temos a imagem de uma partida virtual de basquetebol do videogame NBA 2K20 (Figura 16). Percebemos a publicidade em ao menos dois pontos da imagem.

Figura 17 - NBA 2K20, partida entre os Golden State Warriors x Houston Rockets



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=nmCdjE&ZxDo>

Contudo, se for da preferência do player optar por uma óptica diferente e distante daquela apresentada nos *games* que simulam jogos como futebol, vôlei ou demais esportes, ele pode escolher o avatar que simule um dinossauro a ser gestado em um ovo, depositado em

um ninho por uma mãe e um pai, que irão alimentá-lo e protegê-lo na medida em que se desenvolve, cresce para, se tiver habilidades suficientes, dar continuidade a sua linhagem, sendo ele o próximo pai ou mãe tomando conta de seus próprios filhotes.

Instaurando na diegese de sua própria narrativa, nesse caso previamente estabelecida, porém não obrigatória, o rumo de sua própria existência virtual, o *player* permeia, com alto grau de realismo, a existência de criaturas extintas, mas que ali, nos limites do ciberespaço de seus ecrãs, são reais. A existência do virtual levanta um questionamento que nos remete à natureza do jogo como evasão (ou suspensão) da realidade:

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas “horas de ócio”. Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 2019, pos. 197).

Através de Lévy (1996), fica claro que a própria religião é uma forma de virtualização. Uma crença arraigada pode não ser tida como verdadeira por esta ou aquela vertente religiosa, podendo mesmo ser ignorada - o que não a impede de, virtualmente, ser real, para quem quer que seja. O ciberespaço já não nos permite dúvidas sobre a existência daquilo que é virtualizado. O não-lugar, a alucinação consensual, força a crença de que as fronteiras entre o que pode e o que não pode ser real já não possuem capacidade de ser ignoradas.

Ao agnóstico é permitido dizer “não creio em Deus”, assim como lhe é, também, permitido que diga “não creio no virtual ou no ciberespaço”. A grande diferença é que a segunda assertiva pode ser comprovada não estar correta, segundo a crença de nosso agnóstico. Apesar do espaço onde o jogo de videogame acontece, a tela, como um tabuleiro ou uma quadra, se tornar o espaço de círculo mágico, pois é onde se dá o *game*. Ao servir-se de regras e ter um objetivo a ser alcançado, além de representar e fazer com que os avatares simulem, também, a algo ou alguém e, acima de tudo, saber-se que tanto o ciberespaço existe como o virtual é real, é ver-se diante de uma clara realidade (HUIZINGA, 2019). Os acontecimentos e personagens do jogo, apesar de poderem representar o real, não são reais. A mídia produzida por uma equipe é física e, portanto, real.

Nessa característica, a representatividade dos jogos de videogame, que é o que nos compete aqui analisar, se assemelha à literatura. A literatura busca a verossimilhança, aquilo que não é real, mas poderia ser. Os videogames representam. Huizinga corrobora com esse argumento, aludindo a Aristóteles, quando o filósofo afirma que “imitar é congênito no homem” e que por imitação “aprende as primeiras noções” (ARISTÓTELES, 1987, p. 203). Para o autor de *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2019, pos. 205):

Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando”. A seguinte estória, que me foi contada pelo pai de um menino, constitui um excelente exemplo de como essa consciência está profundamente enraizada no espírito das crianças. O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando “de trenzinho” na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: “Não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade”. Esta característica de “faz de conta” do jogo exprime um sentimento das inferioridades do jogo em relação à “seriedade”, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de “só fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra “só” da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se toma seriedade e a seriedade, jogo. É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade.

Temos, por exemplo, *The Isle*, um jogo *online* em um mundo aberto, onde o *player* representa e vive, através de seu avatar, o cotidiano de um dinossauro em um espaço virtual que simula uma selva pré-histórica. Por se tratar de um jogo em um mundo aberto, a linearidade de acontecimentos na diegese do jogo não ocorre da mesma forma em, por exemplo, *Call of Duty* ou *Resident Evil* (1996), os quais, apesar de certas liberdades dadas ao *player*, seguem roteiros pré-definidos. *Call of Duty*, assim como outros FPSs, exceto as partidas multijogador, necessita da linearidade para que sua diegese seja cronologicamente interpretada pelo leitor/jogador. Nos videogames, jogos de mundo aberto possuem uma mecânica que permite ao *player* mover-se livremente durante o cenário, ou mapa, como são geralmente chamados pelos jogadores, os microversos geográficos onde o *gameplay* acontece.

Em videogames de mundo aberto, com certas restrições, ao *player* é dada a liberdade de escolher missões e caminhos conforme sua preferência, dando-lhe a impressão de ser um integrante de uma comunidade semelhante a qualquer outra, como um cidadão que pode passar despercebido entre a multidão. Um bom exemplo de videogame de mundo aberto de grande repercussão é *Grand Theft Auto: San Andreas* (*GTA*). Em *GTA*, o *player* pode vagar livremente pelo bairro de *Los Santos* (local onde a narrativa se inicia) e ter uma vida virtual

onde é possível cortar o cabelo em um barbeiro, fazer uma tatuagem, ou comer um balde de frango frito em um restaurante de uma das franquias fictícias da diegese do *game*, assim como ele pode optar pelas missões que o levarão à conclusão do jogo, além de uma infinidade de missões secundárias que podem, ou não, ser concluídas.

A diferença entre os jogos de mundo aberto, como *GTA*, e outros videogames, como *Call of Duty: Modern Warfare*, reside na possibilidade de, no primeiro tipo, não existir e nem ser necessária uma cronologia estabelecida. As possibilidades do jogador estão abertas, assim como está o microverso, ou mundo, onde seu avatar reside. Ao *player* de *GTA* é dada a liberdade de fazer o que bem entender, quando bem entender, obviamente, respeitando as lógicas internas do videogame.

Enquanto em *Call of Duty* o avatar inimigo sempre tentará liquidar o avatar manipulado pelo *player*, em *GTA*, apesar da protagonista estar, desde o início da diegese ligado ao mundo do crime, cabe ao *player* entrar em confronto direto com a polícia quando encontra um de seus agentes caminhando pela calçada ou uma viatura rondando as ruas do bairro, assim como o *player* pode decidir roubar um carro, assaltar um transeunte qualquer, frequentar a academia ou ir visitar a namorada.

O mundo aberto, no universo dos videogames, significa liberdade, mesmo que não total, pois algumas partes do cenário, do mapa onde a história se passa, só podem ser acessadas após determinadas missões serem concluídas. Tirando essas poucas regras, em ordem de chegar ao fim da narrativa central do videogame, ao *player* é garantida liberdade de ir e vir, fazendo o que bem entender. Vale lembrar que, baseado na lógica interna do jogo, movimentar-se, assim como tomar as atitudes de sua escolha, facilmente fará como que se dê um *game over*, e o *player* deverá aprender que, apesar da liberdade, nem tudo lhe é possível.

Em *The Isle*, quando o jogador inicia seu *gameplay*, lhe é dada a opção de escolher entre espécies diversas de dinossauros, podendo também decidir se fará parte de um bando ou buscará somente um parceiro para acasalar e criar seus próprios filhotes, que são outros jogadores que espontaneamente escolhem serem “gestados” pela fêmea da espécie X de dinossauro e, assim, buscar a sobrevivência em um mapa pré-definido, mas que não busca uma linearidade fixa em sua diegese.

O que chama a atenção em *The Isle*, assim como em outros títulos de jogos que prescrevem a interação de mais de um jogador “real” inserido no mesmo *server*<sup>18</sup> e,

---

<sup>18</sup> Em informática, um *server*, ou servidor, em Português, é um *software* ou mesmo um outro computador que centraliza dados e fornece funcionalidades para outros dispositivos ou programas. Um servidor de videogames é a fonte autorizada para eventos ou partidas multijogador.

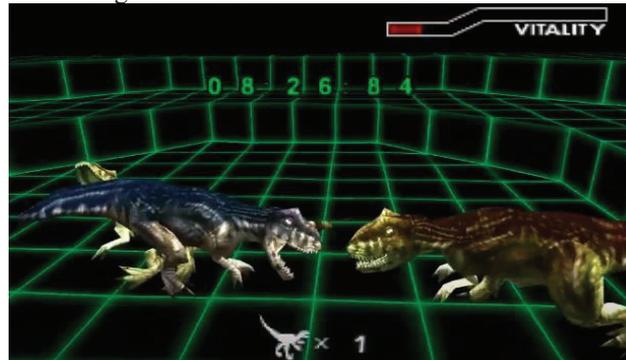
consequentemente no mesmo mapa, é a seriedade em busca da maior imersão possível. Ou seja, existem comunidades que, por vezes de forma democrática, outras de forma ditatorial e quase tirânica, constituem as regras que devem ser seguidas por todos aqueles que decidirem adentrar em seus microversos virtuais:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça. Seria demasiado simplista explicar todas as associações a que os antropólogos chamam “fratrias” (como por exemplo os clãs, as irmandades etc.) apenas como sociedades lúdicas. Mas, mais de uma vez se verificou como é difícil estabelecer uma separação nítida entre, de um lado, os agrupamentos sociais permanentes (sobretudo nas culturas arcaicas, com seus costumes extremamente importantes, solenes e sagrados) e, de outro, o domínio lúdico.

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para *nós*, e não para os outros. O que os outros fazem, “lá fora”, é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes (HUIZINGA, 2019, pos. 212).

Em *The Isle*, comunidades semelhantes às citadas acima são inúmeras e possuem os mais diversos objetivos. Existem aquelas interessadas apenas em confrontos entre dinossauros, onde a sobrevivência em uma selva virtual não interessa aos *players*. O objetivo entre esses jogadores reside somente no combate entre as feras. Em tais comunidades a preferência é pelo modo de jogo *Deathmatch*, do inglês “partida mortal”, ou, simplesmente “mata-mata”, onde os objetivos das partidas gravitam em torno de como lutar com as diversas espécies de dinossauros disponíveis.

Poderíamos comparar uma partida *Deathmatch* em *The Isle* com uma versão virtualizada de um coliseu onde, ao invés de gladiadores, quem luta até a morte são dinossauros. A ideia de videogames nos quais dinossauros se digladiam não tem advento em *The Isle*. Uma arena 3D que representa muito bem um coliseu *hightech* surge em *Dino Crisis 2* (Figura 18), para *Playstation*, no ano de 2000. Outro exemplo de partidas mortais entre dinossauros existe em *Primal Rage* (Figura 19), lançado antes mesmo de *Dino Crisis*, no ano de 1994 para diversos consoles. A retroalimentação vista na literatura aparece na diegese dos videogames. Na imagem seguinte (Figura 18), três Alossauros combatem na arena de *Dino Crisis 2*, enquanto dois dinossauros disputam no jogo *Primal Rage*, na figura que segue (Figura 19).

Figura 18 - *Dino Colosseum. Dino Crisis 2*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HBcPQGeL2bc>

Figura 19 - Confronto em *Primal Rage*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_aF-HtQ\\_BcU](https://www.youtube.com/watch?v=_aF-HtQ_BcU)

As partidas no modo *Deathmatch* em *The Isle* permitem aos *players* dominarem várias estratégias de combate que, futuramente, podem lhes ser muito úteis em outros modos de jogo, como o modo de sobrevivência, onde o *gameplay* não se resume a simplesmente derrotar qualquer outro avatar. Não obstante, existem comunidades de *players* ao redor do mundo todo, interessados somente em partidas *Deathmatch*.

Figura 20 – Exemplo de partida *Deathmatch* em *The Isle*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pomWL8W2wkA>

Como a potencialidade gráfica é exuberante em *The Isle* devido à fusão entre *hardware* e *software*, as comunidades de *players* fazem uso de uma série de ferramentas para

que a imersão no microcosmo virtual atinja níveis de seriedade semelhantes aos citados por Huizinga.

*The Isle* possui um ecossistema virtual que busca uma mimese particular, no intuito de que a experiência do *player* seja a mais imersiva possível. Isso significa que as diversas espécies de dinossauros possuem características, hábitos e necessidades específicos em cada espécie que são impostos pela lógica interna do videogame.

Já as regras externas, aquelas que dizem respeito ao relacionamento entre as espécies de dinossauros, geralmente advém das comunidades e dos administradores dos *servers*. Em certos servidores a comunicação entre os jogadores fica estrita às vocalizações e à linguagem corporal que os avatares possuem, ou seja, o *chat* pelo qual os *players* trocam mensagens de texto e, até mesmo o uso de microfones, é proibido. Alguns exemplos de o que as vocalizações e linguagem corporal podem significar são a caça, a formação de bandos, alertar os demais membros de um bando sobre perigos, fazer amizades com outros *players* ou simplesmente evitar um confronto com desfecho incerto entre dois terópodes adultos.

Em busca da imersão, o *player* é regrado a se comunicar como um animal o faria, já que o videogame permite a leitura e a interpretação dos sons e movimentos feitos pelos dinossauros. Transgredidas as regras, o *player* sofre penalidades, podendo, até mesmo, ser expulso por tempo indeterminado deste ou daquele servidor.

Os círculos mágicos criados pelos jogos, alcançados através das telas, têm seu espaço delimitado assim como seu tempo e segundo suas regras, somente enquanto ocorre um *gameplay*. Em *The Isle*, o espaço delimitado são os cenários, os mapas diagramáticos que representam determinada localidade no microverso do videogame, como a Ilha V3, a Ilha Thenyaw, a Ilha Spero, o Vale Nebuloso ou a Ilha Mesa. Cada uma dessas localidades virtuais possui características próprias. Seus ecossistemas possuem diferenças, a vegetação não é a mesma, assim como a geografia de forma geral. Certos mapas possuem mais planícies do que outros, o mesmo serve para montanhas e fontes de água, como rios, lagos, cachoeiras. O que todos os mapas têm em comum é que todos são rodeados por uma infinidade oceânica. Não existe possibilidade alguma de evadir-se de qualquer uma das ilhas.

O oceano é o delimitador espacial virtual dos cenários onde os *players* jogam *The Isle*. Apesar de *The Isle* ser um videogame jogado em rede e seus servidores possuírem a capacidade de permanecerem ativos durante uma quantia de tempo indefinida, não há como o *player* permanecer na partida indefinidamente. Os motivos são simples: não existe criatura que não tenha a necessidade física de ausentar-se da partida, independente do que está sendo jogando. Naturalmente e eventualmente, o *player* terá de abandonar o *gameplay*.

Como *The Isle* permite a um jogador permanecer conectado ao servidor, virtualmente, por tempo indeterminado, seu avatar poderia continuar presente no microverso do videogame. Para tanto, bastaria que o *player* encontrasse um local seguro, deixasse ali, como que em perpétuo repouso, seu avatar, e saísse da frente da tela, ausentando-se pelo tempo necessário no mundo de fora, desde que deixasse seu console ligado e conectado ao ciberespaço. Em teoria, seria viável. Em prática, seria impossível.

Em *The Isle*, como imitação da realidade dentro de um microverso, os avatares também necessitam suprir necessidades básicas. Na ausência do *player* para controlar o avatar em ordem de conseguir se alimentar e beber água, a partida do jogo terminaria rapidamente, uma vez que o avatar morreria de fome e sede, além de poder ser encontrado por algum outro avatar hostil e ser morto sem ter como se defender. Como Huizinga (2019, pos. 1793) deixa claro:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estrage o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor [...].

Diversos são os motivos que levam os jogadores e suas comunidades a cumprirem e fazer com que se cumpram determinados protocolos. Ainda no microverso de *The Isle*, existem diversas possibilidades para os *players*, em múltiplos sentidos, caso eles se decidam por não cumprir as regras.

O avatar do *player* é apresentado em tela como o filhote de um terópode. Não faz parte de nenhum bando, pois existe a possibilidade em *The Isle* do jogador não precisar ser “filhote” de outros dois jogadores que formam um casal. Ao *player* é facultativo “ter uma família” e, assim, ser por ela protegido e alimentado, como lhe é permitido também simplesmente *spawnar* em um ponto aleatório do mapa<sup>19</sup>.

---

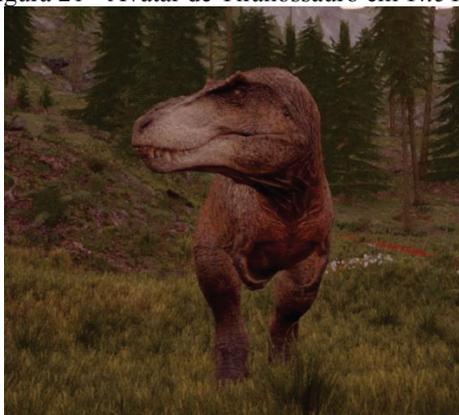
<sup>19</sup> Gíria criada pelos *players* essencialmente falantes de língua portuguesa. A origem do termo vem do substantivo *spawn*, que em língua inglesa pode querer dizer a prole ou a geração. No vocabulário *player*, *spawnar* significa ser gerado em determinado ponto do mundo virtual ao início de uma rodada.

Se o *player* em *The Isle*, após customizar seu avatar, simplesmente decidir ser gerado em um ponto randômico qualquer do mundo virtual do videogame, isso é possível. Entretanto, a diegese em tempo real no modo de sobrevivência de *The Isle* é composta de inúmeros desafios. O *player* que opta por ser gerado randomicamente no mapa, enquanto filhote, estará, a contra gosto ou não, representando o papel de um órfão. E isso confere ao *gameplay* um elemento especialmente importante, a tensão.

O exemplo de um *gameplay* de *The Isle* é justamente demonstrar esse conceito de tensão. Em um jogo, ela está entrelaçada ao sentido de acaso ou incerteza. Existirá da parte do *player* grande esforço para que se dê o desenlace por ele pretendido, ao iniciar o *gameplay*. O *player* precisa seguir em frente se pretende vencer a partida à custa do próprio esforço (HUZINGA, 2019). Representando um filhote de tiranossauro, ainda pesando menos de duzentos quilos, órfão por acontecimentos desconhecidos de seu passado, em uma selva cheia de predadores potenciais, ou seja, inundado pela tensão de conseguir sobreviver em tão hostil ambiente, é certo de que teremos um *player* seriamente motivado a conseguir conquistar uma difícil tarefa.

Supomos que nosso avatar de filhote de tiranossauro use a vasta e exuberante selva como esconderijo temporário para manter-se vivo, enquanto se alimenta de presas menores que ele ou das carcaças que encontra. A excitação de caçar e a excitação de estar sendo caçado fazem do protagonista um mestre na arte da camuflagem e da emboscada, conseguindo, assim, evitar predadores maiores e mais fortes que ele, à medida que vai se desenvolvendo. *The Isle* possui uma mecânica do ciclo dos dias, possuindo dia e noite, sendo assim possível, se desejado, calcular o tempo levado por um predador de grande porte até que atinja seu tamanho total.

Supondo que o *player* de nosso exemplo consiga completar a árdua tarefa de fazer com que seu tiranossauro atinja a plena maturidade: a vegetação rasteira da mata fechada já não comporta mais seu tamanho e ele passa a vagar pelos vastos terrenos abertos, pelas planícies, onde imensos lagos servem de bebedouro para manadas de saurópodes e gigantescos hadrossaurídeos, os quais, nesse momento do *gameplay*, irão consistir em sua principal fonte de alimento, pois sua massa corpórea já não é mais calculada em quilos e, sim, em toneladas.

Figura 21 - Avatar de Tiranossauro em *The Isle*

Fonte: <https://isle.fandom.com/wiki/Archived/Tyrannosaurus>

O *player* de nosso exemplo vence o maior obstáculo imposto por si e pela própria lógica do videogame. Agora, seu avatar representa um dos maiores predadores existentes na ilha e, muito do que antes a ele representava uma fonte de perigo, talvez seja uma fonte de alimento.

Durante sua marcha pela ilha, o grande predador de nosso exemplo acaba por encontrar outro tiranossauro adulto. Ambos *players* sabem das dificuldades e do longo caminho que tiveram de passar, a fim de atingir a maturidade de seus avatares, na cronologia de seus dias passados em *The Isle*.

Tornar-se um grande predador adulto em *The Isle*, por si só, já é considerado por muitos jogadores uma grande conquista. Caso os *players* decidam lutar entre si, usando seus avatares, é provável que o resultado seja insatisfatório para ambos. No melhor dos cenários, no meio da batalha ambos desistem e se afastam, talvez, para que seus avatares “morram” devido às fraturas e hemorragias, em outro espaço da ilha; ou ainda é possível que, por estarem feridos, deixem de representar o perigo, por fim sendo atacados e mortos por outros predadores, perdendo a partida da mesma forma e se vendo obrigados a passar, novamente, por todo o difícil caminho em uma nova partida, desde o nascimento até a vida adulta, envoltos novamente na tensão de uma possível derrota.

Previendo tais cenários, os jogadores de nosso exemplo estabelecem comunicação pelo *chat* privado do jogo, decidindo que suas sobrevivências ficariam menos difíceis se ambos se tornassem aliados. Dois tiranossauros rugindo pelo microverso de *The Isle* não só aterrorizam as manadas de herbívoros, como mantém outros predadores afastados.

*Players* experientes aprendem que atos de bravura, em um jogo como *The Isle*, são análogos aos atos de coragem fora do virtual. Inútil seria atacar uma dupla de tiranossauros adultos. Ainda em nossa hipótese, a dupla de tiranossauros, passado certo tempo subjetivo do

*gameplay*, encontra outra dupla de tiranossauros adultos. A lógica anterior da cooperação entre seres da mesma espécie retorna e os *players* formam um bando de terópodes adultos quase invencíveis. O que era antes a simulação equilibrada de um ecossistema virtual passa a ser propriedade de quatro *players*.

Em um cenário apocalíptico, as manadas de outros dinossauros serão exterminadas, pois a lógica de um avatar é a lógica do *player* que o controla. É recorrente para o ser humano o conceito de vencer ser ligado ou substituído pelo conceito de destruir. Não existe mais a necessidade da caça por sobrevivência, podendo haver caça somente por esporte. Se há objetivos para os demais *players*, eles são praticamente inalcançáveis, pois serão caçados e mortos por uma facção de *players* que, com o tempo, perderá o espírito esportivo e qualquer respeito pelas regras.

O hipotético bando de terópodes resolve procriar. O ciclo da vida virtual de nossos *players*, através de seus avatares, se conclui desde que creiamos que, biologicamente, temos como objetivos básicos e instintivos o nascer, crescer, procriar e morrer. É claro, desde que seja esse o máximo que a diegese não linear de *The Isle* exija de seus *players* em um cenário de simulação de sobrevivência destes animais, em um mundo pré-histórico ciberespacial.

Não existem mais obstáculos, o jogo foi vencido e é isso que importa. Vencer compensa a certeza de que o servidor, onde toda diegese poderia ter ocorrido, tenha se tornado “inabitável” devido ao despotismo de quatro *players* que optaram pelo extermínio e a incapacidade de permitir que o jogo alheio fosse possível, fazendo da derrota iminente o único fim aceitável para os demais jogadores.

Em um cenário onde a lealdade perante os demais *players* viesse acima do puro desejo de vencer a partida, não haveria a possível covardia cometida pelos quatro jogadores de *The Isle* que nos serviram de hipotético exemplo. Não haveria a união entre *players* no intuito de se tornarem algo semelhante a soberanos de moral duvidosa no microverso do videogame. Em outra hipótese, ao invés de se unirem, os *players* lutariam entre si, apostando em seu conhecimento e destreza nas técnicas de combate do videogame, suportando as consequências. É possível que a imersão no microverso do jogo estivesse mais próxima de uma possível realidade, onde dois predadores de grande porte se encontram, seja na selva fechada, seja na planície, e lutam até a morte. Tal atitude estaria mais próxima do que é preconizado como o valor ético que o jogar possui como característica intrínseca. Como aponta Huizinga (2019, pos. 212):

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável”. E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida “real” recomeça.

Portanto, não é à toa que as comunidades *players* são tão aferradas às regras, às diretrizes e a tudo que diz respeito ao universo dos jogos que rodam em seus consoles. Sempre existirá a possibilidade de algum jogador (ou até mesmo mais de um), mesmo não infringindo as regras, tirar determinadas vantagens de certas circunstâncias durante um *gameplay*. Isso se dá com mais facilidade ainda em um universo *online*, no qual todas as ações de todos os *players*, por mais vigilantes que sejam e alertas que estejam os administradores dos *servers*, não conseguem ser monitoradas em tempo integral. Contudo:

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um “desmancha-prazeres”. Este, porém, difere do jogador desonesto ou batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão*-palavra cheia de sentido que significa literalmente “em jogo” (de *inlusi*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. A figura do desmancha-prazeres desenha-se com mais nitidez nos jogos infantis. A pequena comunidade não procura averiguar se o desmancha-prazeres abandona o jogo por incapacidade ou por imposição alheia, ou melhor, não reconhece sua incapacidade e acusa-o de falta de audácia. Para ela, o problema da obediência e da consciência é reduzido ao do medo ao castigo. O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência (HUIZINGA, 2019, pos. 275).

Assim, na possível diegese em *The Isle*, a única forma de terminar com a tirania de nosso bando de terópodes terroristas, seria, supondo que existam jogadores responsáveis pelo servidor onde tudo se passa, expulsando-os sumariamente do mundo virtual que conquistaram. A expulsão se dá através de medidas simples e padronizadas pela mecânica interna do videogame. Isso os impedirá de seguirem em sua destruição, domínio violento e injusto do microverso que, até então, era seu reino.

Mas, em verdade, nada impedirá que os quatro *players* de nossa hipótese continuem jogando, mediante suas regras e determinações, em outro servidor. Inclusive, os quatro tiranos de nossa hipótese podem, por sua vez, tornarem-se proprietários de seu próprio servidor. Uma vez estabelecido seu novo domínio, onde somente sua arbitrariedade é sinônimo de regra, o grupo de jogadores expulsos estará atraindo para seu território desde o jogador incauto, que não sabe que se encaminha para o “moedor de carne”, até o trapaceiro viciado e incorrigível.

Na gíria *player*, o *cheater* (trapaceiro), é uma personagem muito conhecida e detestada. Um exemplo de trapaceiro abominado há muito é o *camper*, geralmente encontrado em FPSs, como em *Counter Strike*. Um *camper* poderá se posicionar em um lugar de difícil acesso, em determinado cenário onde a partida irá ocorrer, como em um telhado, no espaço estreito entre duas construções, ou no canto com pouca iluminação de determinada sala ou área.

Permanecendo em locais camuflados e evitando o combate, o *camper* vai acumulando mortes do time inimigo sem ter sua presença detectada. Os demais *players* vão sendo abatidos sem a mínima chance de revidar o ataque. Ou seja, em tais ocasiões o elemento da tensão existente nos jogos se torna intolerável. Afinal de contas, apesar de videogames com perspectivas em primeira pessoa, em vários casos, simularem cenários de guerra, o jogo não é a guerra em si. Na guerra, a tática adotada por um *camper* é tão comum como o uso de artilharia leve contra a infantaria. No microverso dos FPSs em modo *online*, essa tática não é bem-vinda, tampouco bem vista.

Na imagem abaixo (Figura 22) é possível reconhecer alguns dos elementos comuns que constituem a ação de um *camper*. Percebemos um espaço pequeno, sem um acesso pela retaguarda, impedindo, assim, que o *player* seja atacado por trás ou flanqueado. Sabemos disso, também, por causa do que nos mostra a imagem circular, no canto esquerdo superior, que representa uma porção do mapa do cenário onde o *gameplay* se deu. A passagem em frente ao *player* é estreita, e sua proximidade dessa passagem, caso outro jogador se aproxime de sua posição, não deixa tempo suficiente para uma reação adequada de quem chegou perto demais do trapaceiro. A imagem (Figura 22) também permite que vejamos um soldado abatido, provavelmente pelos disparos efetuados pelo fuzil de assalto customizado, usado pelo *player*.

Figura 22 - Camper em *Counter Strike*

Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=505483384>

A tática de “camperar” é tão conhecida como execrada pelos *players* de *shooters* e, de um modo geral, é evitada. Fazendo uma analogia ingênua à guerra, assim como os espões eram sumariamente executados quando descobertos pelo inimigo, os *campers* podem ser expulsos dos servidores sem aviso prévio. Porém, não são poucos os *players* que adotam posturas injustas durante partidas *online*.

Quando as partidas *online* não possuem um administrador, *player* responsável pela manutenção das regras e que possui domínio sobre o *server*, ou nas vezes em que esse administrador não está presente, com frequência é possível encontrar jogadores que, ou por não saberem de determinadas regras impostas pelo servidor, ou por simplesmente saberem que existe a possibilidade de trapacear sem sofrer qualquer tipo de punição grave, trapaceiam com o único objetivo de humilhar, aborrecer e irritar os demais jogadores. Existem situações em que previamente os jogadores combinam entre si o horário e o *server* em que irão se conectar com o único objetivo de trapacear. Para tais jogadores, prejudicar os demais *players* parece ser o maior motivo para que eles, de fato, joguem.

Esse tipo de atitude durante um *gameplay*, caso o *server* seja gerido por uma administração cumpridora de regras, não acontecerá caso algum administrador estiver *online*. Se, mesmo assim acontecer, a previsão mais acertada é de que os trapaceiros serão, todos, expulsos do servidor, provavelmente com a incapacidade de o acessarem novamente. Huizinga (2019, pos. 278) nos previne:

“Todavia, frequentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico.”

Buscando um paralelo, diremos que, em realidade, aquele que joga deve ter semelhante postura com o jogo, assim como aquele que lê deve ter determinada postura perante aquilo que lê. Poderíamos dizer que o leitor pode “trapacear” ao ler um livro. Ele pode saltar algumas páginas para descobrir qual será o desfecho deste ou daquele acontecimento que se desenrola. Não haverá qualquer punição severa a este leitor. O que pode acontecer é, em seus saltos, o leitor deixar para trás algum fato relevante sobre a diegese da obra. De uma forma ou de outra, a semelhança entre aquele que joga e aquele que lê tem relação com o acordo ficcional de qual nos fala Eco (1994, p. 83): “o acordo ficcional é um contrato de leitura que encerra a aceitação de que uma história imaginária, inventada, não seja uma mentira, mas uma verdade presumida, ainda que possa contradizer a realidade”.

O leitor do gênero ficção científica, por exemplo, deve compactuar com o acordo ficcional relativo à verossimilhança da obra, em particular à lógica interna na diegese, dentro do que o gênero permite. Desde que haja sentido e coerência no microverso da narrativa, em seu desdobramento interior, nele tudo é possível. Como Todorov (2007, p. 52) declara “[...] é uma categoria que se relaciona com a coerência interna, com a submissão ao gênero [...]. No interior do gênero fantástico, é verossímil a ocorrência de reações fantásticas”.

Todavia, tal exercício de leitura, por vezes, não é constituído como regra. Aquele que aceita o acordo, o aceita por diversos motivos. O leitor pode preferir um gênero em detrimento de outro, ou pode ser um leitor experiente que, pelo hábito e gosto pelas narrativas, habituou-se a seguir as regras. Assim, leitor e jogador seguirão determinadas diretrizes em busca da excelência da leitura, seja no impresso, seja na tela ou no tabuleiro.

Todos já ouvimos algum comentário sobre o “absurdo” que ocorre em determinada cena de um filme de ficção científica. Talvez tenhamos, enquanto sentados em frente à tela de um cinema, durante uma sequência onde uma gigantesca, multicolorida e rápida batalha espacial ocorre, ouvido alguém da plateia espectadora dizer algo como “mas que bobagem!”.

Deduziremos que tal espectador, de uma categoria que tece comentários “negativos” relacionados à maneira que a narrativa em tela é apresentada, não fez o acordo de aceitação diegética necessário para que sua experiência narrativa seja devidamente aproveitável. Imaginemos um leitor não habituado ao gênero da ficção científica. Imaginemos que esse leitor seja preconceituoso com relação àquilo que não faz parte do universo textual pelo qual costuma transitar, que seu preconceito se dê pelo fato de não ter tido acesso a gêneros múltiplos de literatura, vindo a ignorá-los por completo. E agora imaginemos que esse mesmo leitor se depare com um fragmento de narrativa de Heinlein (2015), que explica sobre a queda de soldados da Infantaria Móvel (uma unidade militar futurística e que tem por principal

missão entrar em combate contra raças alienígenas inteligentes e hostis), na superfície de um planeta dominado por extraterrestres com características aracnídeas e mentalidade grupal de colmeia, mas possuidora de tecnologia bélica suficiente para colocar a raça humana em perigo. Depois de ser disparado de sua cápsula de aterrissagem, fazendo analogia a um paraquedismo futurista, a nave que o narrador tripulava colide com outra, parte da mesma operação, sendo ambas destruídas em plena órbita do planeta alienígena. Uma vez no solo, temos o narrador de *Tropas Estelares* (HEINLEIN, 2015, p. 106) descrevendo:

Quando vi um insetóide pela primeira vez, meu cérebro pulou pra fora do crânio e começou a berrar. Apenas segundos depois eu percebi que o tinha matado e podia parar de gritar. Suponho que era um operário; duvido que estivesse preparado para enfrentar um guerreiro e vencer. Mas, nessa área, eu estava em melhores condições do que a Unidade K-9. Eles deviam ter descido (se a queda tivesse sido perfeita) na periferia do alvo e os neocães deviam caminhar pra fora e fornecer inteligência tática para as esquadras de interdição cujo trabalho era garantir a periferia. Aqueles calebs não estavam armados, é claro, a não ser por seus dentes. Um neocão deve ouvir, ver, cheirar e contar a seu parceiro pelo rádio o que achou; tudo que ele carrega é um rádio e uma bomba de destruição com a qual ele (ou seu parceiro) pode explodir o cão em caso de ferimentos graves ou captura. Aqueles pobres cães não esperaram ser capturados; aparentemente a maioria deles se suicidou tão logo fez contato. Se sentiram do mesmo jeito que eu sobre os insetóides, apenas pior. Agora eles têm neocães que são ensinados desde pequenos a observar e escapar sem enlouquecer apenas com a visão ou o cheiro de um insetóide. Mas aqueles não eram.

Se há, entre os espectadores de telas de cinema, a inexistência do acordo diegético com relação àquilo que ocorre na tela, em se tratando de um microverso pertencente a uma narrativa de ficção científica, a uma narrativa de fantasia, o que podemos esperar do leitor não habituado ao tipo de texto citado acima, extraído de um romance de Heinlein (2015)?

Encontramos aqui um caminho que talvez nos respondesse o porquê de alguns indivíduos não se interessarem pela leitura, não somente de ficção científica, mas como um todo. Talvez, a suspensão da descrença seja um “jogo” muito complexo, que atua, com o código, no processo de desafio demasiado a quem não tem ferramentas imaginativas ou competência leitora suficientes. Talvez, deixar o mundo de lado por um momento seja excessivo. Talvez, meio e mensagem exijam uma proficiência que não se tem ensinado com a sensibilidade necessária. Talvez, estejamos impedindo a permanência da criança que aprende por “imitação” desde cedo em sua vida, e que não consegue assimilar a riqueza das características naturais e significativas dos jogos e das palavras. Porém, para aqueles que jogam videogames, *players* compactuados com as narrativas fantásticas existentes no virtual, Jane McGonigal (2012, p. 12) em sua obra *A Realidade em Jogo*, nos diz que eles estão, justamente [...] cansados da realidade. Eles estão abandonando-as em levas – umas poucas

horas aqui, um fim de semana inteiro ali, cada minuto livre do dia em frente ao console apenas “para relaxar um pouco” -, em prol de ambientes estimulantes e jogos online.

Contudo, existem aqueles seres humanos que desde a alfabetização, por motivos que, neste presente trabalho, por razões de finalidade, não serão analisados em profundidade, não são estimulados devidamente e acabam por não se tornarem tampouco leitores de literatura ou jogadores de videogame. Em outras palavras, determinadas pessoas não compreenderão a estética artística da palavra, do texto escrito, da tela em movimento. Talvez estejam elas inseridas em uma realidade que não permite determinadas evasões momentâneas através da leitura de um romance, seja do gênero fantástico, seja do domínio da ficção científica, ou de uma realidade virtual, organizada em combinações e detalhamentos, mesmo que sejamos, como humanos, tão atraídos ao lúdico:

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função **significante**, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2019, pos. 62, grifo do autor).

Conseguimos discernir determinados contornos que diferem a arte escrita do jogo, não deixando de lado que, para os videogames - inclusive os que viemos analisando até aqui - a literatura é fonte para que seus enredos se tornem cada vez mais complexos e tão instigantes quanto aqueles enredos encontrados em diversos romances, sejam eles provenientes do Realismo do século XIX, ou do início da década de 60 - aos quais Heinlein costumava se referir como ficção especulativa, uma vasta categoria de ficção que tem, por característica principal, a abordagem de elementos que não existem, nem existiram em termos históricos e universais registrados.

A ficção especulativa abrange o sobrenatural, o fantástico, o futurista, não se limitando somente à ficção científica. Sobretudo, a ficção especulativa irá abarcar tópicos imaginativos. Aproximando os jogos da literatura, no que diz respeito a realizar determinada atividade por prazer, vemos outra característica em comum entre literatura e o jogo:

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do

jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc.; sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (HUIZINGA, 2019, pos. 95).

A literatura causa prazer. A literatura traz consigo tensão. A tensão causa a atração pelo desenlace, a busca pela libertação, a possibilidade de se purificar ao atingir o ápice da diegese, a catarse em si. A literatura, através do sentido da tensão, assemelha-se ao jogo. Ela pode fazer com que o leitor se sinta um vencedor ou ela pode fazer com que o leitor se sinta um perdedor. A tensão causada pela literatura é tão potente quanto a tensão causada pelo jogo.

Porém, é a literatura uma expressão de arte voltada à alegria e o divertimento assim como é o jogo<sup>20</sup>? Provavelmente, apesar de ela causar os exatos antônimos de alegria e divertimento, afinal de contas, a literatura jamais esteve a serviço do homem como mera ferramenta moralizante, pois, como os jogos digitais, a realidade da arte está para além do utilitário, está vinculada às abstrações que atuam na essência do humano:

Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal. É legítimo considerar o jogo uma “totalidade”, no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo. Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção de universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo (HUIZINGA, 2019, pos. 54).

A maior diferença entre a arte literária e o jogo é que, ao contrário deste segundo, ela é um elemento puramente racional. A literatura busca harmonia, uma vez que a linha é tênue entre o belo e o grotesco, já que ambos são, sobretudo, estéticos enquanto fenômenos de arte. E a arte é necessária, como Ernst Fischer (1973, p. 57) aponta em seu estudo clássico:

Só a arte pode trazer todas as coisas. A arte pode elevar o homem de um estado de fragmentação a um estado de ser íntegro, total. A arte capacita o homem para compreender a realidade e o ajuda não só a suportá-la como a transformá-la, aumentando-lhe a determinação de torná-la mais humana e mais hospitaleira para a humanidade. **A arte é ela própria uma realidade social** (grifo do autor).

---

<sup>20</sup> Por motivos inerentes ao objetivo do presente texto, não questionaremos, por hora, os jogos que não servem como força motriz para a indústria do entretenimento, como, por exemplo, os jogos de azar.

O jogo também é uma realidade social, especialmente quando se estabelecem evidentes relações entre ele e a fortuna estética que o antecede, o envolve e o mobiliza. Há, na mordida na própria cauda, a mordida em outra cauda, fazendo não um círculo, mas um movimento de infinito entre duas serpentes, semelhante ao símbolo criado por John Wallis e que se relaciona às coisas sem limite.

Segundo Samoyault (2008), para Mallarmé, de alguma forma, todas as obras escritas possuem o entrelaçamento de alguma reiteração prevista. Da mesma forma, ao mencionar Philippe Sollers e sua reformulação do conceito de intertextualidade (SAMOYAULT, 2008), explicita que o escritor e crítico literário afirmou que os textos residem em uma convergência de variados textos, dos quais eles próprios se apresentam como releituras. A analogia de Ouroboros reaparece no momento em que nos voltamos em direção da retroalimentação diegética através do intertexto e do diálogo existente entre as obras. Samoyault (2008) nos apresenta o texto como o espaço de troca entre fragmentos de discursos que constituem textos inéditos, baseados em textos precedentes. Tal redistribuição das partículas textuais dão aos enunciados características polifônicas, que, segundo a autora (SAMOYAULT, 2008), ao citar Bakhtin, constituem o diálogo entre os textos:

Essa polifonia em que todas as vozes ressoam de um modo igual implica o **dialogismo**: os enunciados das personagens dialogam com os do autor e ouvimos constantemente esse diálogo nas palavras, lugares dinâmicos onde se efetuam as trocas. Poderíamos crer que o relativismo situa-se, via de regra, na realização desse movimento, que todas as posições se equivalem; não é nada disso. O autor conserva aí uma posição exterior, que lhe permite ver a personagem como um todo e englobar o conjunto dos pontos de vista. Para tanto, importa que todas as personagens possam dialogar com ele (SAMOYAULT, 2008, p. 19, grifo do autor).

É através da noção de intertexto e de diálogo que a relação entre literatura e os videogames se dá. A fragmentação textual apresentada por Samoyault (2008), a polifonia entre as vozes dos heróis, seus autores e entre as próprias personagens, assim como a reconstrução das narrativas a partir de seus elementos constituintes repetidamente esperados, nos levam a outra noção teórica fundamental para designar essa transitoriedade entre os textos e suas reformulações, que resultam nas mais diversas formas de expressão artística e que não se limitam somente à literatura:

A noção de alteridade é decisiva para estabelecer esse movimento dos textos, esse movimento da linguagem que carrega outras palavras, as palavras dos outros. É, segundo Bakhtin, o próprio movimento da vida e da consciência (Tzvetan Todorov mostra isso em *Mikhaïl Bakhtine, le principe dialogique*). A consciência é

constantemente preenchida de elementos exteriores a ela, ingredientes trazidos por outrem e necessários à sua realização [...] (SAMOYAULT, 2008, p. 20).

Essa alteridade, esse movimento, essa troca e reconstrução, reescrita e reconfiguração propostas, são elementos que alicerçam, juntamente ao movimento autofágico da literatura, o *link* que encontramos entre narrativas tradicionais, puramente textuais, e as narrativas mutacionadas que ocorrem no ciberespaço. As idas e vindas, o eterno ciclo e o infindável encontrar-se, refletir-se e reconstruir-se no outro, através do que foi e é fragmentado, é o que de essencial reside na realidade que consiste o diálogo, o intertexto, a polifonia, a multiplicidade de palavras fragmentadas e transfiguradas em textos inéditos, em narrativas germinais que encontram seu caminho para longe das trevas da não existência, através dos caminhos antes trilhados pelas perenes e variáveis partículas de que são formadas as diegeses erigidas sobre a alteridade das vozes que as antecederam. São essas as alterações que criam e ligam a narrativa literária à narrativa eletrônica, controlada pelo *player* através de seu console e seu *hardware* periférico de manipulação em telas.

A alteridade é o que promove a vida e a consciência, como dito por Bakhtin (SAMOYAULT, 2008), e essa consciência, humana e artística, complementada por componentes externos a ela, é a responsável pela realização de representações de ficções que povoam o imaginário humano. É a alteridade e o diálogo entre textos e acepções de realidades virtuais, fictícias, que promovem a criação semiótica que podemos notar em exemplos como os seguintes.

Figura 23 - Representação de soldado da Infantaria Móvel de *Starship Troopers* e seu traje para a guerra



Fonte: <https://img2.docero.com.br/image/1/n1ess81.png>

Figura 24 - O avatar de *Dead Space* vestindo seu traje



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-m890jqxgkA&t=122s>

A imagem (Figura 23) que representa o soldado de *Tropas Estelares*, na visão do artista James Warhola, ilustra o traje dos soldados da narrativa de Heinlein que, inclusive, dedica algumas páginas em seu romance descrevendo quais são as funcionalidades e a aparência das armaduras futuristas necessárias aos homens que batalham em planetas distantes contra hordas de alienígenas hostis:

Nossos trajes nos dão melhores olhos, melhores ouvidos, costas mais fortes (para carregar armas mais pesadas e mais munição), melhores pernas, mais inteligência ("inteligência" no sentido militar; um homem num traje pode ser tão estúpido quanto qualquer pessoa - mas é melhor que não seja), mais poder de fogo, maior resistência, menos vulnerabilidade (HEINLEIN, 2015, p. 76).

A Figura 24 é de *Dead Space*, de 2008, e mostra na tela, onde o *player* lê e joga, Isaac Clarke (seu nome presta homenagem aos mundialmente renomados autores de ficção científica, Isaac Asimov e Arthur C. Clarke), a protagonista da narrativa, vestindo um traje espacial com similaridades aos trajes de combate das tropas de Heinlein. Isaac é um engenheiro espacial enviado em uma missão de reparos em uma gigantesca nave de mineração planetária. A diegese do videogame se passa no ano de 2508 e os avanços tecnológicos humanos possibilitam a existência de colônias extraterrestres em órbitas de diferentes e longínquos planetas. O enredo leva o *player* à descoberta de que o espaço onde a narrativa se desenrola, a nave de mineração Ishimura, teve toda sua tripulação eliminada por uma espécie hostil de organismo alienígena.

As tropas estelares de Heinlein lutam contra uma raça de alienígenas que possuem mentalidade de colmeia, assim como os necromorfos de *Dead Space*, criados e controlados por uma espécie de totem extraterreno tão antigo quanto seres encontrados em narrativas de H. P. Lovecraft. As funções dos trajes usados pelas personagens, tanto no videogame quanto no romance, possuem a capacidade de leitura de sinais vitais, aumento de força, invulnerabilidade contra certos agentes externos, o manejo de armamento pesado e a

possibilidade de se autopropulsar através de grandes distâncias, utilizando análogos de foguetes que cumprem o papel de microturbinas.

O diálogo entre as imagens e as palavras novamente surge nos exemplos entre o romance e o videogame. Quando Samoyault (2008) cita Barthes e sua acepção do intertexto, nos fica claro que a questão da intertextualidade não paira somente em torno da origem e da ascendência do que é intertextual. O intertexto é a residência de modelos anônimos, os quais não possuem suas procedências facilmente rastreáveis. Esses modelos anônimos são espontâneos, automáticos, e não se referem a qualquer fonte que seja. O terreno do intertexto é o terreno fértil das citações inconscientes. “A linguagem continua sendo o campo hiperextensível do trabalho intertextual, difícil, a partir daí, de ser medido”, Samoyault (2008) complementa. Na dificuldade existente na medição do que é intertextual, uma vez sendo a linguagem hiperextensível, alocam-se ambas as narrativas, *Dead Space* e *Starship Troopers*, no campo do intertexto e do diálogo, fazendo com que representem, mesmo que extrapolada, a realidade do homem e a projeção de um futuro.

*A magnum opus, Um Cântico para Leibowitz*, do visionário ex-artilheiro aéreo durante a Segunda Guerra Mundial, Walter M. Miller (2014), em termos de narrativa, é a representação daquilo que o ser humano é, em suas ações cíclicas, até mesmo infinitas. Assim como Ouroboros prossegue em sua autofagia, Miller demonstra em sua obra a recorrência dos eventos levados a cabo pelas mãos do homem. De forma sombria, o autor de *Um Cântico para Leibowitz* deixa registrado em sua narrativa como é representado, em seu microverso fictício, o ser humano, e a representação estão para a literatura assim como estão para o jogo, pois quando Huizinga cita Frobenius (2019, pos. 371), ele nos diz que o jogo, por excelência está a serviço da representação.

*Um Cântico para Leibowitz* narra o que se passa entre os monges da ordem Albertiana de Leibowitz em um monastério católico, em um futuro distópico onde a civilização foi quase destruída por uma guerra nuclear total. Os monges são os responsáveis por preservar o que restou, através de livros escritos, sobre o conhecimento humano. Sua intenção é a de que, reconstruída a civilização e reestabelecida a sociedade dos homens, o conhecimento por eles guardado nos textos que preservaram, sobreviventes de um armagedom nuclear, serviriam como instrumento de obtenção de conhecimento e como testemunhos táteis sobre os conflitos entre as nações, causadores da quase extinção da espécie humana. Assim, uma nova catástrofe seria evitada e a humanidade prosperaria em um mundo onde a paz estaria acima da guerra e de tudo o que ela traz.

Como veterano de guerra, Miller testemunhou o que o poder atômico passou a representar depois dos eventos ocorridos no Japão, após a detonação das bombas atômicas, o que influencia sua obra e faz nela, dos homens, criaturas praticamente incapazes de aprender com os erros cometidos pelas gerações anteriores. A convicção de que a humanidade é prisioneira da própria ciclicidade da existência é tão evidente em *Um Cântico para Leibowitz*, que, mesmo depois de séculos passados desde o início da narrativa e do esperado reestabelecimento da humanidade, uma nova ameaça de destruição completa da civilização, através de mais uma guerra atômica, agora mais devastadora do que a anterior, é a única certeza, deixando como alternativa para a salvação da espécie, a evasão de alguns poucos humanos do planeta Terra, à semelhança da bíblica arca de Noé.

*Um Cântico para Leibowitz*, com sua visão profetizante de uma humanidade pura e exclusivamente destrutiva, trata daquilo que vai além da própria ficção científica. Cabe ao leitor entender a literatura e a arte como criações humanas não possuidoras de quaisquer propósitos moralizantes e, supostamente, adequados para uma sociedade leitora. A literatura humaniza e conscientiza, o jogo representa essas características do homem, ou a falta delas, ao mesmo tempo em que não pertence ao universo do que é “real” e se coloca acima do que se considera bem e mal.

O texto de Miller (2014), apesar de extrapolar e especular uma humanidade futura, sempre à beira do próprio extermínio, expõe o que as personagens que criou têm em comum com os seres humanos: suas misérias e lutas, suas perdas e a inexorabilidade do fim. A ficção de Miller (2014) fala do apocalipse atômico, da evasão do planeta Terra rumo à colonização espacial, assim como trata do mundano, do trivial e cotidiano.

Na extrapolação da ficção científica, o autor (MILLER, 2014) discorre sobre o sofrimento das criaturas. Quando a narrativa de *Um Cântico para Leibowitz* se encontra próxima de seu desfecho, temos a cena onde uma mãe carrega sua filha, uma criança de colo, para o local onde as autoridades da sociedade da narrativa realizam a eutanásia naqueles que foram extremamente afetados pela radiação. Um abade da ordem de Leibowitz tenta convencê-la do contrário, que não a entregue à morte, apesar do aparente sofrimento da criança. O abade tenta dissuadi-la, contando a história de quando ele, enquanto garoto, teve de assumir a miserável tarefa de sacrificar o próprio gato, chamado Zeke, após o animal ter sido atropelado por um caminhão e ter se refugiado para baixo a casa, onde o abade vivia, com sua família, para esperar, em evidente agonia, a morte:

Todo mundo me dizia que ele deveria ser sacrificado. Após algumas horas, saiu se arrastando de baixo da casa. Chorando por ajuda. Diziam para mim que ele deveria ser sacrificado. Eu não os deixava fazer isso. Diziam que era uma crueldade deixá-lo viver. Então, finalmente, eu disse que eu mesmo faria isso, se precisava mesmo ser feito. Arrumei uma arma e uma pá e o levei até a borda da mata. Estendi o gato no chão enquanto cavava o buraco. Então atirei na cabeça dele. Com um rifle de calibre pequeno. Zeke estrebuchou algumas vezes, então se levantou e começou a se arrastar na direção de alguns arbustos. Atirei de novo. Com isso ele caiu estatelado no chão, então achei que ele tinha morrido e o coloquei dentro do buraco. Após umas pás de terra, Zeke ficou em pé e saiu do buraco e começou a ir na direção dos arbustos mais uma vez. Eu chorava mais alto que o gato. Tive de acabar com ele usando a pá. Tive de enfiá-lo no buraco novamente e usar a ponta da pá como se fosse um cutelo, e, enquanto eu o cortava em pedaços, Zeke ainda estrebuchava. Depois me disseram que eram reflexos da coluna vertebral, mas eu não acreditei. Eu conhecia aquele gato. Ele queria se enfiar no meio dos arbustos, e só ficar ali deitado, esperando. De todo coração eu quis muito ter deixado que ele fosse simplesmente até o arbusto do jeito que qualquer outro gato morreria se fosse deixado em paz. Com **dignidade**. Nunca me senti bem com isso. Ele era somente um gato, mas... (MILLER, 2014, p. 359-361, grifo do autor).

No videogame *Spec Ops: The Line*, lançado no ano de 2012, o *player* se encontra em situações semelhantes às descritas no trecho acima. Depois de já conhecer o enredo de *Spec Ops*, o *player* que leu o videogame com a devida atenção, entenderá que a linha entre eutanásia e execução benevolente, apesar de existir, tanto na ficção quanto na representação do jogo, quanto no mundo real, é praticamente invisível, e, assim como Zeke, que já está com seu destino selado, o pelotão de soldados comandados por Martin Walker, protagonista da diegese no videogame, também já está comprometido assim que o jogador adentra no microverso do videogame. Entretanto, a impressão que o *player* tem, quando não sabe o que esperar da história dos operadores *Delta* de *Spec Ops*, é a de que determinados aspectos da vida cotidiana brutal que nos rodeia jamais serão levantados em uma narrativa que, em um primeiro momento, se apresenta como um jogo, um “simples” entretenimento.

Suicídio, massacres correspondentes aos cometidos pela SS de Hitler contra aldeias inteiras, execuções sumárias e a impressão de que não há nada que se possa fazer para “vencer”: tudo isso está presente em *Spec Ops: The Line*. A experiência do jogo necessita somente de um *player* que protagonize, através do avatar de Martin Walker, o começo do fim da vida daquelas personagens. Esse fim, apesar de não ser o mesmo, está presente, também, em *Um Cântico para Leibowitz*, onde o mundo todo acaba. Da mesma forma que cada partida de jogo tem um início, a vida de todo homem que nasce, tem um fim.

Miller, autor de *Um Cântico para Leibowitz*, antes de se dedicar a escrever literatura de ficção científica, alistou-se na força aérea americana durante a segunda guerra mundial. Durante a guerra, serviu como operador de rádio e artilheiro de cauda, ou seja, era o responsável pela operação de uma ou mais metralhadoras localizadas na parte traseira de

algum avião de guerra. Miller testemunhou a destruição da abadia dos beneditinos, na Itália. O autor cometeu suicídio, encerrando, assim, o jogo da própria vida (e aqui reside uma das muitas vantagens que o mundo representativo dos jogos possui sobre o mundo real, pois a realidade não permite que qualquer de seus protagonistas reinicie a partida da própria existência, uma vez tendo ela sido encerrada).

Em *Call of Duty: World at War*, curiosamente, o *player* tem a possibilidade de passar pela experiência, inofensiva para qualquer um, de comandar um avatar que possui, em determinada fase do videogame, a mesma função de Walter Miller durante seu período de serviço no exército. Em *World at War*, o *player*, no papel do suboficial e artilheiro aéreo de um avião de combate, Locke, opera uma metralhadora de cauda durante confronto contra a frota da marinha japonesa. A Figura 23, abaixo, tem a câmera em primeira pessoa representando a visão do *player* ao operar uma dessas metralhadoras. Os pontos e traços luminosos na tela representam a munição traçante disparada contra o avião.

Figura 25 - Metralhadora de cauda em *Call of Duty: World at War*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=LYBPmyHieEk&t=145s>

A guerra, no universo dos videogames, é um tema que parece poder sempre ser garimpado e aproveitado. Assim como na literatura. Tanto videogames de guerra como narrativas de guerra terão a sua fatia representativa de consumidores. Entretanto, o videogame de guerra como entretenimento advém do hábito antigo de se ter como sinônimo de conflito, a palavra jogo, pois guerra, como expressão linguística em povos primitivos, estaria ligada à luta, ao combate. Porém:

Enquanto função cultural, a luta pressupõe sempre a existência de regras limitativas, e exige, pelo menos em certa medida, o reconhecimento de sua qualidade lúdica. Só é lícito falar da guerra como função cultural na medida em que ela se desenrola de maneira que seus participantes se considerem uns aos outros como iguais, ou antagonistas com direitos iguais. Por outras palavras, sua função cultural depende de sua qualidade lúdica. Esta condição modifica-se desde que a guerra é travada fora do âmbito dos iguais, contra grupos que não são reconhecidos como seres humanos e,

portanto, são privados dos direitos humanos – bárbaros, diabos, pagãos, hereges e “raças inferiores destituídas de leis”. Nestas circunstâncias, a guerra perde inteiramente sua qualidade lúdica e só pode permanecer dentro dos limites da civilização na medida em que os que nela participam aceitam certas limitações, a bem de sua própria honra. Até há bem pouco tempo o “direito das nações” era geralmente considerado como constituindo um sistema de limitações desse tipo, por reconhecer o ideal de uma comunidade humana com direitos iguais para todos, distinguindo expressamente entre o estado de guerra (pelo fato de declarar esta) e a paz, de um lado, e de outro, a violência criminosa. Foi a teoria da “guerra total” que veio eliminar a função cultural da guerra, fazendo desaparecer dela os últimos vestígios do elemento lúdico (HUIZINGA, 2019, pos. 1807).

Sendo o jogo de videogame capaz de representar qualquer atividade humana, as guerras tidas como totais conseguiram, novamente, atingir o *status* de elemento lúdico. E parafraseando o último monge que aparece na narrativa de *Um Cântico para Leibowitz*, antes da derradeira explosão atômica, instantes antes de partir com um grupo de crianças para longe da Terra, citamos “*Sic transit mundus*”, do latim, “Assim passa o mundo”.

### 3 A PESQUISA EM JOGO: *DYING LIGHT, A PESTE, CORAÇÃO DAS TREVAS*

Fazer análise de games é como fazer análise de cinema, literatura, indústria, música etc. Há apenas uma grande diferença: nos games alguns dos elementos de cada uma das expressões se encontram unidos em uma linguagem própria. Desse modo, é necessário que no trabalho analítico se especifique enfoque, a menos que se deseje realizar uma análise de superfície sobre o produto (GOBIRA; CARRIERI, 2012, p. 44).

*Dying Light* (2015) é um videogame de mundo aberto, do gênero de horror de sobrevivência (ou *survival horror*, em inglês) desenvolvido pela *Techland* e publicado pela *Warner Bros* no ano de 2015. O panorama do videogame é em primeira pessoa, ou seja, sua perspectiva gráfica é renderizada<sup>21</sup> a partir do ponto de vista do avatar, permitindo ao jogador enxergar o microverso em tela através dos olhos da personagem que manipula. Nos videogames em primeira pessoa, como *Dying Light* (2015), a linguagem tridimensional é usada para a navegação do avatar através do microverso do jogo.

Dessa maneira, os cenários de jogos como esse possuem altura, largura e profundidade, o que não é propriamente uma novidade no universo dos jogos de videogame, mas define a maneira como o videogame será jogado. Em *Dying Light* (2015), ao *player* é dada a possibilidade de, por exemplo, subir no alto de um edifício de dezenas de andares e monitorar o cenário ao redor através da profundidade dada pela tela. Pela similaridade que a perspectiva em primeira pessoa possui entre a visão do avatar e a visão humana, determinadas áreas do cenário que compõem o jogo não poderão ser vistas devido à distância em que se encontram, em relação ao avatar. O *player* pode, algumas vezes, ver somente a indicação de algum evento que ocorre em determinada parte do cenário, como extensas e volumosas colunas de fumaça, indicando incêndios; ou a passagem de um avião pelos céus, significando que itens foram ou serão lançados a terra pela aeronave. Assim, em conformidade com a literatura, o microcosmo do jogo de videogame não se limita somente ao tamanho do que o *player* consegue ver em tela, em determinado momento.

De certa forma podemos argumentar que o mesmo se dá com o microcosmo na narrativa literária, onde a diegese ali contida não se resume a aquilo que cabe em um parágrafo ou uma página, ao que se considera que o texto literário, assim, pode referir-se a um vasto e perigoso mundo aberto. O primeiro capítulo de *A peste*, de Camus (2008), por

---

<sup>21</sup> Renderizar, em computação gráfica, consiste em converter uma série de símbolos gráficos em um arquivo visual, fixando as imagens em um vídeo, ou até traduzindo os símbolos de uma linguagem para outra.

exemplo, descreve uma cidade visível, moderna, mas deixa claro que há um fissura, um submundo do qual surgirá um mal que se desenha:

Sem dúvida, nada há de mais natural, hoje em dia, do que ver as pessoas trabalharem de manhã à noite e optarem, em seguida, por perder nas cartas, no café e em tagarelices o tempo que lhes resta para viver. Mas há cidades e países em que as pessoas, de vez em quando, suspeitam que exista mais alguma coisa. [...] Oran, pelo contrário, é uma cidade aparentemente sem suspeitas, quer dizer, uma cidade inteiramente moderna. [...] Os homens e as mulheres ou se devoram rapidamente, no que se convencionou chamar ato de amor, ou se entregam a um longo hábito a dois. Isso tampouco é original. Em Oran, como no resto do mundo, por falta de tempo e de reflexão, somos obrigados a amar sem saber. O que é mais original na nossa cidade é a dificuldade que se pode ter para morrer. [...] Nunca é agradável ficar doente, mas há cidades e países que nos amparam na doença e onde podemos, de certo modo, nos entregar. Em Oran, porém, os excessos do clima, a importância dos negócios que se tratam, a insignificância do cenário, a rapidez do crepúsculo e a qualidade dos prazeres, tudo exige boa saúde. [...] Compreenderão o que há de desconfortável na morte, mesmo moderna, quando ela chega assim, num lugar seco. (CAMUS, 2008, pos. 47).

Romances, assim, também guardam cenários e perigos ao leitor e a página impressa, assim como a tela, não serve somente como ferramenta de monitoração de um mundo inteiro que surge aos olhos do *player*, ela faz o papel de janela para mundos maiores, profundos e complexos (LUZ, 2010), agora não em Oran, mas em Harran:

*Dying Light* é um jogo de ação e sobrevivência apresentado em perspectiva de primeira pessoa. O jogo se passa em um **vasto e perigoso mundo aberto**. Durante o dia, você vagueia por um ambiente urbano devastado por uma epidemia misteriosa, buscando por suprimentos e fabricando armas para ajudá-lo a derrotar hordas de inimigos irracionais e famintos por carne criados pela praga. À noite, o caçador se torna a presa conforme os infectados aumentam em força e agressão – mas ainda mais letais são os noturnos, predadores inumanos que deixam seus ninhos para se alimentar. Você terá de fazer uso de todas as suas habilidades e de todos os meios disponíveis para sobreviver até o amanhecer. (TECHLAND, 2015, tradução nossa).<sup>22</sup>

A contextualização de *Dying Light* (2015) é feita através de uma sequência cinemática, onde é possível ouvir o discurso de dois narradores, aparentemente apresentadores de telejornais, que transmitem notícias sobre o que ocorre em uma cidade específica. Essa narração, aliada a uma sequência de imagens é a introdução ao *player* sobre o que se passará com seu avatar uma vez iniciado o *gameplay*. Uma tomada aérea da cidade mostra em tela

---

<sup>22</sup> *Dying Light is an action survival game presented in first-person perspective. The game is set in a vast and dangerous open world. During the day, you roam an urban environment devastated by a mysterious epidemic, scavenging for supplies and crafting weapons to help you defeat the hordes of mindless, flesh-hungry enemies the plague has created. At night, the hunter becomes the prey as the infected grow in strength and aggression – but even more lethal are the nocturnal, inhuman predators that leave their nests to feed. You will need to make use of all your skills and any available means to survive till dawn.*

colunas de fumaça se erguendo em direção ao céu. Ao longe, colinas parecem cercar o ambiente urbano, onde se notam cartazes enormes, sobre os quais o jogador ainda não sabe o significado. Entre imagens estáticas de humanos infectados surge a afirmação, escrita em Língua Inglesa “CRISE EM HARRAN<sup>23</sup>”, e uma voz feminina, no mesmo idioma, anuncia:

Narrador 1: Os olhos do mundo estão colados à cidade de Harran pelos últimos dois meses, seguindo o surto de um patógeno anteriormente desconhecido.

Narrador 2: Ainda não é claro o que causou essa macabra aflição. O Ministério da Defesa do governo local ergueu um muro de quarentena logo depois do surto.

Narrador 1: As quedas de abastecimento mantidas pelos esforços globais de ajuda humanitária têm sustentado os poucos sobreviventes que permanecem na cidade. O Ministério da Defesa acredita que ações mais radicais devem ser tomadas para conter a onda do vírus.

Narrador 2: A questão é: Ainda existem sobreviventes não infectados na cidade, como afirmam os esforços globais de ajuda<sup>24</sup>, e se sim, o Ministério ainda seguirá com um plano estadual para aniquilar a cidade, na tentativa de eliminar o Vírus Harran, de uma vez por todas?

Narrador 1: Seja por meio do vírus ou do plano proposto pelo Ministério, uma coisa é certa: Os dias de Harran estão contados (*Dying Light*, 2015, tradução nossa).

A introdução de *Dying Light* (2015) se encaminha com a câmera se afastando de grandes letras negras sobre um fundo branco, pintadas no terraço de uma edificação por uma figura estática, que empunha na mão direita um pincel e na esquerda uma ferramenta de trabalho pesado. As letras, a medida em que a câmera se distancia, formam a palavra “SOCORRO”. Para um observador atento, nos breves *frames*<sup>25</sup> que se sucedem durante a subida da câmera, a partir do terraço do edifício, é possível observar que, no *chiaroscuro*<sup>26</sup> digital, presente nas linhas largas e verticais das primeiras letras da palavra, se encontram punhos erguidos terminados em dedos retorcidos que parecem querer agarrar algo ou alguém que se encontra acima e além de seu alcance.

*Dying Light* (2015) possui um sistema de ciclo diário que contém em si as vinte e quatro horas de um dia. No game, o dia dura sessenta e quatro minutos e a noite, sete minutos.

---

<sup>23</sup> *CRISIS IN HARRAN*.

<sup>24</sup> Durante o *gameplay* de *Dying Light*, os esforços globais de ajuda são citados como *The GRE*, em tradução literal da Língua Inglesa “*The Global Relief Effort*”, que se trata de uma organização humanitária fictícia e antagonista que surge após o surto do Vírus Harran, com o falso propósito de ajudar os sobreviventes que estão incapacitados de deixar a cidade, devido a quarentena imposta na tentativa de impedir que a praga se espalhe para demais localidades. O *GRE* possui ligações com o Ministério da Defesa.

<sup>25</sup> Os *frames*, aqui, à semelhança da indústria cinematográfica, representam os sucessivos quadros de imagens que, postos em movimento durante o jogo, fazem possível a movimentação ocorrida em tela.

<sup>26</sup> Temos por definição de *Chiaroscuro* uma técnica de pintura renascentista do século XV que consiste em contrastes tonais entre luz e sombra na reprodução de objetos e modelos. O *chiaroscuro* digital é um advento da arquitetura de hardware nos videogames a partir de sua terceira geração, alguns anos depois de os microprocessadores se tornarem acessíveis ao público através dos incipientes computadores pessoais, datados da década de 1970. A técnica de *chiaroscuro*, presente também na indústria cinematográfica, continua sendo usada na atualidade, como se pode perceber durante a introdução de *Dying Light*.

A noite representa o período mais perigoso para a personagem, já que é nesse momento em que os infectados mais letais e poderosos saem à caça. A imagem das mãos em garras surgindo da escuridão remetem o *player* à vulnerabilidade a qual seu avatar estará exposto, uma vez desabrigado, durante a noite, em Harran.

A câmera continua se afastando do terraço e ao jogador é possível discernir mais construções ao lado e ao redor do prédio, onde foi pintado o pedido de socorro. O número de construções vai aumentando, estruturando blocos, quarteirões da cidade, que vai ficando cada vez mais distante. Antes que a tela fique totalmente negra, instantes antes de o *player* passar à perspectiva em primeira pessoa assumida por Kyle Crane, a protagonista em *Dying Light* (2015), os quarteirões assomam a totalidade da tela, formando o nome da cidade: Harran.

O que segue, neste trabalho, mesmo sob o risco de parecer prolixo, buscará dar sequência textual a uma diegese em cujos detalhes estão os movimentos do jogador (ou *player*) nas várias etapas do jogo, as suas opções, o resultado de suas decisões. O relato, assim, guarda uma dimensão considerável, em cujo desenvolvimento não se furtará de algumas notas de rodapé, tendo em vista a estrutura diegética do game, a fim de que se evitem digressões explicativas no desenvolvimento do texto desta pesquisa na apresentação do game *Dying Light* (2015).

Figura 26 - Exemplo de Chiaroscuro na introdução de *Dying Light* (2015)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MUPeXphyS8M>

### 3.1 DYING LIGHT: A PESTE NO CORAÇÃO DE HARRAN

Na ficção do videogame, Kyle Crane é um veterano do exército, tendo sido mercenário por algum tempo, após o término de seu período nas forças armadas. A diegese em *Dying Light* (2015) tem início dentro do que parece ser o dispositivo de carga de um avião

de transporte, onde Crane recebe orientações, via rádio, de uma voz feminina que é seu contato com a *GRE* (*The Global Relief Effort*, organização que surgiu durante a epidemia em Harran, conforme explicado na nota de rodapé número 23). A missão de Crane é se infiltrar em Harran disfarçado de habitante da cidade, no intuito de capturar Kadir Suleiman, uma figura política local que foi contratada pela própria *GRE* para manter a ordem entre a população, depois do surto do vírus desconhecido ter começado.

Kadir é um coronel aposentado do exército que trabalhou em favor da comunidade, durante o início do surto. Antes de Crane surgir na narrativa, o coronel pede para que a *GRE* evacue seu irmão mais novo de Harran. Entretanto, o Ministério da Defesa se recusa a evacuá-lo e, pouco tempo depois, ele acaba sendo morto por um infectado. Kadir, desenganado e vingativo, adota o nome de guerra Rais, tornando-se inimigo da *GRE* e do Ministério da Defesa. Ele acaba por empossar o título de absoluto senhor da guerra em Harran. Muitos dos homens sob seu comando no exército permanecem leais à sua autoridade, constituindo, assim, seu exército particular, responsável por uma escalada na violência de uma cidade em vias da própria destruição, saqueando edifícios, extorquindo sobreviventes e acumulando bens de primeira necessidade no intuito de dominar por completo Harran.

Este é o homem que Kyle Crane deve exterminar, em ordem de recuperar um importante documento pertencente à *GRE*, que se encontra em seu poder. Crane é informado de que o documento possui detalhes de um processo incompleto de sintetização para a cura do vírus, mas, que se for implementado no estado em que se encontra, a substância produzida pode ser extremamente tóxica.

A aterrissagem de Crane, após saltar de paraquedas do avião acaba por feri-lo em uma das pernas. Em seguida, cercado por três homens, sendo um deles Tahir, indivíduo de confiança de Rais, é ameaçado de ser levado ao senhor da guerra. De repente, um *Viral* - infectado do vírus que tomou Harran, mas que ainda mantém determinadas habilidades humanas<sup>27</sup> - começa a aproximar-se velozmente. Crane acaba mordido em um dos braços e, conseqüentemente, infectado pelo Vírus Harran<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> Um exemplo de uma dessas habilidades é visto quando um *Viral* é ferido por Crane. No breve momento após receber o golpe, ele irá recuar e pedir misericórdia, não como maneira de ludibriar Crane, mas como resposta à violência que está sofrendo. Porém, volta à carga no segundo seguinte, já que o vírus mantém controle sobre seu sistema neurológico. Além de alguma atividade cerebral avançada, assim como sua força física, *Virals* conseguem correr, saltar sobre obstáculos, escalar construções e se esquivar de ataques.

<sup>28</sup> O Vírus Harran, é um patógeno desconhecido que possui certas similaridades com o vírus da Raiva. É intolerante à luz, sendo neutralizado quando exposto à radiação ultravioleta e, conseqüentemente, à luz do sol. Entretanto, isso não significa que os infectados expostos há certo tempo pelo vírus não perambularem pelas ruas da cidade durante o dia. A intolerância total aos raios ultravioletas é encontrada somente em algumas formas mais avançadas de infectados, que se tornam criaturas noturnas. A transmissão do vírus ocorre através da troca direta de fluídos, permitindo que uma pessoa possa ser infectada caso seja mordida por um infectado. A infecção pode

De súbito, o agente é salvo por dois *Runners*<sup>29</sup>, Amir e Jade. Eles o amparam e o protegem, acabando por buscar refúgio dentro de uma pequena loja de bicicleta nas favelas de Harran<sup>30</sup>. No entanto, Amir acaba subjugado pelos *Virals* e é devorado vivo.

Figura 27 - O momento em que Tahir e seus homens emboscam Crane



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=16946s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=16946s)

Figura 28 - Amir sendo devorado vivo pelos infectados



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=16946s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=16946s)

Crane recupera a consciência, três dias depois, na Torre<sup>31</sup>, onde conhece Rahim Aldemir, irmão mais novo de Jade. Entre a desconfiança geral dos demais residentes e a amargura que sentem pela morte de Amir, Rahim confere-lhe sua primeira missão. Crane

---

ser interrompida caso a pessoa mordida em um braço ou perna tenha o membro amputado com a máxima rapidez. Na maioria dos casos, as vítimas apresentam um estado permanente de hiper-agressividade, porém, em alguns casos, o estímulo resposta correspondente a fugir atinge níveis muito altos, o que faz com que certas categorias de infectados fujam, assim que encontram Crane.

<sup>29</sup> *Runners* integram a facção rival à facção comandada por Rais. Os *Runners* contam com grandes habilidades atléticas e acrobáticas para navegar e sobreviver ao microverso de *Dying Light*. No videogame, essas habilidades são conhecidas como *Freerunning*, ou corrida livre, em tradução literal. A corrida livre é uma das maiores mecânicas vistas no jogo e é o que permite ao *player* interagir fluentemente através do ambiente de Harran. Essa mecânica é fortemente inspirada em movimentos usados no *Parkour*. Sendo assim, um *Runner* em *Dying Light*, consegue, com rapidez e eficácia, transpor a maioria dos obstáculos presentes nos cenários da diegese em tela. No decorrer da narrativa, Crane se torna um importante *Runner*.

<sup>30</sup> Em Língua Inglesa, *The Slums* é a área da cidade onde se dá o início de *Dying Light* e é uma das duas grandes áreas pelas quais a narrativa irá passar.

<sup>31</sup> Em Língua Inglesa *The Tower*, é uma grande construção residencial que abrange pequenos apartamentos nas favelas de Harran. A Torre serve de quartel general para a facção rival à facção de Rais, assim como de abrigo para muitos dos sobreviventes de Harran.

deve subir ao décimo terceiro andar, atrás de alguém com quem Rahim perdeu contato pelo rádio.

No andar indicado por Rahim é ouvido um grito de socorro. Crane descobre, dentro de um apartamento, um *Biter*<sup>32</sup> que tenta arrombar a porta de um banheiro. Crane elimina o infectado e acessa o interior do espaço. Nele há um homem chamado Mark, com quem Rahim perdera o contato por rádio. Esse indivíduo declara que o infectado que acaba de ser morto era seu irmão. Mark foi mordido no braço e, até a chegada da médica cirurgiã Lena<sup>33</sup>, Crane precisa prestar os primeiros socorros a ele. Nesse momento, o jogador aprende a fabricar utensílios de cura e fica ciente de como é possível usar o inventário para a fabricação de demais artefatos, como armas variadas e munições. Tais ações são uma constante em *Dying Light* (2015), pois as combinações entre itens são muitas e as necessidades de Crane em Harran, constantes.

Ultrapassada essa etapa, Crane, novamente na presença de Rahim, testemunha uma cena em que Jade reaparece e adverte o irmão mais novo sobre não levar adiante um plano por ele arquitetado, que consiste em usar cargas explosivas para destruir o que é chamado de O Ninho<sup>34</sup>. Após isso, Rahim leva Crane até o curso de treinamento, uma construção gêmea<sup>35</sup> da Torre e possui, em seu terraço, um circuito de treinamento para os *Runners*. Nessa parte do *gameplay*, o *player* ficará a par das mecânicas básicas de *freerunning* e *parkour*, que consistem na movimentação de Crane através do microverso de *Dying Light* (2015). O local é acessível através de uma gigantesca grua que, quando operada, serve de ligação entre ambos os prédios. De certa forma, a experiência e a provocação do jogo exigem aprendizado para que história siga ou mesmo para que o protagonismo do herói se perpetue fase a fase.

Segundo James Paul Gee, (2008, p. 1) “as experiências são mais úteis para a resolução de problemas no futuro, se a experiência for estruturada por objetivos específicos. Os seres

---

<sup>32</sup> *Biters* são vítimas do Vírus Harran sintomáticos por um grande período de tempo, o que resulta em significativa degradação de seus corpos. Sofrem de grande perda de suas capacidades de movimentação, coordenação e velocidade e formam a vasta maioria de infectados de Harran. São distintos dos demais tipos de infectados pelas significativas porções de seus corpos que estão apodrecendo, assim como a total ausência de cabelos. Reagirão ao avistarem alguém não infectado, fazendo o possível para alcançá-lo, na intenção de devorá-lo. Curioso observar que é possível ver qualquer *Biter* no período entre as 20h30min e às 20h40min, olhando na direção em que o sol se põe, sem se preocupar com a presença de Crane. Essa ação serve ao jogador como um aviso de que a noite se aproxima.

<sup>33</sup> Lena é um dos sobreviventes que vive na Torre e, antes da epidemia, exercia a medicina em Harran. Durante os eventos de *Dying Light*, Lena é a responsável pelo comando da área médica da Torre.

<sup>34</sup> *Dying Light* possui locais de procriação ou de desova, *the nests*, de determinado tipo de infectado, um dos tipos que agem somente durante a noite e que são extremamente perigosos quando confrontados, fazendo da exploração e da conclusão de tarefas durante a noite, atividades difíceis de serem concluídas. Rahim arquiteta um plano para destruir um ninho específico, mas é proibido por Jade de levar a ideia adiante.

<sup>35</sup> A Torre possui uma edificação espelhada de si, a seu lado e que antes do início do surto do vírus Harran estava em construção. Devido a isso, a construção gêmea da torre não é habitada por mais sobreviventes e tem seu terraço usado como academia de ginástica, *The Gym*, como é chamada por Rahim, pelos *Runners*.

humanos armazenam melhor suas experiências em termos de metas e como essas metas se cumprem ou não”<sup>36</sup> (tradução nossa). Para o mesmo teórico, “para que as experiências sejam úteis para a solução de problemas no futuro, elas devem ser interpretadas”<sup>37</sup> (GEE, 2008, p. 1, tradução nossa). Aqui, o aprendizado se encontra no exercício atento de uma leitura atuante, já que interpretar “a **experiência** significa pensar – na ação e depois da ação – sobre como nossos objetivos se relacionam com o nosso raciocínio na situação”<sup>38</sup> (GEE, 2008, p. 1, grifo nosso, tradução nossa). De certa forma a leitura do game usa pela ação as lições aprendidas, o texto recontextualizado em uma coerência própria e a antecipação, mediando muitos riscos, do que virá a seguir. E o que vem, chega muito rápido, o respaldo a afirmativa de Gee (2008, tradução nossa) de que as pessoas “aprendem melhor a partir de suas experiências quando obtêm feedback imediato durante essas experiências, para que possam reconhecer e avaliar seus erros e ver onde suas expectativas falharam”.

Assim, no final do percurso, Crane passa por sua primeira experiência física relacionada à infecção do Vírus Harran: um forte mal estar. Esse é um dos primeiros sintomas experienciados por quem foi infectado. De volta à Torre, Crane vai encontrar o doutor Zere, para receber uma dose de Antizina<sup>39</sup>. Crane fica sabendo, através de Zere, que uma cura definitiva para o vírus é possível e que ele e outro cientista, chamado Camden, estudam sobre como obtê-la. Camden e Zere se encontram em partes distintas da cidade e não possuem uma maneira eficaz de trocarem os dados que ambos obtêm de suas pesquisas, pois as antenas de rádio de Harran se encontram danificadas. Ou seja, a pesquisa que visa a cura não evolui da maneira desejada por eles.

Após receber sua dose de Antizina, Crane encontra Spike, que lhe explica sobre os carregamentos aéreos que a *GRE* lança sobre Harran. Segundo Spike, existem dois tipos de cargas que descem através de paraquedas até a cidade. Um dos tipos contém suprimentos essenciais. O segundo tipo de carga contém Antizina. Spike explica que Rais mantém o maior estoque de Antizina em Harran, pois usa da força bruta para obter a droga. Contudo, o bando de Rais não opera durante a noite e a *GRE* acaba de informar que o próximo carregamento de

---

<sup>36</sup> [...] *experiences are most useful for future problem solving if the experience is structured by specific goals. Humans store their experiences best in terms of goals, and how these goals did or did not work out.*

<sup>37</sup> [...] *for experiences to be useful for future problem solving, they have to be interpreted.*

<sup>38</sup> *Interpreting experience means thinking—in action and after action—about how our goals relate to our reasoning in the situation.*

<sup>39</sup> Em Língua Inglesa, *Antizin*, é uma droga antiviral administrada via intravenosa que age como uma cura paliativa para o Vírus Harran. A agência *GRE* regularmente lança, através de descarregamentos aéreos, a substância para dentro de Harran. As caixas contendo Antizina são lançadas presas a paraquedas.

Antizina está a caminho e chegará a Harran pouco antes do pôr do sol. Harris Brecken<sup>40</sup> comandará a missão para recuperar esse carregamento enquanto o agente deve armar armadilhas de luz ultravioleta, uma vez que é a noite que os *Volatiles*<sup>41</sup> saem em busca de presas. A esperança dos *Runners* e da Torre é a de que nesta missão Brecken e sua equipe consiga recuperar o carregamento de Antizina, já que os estoques da droga, no refúgio dos sobreviventes, estão chegando ao fim e isso pode significar um novo surto do vírus ocorrendo em qualquer andar da Torre.

Crane consegue armar todas as armadilhas de luz e próximo ao final do dia, refugia-se em um abrigo que acaba de reativar. Na manhã seguinte, Crane fica sabendo que a missão noturna de Brecken foi um fracasso. Não tendo conseguido recuperar a Antizina, o líder dos sobreviventes tem seu time de *Runners* mortos por *Bitters* e ainda é apanhado por homens de Rais, que acabam por espancá-lo, ferindo seriamente sua cabeça. Antes de entrar na sala onde Brecken se encontra, Jade diz a Crane que, mesmo ferido, Brecken planeja recuperar o próximo carregamento de Antizina por si só. Eles não podem permitir que isso ocorra, devido ao estado de saúde do ferido e de sua importância como líder da Torre. Crane se apresenta a Brecken e se voluntaria a ir atrás do próximo carregamento de Antizina, o que é endossado por Jade. Brecken acaba aceitando, mas anuncia que se Crane falhar, eles terão de tentar negociar Antizina com Rais. O próximo carregamento de Antizina será feito como da vez anterior, pouco antes do cair da noite, o que obrigará o *player* a ter sua primeira experiência noturna em Harran.

Crane encontra a Antizina e entra contato com a *GRE*, que lhe ordena que destrua o carregamento em ordem de forçar um contato com Rais. Mesmo contrariado, Crane acata a ordem sob o pretexto da *GRE* de que recuperar o documento em poder de Rais é uma missão mais importante para o bem da humanidade, do que socorrer os sobreviventes em Harran.

---

<sup>40</sup> Brecken, como geralmente é chamado pelos demais personagens em *Dying Light*, é o deuteragonista na diegese do videogame. Ele é um ex-instrutor de *Parkour* que foi para Harran em busca de trabalho. Durante o surto do Vírus, ele e um grupo de *Runners* estabelece uma zona segura para os sobreviventes da catástrofe. Brecken lidera A Torre e é um dos *Runners* que sai durante a noite em busca dos carregamentos de Antizina. Em certa altura do *gameplay*, após uma missão frustrada, Brecken acaba sofrendo uma grave concussão e é obrigado a não mais integrar o time de *Runners* noturnos.

<sup>41</sup> *Volatiles* são um tipo de infectado que surge somente durante a noite em *Dying Light*. Se a maioria dos demais tipos de infectados pode ser facilmente morta pelo *player*, o mesmo não ocorre com os *Volatiles*. Esses inimigos são um pouco mais altos que um *Biter* padrão, porém possuem uma estrutura física mais robusta. Ao contrário de outros infectados, os *Volatiles* não possuem qualquer peça de vestuário em seus corpos. Além da nudez, *Volatiles* possuem ossos e a musculatura à mostra e uma mandíbula partida semelhante aos pedipalpos de certos artrópodes. Durante uma noite em Harran, *Volatiles* são facilmente reconhecíveis pelos sons que produzem, respirando pesadamente e guinchando alto. São extremamente rápidos, sendo capazes de ultrapassar obstáculos e escalar edifícios da mesma forma que o *player*. Entretanto, se expostos diretamente à luz ultravioleta, *Volatiles* interromperão imediatamente seu ataque. Quando algum *Volatile* não consegue alcançar a segurança da escuridão e é apanhado pela luz solar, ele entrará em combustão espontânea, morrendo de imediato.

Crane lança o carregamento inteiro de Antizina às chamas, mente a Jade, dizendo que o carregamento não se tratava de Antizina e a garota, incrédula e preocupada, ordena-lhe que volte para a Torre. Antes de retornar, Crane vê seu primeiro *Volatile*, que acaba percebendo sua presença. Têm-se, então, o início da primeira fuga que o *player*, no controle de Kyle Crane, precisa empreender para sobreviver à noite de Harran.

Figura 29 - O momento em que Crane é percebido pelo *Volatile*



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=1467s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=1467s)

A única arma eficaz que Crane possui contra os *Volatiles*, neste momento da narrativa, é uma lanterna que emite luminosidade ultravioleta. Ao *player* é dada, como única alternativa, uma fuga desesperada, enquanto Crane é perseguido não somente por *Volatiles*, como também por *Virals* e demais infectados que surgem em seu caminho até a Torre.

Ele consegue retornar à Torre e suas impressões<sup>42</sup> sobre a fuga aparecem em tela, assim que ele adentra o elevador que o levará até onde Brecken e Jade se encontram. Na tela de carregamento se apresenta:

Consegui chegar inteiro. Agora eu sei como Brecken deve ter se sentido, correndo à noite. Não é um piquenique. Preciso me reportar a ele e dizer-lhe que eu não tenho nenhuma Antizina. Mentir para todo mundo fede, mas eu sei que os Esforços de Alívio Global estão trabalhando para o bem maior. (Techland, 2015, tradução nossa)<sup>43</sup>.

Há, claramente, na passagem, um elemento de diálogo entre quem joga e o protagonista assolado pelo conflito que enfrenta. Se o *player* lê as imagens, descobre desafios, descobre saídas, se pode ser imersivo (SANTAELLA, 2014, p. 31) a ponto de

<sup>42</sup> Toda vez que o *player* realiza uma missão da linha principal da narrativa de *Dying Light*, a próxima tela de carregamento, ou em Língua Inglesa, *loading*, apresentará de forma escrita e narrada pela voz de Crane, impressões, conclusões ou dúvidas que ele mesmo, como personagem, tem sobre o andamento do que se desenvolve na diegese do videogame.

<sup>43</sup> *I've made it in one piece. Now I know Brecken must've felt, running at night. It is no picnic. Gotta report to him and tell him I don't have any Antizin. Lying to everyone stinks, but I know the GRE's working for the greater good.*

navegar entre os nós e conexões alineares dos espaços informacionais da internet, ou melhor, de uma diegese que o envolve, um aspecto parece não ser totalmente livre no trânsito dos pensamentos: a moralidade em jogo lembra que “Mentir para todo mundo fede”.

Junto de Brecken, Rahim e Jade, Crane anuncia que ele mesmo irá até Rais para negociar Antizina. Crane argumenta, que está tomando essa ação pois sem o supressor, as pessoas na Torre começarão a morrer.

Dentro do território de Rais, Crane propõe um pacto em troca de Antizina. Indiferente, Rais aceita a proposta e Tahir o manda ver Karim, seu contramestre, que indicará o que deve ser feito em troca de Antizina. Aqui, mais um desafio se impõe a um *player* que pretende o que melhor se pode querer em meio a uma academia. O jogo, de certa forma, conduz e induz o tempo todo a uma restauração da ordem. Se para Huizinga (2019) reina “dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta”, com regras e limitações claras, o jogo em si apresenta a feição diegética de uma narrativa com conflito. O *player*, colado ao personagem, quer a solução das coisas.

A missão de Crane consiste na reparação de antenas de rádio existentes na área das favelas. Restauradas, possibilitam a comunicação via rádio em Harran. Todos os personagens podem se comunicar a partir desse momento.

Nessa altura da narrativa, uma nova personagem, Troy, entra em contato com Crane, agradecendo-o. Troy é a líder de outro grupo de sobreviventes que reside na parte antiga de Harran, acessada pelo *player* no decorrer do jogo. Ela e seus sobreviventes são aliados à Torre.

Novamente na fortaleza de Rais, Crane precisa cumprir a próxima missão, que consiste em coletar dinheiro de alguns assentamentos de sobreviventes pelas favelas. Em determinada parte da missão, via rádio, Karim direciona Crane a um túnel. Lá, o agente tem seu primeiro encontro com um tipo de infectado chamado de *Bomber*<sup>44</sup>.

De volta da missão, adentrando o forte, Crane testemunha uma violência. “Eu deveria mandar cada um de vocês ao Fosso<sup>45</sup>”, diz Rais a três de seus soldados. Interrompendo seu discurso e voltando-se a Crane, recebe de suas mãos a coleta dos assentamentos. Crane diz que agora é a hora de Rais cumprir com sua parte do acordo: “Eu acho que não. Sua lealdade

<sup>44</sup> *Bomber* é um tipo de infectado que possui as vísceras de seu corpo totalmente expostas e, assim que avistam o *player*, saem correndo em sua direção de forma trôpega e convulsionante. Assim que ele se aproxima o suficiente do *player*, irá explodir, cegando sua visão por alguns instantes, além de causar-lhe dano. A explosão de um *Bomber* serve também como uma espécie de sirene ou de alarme para demais infectados. Se Crane não estiver ao alcance de um *Bomber*, ele irá explodir da mesma forma.

<sup>45</sup> Traduzido da Língua Inglesa, *The Pit*, é uma vasta arena onde Rais propõe entretenimento a si e a seus subordinados. À semelhança de um coliseu, sobreviventes são postos dentro desse fosso, onde são obrigados a lutar contra dezenas de infectados pela própria sobrevivência enquanto Rais e sua audiência assistem.

para com a Torre não é nada além de obediência cega, Crane. A submissão de um covarde a falsas hierarquias. Você segue as regras deles tão impensadamente quanto você segue as minhas. Como um bom cachorrinho”(tradução nossa), responde Rais. No entanto, joga na direção de Crane cinco frascos metálicos de Antizina.

Rais lhe explica que, se ele quiser mais Antizina do que recebeu, deve lhe entregar a atleta e *Runner* chamada Jade Aldemir, conhecida também como Escorpião<sup>46</sup> (Figura 29), a fim de que ela lute por sua sobrevivência no Fosso. Ao ouvir a oferta de Rais, Crane de imediato se recusa, apenas para ser ameaçado pelo inimigo, que lhe dá a chance de refletir sobre sua proposta.

Figura 30 - Jade Aldemir em um cartaz antes dos acontecimentos referentes ao surto em Harran



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=48hOFxDwJKA>

Crane contata a *GRE*, explicando tudo aquilo ocorrido, incluindo a demanda de Rais com relação a Jade. Seu contato demonstra extrema indiferença e Crane questiona o tipo de apoio que uma agência global com fins humanitários está tentando dar a Harran. O contato não discute com Crane, apenas o lembra que ele não é pago para ser insubordinado, ordenando que cumpra sua missão. Crane contata Jade e, por um instante, parece que dirá à garota qual é a condição de Rais para que consigam mais Antizina, porém, comunica a ela que Rais não cumpriu o prometido e que ele retorna com muito pouco do supressor.

O *game* cada vez mais demonstra um segundo nível de interpretação. Aqui não é apenas a saber o que fazer para seguir em frente, mas o sentido real do fazer, as razões pelas quais se luta e se mata. Há uma causa verdadeira? O *player* está imerso em um jogo, sob as

<sup>46</sup> Jade Aldemir, referida durante o *gameplay* como *The Scorpion*, antes do surto do Vírus Harran, foi mais de uma vez campeã mundial em artes marciais. O desejo de Rais é o de vê-la lutar contra infectados, além de, obviamente, vê-la morrer.

condições que Huizinga (2019) demonstra, mas há algo mais, há como já dito, na sequência do jogo. A noção que se compartilha com entre avatar e leitor de que existe alguma inegável realidade acima dos homens.

De volta à Torre, Crane descobre que alguém se transformou em um *Viral*, contaminando algumas pessoas. Um casal de crianças está entre as mais recentes vítimas na Torre. Jade diz a Crane que ele vá ver Brecken enquanto ela leva a Antizina para Lena. Uma vez no apartamento de Brecken, Kyle Crane encontra-o em frente ao televisor. A tela em frente ao homem apresenta somente estática e ruído branco e ele constata que isso significa que os carregamentos por avião foram interrompidos em Harran (provavelmente devido às atitudes de Crane com relação à *GRE*).

No intuito de contatar a *GRE* discretamente, Crane se dirige ao terraço da Torre. Quando chega ao terraço encontra Rahim bêbado e desacreditado, que acaba apontando para um edifício ao longe, onde se encontra o ninho de *Volatiles* que ele planeja destruir. O plano de Rahim consiste em plantar explosivos na base do edifício, fazendo com que ele imploda. Mas os sobreviventes não possuem recursos para tanto. Crane afirma que irá ajudá-lo a destruir o ninho de *Volatiles*.

Logo após, Jade entra em contato, pedindo-lhe ajuda. A garota descobriu que Rais transformou uma escola abandonada em um depósito de suprimentos, lá podendo haver algum estoque de Antizina. Kyle, antes de encontrá-la adianta que, caso não achem Antizina, ele gostaria de debater sobre uma alternativa de conseguir a droga.

Figura 31 - Uma das salas da escola pública de Harran usadas como necrotério durante o surto



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=6806s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=6806s)

Durante a missão, um dos homens de Rais percebe a presença de Crane dentro da escola, soando um alarme, que convida os infectados das redondezas a seguirem diretamente para o lugar onde o *player* se encontra. Crane deve desligar o alarme o quanto antes. O

caminho até o alarme é repleto de soldados de Rais, armados de uma vastidão de armas brancas que significam grande risco a Crane.

Os soldados de Rais, ao contrário dos infectados, tem a habilidade de bloquear ataques das armas brancas do *player*, assim como se esquivam com agilidade e reúnem-se em grupos para cercá-lo, seja pelos flancos, seja por trás. Para o jogador, enfrentar os soldados de Rais se mostra uma experiência diferente do que enfrentar os infectados. A ampliação dessa dificuldade representa, contudo, uma quebra no bilateralidade bem/mal, herói/malfeitor. A peste tornou o mundo algo sob uma nova complexidade, de inimigos diversificados por tensões oportunas. O leitor passa a (re)ver um mundo hostil e instável, mutável, perigoso em qualquer ponto no pequenos cosmos que se desenha em Harran. Os obstáculos que vão surgindo ao herói são mais do que desafios, correspondem a novas informações que ele deve introduzir ao que Gee (2008) considera “lições aprendidas”. Vencer esses obstáculos, de certa forma, é perder a inocência e simplicidade que energizou os primeiros movimentos da ação no jogo. E isso se demonstra nas pequenas frustrações do *game*: apesar de muito procurarem, os sobreviventes não encontram Antizina. No entanto, se deparam com alguns explosivos, úteis para o plano de Rahim.

Ao retornar, Crane exige cumprir o projeto de Rahim sozinho, sem que o rapaz tome parte na destruição do ninho. Antes de deixá-lo, Crane lhe pergunta sobre o doutor Zere, pois gostaria de lhe falar sobre um tipo de infectado diferente dos demais<sup>47</sup> que ele viu assim que deixou a escola. Ao encontrar o doutor, Zere pede a Crane que lhe traga um pedaço da carne desse infectado. O cientista pretende realizar experimentos relacionados à cura do vírus quando tiver uma amostra do tecido desse novo tipo de infectado.

Depois de conseguir a amostra, Crane retorna ao Laboratório de Zere e é testemunha de que seus experimentos obtiveram êxito. O cientista aplica sobre as amostras de tecidos uma recombinação do Vírus Harran e a reação apresentada pelo experimento é positiva. No entanto, Zere não possui o equipamento adequado para dar conta de uma pesquisa de tamanha magnitude. Crane, então, se disponibiliza a levar o material que se encontra com Zere até onde Camden está.

Contudo, antes que Crane deixe a zona segura que compreende o laboratório de Zere, Rahim entra em contato. Com a voz tensa, anuncia que Omar e ele deixaram a Torre, levando as cargas explosivas consigo, a fim de acabar com o ninho. Rahim se encontra próximo da

---

<sup>47</sup> Crane se refere a um tipo incomum de infectado que, assim como os *Volatiles*, surge apenas durante a noite. Em *Dying Light* esses infectados são chamados de *Bolters*. Eles são facilmente identificados por serem cobertos de caroços esverdeados sobre o dorso, que parecem ser compostos de algum tipo de fluido fosforescente.

ponte que servia de entrada e saída de Harran. O garoto deve se dirigir para o pátio ferroviário de Harran, para que se esconda até a chegada de Crane. Durante a transmissão de rádio supõe-se que Omar acaba de ser atacado.

Na ponte, Crane encontra o cadáver de Omar. Logo encontra Rahim dentro de um vagão, deitado no chão. O garoto explica que, pensando que não sobreviveria ao ataque dos infectados que o perseguiram até ali, armou as bombas destinadas ao ninho de *Volatiles*. Crane agora dispõe de menos de cinco minutos para levá-las até o ninho, antes que elas explodam. O rapaz diz a Crane que se feriu enquanto fugia, sem gravidade, e que Crane deve plantar as bombas no ninho o mais rápido que puder. Em posse dos explosivos, Crane diz a Rahim que não deixe o esconderijo, afirmando que voltará para resgatá-lo o mais breve possível.

O agente segue as instruções que Rahim lhe passa, atingindo o edifício onde os *Volatiles* fizeram seu ninho. O garoto instrui Crane sobre os locais onde os explosivos devem ser plantados. O ninho possui pilhas de corpos em putrefação e é entre nuvens de moscas e imundície, eliminando somente os infectados dos quais não consegue fugir, que Crane planta a última carga na pilastra de suporte mencionada por Rahim. O interior da construção é labiríntico, o que proporciona ao *player* um exemplo único de tensão, onde luta não somente contra os infectados, mas contra o próprio cenário e contra o tempo. De fora do prédio, Crane contempla os clarões das explosões e a subsequente queda da construção inteira, enquanto felicita Rahim por seu plano, que acaba de dar certo. Porém, Rahim não responde de volta.

Crane volta até Rahim, encontrando-o transformado em um *Viral* que imediatamente o ataca. Em meio ao violento ataque de Rahim, Crane tenta, em vão, fazer com que o rapaz o reconheça. O vírus já tomou por completo as funções de seu sistema nervoso e Crane se vê obrigado a quebrar o pescoço do rapaz para se salvar do ataque. Deixa o corpo de Rahim para trás e clama por Deus. A segunda palavra que pronuncia é o nome de Jade. O *player* tem mais em mãos do que um títere, um boneco que reage a comandos. Crane tem interioridade, sentimento. Seu olhar, assim, não corresponde apenas a uma ficalização em primeira pessoa, cuja perspectiva gráfica é renderizada se dá somente a partir do ponto de vista do avatar. Há um ponto de vista novo aí, o do leitor que joga e começa a sofrer o mundo de Crane.

Brecken entra em contato no instante seguinte, querendo saber o que se passa. Crane confessa que Rahim está morto e o líder da Torre lhe diz que não fale nada para Jade, pelo menos por enquanto. Na Torre, os dois se encontram e Crane confessa que teve de matar o garoto. Se desculpa, jurando que não lhe foi dada alternativa, pois já era tarde e ele havia se tornado um *Viral*.

Crane continua com suas justificativas e, então, ambos se voltam, vendo Jade na entrada da pequena sala. A expressão de seu rosto é de mágoa e a garota sai em disparada pelo corredor. E então uma forte explosão do lado de fora da Torre é detonada. O laboratório do doutor Zere está sendo atacado. Crane salta pela janela com a vidraça quebrada e se dirige para o acampamento do cientista.

Lá descobre que Zere foi sequestrado por Rais. Então se dirige à fortaleza de seu inimigo. Ele espera que a pesquisa de Zere não tenha sido roubada. Dentro do prédio, entra em contato com a *GRE* e pede suporte da agência, devido ao perigo implícito em sua tentativa de resgatar Zere. Mas quem o responde pelo rádio, desta vez, não é seu usual contato, e sim um indivíduo que diz representar o Ministério da Defesa e que afirma não poder dar ajuda alguma. O emissário do Ministério anuncia que a posição da *GRE*, em Harran, foi reduzida. Agora o Ministério está no comando e considera Harran uma Zona de Alvo Código Um<sup>48</sup>. Crane, perplexo, diz que o Ministério não pode tomar a decisão de bombardear a cidade, pois Harran deve ter, ainda, centenas, se não milhares de sobreviventes.

Para o Ministério, isso é irrelevante e a cidade será, sim, bombardeada - para salvar bilhões de pessoas. Crane explica sobre a pesquisa da cura, e que se, a cidade for destruída, nada restará. Seu discurso é interrompido pela voz do emissário, que afirma que as chances de um único cientista, em uma cidade arruinada, conseguir um resultado favorável para a cura do vírus são, no mínimo, insignificantes, mas, que Crane possui 48 horas para buscar a cura.

Figura 32 - Crane dispara uma pistola contra um soldado de Rais



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=10488s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=10488s)

Crane finalmente encontra Zere, o qual afirma que sua pesquisa está com Jade e ela a levará até a Cidade Antiga<sup>49</sup> para ser entregue ao doutor Camden.

<sup>48</sup> Em Língua Inglesa, *Code One Target Zone*. Isso significa que Harran será bombardeada, possivelmente, com munição atômica, em ordem de impedir que qualquer outra localidade do globo seja infectada pelo Vírus Harran.

<sup>49</sup> Setor de Harran que, antes do surto, era o mais próspero e rico da cidade, comprovado por sua magistral arquitetura. O bairro possui a universidade de Harran, assim como catedrais, amplo comércio e o museu. A

Em meio a fuga, Crane se vê cercado por soldados de Rais. Tahir tem Zere rendido, o cano de uma pistola semiautomática contra seu crânio. Rais empunha uma faca e ordena que os soldados se ponham a caçar o Escorpião.

Zere então, desafiando a brutalidade de Rais, acaba por tomar uma facada em uma das coxas. Crane ameaça atacar o inimigo, mas é impedido: “Deem os primeiros socorros ao Doutor. E levem Crane ao Fosso”, é a resposta de Rais. Crane recebe uma coronhada na frente e tudo ao seu redor escurece.

Quando recobra a consciência, está no fosso e Rais e seus homens o cercam. Eles o colocam de pé e ele vê, no alto, a vários metros do chão sobre uma plataforma de metal, Zere com um fuzil apontado para a cabeça por um dos soldados. O senhor da guerra, então, se aproxima de Crane e profere “Você vem até nós como uma cobra na grama. Aqui, na cidade das mentiras, você é o maior mentiroso de todos<sup>50</sup>” (tradução nossa).

Em seguida começa a batalha de Crane contra a horda de infectados que invade o Fosso. A luta é difícil, pois o *player* não possui item algum em seu inventário, uma vez que seu equipamento foi confiscado assim que Zere e ele foram capturados. Assim, ele precisa lutar pela vida com os recursos que encontra pelo chão do fosso. Os próprios infectados levam alguns itens consigo e uma vez mortos, depois de revistados, podem fornecer a Crane, inclusive, itens de cura.

A batalha se estende por vários minutos, até que, Rais anuncia: “Palavras de seus feitos aqui serão espalhadas. Uma vergonha você ser um cadáver até lá. Seria essa a sua primeira e débil tentativa de controlar seu próprio destino Crane? Tão pequeno, tão atrasado, eu temo” (tradução nossa). Crane olha para cima. Os arredores do foço são, pela primeira vez, mostrados ao *player*.

Ao que parece, o Fosso existe em uma zona em construção que teve seu andamento interrompido a partir do surto do vírus. Acima repousa, suspenso por um guindaste, um contêiner. Rais atira ao chão, na frente de Crane, um facão, comprido, de folha larga e destituído de uma ponta aguda. Crane apanha a lâmina e uma das gruas acima de sua cabeça, que suporta o contêiner, se move para um dos lados.

---

Cidade Antiga foi onde o surto do Vírus Harran teve início e entre outros motivos. Apesar de tudo, a Cidade Antiga conserva um estado menos degradado do que favelas.

<sup>50</sup> *You come to us like a snake in the grass. Here, in a city of lies, you are the biggest liar of all.* – Esta é, provavelmente, a frase que demonstra de forma mais adequada o profundo antagonismo entre Rais e Crane e representa, para o senhor da guerra de Harran, a natureza dos eventos que se desenrolam na cidade, assim como o papel que cada um nela representa.

Em seguida, um *Demolisher*<sup>51</sup> sai de dentro do contêiner, em plena carga, não atingindo Crane por pouco. No fim da luta, quando o *Demolisher* desaba, um grupo de *Virals* ainda é enviado contra Crane, que, assim que os elimina, passa por mais um grande mal-estar causado pelo vírus em seu sangue.

Em meio ao mal-estar, a voz de Rais é ouvida mais uma vez, lhe dizendo que ele forneceu entretenimento de qualidade para seus homens e lamenta que aquele tipo de desempenho que ele acaba de realizar só se faz uma vez na vida. Crane volta a si, aproximando-se do camarote de Rais, que lhe joga um kit de primeiros socorros, declarando que as habilidades de Crane já não são surpreendentes, uma vez que a *GRE* seleciona bem seus operadores. Sua cobertura já não existe mais, ao menos para o inimigo.

“Largue a arma”, (tradução nossa) ordena Rais. O metal do machete estala contra o solo. “Caos, Crane. Caos é a única verdadeira ordem das coisas. Fingir o contrário é pura tolice. Permita-me demonstrar” (tradução nossa). Rais possui um rádio na mão, com ele se comunica com um subordinado, ordenando que o documento da *GRE* seja publicado. Crane amaldiçoa Rais, dizendo que ele acaba de condenar milhares de pessoas inocentes.

Rais então expõe o que Crane ainda não havia notado: “Você não sabe o que está nesse documento, sabe, Crane? [...] A *GRE* planeja transformar o vírus em uma arma, não em encontrar uma cura para ele. Eles estão interessados somente no lucro. Não em salvar vidas [...]” (tradução nossa). Antes de dar às costas a Crane, Rais ordena que os guardas o executem.

Antes que os subordinados de Rais tenham qualquer reação, o agente elimina os soldados. Agora Rais a sua frente. De repente, a mão de Rais, que lhe aponta uma arma, cai no chão. Os homens feridos gritam e Crane recupera a pistola de Rais, disparando uma saraivada de balas contra o terceiro soldado, próximo a Zere.

No instante seguinte, Crane está ao lado do doutor. Zere já se encontra com uma faca cravada até o cabo no meio do peito. Então Crane empreende a fuga do lugar que quase lhe serviu de túmulo. Fugir é quase mais difícil do que aquilo enfrentado no fundo do Fosso. Mas, por fim, Crane escapa.

---

<sup>51</sup> *The Demolisher* é um tipo incomum de infectado, além de ser o maior inimigo encontrado por Crane durante a diegese em tela, medindo mais de dois metros e meio de altura e tendo a capacidade de avançar em investidas rápidas contra o *player*, podendo matá-lo imediatamente caso ele não consiga evitar o ataque a tempo. *Demolishers* também conseguem arrancar grandes blocos de asfalto ou concreto do chão e atirá-los através de distâncias consideráveis. *Demolishers* são o resultado de um desenvolvimento falho em uma mutação do Vírus Harran e, de forma curiosa, são compostos somente por oficiais da lei infectados durante o início do surto, especificamente policiais de alguma tropa de choque. A constatação é possível devido o equipamento antimotim que cobre seus corpos. Eles vestem coletes balísticos, capacetes com visores acrílicos e proteções nas coxas e pernas. Em ordem de liquidar um Demolidor, primeiro é necessário que se destrua a armadura que o protege.

Fora da fortaleza de Rais, Crane, a caminho de Torre, desmaia devido aos sintomas do vírus. Quando retoma a consciência, Brecken está com ele e lhe explica que não pôde deixá-lo na Torre, pois o exército de Rais o procura pela favela inteira.

O agente, então, fica sabendo que os homens de Rais, no rastro de Jade, descobriram onde fica o laboratório de Camden. A única saída foi que o cientista inundasse seu laboratório de infectados, erguendo barricadas a seu redor e, como consequência, ficando preso em meio a tudo isso. A comunicação entre a Torre e Camden, a partir disso, se torna instável.

Então decide ir ao encontro da garota. Para tanto, deve chegar até a Cidade Antiga. Ele procura ajuda com um outro grupo de sobreviventes, Os Salvadores, que clandestinamente conseguem atravessar pessoas de um setor da cidade a outro. No segundo andar de uma das muitas casas da favela, Crane encontra Cenk, membro dos Salvadores. Ele explica até onde o agente deve ir para ser atravessado ao outro setor da cidade.

A passagem para o setor 0 é através do sistema de esgoto de Harran e o caminho de Crane está repleto de infectados, além de ser um desafio conseguir descobrir por onde seguir nas labirínticas galerias do esgoto. Por fim, durante a descida por um largo tubo de drenagem, seu guia assume por rádio que foi forçado por Rais a traí-lo. O agente então é emboscado, sendo obrigado a nadar submerso, buscando cobertura dentro de escombros de dutos de concreto. A salvo da emboscada, quando alcança uma vasta área subterrânea, misto de sala de controle e depósito, encontra mais soldados inimigos a sua espera.

Figura 33 - Crane executa um subordinado de Rais



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=15560s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=15560s)

Enfim, consegue sair dos esgotos e contata Brecken para o informar que todos devem se manter afastados dos Salvadores, pois eles fizeram um acordo com Rais. Brecken o lembra de contatar Troy, pois ela será o único rosto amigo que ele encontrará onde agora está.

Crane se encontra na Cidade Antiga. Do alto de um terraço tenta contatar Jade, mas não recebe resposta alguma. Então contata Troy, que o responde prontamente. Crane lhe informa que acaba de chegar ao setor 0 e que gostaria de encontrá-la. Surpresa, lhe indica o caminho de sua localização. Ele se põe a caminho e contata Doutor Camden. Crane lhe anuncia que está no setor 0 e lhe pergunta se Jade se encontra em sua companhia. Camden lhe diz que não.

No caminho até a base de Troy, Crane vê um caça cruzar velozmente os céus de Harran. Isso o lembra sobre a ameaça do Ministério da Defesa, sobre o prazo dado a ele antes que a cidade seja destruída. Troy o aguarda dentro do que eles chamam de *loft*<sup>52</sup>. Ao abrir a porta do local, Crane é entusiasticamente recebido por um rapaz chamado Savvy, que informa ser o técnico dos *Embers*, que apresenta Crane a Troy.

Crane estende a mão na direção de uma mulher jovem, magra, com um boné sobre a cabeça raspada. O agente questiona se Troy tem alguma pista do paradeiro de Jade. A jovem toma um rádio em mãos e contata a outra garota, que a responde no mesmo instante. Crane, sem conter a ansiedade, toma o aparelho da mão de Troy. Relata a Jade sobre o perigo que ela corre, ao tentar encontrar Camden. Crane, assumindo a posição de confessor, conta a todos a sua verdade.

Além disso, revela a intenção do Ministério de bombardear a cidade e de sua pretensão em salvar Harran, fazendo com que o bombardeio fosse, pelo menos, adiado. Segundo ele, todos precisam pensar em uma maneira de fazer com que o Ministério fique sabendo que eles estão em posse da pesquisa de Zere e Camden sobre a cura do Vírus Harran. Troy então lhe diz que a última vez em que ambas fizeram contato, Jade estava na Universidade de Harran. Crane deixa o *loft* dos *Embers* em direção à universidade.

No caminho, Troy faz contato. Ela conta sobre um projeto de Savvy que trabalha com a quebra da interferência nas comunicações, o que impede Harran de entrar em contato com o restante do mundo. Savvy desenvolverá o plano enquanto ele procura por Jade. Subitamente, Crane escuta o som de turbinas e vê no céu, agora, não somente um caça, mas uma esquadrilha de cinco aviões de guerra, formando um V sobre a cidade. A ameaça do bombardeio está cada vez mais próxima.

Dentro do universidade existem várias pessoas, mas Jade não está entre elas, então Crane se dirige a um homem chamado Fidan. Ele lhe diz que Jade estava ali até pouco tempo

---

<sup>52</sup> Troy, ao se referir ao local onde irão aguardá-lo, no alto de uma torre, o chama de *loft*. Em Língua Inglesa, o termo se refere a um sótão ou andar superior, porém, também é conhecido como uma moradia, em um edifício de apartamentos, sem nenhuma divisória.

e que Crane não a encontrara por pouco. O homem nega saber para onde a jovem se dirige, mas, sabendo de antemão quem Crane é, lhe entrega uma foto de Amir. Crane demonstra não entender o motivo de Jade ter lhe deixado aquela foto. O homem, também sem entender, limita-se a dar o recado que Jade lhe transmitira: “De novo, não”. O agente deixa a universidade, tentando contatar Jade mais uma vez, sem sucesso. Então contata Troy, que anuncia que Savvy acaba de conseguir atravessar a barreira de interferência e que Crane deve ir até a base dos *Embers* o quanto antes. No caminho de volta à base, as esquadrilhas continuam sobrevoando Harran.

Dentro do *loft*, Crane encontra Troy de pé, atrás de Savvy, que manipula o *notebook*. Crane volta sua atenção à tela do computador e vê o vídeo. Uma repórter apresentando um telejornal, a manchete que se lê diz “EPIDEMIA SOB CONTROLE”. A apresentadora anuncia que um documento da *GRE* que veio à tona, se verificado, implicará que a agência está envolvida em uma conspiração criminosa. Na sequência, a jornalista fala que, segundo o documento, a intenção é transformar o vírus em uma arma, a fim de vendê-lo pelo maior preço. Então, na tela do *notebook*, surgem dois homens: um repórter e um senhor usando uma máscara nasobucal, dizendo ser o último sobrevivente que restou da quarentena em Harran (Figura 33).

Figura 34 - Suposto último sobrevivente do desastre em Harran



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=15560s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=15560s)

Confortado por uma mão amiga, o último sobrevivente sai do enquadramento da câmera e o repórter aproxima-se dela, dizendo que todos pranteiam por aqueles que não sobreviveram mas, como o próprio presidente disse horas antes, a vida é para aqueles que ainda vivem. Segundo o repórter, tropas militares buscaram por toda a zona em quarentena e não encontraram nenhum outro sobrevivente e, assim que o processo de descontaminação for terminado, a infecção do Vírus Harran será totalmente obliterada.

Savvy interrompe o vídeo e Crane volta o olhar na direção de Troy, que lhe ouve dizer que o Ministério da Defesa foi o responsável pela encenação apresentada no telejornal. Porém, ela e Savvy já pensaram em como mandar uma mensagem para fora da cidade, provando a existência de sobreviventes em Harran. O plano consiste em plantar explosivos em um edifício para iniciar incêndios que formarão, segundo o plano de Troy e Savvy, um padrão que um zumbi jamais conseguiria criar. Algo como um sinal de SOS desenhado na areia de uma praia, grande o suficiente para que o tripulante de um avião que a sobrevoa, possa avistar.

Crane parte em direção ao edifício. A única entrada disponível é através de uma passagem subterrânea, que leva Crane ao subsolo. Atravessando-o, passa por mais um momento de mal-estar. Há muito tempo ele não recebe uma dose de Antizina e os sintomas da infecção causada pelo vírus vão se tornando cada vez mais evidentes. O agente deve pegar os explosivos, abrir as bocas de gás dos fogões e plantar as cargas em apartamentos específicos.

Por um buraco no teto de um apartamento, chega ao décimo andar e, pelo rádio, recebe instruções para encontrar os apartamentos de número 105, 106, 134 e 137. No corredor que leva ao último apartamento a ser alcançado, o som de uma criança chorando se espalha pela atmosfera. Em frente à porta do apartamento 134 ele para, percebendo que o choro vem de dentro. Adentrando poucos passos no apartamento, uma criança deformada pela infecção<sup>53</sup> do Vírus Harran surge em frente a Crane e interrompe seu choro com um grito monstruoso, obrigando-o a recuar devido a desorientação que se segue após o som emitido pelo pequeno infectado. Seguindo o grito terrível, um grande grupo de infectados surge pelos corredores, arrombando portas trancadas de outros apartamentos e atacando Crane.

Eliminado o grupo inimigo, Crane retorna ao apartamento onde o *Screamer* está. Neste momento é recomendado ao *player* que elimine a ameaça à distância, sem produzir sons altos, caso contrário, o *Screamer* irá atrair novo grupo de infectados. É sugerido ao *player* não usar armas de fogo contra *Screamers*. Uma alternativa eficaz é usar um arco e flechas ou um coquetel Molotov. Eliminado o *Screamer*, Crane libera o gás do último fogão e instala a última carga explosiva.

---

<sup>53</sup> *Screamers* são identificados pelo *player*, antes mesmo de serem vistos, por chorarem constantemente e, assim que encontram Crane, adicionam a seu choro constante um grito pavoroso e alto o suficiente para desorientá-lo, turvando sua visão e impedindo-o de lutar por alguns instantes. Além disso, seu grito atrai a atenção de muitos infectados que se deslocam até a posição em que se encontra, obrigando o jogador a fugir ou lutar contra os inimigos que surgirem. Caso o *Screamer* não seja eliminado rapidamente, Crane sofrerá, a cada vez que ele gritar, pouca, porém gradual perda de energia. Eles não demonstram qualquer comportamento agressivo com relação a Crane, ao invés disso, aparentam se encontrar em eterno estado de medo. Especula-se que todas as crianças infectadas pelo vírus, através de uma de suas diversas mutações, tornam-se *Screamers*.

O elevador que levará Crane aos andares inferiores acaba por se desprender de seus cabos de aço e despenca. Quando abre a porta, nota que se encontra no subsolo cercado de infectados. Passando por todos, encontra um sinalizador acionado. Ao lado de sua forte chama vermelha, encontra o detonador. Distante do edifício aciona o detonador e vê o resultado da missão (Figura 34).

Figura 35 - O padrão esperado pelo incêndio.



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=17497s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=17497s)

Ao encontrar Troy, o som de um caça cruza o céu de Harran e Crane vê o avião disparar dois mísseis em direção ao prédio em chamas. O padrão é destruído. Os mísseis deixam apenas uma enorme cratera em chamas no centro do edifício. Os sobreviventes dizem, então, que ele deve contatar a *GRE*, para que a agência impeça o Ministério de bombardear Harran. Crane afirma ter perdido a única forma de manter contato com a agência.

Troy lembra-lhes que Savvy descobriu como passar pelo bloqueio de transmissão imposto sobre Harran. O rapaz apenas precisa de ajuda para finalizar seu plano. Jade diz a Crane que a encontre no edifício vermelho no Canal Esmeralda. De lá eles irão adiante com a estratégia de Savvy para alertar o mundo sobre a situação de Harran. Assim que Crane chega ao local de encontro, ao invés de encontrar Jade, se depara com uma inscrição em uma parede, escrita em sangue. A mensagem diz: “O que acontece a um escorpião quando você corta seu ferrão? Venha ao museu para descobrir” (tradução nossa).

Crane contata Troy, fala sobre o sequestro de Jade e sobre o museu. Troy afirma que o museu foi construído originalmente para ser uma fortaleza e ir até lá é o mesmo que caminhar para dentro de uma armadilha. Crane pergunta se não existe alguma forma de entrar no museu despercebido. Troy fala sobre o curador do museu, Tariq, que deve saber de alguma forma de

se infiltrar no museu através das masmorras escondidas debaixo da fortaleza. Troy lhe dá as coordenadas de onde encontrá-lo.

Crane encontra Tariq e menciona o que Troy havia lhe dito. O curador revela que existe uma entrada submersa no Lago Esmeralda, mas que exige um longo mergulho até alcançá-la. Durante a tentativa, Crane provavelmente se afogaria. Mas, por fim, suas habilidades lhe permitem acessar o interior do museu através de sua antiga entrada inundada.

Assim que deixa para trás as masmorras inundadas do museu, ele contata Troy, avisando-a de que conseguiu se infiltrar. Quando atinge uma área retangular, contendo diversas esculturas, Crane escuta a voz de Rais, à direita de sua posição, dizendo que da última vez em que se encontraram, Crane tomou alguma coisa que era sua, mas que agora ele tem algo que pertence a Crane.

Em uma armação metálica acima, próximo à passarela suspensa que Rais ocupa, um largo monitor de vídeo exhibe o rosto de Jade. Na imagem ela parece desacordada. Crane explode. “Eu não negocio com imbecis, Rais. Saio daqui com Jade ou arranco sua outra mão. Você escolhe!” (tradução nossa). “Você não pode simplesmente demandar tê-la de volta, Crane. Você deve demonstrar algum esforço antes”, é a resposta de Rais à afronta de Crane. Então, Crane é emboscado pelos soldados que estavam cobertos pelas esculturas. Ele elimina a primeira leva de inimigos e desafia Rais mais uma vez. O ataque prossegue, agora com os inimigos se posicionando nas plataformas acima, tendo a altitude como vantagem. De algum alto falante, a voz de Rais diz que a pobre Jade deve estar se sentindo muito só sem a companhia de Crane e acrescenta: “Venha pegá-la...” (tradução nossa).

Acessando as plataformas superiores do local da emboscada, Crane elimina as forças restantes de Rais. Segue por uma passarela superior com a visão turva, o fuzil em riste, a voz de Rais, incorpórea, dizendo-lhe que Jade não irá esperá-lo para sempre. Encontra uma área aberta com mais soldados e infectados. Após uma última horda, Crane abre uma pesada porta de metal. Jade está despertando. Levantando-se, ela diz a Crane estar bem e explica que Tahir a nocauteou antes de deixá-la ali, naquele salão ornamentado.

Já de pé, em frente a Crane, é possível notar a palidez em seu rosto. Jade apresenta a expressão de alguém que não passa bem. Eles então ouvem a voz de Rais próxima. Crane se volta em sua direção e vê o inimigo. Rais explica que conseguiu interceptar e ouvir todas as conversas tidas entre Crane e os demais, devido aos consertos feitos às antenas nas favelas. “Como você supõe que eu a encontrei, senhorita Aldemir? Ou o bom Doutor Camden? Como vocês pensam que eu quebrei a conexão entre ambos os setores da cidade? Eu sou o diretor deste filme. E agora que tenho a pesquisa de Zere... a *GRE* fará o que eu comandar que ela

faça. O que torna vocês dois inúteis. Tahir!” (tradução nossa), um homem de Rais aciona o controle que abre portas laterais no salão abaixo. Tanto Jade quanto Crane sabem o que vem a seguir. “Você é forte o suficiente para ter se unido a mim. Mas lhe falta o adequado... caráter. Considere isto um fortalecimento de caráter” (tradução nossa), escarnece Rais. Lutando ao lado de Jade, ambos exterminam os infectados que entraram pelas portas e se põem em fuga do museu.

Assim que se postam em frente a uma das portas que dá acesso ao exterior do salão onde estão, Jade cai de joelhos ao lado de Crane, que de imediato lhe pergunta se ela está infectada. Visivelmente abatida, Jade pede um minuto. Rais surge novamente, dizendo a Crane que a jovem foi mordida e infectada horas atrás. O inimigo diz a Crane que ele se encontra diante de uma escolha mais uma vez e atira para Crane um aplicador de vacinas com uma dose de Antizina. Rais diz “Seu precioso Escorpião está prestes a se tornar um monstro... mas você também. Quem receberá a Antizina? De quem é a esperança de sobreviver a este encontro? Agora depende de você” (tradução nossa). Crane tenta fazer Jade tomar a dose, mas ela se recusa. Ele lhe diz que ela precisa do supressor mais do que ele. Jade somente pede que ele lhe prometa uma coisa: “Quando chegar a hora será você quem irá me matar” (tradução nossa). E, então, Crane entra em uma alucinação, um dos últimos sintomas antes que alguém infectado deixe de ser humano.

Alucinando, Crane vê Jade sair correndo e desaparecer em uma porta lateral do saguão. Crane pergunta onde ela está, ao atravessar a porta por onde a viu desaparecer. Segue pelo museu e entra em um corredor, com a voz de Jade dizendo que ela precisa que ele a ouça. Então, ao abrir uma última porta de metal, se depara com um cenário inconcebível: a gravidade do lugar onde está não corresponde à realidade da física. Cenários vistos na Cidade Antiga se fundem aos vistos nas Favelas, blocos de pedra, rochas imensas gravitam ao redor de Jade, que diz saber que ele tentou salvá-la, pois nem todos teriam oferecido aquela dose de Antizina como ele fez, sem pestanejar. Ao se aproximar, Crane vê a garota desaparecer em uma amorfa nuvem escura.

Crane prossegue pelo cenário, onde escombros se mantêm suspensos em uma vastidão azul enquanto Jade lhe diz que já é tarde para ela. Quando Crane se aproxima, a garota evanesce no ar mais uma vez. Ele sobe uma escada feita de classes escolares, as mesmas existentes na escola pública de Harran, tomando o cuidado para não despencar no infinito azul do espaço abaixo. Alcança o que parece ser parte de uma sala de aula. A sua frente um quadro negro com inscrições e a voz de Jade dizendo que ela o culpou pela morte de Amir e quis

matá-lo por esse motivo. O chão se fragmenta em frente a seus pés e Jade, sempre fora de seu alcance, explica que depois ela percebeu que aquela era a hora de Amir partir.

Um corredor escolar. No chão, sacos pretos de plástico envolvendo corpos. “A vida de todos é finita, Crane. Você não pode negar isso. Não faz sentido” (tradução nossa), diz Jade, dissipando-se no ar. Cadáveres esfaumados pelo chão. Infectados sentados nas classes da escola, uma desordem estática e flutuante adiante. “Chegamos aqui, eventualmente morreremos e não há nada que possamos fazer para mudar isso” (tradução nossa), Jade diz, assim que Crane tenta alcançá-la mais uma vez. Um novo corredor, onde um soldado de Rais o ataca e evapora entre cinzas. “A única coisa que podemos fazer no meio tempo entre vida e morte é fazer com que as coisas contem” (tradução nossa), Jade diz, enquanto uma escadaria de pedras desliza lateralmente em frente a Crane. Objetos diversos flutuam e, encostado em um tubo de drenagem, jaz o Doutor Zere, a faca enterrada até o cabo em seu peito, pedindo a Crane que salve aquelas pessoas, pois elas não merecem o sofrimento.

A voz de Jade continua: “A vida de Amir contou e agora ele se foi. A vida de Rahim contou e agora ele se foi” (tradução nossa), enquanto Crane escala fragmentos das antenas que consertou. Jade lhe anuncia que se o próprio sacrifício significa poder salvar todos em Harran, assim ela fará. Rahim transformado em um *Volatile*, avançando contra Crane para, em seguida, desaparecer. “Não tire isso de mim, Crane”, a voz de Jade no espaço, enquanto ele escala um poste plantado no ar. “Nasci prematura. Os médicos acharam que eu não iria sobreviver. Mas eu lutei. Esforcei-me e lutei e trabalhei e trabalhei e trabalhei. E me tornei uma campeã. Eu me tornei O Escorpião. Eu deixei minha marca no mundo” (tradução nossa), Jade diz a Crane, quando ele a encontra próxima à Torre, que flutua, como se tivesse sido vítima de uma explosão, despedaçada e incongruente.

Crane usa uma corda em chamas para alcançar a plataforma suspensa onde há uma casa azul e, em sua frente, Jade. Crane parece cair, enquanto a garota lhe diz que agora é a sua hora que chegou e ele não tem como salvá-la, ele deve permitir que ela agora o salve. Em frente à casa está Amir, impedindo que os infectados arrebentem a porta, antes de tornar-se pó negro. Crane abre a porta vermelha e, no fundo de um corredor escuro, encontra Jade. Em sua alucinação, Crane vê Jade tornando-se um *Viral* que avança contra ele, no intuito de matá-lo. Porém, o que a forma *Viral* de Jade faz é, com o aplicador de vacina, injetar a Antizina no peito de Kyle.

Crane sai de seu estado de alucinação imediatamente e se vê estrangulando Jade. A garota acaba de salvar sua vida, pois ele estava prestes a se tornar um *Viral*. Jade se recupera e diz a Crane que um deles deve viver, e que ele não se esqueça de sua promessa. Rais, que

acompanhou o desenrolar da quase transformação de Crane, diz estar desapontado com a decisão tomada e, se retirando do local, ordena que alguns soldados matem Jade e Crane.

A porta próxima a eles se abre e quatro soldados avançam. Jade, em movimentos precisos, os liquida. Porém, ao terminar de socar o último dos soldados, se detém olhando para seu corpo e se põe a rasgar-lhe a carne do pescoço com os dentes. Agora, não em um sonho e nem em uma alucinação, Jade acaba de se tornar um *Viral*. Crane observa a cena até voltar o rosto na direção de Rais, na plataforma, que lhe explica que aquela é a ordem natural das coisas, matar ou morrer, comer ou ser comido. E então, aquilo que foi Jade volta sua atenção a Crane que, impedindo que ela o ataque a mordidas, se despede. Em seguida quebra seu pescoço. A mata da mesma forma que matou Rahim.

Rais, em fúria, ordena que o próprio Tahir desça e mate Crane, que acaricia o rosto da garota e, por fim, lhe fecha os olhos. Tahir surge no andar inferior e a luta é desonesta. Por fim, Crane se vê com Tahir morrendo a seus pés. Ao lado do homem de Rais, está uma bolsa contendo as amostras de tecido dos infectados do experimento de Zere. Crane também precisa dos dados obtidos pelo cientista morto. Interroga Tahir, que o manda para o inferno. Crane aponta para um profundo ferimento de Tahir e conclui que ele é fatal. Antes de deixar o salão do museu, degola Tahir.

Figura 36 - Tahir prestes a ser degolado por Crane



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4&t=22170s](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4&t=22170s)

Fora do salão, Crane contata Troy, informando-a sobre a morte de Jade. Após lamentar a morte da amiga, Troy lembra Crane que ele ainda deve cancelar os planos do Ministério da Defesa, afinal esse foi o motivo do sacrifício de Jade. Crane, então, pergunta se Savvy descobriu como enviar uma mensagem através da barreira causada pela interferência nas ondas de rádio. Troy lhe responde que sim, mas que, para isso ser feito, ele precisa encontrá-la, pois tem de pegar com ela um amplificador que ajudará a quebrar a barreira. Troy encontrará Crane em uma zona segura, a meio caminho da antena onde deverá instalar o amplificador. Crane deixa o museu disposto a fazer Rais pagar por tê-lo feito matar Jade.

No caminho até a zona segura onde encontrará Troy, mais caças cruzam pelo céu. A vigilância militar sobre a cidade prossegue constante. A iminência da destruição paira a todo o momento.

Encontrando Troy e obtendo o amplificador, Crane pergunta o que deve ser feito. Troy explica que ele deve instalá-lo no lugar mais alto possível. Assim, as chances de conseguir ultrapassar a barreira serão maiores. Crane deduz, então, que ele deverá se dirigir até “aquela torre gigante, nos limites da cidade”, e Troy assente, lhe dizendo que a maneira mais rápida de chegar até lá é através dos esgotos. Crane deve contatar Savvy assim que chegar do outro lado pois, desse ponto em diante, ele irá guiá-lo. Troy complementa dizendo que Crane deve se certificar, assim que posicionar o amplificador, de que a frequência correta seja sintonizada em seu rádio. Assim, o mundo inteiro poderá ouvi-lo.

As vastas galerias e corredores dos esgotos, provavelmente durante o início do surto do vírus, serviram de abrigo para sobreviventes, visto os sinais evidentes de ocupação que Crane encontra no subsolo. Além disso, o local está cheio de infectados. Ultrapassado o lugar, Crane emerge em uma construção subterrânea e se põe a subir até atingir o alto de uma formação rochosa, de onde, à distância, vê a antena. Crane contata Savvy, que lhe instrui a encontrar um cartão magnético, a fim de destrancar o acesso à subestação, na base da antena. Além disso, esse cartão permitirá restaurar a energia da antena. O cartão de acesso deve estar em algum contêiner próximo. Savvy diz que sabe que o objeto se encontra em um dos contêineres, pois o último sujeito que tentou acessar a antena lhes disse onde ele estaria, mas, depois, perderam seu contato.

Dentro do perímetro da antena, após eliminar mais infectados, Crane acessa a subestação. Savvy o instrui a acionar o transformador. Fazendo isso, Crane deve ir até a base da antena e ativar o painel de controle. Em seguida lhe resta subir até o topo da antena e instalar o amplificador. Segundo Savvy, com isso, cada rádio em um raio de cem metros irá se transformar em uma imensa e poderosa caixa de som. Ao acionar o elevador que o levará ao topo da antena, a mais de cem metros de altura, os cabos se partem e o elevador despenca, sendo destruído com o impacto da queda. Crane, então, começa a árdua escalada até o topo da antena.

Alojado o amplificador, Crane diz em seu rádio: “Por favor, me escute! Meu nome é Kyle Crane e eu estou mandando esta mensagem de dentro da quarentena de Harran! Coronel Taner e o Ministério da Defesa mentiram para vocês. Ainda há sobreviventes dentro dos muros! Eles planejam bombardear Harran, mas, se essas bombas caírem, vocês estarão sabendo que Taner e o Ministério são assassinos de sangue frio!” (tradução nossa). Uma voz

soa no rádio de Crane, incrédula, afirmando que ainda existem pessoas vivas na área de quarentena. Outra voz pergunta “Você ouviu? Você ouviu? Eu sabia!” (tradução nossa), e a esquadrilha de caças que surgia no horizonte começa a mudar a direção em que vinham seguindo. Os aviões de guerra se afastam, sobrevoando o mar que se estende adiante.

Novo contato pelo rádio de Crane: a voz é a de seu antigo contato da *GRE*. Crane, nitidamente desprezando aquele contato, pergunta-lhe o que ele quer. “Queremos oferecer a você a chance sair desse lugar horrível” (tradução nossa), é a resposta. Crane zomba da proposta, perguntando por que a agência faria isso por ele e afirmando seu fracasso em encontrar o documento publicado por Rais. “Águas passadas, Kyle! [...] Tudo o que você precisa fazer é trazer a pesquisa do doutor Zere com você e nós mandaremos um belo e seguro helicóptero para extrair você” (tradução nossa), é a resposta do contato da *GRE*. Crane responde que ele sabe o assunto do documento. A voz parece querer censurá-lo e Crane continua, afirmando que eles só querem a pesquisa sobre a cura para salvarem a agência de alguma forma, tentando reverter sua má-fama. O contato diz que Crane está sendo ridículo e ordena que ele apenas lhes entregue a pesquisa. “Você quer a pesquisa? Apenas espere pelo meu maldito sinal” (tradução nossa), encerra Crane. Após contatar Savvy novamente, reiterando que o amplificador está instalado, Crane se dirige para o túnel que o levará para fora daquela zona.

No túnel, precisa encontrar a saída que o levará de volta à Cidade Antiga. Durante o percurso, acaba encontrando uma parte imensa bloqueada por escombros e, atrás de uma porta trancada, um ninho de *Volatiles*. No mesmo instante, vários deles surgem e começam a persegui-lo. Perseguição evadida, Crane, através de mais uma parcela labiríntica dos esgotos, consegue retornar à Cidade Antiga. Na tela de carregamento da área, o *player* fica sabendo que Crane tem outros planos que não incluem entregar a pesquisa para a *GRE*. Sua pretensão é entregar tudo a Camden, para que ele trabalhe no desenvolvimento da cura do vírus.

Fora dos esgotos, Crane contata Camden, dizendo que está a caminho de seu laboratório. No edifício onde o cientista está, o pesquisador retoma o contato e diz vê-lo pelas câmeras de segurança. Camden, então, começa a instruí-lo sobre como chegar até onde está.

Enquanto tenta chegar até Camden, o cientista lhe explica, através do rádio, que quando o surto aconteceu, Zere e ele ficaram na zona de quarentena para trabalhar em uma cura e pergunta a Crane se ele sabe quem era o encarregado de mantê-los seguros. Sem esperar a resposta, Camden declara que o responsável pela segurança dos dois era Kadir Suleiman, Rais.

Crane deve passar pela sala de descontaminação para entrar no laboratório, mas, como o edifício está trabalhando com a força auxiliar, os geradores de energia devem ser reativados para que se tenha acesso à sala. Camden continua guiando Crane dentro do complexo, enquanto conta o que se passou durante os primeiros tempos após o surto do vírus. Logo após a morte do irmão de Rais, tudo foi direto para o inferno. Rais passou de um sujeito com tendências monstruosas para um monstro completo. Zere e Camden foram socorridos e levados à segurança por um operador da *GRE*, um homem muito parecido com Crane, segundo as palavras de Camden. O operador que os salvou seria evacuado junto dos dois cientistas, mas o plano acabou não se realizando. Camden acabou separado de Zere e do operador da *GRE*, refugiando-se no laboratório que está. Zere e o operador acabaram por encontrar Brecken e os demais sobreviventes, o que deveria ter acontecido com Camden, caso ele tivesse conseguido chegar até eles.

Crane atinge a sala de descontaminação e, dentro do laboratório, encontra Camden examinando algumas radiografias. O agente entrega as amostras de tecido e o doutor as coloca dentro de uma peça de maquinário. Camden está entusiasmado com a reação apresentada pelas amostras em seus instrumentos e pergunta sobre o restante do material, os dados da pesquisa desenvolvidos por Zere. Crane diz que irá entregá-los assim que enfrentar alguns idiotas da *GRE*. Camden alerta Crane sobre a agência, dizendo que seus integrantes são cruéis e mentirosos. Crane agradece o conselho, diz que manterá contato e deixa o laboratório e o edifício da clínica.

No alto de uma torre na Cidade Antiga, Crane entra em contato com Troy. Diz a ela que entregou as amostras de tecido para Camden e agora precisa ter uma conversa com a *GRE*. Encerra a transmissão e tenta contato com a agência, porém, quem o responde é Rais. Crane pergunta onde ele está e Rais responde que está exatamente onde deveria. No topo de sua própria torre que está incompleta, mas se mantém de pé, como um monumento ao caos e à entropia. Crane diz que irá matá-lo por tudo o que ele fez e Rais responde que não esperaria outra atitude, afinal de contas, eles estão em guerra. Uma guerra entre filosofias opostas, que mostrará qual a visão de mundo se provará real.

Rais diz para Crane enfrentá-lo, no alto de sua torre. Crane diz ao inimigo que esqueça isso, que não há guerra e o manda para o inferno. Rais responde que ao invés de ir para o inferno, ele deixará Harran. Revela, então, a Crane que fez um acordo com a *GRE* usando do amplificador que o próprio agente instalou. A agência sabe que Rais tem em seu poder a pesquisa de Zere. Em breve, um helicóptero irá evacuá-lo de Harran. Incitando Crane a ir a

seu encontro, Rais diz para terminarem o que começaram. Crane se põe a caminho das Favelas.

Crane entra nos domínios de Rais por uma porta vermelha. Dentro da fortaleza, é acometido por novo mal-estar causado pelo vírus. Abaixo e ao redor de Crane, infectados. Mas os infectados que Crane vê foram os soldados de Rais. Muitos mortos, uns sobre os outros, formando pilhas de cadáveres. Outros se devorando. A voz de Rais, pelo rádio, diz saber que Crane não resistiria em ir enfrentá-lo. Ao gente se põe em movimento entre os infectados e a voz de Rais, amplificada por algum alto falante, se faz presente por toda a atmosfera. Ele ri por um instante e diz a Crane que mais apropriado que ouvi-lo é ouvir uma orquestra tocar enquanto dois reis se golpeiam.

Crane começa a correr dos infectados que vão assomando ao seu redor e Rais os chama de “agentes de sua vontade”. Ele está agora em uma galeria de esgoto abaixo e próxima da torre de Rais. A galeria se estende e um corredor muito longo se desenrola em frente a Crane. Ele é muito extenso e quando Crane chega a seu fim está, novamente, no fosso. Rais o parabeniza pela entrada e diz que talvez ele seja um rei, um rei de lama. Crane está aos pés da torre e Rais lança um foguete explosivo em sua direção, pedindo a Crane que aceite um presente do rei.

Rais, enquanto Crane escala sua torre, lhe diz que ele não pode matá-lo, nem o derrotar, nem mesmo, alcançá-lo. Crane entra em um elevador de obras e começa a subir a lateral da torre. Rais pede a Crane que permita que ele o ofereça alguma companhia. Música começa a ser transmitida dos alto falantes, a qual Rais diz ser o som do sofrimento, tocada por escravos, perfeita para um escravo.

Crane prossegue pelo andar onde o elevador para. O agente sobe alguns poucos andares e encontra Karim ferido. Crane, impaciente, atesta que Karim levou um tiro e lhe pergunta o que está acontecendo. Rais traiu a todos eles, Karim revela. Prestes a morrer, o inimigo diz a Crane que não siga pelo caminho adiante, pois ele está cheio de explosivos. Ele explica, brevemente, o caminho que deve fazer, em ordem de não cair na armadilha, então desfalece, enquanto Crane toma o caminho sugerido por ele.

Quase no alto da torre é então possível ver um foguete sendo lançado em direção à grua que Crane atravessa. Ele destrói o guindaste assim que o homem alcança a segurança da parede externa do edifício, segurando-se em painéis de metal. Crane atinge o topo da torre.

Rais o aguarda. O vilão lhe dirige a palavra, dizendo que, agora que estão cara a cara mais uma vez, ele acha que ele não precisa mais do arquivo contendo a pesquisa. Com o braço estendido para o precipício, ameaçando deixar a valiosa pesquisa de Zere despencar para um

paradeiro incerto, Rais ouve de Crane “Venha agora, Crane. Não finja que você não se importa. Quantas vidas dependem deste disco? Centenas? Milhares? Talvez bilhões” (tradução nossa), diz Rais, e, assim que termina sua frase, atira o invólucro contendo a pesquisa na direção de Crane, que a apanha em pleno ar. Era a distração que Rais buscava.

No instante seguinte há uma lâmina cruzando o ar. O punhal atinge Crane próximo de sua clavícula. Ele tenta ainda recuperar a pesquisa, mas Rais é mais rápido. Com a lâmina de seu machete, impede o próximo movimento de Crane e, com o pé, joga para longe os dados obtidos por Zere. “Você está certo sobre uma coisa, Crane...” (tradução nossa), diz Suleiman com o braço esquerdo em riste, o machete em punho. E, investindo contra Crane, completa: “Suleiman está morto!” (tradução nossa). Crane se esquiva do primeiro golpe. “Ele morreu com seu irmão. Nesta cidade” (tradução nossa), afirma Rais, instantes antes de Crane se esquivar de sua segunda investida. “Você nem pertence a este lugar, Crane. Você não sabe o que é o sofrimento” (tradução nossa), afirma Rais antes de continuar seus ataques, aos quais Crane consegue evitar, até ser atingido por um pontapé no estômago e cair de costas. Imediatamente, Rais tenta afundar seu machete no rosto de Crane, dizendo: “Vou ensiná-lo, Crane... você sofrerá ao meu lado!” (tradução nossa). Crane consegue tomar a lâmina de sua mão e estocá-la no ventre do inimigo. Metade da lâmina é enterrada em Rais, que recua e cai.

Crane se ergue, se aproxima de Rais e retira o machete de seu ventre. Rais lhe diz para ir em frente, ordena a Crane que o mate da mesma forma que matou Tahir. E espera por um golpe que não vem. Crane joga seu facão longe, dizendo, “Dane-se, seu imbecil! Você quer que eu faça minhas próprias regras? Esta é a regra número 1: Você vai passar o resto da sua maldita vida em maldita agonia!” (tradução nossa). Com Rais incrédulo em frente a ele, Crane tenta arrancar o punhal, enterrado firmemente em seu corpo. Não consegue, então começa a se mover em direção ao local onde está a pesquisa de Zere. Rais, em um misto de súplica e ordem diz a Crane que não o deixe ali, da maneira em que se encontra. Crane não lhe dá ouvidos e continua indo apanhar o material de Zere. Rais ordena a Crane que ele prove que é um homem, que tenha a sua vingança. Crane se volta em sua direção e o manda se calar, tomando em mãos a pequena caixa de fibra e metal.

De repente, o som das pás de um helicóptero. Em frente a seus olhos uma aeronave surge. Crane a observa se mover no ar e Rais, gritando seu nome, se lança contra ele. Crane acaba caindo sobre um contêiner, a pesquisa se perdendo no espaço, até que ele consiga agarrá-la no último instante, o que lhe custa ficar precariamente dependurado por apenas uma das mãos, ainda segura ao metal do guindaste que mantém o contêiner suspenso. O helicóptero sobrevoa o alto da torre e Rais, que se aproxima dizendo “Como as mesas

viraram... em um piscar de olhos. Se eu ficasse preso em Harran, esta ferida poderia me matar. Mas agora você balança na borda entre a vida e a morte, enquanto a *GRE* espera para me levar a um hospital. Eu dou a você... a honra... de decidir seu próprio destino... dê-me o disco... então haverá ao menos uma chance de que Harran sobreviva... e eu farei sua morte indolor. Ou resista, e condene a cidade junto com você. Vou contar até cinco” (tradução nossa).

Chegando ao número dois, Crane concorda e coloca a caixa de fibra e metal em cima do contêiner. Em agonia, Rais se aproxima e tenta soltar a aferrada mão de Crane do cabo de metal que o mantém suspenso na lateral do contêiner. Agora, com sua outra mão livre, Crane retira o punhal enterrado na carne próxima de seu ombro e Rais está muito perto. Crane enterra a lâmina de fio duplo na garganta de Rais que despenca de cima do contêiner, enquanto Crane grita para o corpo em queda “O que acha dessa decisão? Imbecil!” (tradução nossa).

Já seguro, com a pesquisa em mãos, Crane observa o helicóptero da *GRE* vindo em sua direção. Salta de cima do contêiner para a estrutura estável da torre de Rais. O agente contata a *GRE* pelo rádio e a conhecida voz feminina responde quando ele pergunta o que eles querem. A voz lhe diz “Rais já nos disse que ele tinha os dados da pesquisa do cientista morto. Tudo em que estamos interessados é a cura. Estamos oferecendo a você uma chance aqui! Pegue o que resta da pesquisa e venha conosco!” (tradução nossa). Crane diz que parem de agir como se ele fosse estúpido. “Você precisa da cura. Ela está aqui, na cidade... em algum lugar. E enquanto estiver aqui, você não vai tentar fazer nenhuma bobagem no estilo do Ministério” (tradução nossa). A voz que fala com Crane, visivelmente irritada, lhe pergunta: “Crane! Porque você se importa com o que acontece a essas pessoas? Você não pertence a este lugar! Isto é apenas um trabalho para você!” (tradução nossa). Crane responde que aquilo não é mais um trabalho e ele avisará quando decidir dar o próximo passo.

O helicóptero se afasta, enquanto Crane o observa. Seu rádio o chama: é Camden. O pesquisador lhe explica que o resultado das análises dos tecidos foi surpreendente e que se ele conseguir ter acesso aos dados obtidos por Zere, a cura para o vírus é praticamente uma certeza. Crane, olhando para a caixa contendo a pesquisa, responde que irão conversar sobre isso, da próxima vez que se encontrarem.

### 3.2 PESTE, TREVAS E TELAS: INTERTEXTOS

*A Peste*, romance publicado no ano de mil novecentos e quarenta e sete por Albert Camus, narra os acontecimentos de uma devastadora praga que assola a cidade Franco-Argelina de Oran. A narrativa se desenrola através da perspectiva em primeira pessoa da personagem Bernard Rieux, que atua como médico na cidade e que tem papel fundamental no combate à epidemia. Rieux não se assume como narrador até o quinto capítulo da obra, sendo uma testemunha ocular que viu e viveu o que se passou na cidade durante o período de peste. Ele narra como se estruturaram as relações entre os cidadãos de Oran no decurso do flagelo, sendo a diegese apresentada através do ponto de vista absurdista de Camus, enfatizando a impotência das personagens no que diz respeito ao controle dos próprios destinos que, de um momento para outro, passam a ser controlados pela peste.

Na primeira parte do romance, na cidade de Oran, em um momento inicial, sem que a população se dê conta do fato, milhares de ratos começam a subir dos esgotos para morrer nas ruas. À medida que o número de roedores mortos aumenta, há certa histeria da parte da população e a prefeitura decide coletar e cremar os cadáveres dos animais, sem se darem conta de que essa coleta é o que permite a epidemia de peste bubônica se alastrar. O doutor Rieux é testemunha da prematura e inesperada morte do porteiro do prédio de apartamentos onde reside. Rieux começa a tratá-lo da febre que o acomete, mas o estado do porteiro piora em pouquíssimo tempo e ele morre. Rieux vai ter com outro médico, seu colega e ambos concluem que o motivo da morte do porteiro foi peste bubônica. Ambos os médicos alertam as autoridades sobre a possibilidade de uma epidemia na cidade, porém, com base em apenas a morte do porteiro, essa possibilidade é descartada. Entretanto, conforme os dias passam, mais casos dessa febre, acompanhado de bulbos dolorosos que chegam a supurar, a possibilidade de uma epidemia começa a surgir entre a população. Nesse meio tempo, a esposa de Rieux deixa a cidade para se tratar de uma doença crônica que não é especificada em momento algum do romance.

As autoridades da cidade são lerdas (e otimistas demais com relação ao que está acontecendo no microverso da narrativa) em tomar medidas sanitárias eficazes para desacelerar ou evitar o rápido contágio entre os residentes de Oran, o que resulta em uma taxa elevada de novas contaminações. Em três dias, oitenta leitos que foram improvisados no hospital para tratar dos pacientes da peste são ocupados. Com as medidas ineficazes e o aumento no caso de mortes diárias, residências começam a entrar em estado de quarentena, os corpos e os enterros começam a ser supervisionados e um estoque de antídoto para a doença chega a Oran, porém, sua quantidade não é suficiente para tratar todos os casos, além do mais,

o país não possui mais unidades da medicação para enviar à cidade. As vítimas em Oran começam a subir cada vez mais e, quando os casos de morte atingem algumas dezenas diárias, a cidade é isolada, sendo proibida a entrada ou saída de qualquer pessoa e o surto de peste bubônica é oficialmente declarado.

Com a cidade fechada, seus portões trancados, qualquer tipo de viagem suspensa, assim como o serviço de correios e as linhas telefônicas, permitindo somente ligações urgentes, os telegramas são a única forma de comunicação entre amigos ou familiares que se encontram fora da cidade. Essa separação forçada, em pouco tempo, começa a afetar a população que, visivelmente, torna-se deprimida. Nesse ínterim, várias personagens passam a ser afetadas pelas consequências do isolamento imposto pela peste. É por volta dessa altura da narrativa que Rambert planeja fugir da cidade e o padre Paneloux, em uma missa, sugere que a praga que assola Oran é um ato divino para castigar os pecadores. É nessa época dos acontecimentos que Cottard, que havia falhado em sua tentativa de suicídio, se torna um abastado contrabandista e Tarrou, Grand e Rieux tratam, de maneira incansável, os enfermos da peste. Em seguida, Rambert, que planejava fugir da cidade para voltar a se reunir com sua amante, descobre que ele não é o único que sofre por estar apartado de quem ama. Quando descobre que Rieux está em semelhante situação, opta por fazer parte das comissões sanitárias que combatem a peste.

Pelo mês de agosto, a situação em Oran se deteriora. Pessoas que tentam fugir da cidade são abatidas a tiros por sentinelas que guardam os muros e os portões da cidade. As autoridades instauram a lei marcial, devido a violência e os saques que começam pela cidade e um toque de recolher passa a obrigar os cidadãos a permanecer dentro de suas casas. Os funerais começam a ser conduzidos sem cerimônia e com a maior pressa possível. Nos dois meses subsequentes, Oran se encontra a mercê da peste e Rieux descobre que o quadro de saúde de sua esposa, fora da cidade, piorou, não obstante, ele segue trabalhando, endurecido pelas severas imposições que a peste traz à cidade. A população sofre com o exílio.

Neste momento da diegese Cottard e Tarrou, assistindo a ópera *Orfeu e Eurídice*, testemunham o ator que interpreta Orfeu desfalecer durante a performance, com todos os sintomas da peste, em cima do palco. No final de outubro, o novo antídoto, criado pelo médico Castel, o amigo de Rieux, é testado pela primeira vez, porém, sem sucesso quando aplicado em uma criança infectada, a qual é assistida em seu leito de morte por um Rieux e um Paneloux chocados com o espetáculo grotesco que a morte pela peste proporciona. Após um segundo sermão, o padre Paneloux morre. Othon, o juiz de instrução de Oran, que acaba de perder o filho que havia sido assistido por Rieux e Paneloux, é visitado por Tarrou e

Rambert nos campos de isolamento, para onde são mandados aqueles que devem ficar isolados dos demais durante certo tempo. Nessa cena, Tarrou e Rambert descobrem que Othon resolve permanecer onde está, nos campos de isolamento, trabalhando, auxiliando os demais, pois, segundo a personagem, isso o faz com que se sinta menos distante do filho que acaba de perder. Após esse acontecimento, Tarrou conta a Rieux a história de sua vida e seus motivos que o levam a lutar contra a peste. Na sequência, Grand se torna infectado, porém, se recupera e os casos de peste começam a decair em Oran. Pelo final de Janeiro, a peste demonstra sinais de que recuou totalmente e as celebrações pela breve reabertura da cidade começam a ser feitas pela população. Nessa época é quando Othon é vítima da peste, assim como Tarrou. É em Fevereiro que Rambert reencontra sua amada e Cottard é preso pela polícia, após disparar de dentro de seu apartamento contra quem passa em frente a ele. Por fim, Rieux se anuncia como o narrador de sua crônica sobre a peste em Oran e reflete sobre tudo o que viveu. Ele declara que o que se aprende em meio às pestes é que há mais coisas para se admirar nos homens do que para se desprezar.

Como exemplo da lógica do absurdo, proposta por Camus e aplicados em *Dying Light*, tomaremos os acontecimentos que antecedem a morte de Jade Aldemir no videogame. No momento em que Kyle Crane a encontra, assim que ela desperta com aspecto doentio, é revelado ao protagonista que Jade se encontra infectada pelo Vírus Harran. Na sequência, o *player* testemunha a alucinação final de um ser humano que, em pouco tempo, irá se tornar um *Viral*. O que merece destaque nesse episódio da diegese não é o absurdo da alucinação pela qual Crane passa, onde a gravidade não obedece às leis da física e à lógica da agressividade da maioria dos infectados não é mais aplicada durante o referido trecho, como, por exemplo, o momento em que o *player* pode ver *Biters* sentados em frente às classes, no que seria um arremedo da escola pública de Harran. O absurdo da alucinação, onde Crane vê os que morreram e os que ainda vivem, em uma sucessão dessincronizada com os acontecimentos da narrativa, por exemplo, não define o absurdo ao qual nos propomos tratar. De acordo com o próprio Camus, o absurdo residente no discurso e nas ações que Jade tem e toma em relação a Crane durante sua alucinação.

Jade inalcançável e todas as personagens se tornando cinzas, nos remetem ao fim da existência de tudo e a impossibilidade de evadir-se desse fim, porém a garota acredita que, naqueles que permanecem vivos, reside a possibilidade de fazer com que a existência valha a pena. E Jade pede a Crane que ele não retire dela o que ela crê ter feito sua vida valer a pena. Em suas palavras, para ela “já é tarde”, apesar do protesto de Crane. Mas a afirmação de Jade sobre o desfecho do próprio destino está de acordo com a lógica que Camus demonstra em

seu ensaio *O Mito de Sísifo*, onde afirma que o homem absurdo “Ciente de que não há causas vitoriosas”, prefere as “causas perdidas”, que “requerem uma alma inteira, igual à sua derrota, como a suas vitórias passageiras.” (CAMUS, 2019, pos. 1059). Não seria equivocados dizer que, no discurso de Jade sobre a própria morte, a paráfrase de Camus sobre Nietzsche cabe em sua aceitação sobre o inevitável. Para Nietzsche, parafraseado por Camus, “O que importa não é a vida eterna, é a eterna vivacidade.” (CAMUS, 2019, pos. 1021). Sendo assim, Jade dialoga com os filósofos ao contar, mesmo que de forma breve, sobre seu nascimento prematuro e sua vivacidade, apesar do diagnóstico negativo dos médicos. De certa forma, o game reverbera literatura e filosofia pela voz de uma personagem que revela algo mais ao avatar e ao leitor.

Como sabemos, Jade Aldemir ascendeu ao título de campeã mundial em alguma categoria de luta esportiva, e, inclusive, tornou-se a única responsável pelo irmão mais novo, Rahim. No mesmo caminho de todos os acontecimentos que basilarão sua vida, Jade Aldemir segue, quando sua existência está a minutos de se encerrar, a lógica do homem absurdo, que afirma que “Ele acharia normal ser castigado. É a regra do jogo. E sua generosidade é exatamente ter aceitado toda a regra do jogo. Mas ele sabe que tem razão e que não pode tratar-se de castigo. Um destino não é uma punição” (CAMUS, 2019, pos. 935). Jade faz mais do que somente aceitar a regra do jogo da vida, ela também faz com que as demais personagens, e mesmo o *player*, acreditem que suas atitudes se dão na esperança de salvar Crane e, assim, permitir que ele salve toda Harran, como foi lhe pedido por Zere. Aliás, o objetivo de Crane, após descobrir a motivação real da agência que o contrata para se infiltrar em Harran, torna-se salvar a cidade e seus sobreviventes.

Contudo, Jade, personagem que personifica o sentido do absurdo do qual nos fala Camus (2019), segue em sua lógica filosófica, pois, ciente de que se encaminha para a contradição final, ou seja, a morte, ainda se agita na esperança de que seu ato gere um bem maior, que para ela, assim que tiver o pescoço quebrado por Crane, já não significará nada, pois não existe experiência alguma na morte:

Tudo o que faz o homem trabalhar e se agitar se utiliza da esperança. O único pensamento que não é mentiroso é, portanto, um pensamento estéril. No mundo absurdo, o valor de uma noção ou de uma vida se mede com a sua infecundidade (CAMUS, 2019, pos. 871).

Ao fim da alucinação de Crane, enquanto estrangula Jade, pois já a vê como um *Viral*, o *player* testemunha, não somente o desdém de Rais, como também o retorno à consciência de

um Crane que se encontrava no final da própria existência, como o ser humano a concebe, e se encaminhava para algo exterior àquilo que entendemos por vida.

Na ficção de *Dying Light* (2015), considerando determinadas classes de infectados como mortos-vivos, através da perspectiva de Crane, o jogador saberá o que é estar um passo depois do que acontece com a morte da consciência, quando sob a ação do Vírus Harran. Contudo, o ato de Jade impede que Crane abandone sua existência consciente até aquele momento. Rais, então, ordena que seus soldados matem Jade e Crane. A garota, assim que liquida os inimigos, já é um *Viral* e Crane, pedindo desculpas a algo que não é mais humano, acaba com sua vida quebrando-lhe o pescoço. Certamente, através de obras difundidas pelo cinema, da própria literatura e de demais videogames, o ato final de Jade, ao negar a injeção de Antizina, matar os agressores enviados por Rais e, em suma, salvar Crane e ser por ele morta quando já não há mais retorno, pode dar a impressão de que ela comete suicídio, porém, a filosofia do absurdo de Camus (2019) prossegue através do arco narrativo da personagem, dizendo:

Assim, eu extraio do absurdo três consequências que são minha revolta, minha liberdade e minha paixão. Apenas com o jogo da consciência transformo em regra de vida o que era convite à morte – e recuso o suicídio. [...] Quando Nietzsche escreve: “Parece claramente que a coisa mais importante no céu e sobre a terra é obedecer por muito tempo e numa mesma direção, com o passar dos dias, surge daí alguma coisa pela qual nos vale a pena viver sobre esta terra como, por exemplo, a virtude, a arte, a música, a dança, a razão, o espírito, alguma coisa que transfigura, alguma coisa de refinado, de louco ou de divino”, ele ilustra uma moral de grande discernimento. Mas também mostra o caminho do absurdo. Obedecer à chama é ao mesmo tempo o que há de mais fácil e de mais difícil (CAMUS, 2019, pos. 823).

A revolta de Jade é contra o próprio destino. Contra Rais, contra a própria morte, e contra o absurdo da existência, porém, ela exerce sua liberdade quando escolhe não a si, mas a Crane, para tomar a dose de Antizina. Sua liberdade se dá na escolha que tem em mãos. E sua paixão reside em sua razão, naquilo que há nela de louco ou divino. Ou de ambos. Jade é a personagem que representa a razão naquele que busca entender a finitude e sua inevitabilidade. Jade representa a compreensão, o entendimento e o discernimento do intelecto usado com eficácia e sabedoria e que, mesmo assim, entende que somente o fim não é uma ilusão. Mais bem colocada que o universo bizarro de *Dying Light*, onde um vírus análogo ao da hidrofobia transforma seres humanos em caçadores de homens em uma cidade murada à semelhança de Oran, que enfrenta a ameaça iminente da aniquilação, acima dos monstros noturnos que morrem se expostos por tempo demasiado à luz ultravioleta, está Jade com seu determinismo absurdo. Nesse contexto, a revolta, a liberdade e a paixão das demais

personagens, incluindo Rais e Brecken, não se equiparam à revolta, a liberdade e a paixão de Jade. A única exceção poderia ser Rahim, que buscava a virtude.

Em *A Peste*, o começo se dá com o narrador dizendo ao leitor que os acontecimentos mencionados na narrativa se passam durante a década de mil novecentos e quarenta, propositalmente não definindo o ano. O narrador introduz ao leitor a cidade de Oran, como colocado na abertura do capítulo. No cenário onde se instala a peste, Oran, é mais do que um espaço passivo. Oran é uma cidade moderna e portuária, assim como a Harran de *Dying Light*. O decurso de trânsitos horizontais, decorrentes do deslocamento dos viajantes, se amplia por novas vias, subterrâneas, onde vivem os hospedeiros da moléstia que, como na Peste Negra, permitirão a entrada da doença, o contágio nos agentes transmissores, os ratos, e seu contato com os humanos. A cidade moderna de Oran, que não pensa, ignora os perigos que vêm do mar e que se robustecem sob os pés dos habitantes.

Oran, situada no norte da África, fazendo divisa com a Tunísia e a Líbia, uma cidade costeira argelina que se manteve sob o jugo da França até o ano de 1962, é a cidade natal do autor de *A Peste*, Albert Camus. Essa é a cidade especular para a Oran ficcional, microcosmo de *A Peste*. A semelhança entre os nomes das cidades, a da narrativa do romance e a do videogame não permanece somente na sonoridade.

Segundo os desenvolvedores de *Dying Light*, Harran é localizada ficticiamente no Oriente Médio, o que faz dela, assim como Oran, uma cidade predominantemente árabe. A cenografia do videogame, assim como determinados elementos gráficos e sonoros, por exemplo, a trilha musical em determinadas etapas do videogame, remetem o *player* à cultura e ao mundo árabe. Outro ponto importante e curioso reside na grafia da palavra *Haram*, em árabe “حرام”, que significa “proibido”, referindo-se àquilo que, para a fé islâmica, é proibido. Sendo a Harran de *Dying Light* uma cidade infestada por uma peste que não somente mata seres humanos, mas os transforma em monstros, além de estar sob severa quarentena, não sendo concebidas nem entradas nem saídas dos muros erguidos a seu redor, fica implícito o significado da palavra árabe. Harran e Oran não são lugares sagrados; ao contrário, são amaldiçoados, devendo ser não somente evitados, mas proibidos à humanidade, exceto àquela que não pereceu ou que sobreviveu às suas pestes. Se, para o *player*, Harran é apresentada graficamente através da tela, a Oran de Camus, segundo Bernard Rieux, em resumo é:

[...] um lugar neutro. Apenas no céu se lê a mudança das estações. A primavera só se anuncia pela qualidade do ar ou pelas cestas de flores que os pequenos vendedores trazem dos subúrbios: é uma primavera que se vende nos mercados. Durante o verão, o sol incendeia as casas muito secas e cobre as paredes de uma poeira cinzenta; então, só é possível viver à sombra das persianas fechadas. No outono,

pelo contrário, é um dilúvio de lama. Os dias bonitos só chegam no inverno. (CAMUS, 2008, pos. 25).

O narrador prossegue dando detalhes gerais sobre como a vida na cidade acontecia antes do advento da peste. Ao leitor fica claro que Oran é uma cidade como outra qualquer, onde nada de extraordinário acontecia e onde a população vivia como a de qualquer outro lugar. A vida era trivial e o interesse geral visava o trabalho, o comércio e o lucro, conforme as demandas de qualquer cidade “moderna”. Segundo o narrador, o Doutor Rieux, após trabalhar da manhã à noite, não havia mais nada de natural para os cidadãos de Oran optarem por perder “[...] nas cartas, no café e em tagarelices o tempo que lhes resta para viver” (CAMUS, 2008, pos. 33).

Assim como a vida laboral e social irrefletida, as vidas amorosas, em Oran, se resumiam ao amar sem se saber como, da mesma forma que se uma conformidade de superfície ignorasse o que pode haver nas sobras da vida. Por sua vez, no *gameplay* de *Dying Light*, é possível notar, através do que se passa na tela, que Harran também possuía, como centro urbano, tudo o que se pode esperar de uma cidade relativamente populosa. As pessoas viviam suas vidas na comodidade relativa e na placidez ignorante das massas, que jamais serão preparadas para os grandes flagelos que as espreitam desde que os homens surgiram na Terra.

Narrando *A Peste*, Rieux afirma contar com seu testemunho, em primeiro lugar, e, em seguida, os testemunhos dos outros. O mesmo se aplica a *Dying Light* no aspecto em que a natureza polifônica da narrativa romanesca migra para a perspectiva do personagem “comandado” pelo *player*. Ele, como o leitor, constitui o próprio conhecimento pela voz das demais personagens, de modo que a própria base diegética no game se faz por vezes em diálogo.

A Kyle Crane é reservado seu próprio testemunho, a experiência do próprio jogador ao viver os eventos de *Dying Light* e, ao mesmo tempo, como o leitor de *A Peste*, ele possui os testemunhos de todo o universo virtual que o rodeia. E, assim como Bernard Rieux possui documentação escrita, através de diários e anotações de demais personagens que fazem parte da narrativa, Crane também os possui, pois, em *Dying Light*, assim como em demais jogos de videogame, o *player* tem acesso aos já citados *files*, ou documentos, que complementam a diegese em tela e que esclarecem determinados pontos não explícitos pelos acontecimentos lineares do videogame. O romance de Camus esclarece, já em seu primeiro capítulo, qual é o

vetor da peste que flagela Oran, apesar de, para as personagens do romance, a causa de sua desgraça não ser clara em um primeiro momento:

Na manhã do dia 16 de abril, o Dr. Bernard Rieux saiu do consultório e tropeçou num rato morto, no meio do patamar. No momento, afastou o bicho sem prestar atenção e desceu a escada. Ao chegar à rua, porém, veio-lhe a ideia de que esse rato não estava no lugar devido e voltou para avisar o porteiro. (CAMUS, 2008, pos. 66)

Em *Dying Light*, não fica claro qual é o vetor primordial do vírus. Como visto anteriormente, Zere limita-se a declarar que o vírus Harran é semelhante estruturalmente ao vírus da raiva. Sua origem é somente especulada, porém, o vírus da raiva é privilégio dos mamíferos, portanto, seria aceitável que o Vírus Harran fosse transmitido por tais seres vivos, como as pulgas dos ratos que transmitem à população de Oran a peste. Alguns elementos dialógicos podem ser descobertos em *Dying Light* e corroboram nossa tese de que Harran também sucumbiu à peste devido a roedores infectados. Em *Dying Light* existem 34 notas que podem ser coletadas pelo *player*, no intuito de obter maiores informações sobre os acontecimentos ocorridos na cidade. A nota de número 29 diz:

Para o senhor Samir Yasa  
 Não deveria ser muito pedir ao superintendente do prédio para se livrar de alguns ratos que morreram na parede. Por favor não me diga que você não pode fazer nada a respeito disso. O fedor é putrefato. Como você consegue aguentar?  
 Tenho certeza de que Cemal Sabris do 208 mudou-se por causa disso. Eu não entendo porque ela partiu no meio da noite sem dizer adeus. Mas estou certa de que foi aquele cheiro terrível que fez com que ela empacotasse suas coisas.  
 Posso lhe assegurar, que se você não fizer alguma coisa a respeito, eu serei a próxima a desaparecer.  
 As pessoas não podem viver desse jeito. Eu espero que você faça alguma coisa.  
 Senhorita Arka Sirin (Techland, 2015, tradução nossa).<sup>54</sup>

Em *Dying Light* podem ser encontrados quatro espécies de animais. Pássaros podem ser vistos, geralmente, voando ao longe sobre Harran. Enxames de moscas são vistos sobre cadáveres e infectados com a carne apodrecida. Cadáveres de cães, em lugares específicos e de forma esporádica e os cadáveres de ratos, que podem ser vistos pelo chão de Harran ou em, por exemplo, dutos de ar na Cidade Antiga. Segundo informações *on-line* sobre o videogame,

<sup>54</sup> *To Mr. Samir Yasa*

*It shouldn't be too much to ask the superintendente of the building to get rid of a few dead rats that have died in the wall. Please don't tell me that you can't do anything about it. The stench is putrefying. How can you even stand it?*

*I'm very certain that Cemal Sabris in #208 moved out because of it. I don't understand why she left in the middle of the night without saying Goodbye, but I'm positive it was that terrible smell that sent her packing.*

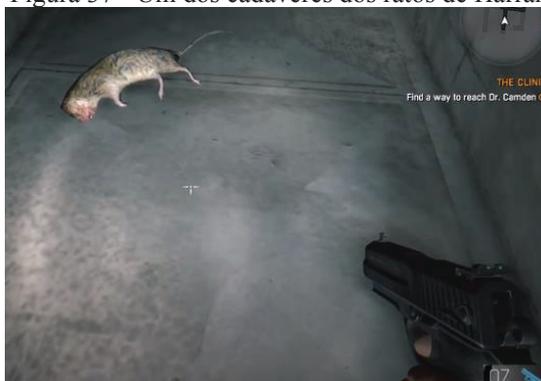
*I can assure you, if you don't do something about it soon, I'll be disappearing next.*

*People can't live this way I hope you'll do something.*

*Miss. Arka Sirin.*

que afirmam que ele foi baseado na *Peste* de Camus (2008), deduzimos que os cadáveres de ratos em *Dying Light*, assim como a nota de número 29, não foram postos na diegese em tela por mero acaso. De qualquer forma, ao contrário do romance de Camus (2008), os cadáveres dos roedores não se encontram em compridas fileiras nas sarjetas ou formam pilhas que são levadas até fornos crematórios. A presença desses cadáveres se mostra mais como uma pista, uma mensagem implícita, assim como o rato morto no meio do patamar encontrado por Rieux. O exercício dialógico e interpretativo se nos mostra como provedor de possibilidades de leitura do videogame.

Figura 37 - Um dos cadáveres dos ratos de Harran



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SNm-geXIB4](https://www.youtube.com/watch?v=_SNm-geXIB4)

Em *A Peste*, é com o surgimento de um único rato morto que os problemas de Oran surgem. Para um jogador atento de *Dying Light*, a epidemia destrutiva pode residir no detalhe gráfico, no cenário de Harran, onde residem os cadáveres dos ratos. Não obstante, em uma missão opcional, que não faz parte da linha principal da narrativa do videogame, a Crane é revelado que o Vírus que assola Harran poderia ter origem extraterrestre, o que soa mais como uma piada ou como uma forma de tentativa de desvio do raciocínio do jogador, perante os acontecimentos que se passam em Harran. De uma forma ou outra, acreditamos que os ratos mortos de Harran tem papel semelhante, no que diz respeito à epidemia, aos ratos mortos de *A Peste* (CAMUS, 2008). O raciocínio dialógico e intertextual nos aponta tal possibilidade, uma vez que Samoyault (2008, p. 31) apresenta intertextualidade como:

Sob sua forma mais explícita e literal, [...] a prática tradicional da citação (com aspas, com ou sem referência precisa); sob uma forma menos explícita e menos canônica, a do plágio [...] que é um empréstimo não declarado, mas ainda literal; sob uma forma ainda menos explícita e menos literal, a da alusão, isto é, de um enunciado, cuja plena inteligência supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro ao qual remete necessariamente uma outra de suas inflexões, que, de outro modo, não seria aceitável.

Após milhares de ratos mortos serem recolhidos e despachados para fornos crematórios, os roedores deixam de aparecer mortos por todos os lados, dando início à infecção dos cidadãos de Oran. A primeira vítima fatal da peste é o porteiro do prédio onde se encontra o consultório do doutor Rieux, o homem a quem o médico anuncia sobre o achado do primeiro rato morto, no meio do patamar:

- Está morto – disse Rieux.

A morte do porteiro, pode-se dizer, marcou o fim desse período, cheio de sinais desconcertantes, e o início de outro, relativamente mais difícil, em que a surpresa dos primeiros tempos se transformou, pouco a pouco, em pânico (CAMUS, 2008, pos. 262).

Assim como no romance, *Dying Light* possui o relato de um primeiro caso, tanto de infecção como de morte de um cidadão de Harran. O relato sobre o candidato a paciente zero da infecção do Vírus Harran se encontra na vigésima oitava nota, que pode ser encontrada no videogame. Baris Buruk tinha 37 anos e trabalhava em uma empresa de relações públicas na Cidade Antiga, que viria a ser conhecida como o setor 0 de Harran. Buruk possuía bom estado de saúde, e seus colegas de trabalho, aqueles que puderam ser entrevistados depois do ataque por ele sofrido, o descreveram como um sujeito inteligente e sereno. As testemunhas disseram que, antes do ataque - que deixou dois mortos e seis feridos - nada de anormal havia ocorrido com Buruk, a não ser sua afirmação sobre não se sentir bem, antes de se recolher a seu escritório.

Aproximadamente 30 minutos depois, atacou uma colega preocupada, que abriu a porta de sua sala, depois de haver ouvido um clamor perturbador vindo de seu interior. Os demais funcionários, com dificuldade, conseguiram subjugar Buruk até a chegada da polícia, porém, os agentes de segurança não conseguiram levá-lo em custódia pacificamente, o que resultou em sua morte, após ser espancado com cassetetes, no intuito de ser controlado. A nota ainda explica que, apesar de Buruk poder ser considerado o paciente zero em Harran; outros cidadãos devem ter sido infectados mais ou menos ao mesmo tempo. Contudo, a nota explica que a transmissão não deveria ser realizada pelo ar ou pela água, devido os baixos números de infectados nos primeiros estágios da epidemia. Em Oran, sabe-se somente através do testemunho de Rieux, que Michel, o porteiro, foi o primeiro sujeito que viu ser morto pela peste e, quando interpela Paneloux, o padre presente na narrativa, sobre o que pode ser a

ligação entre os milhares de ratos mortos e aquela morte em específico, o jesuíta suspeita de que se pode tratar de uma epidemia.

Como já dito, na primeira parte da narrativa de *A Peste* as personagens centrais são apresentadas ao leitor. Além de Paneloux e de Rieux, como narrador, o leitor travará contato com Jean Tarrou. Não se sabe de onde ele veio e qual seria seu propósito em Oran, porém, como o narrador explica, ao seu relato em primeira pessoa é adicionado as impressões que Tarrou mantém escritas em seu diário que alargam o horizonte dos acontecimentos da peste na cidade. Em determinada ocasião, Tarrou conta a Rieux a história de sua vida, revelando a experiência que teve certa vez, ao acompanhar seu pai, um advogado de acusação, durante um julgamento em que a pena de morte foi imposta ao acusado. Desde então, a visão de Tarrou tem sido oposta ao sofrimento e à morte humana, afirmando que, em seu ponto de vista, a pena de morte é assassinato patrocinado pelo estado. Em uma conversa que tem com Rieux, Tarrou questiona:

Nunca viu um homem ser fuzilado? Não, com certeza, isso se faz, em geral, a convite, e o público é escolhido antecipadamente. O resultado é o que o senhor conhece apenas pelas gravuras e pelos livros. Uma venda, um barrote e, longe, alguns soldados. Pois bem, não é nada disso. Sabe que o pelotão se coloca a um metro e meio do condenado? [...] Sabe que, a essa curta distância, os executores concentram todos os tiros na região do coração e que, entre todos, com suas grandes balas, fazem um buraco onde se poderia meter o punho? Não, não sabe, pois são pormenores de que não se fala. O sono dos homens é mais sagrado que a vida dos empestados. Não se deve impedir as pessoas decentes de dormir. [...] Mas eu, por mim, não dormi bem desde aquela época (CAMUS, pos. 2008, 2976).

Não seria um equívoco afirmar que Tarrou é para *A Peste*, o que Brecken é para *Dying Light* – o deuteragonista da narrativa. É Tarrou quem sugere a Rieux a formação de comissões sanitárias para o enfrentamento da peste. Para Tarrou, é melhor que eles iniciem essa espécie de trabalho antes que a administração da cidade comece a recrutar não-voluntários, como presidiários, o plano oficial. É a própria vivência de Tarrou que faz com que ele empreenda, junto de Rieux, a formação e execução do trabalho das comissões sanitárias, pois, como ele deixa claro, é possuidor de um código moral que o impele a lutar pela vida alheia:

É ainda por isso que esta epidemia não me ensina nada, senão que é preciso combatê-la ao seu lado. Sei, de ciência certa (sim, Rieux, sei tudo da vida, como vê), que cada um traz em si a peste, porque ninguém, não, ninguém no mundo está isento dela. Sei ainda que é preciso vigiar-se sem descanso para não ser levado, num minuto de distração, a respirar na cara de outro e transmitir-lhe a infecção. O que é natural é o micróbio. O resto – a saúde, a integridade, a pureza, se quiser – é um efeito da vontade, de uma vontade que não deve jamais se deter (CAMUS, 2008, pos. 3000).

Jean Tarrou pode ser considerado como um dos agentes encarregados de propagar o absurdo em *A Peste*. Segundo suas palavras, a ele interessa saber como alguém pode tornar-se um santo, mesmo não acreditando em Deus, pois o único problema concreto que possui é tornar-se um santo justamente por não acreditar em Deus:

A questão, agora, não é dissertar sobre a moral. Vi pessoas agirem mal com muita moral e todos os dias verifico que a honestidade não precisa de regras. Se existe uma moral que o homem absurdo pode admitir: a que não se separa de Deus e que se dita. Mas ele vive precisamente fora desse Deus. Quanto às outras morais (entendo também o imoralismo), o homem absurdo só vê nelas justificativas e não há nada a justificar. Parto aqui do princípio de sua inocência (CAMUS, 2019, pos. 847),

Além de Tarrou, Rieux narra o que vivencia junto de Raymond Rambert, um repórter que chega a Oran antes do surto da peste. Rambert está a trabalho e, em um primeiro encontro com Rieux, tenta entrevistá-lo sobre as condições sanitárias da comunidade árabe na cidade. Rieux lhe pergunta se ele poderá publicar a matéria dizendo a realidade sobre as condições sanitárias e acaba recusando a dar seu testemunho, uma vez que Rambert lhe confessa que a matéria, certamente, não será publicada na íntegra. Após o surto de peste começar e a cidade entrar em estado de quarentena (assim como Harran), Rambert é impedido de retornar à França, onde deixou sua namorada. A partir de então, todos os seus esforços se voltam para que consiga deixar a cidade, o que, como ele percebe em determinado ponto da narrativa, é impossível. Por fim, após debater sobre a honestidade particular necessária para se combater um mal em comum com Rieux e Tarrou, Rambert se decide por trabalhar nas comissões sanitárias, após saber por Tarrou que Rieux também se encontra apartado da esposa.

Joseph Grand é um empregado administrativo da câmara municipal. Desde antes do início da narrativa já é conhecido de Rieux, por ter sido seu paciente, como dito pelo próprio médico. Grand vive uma vida austera devido a sua pobreza, pois jamais recebeu a promoção que lhe fora prometida quando admitido em seu cargo no município. Foi casado quando muito jovem, mas a pobreza e a sobrecarga no trabalho fizeram com que sua esposa decidisse por deixá-lo, segundo ela, para começar novamente e ser feliz. Grand ainda se culpa e se arrepende por não ter tido como impedi-la de partir. É Grand, também, quem salva da morte Cottard, seu vizinho que tenta cometer suicídio por enforcamento e que é atendido por Rieux a seu pedido.

Cottard possui um passado obscuro, dizendo ser um comerciante-viajante de bebidas alcoólicas. Após a tentativa de suicídio, teme ser entrevistado pela polícia, pois acredita que pode ser preso. Em verdade, no decorrer da narrativa, se fica sabendo que Cottard cometeu

um crime que não se sabe qual foi. O que se sabe é que, durante a peste, Cottard começa a contrabandear cigarros e bebida de baixa qualidade, o que lhe confere uma pequena fortuna, à medida que a situação não melhora na cidade. Cottard é uma personagem que, inegavelmente, vê na peste uma vantagem. Para ele, a vida fora da peste é que parece não ser digna de se viver. Yusuf, em *Dying Light*, é o que de mais intertextual se pode encontrar com relação à obra de Camus. Yusuf é um *Runner* que reside na Torre e possui uma pequena tenda no terraço de um edifício onde se encontram garrafas de bebida à venda. Yusuf tem um aspecto doentio e, assim como Cottard, tira vantagem da miséria que a peste lança sobre Harran. Entre outras coisas comercializadas por Yusuf, existe uma versão falsificada de Antizina que quase causa a morte de outro sobrevivente da Torre. Assim como Cottard, que, ao final da narrativa, acaba sendo preso pela polícia após um esgotamento nervoso, que o faz começar a disparar uma arma de fogo da janela de seu apartamento contra a população que passa pela rua e acaba por matar um cachorro, Yusuf simplesmente desaparece, depois de ser desmascarado por Crane e confessar quem é o seu fornecedor de Antizina falsa. Nesta personagem secundária de *Dying Light* descobrimos mais uma ligação de diálogo entre ambas as obras.

Ainda sobre Cottard, encontramos no ensaio de Camus (2019) o absurdo presente em suas últimas ações na narrativa, quando resolve disparar a esmo. Cottard tem sua existência “normalizada” durante o decurso da peste em Oran, inclusive prospera. Pois é justamente quando a peste se afasta e a situação se encaminha para uma “normalização” que ele sofre seu esgotamento nervoso. Ou, já que em momento algum da obra fica claro, Cottard é simplesmente uma personagem criminosa, o que justificaria seu ato. Uma vez retomada a suposta normalidade, as regras de antes também retornam e, sendo assim, o absurdo em Cottard aparece quando ele comete seu atentado, vitimando, dentre todos os quais endereça seus disparos, somente um cão que não havia sido morto por soldados anteriormente, uma vez que todos os animais que pudessem hospedar pulgas foram exterminados durante a epidemia. Em *O Mito de Sísifo*, vemos Camus afirmar:

“Tudo é permitido”, exclama Ivã Karamázov. Isso também denota seu absurdo. Mas com a condição de não o entender vulgarmente. Não sei se foi bem observado: Não se trata de um grito de libertação ou de alegria, mas de uma verificação amarga. A certeza de um Deus que daria seu sentido à vida ultrapassa de muito, em atrativo, o poder impune de fazer mal. A escolha não seria difícil. Mas não há escolha e então começa a amargura. O absurdo não liberta: liga. Não autoriza todos os atos. Tudo é permitido não significa que nada é proibido. O absurdo apenas devolve às consequências de seus atos a equivalência delas. Ele não recomenda o crime. Seria pueril, mas restitui ao remorso sua inutilidade. Da mesma forma, se todas as experiências são indiferentes, a do dever é tão legítima quanto qualquer outra. Pode-se ser virtuoso por capricho. (CAMUS, 2019, pos. 855)

As comissões sanitárias formadas no romance de Camus (2008) são a imagem e semelhança do que é feito na Torre de *Dying Light*, já que é em cada um desses espaços que as personagens passam a desenvolver seus laços de afeição. Isso se dá a partir do momento em que todos começam a enfrentar a peste juntos, reconhecendo-a como um mal comum. Nas palavras de Rieux:

No entanto, quando se vê a miséria e a dor que ela traz é preciso ser louco, cego ou covarde para se resignar à peste. [...] Paneloux é um estudioso. Não viu a morte o suficiente, e é por isso que fala em nome de uma verdade. Mas o mais modesto padre de aldeia, que cuida de seus paroquianos e que ouviu a respiração de um moribundo, pensa como eu. Ele trataria da miséria antes de querer demonstrar-lhe a excelência (CAMUS, 2008, pos. 1487).

É através da inconformidade com a situação de Oran que é formada por Rieux, Tarrou e Grand a primeira - das muitas que se seguiriam - comissões sanitárias, que teriam como propósito desprender-se das diretrizes governamentais e agir por conta própria, a fim de combater a peste. Assim como em *Dying Light* a salvação deveria vir de dentro de Harran, não de fora. De fora viria somente a tentativa de destruir a cidade. Da mesma forma, de fora vem o sentido do que a peste é realmente na obra de Camus, além do flagelo que abate a cidade. A peste que mata inocentes e não inocentes é a metáfora que a praga de Oran representa. A peste na cidade Argelina simboliza os regimes totalitários, visto que, assim como a peste, regime, independente de qual seja, visa o aniquilamento de algo ou alguém.

Assim como a peste de Oran, que opera na forma de bacilos que residem no limiar entre o que é animado e o que não é, portanto, sendo cegos perante o mal que conduzem, os regimes totalitários, nem tão conscientes, nem tão inconscientes, buscam somente o aniquilamento das demais formas de vida. A metáfora de Camus (2008) no pós guerra, é dirigida ao autoritarismo de futuros regimes, residentes nas entranhas da terra, como os ratos que emergiram dos esgotos de Oran, assim como no sombrio das consciências e que ressurgem em distintos momentos da história. Não é à toa que Bernard Rieux, ao final da narrativa, afirma que a peste não foi vencida, ela somente recuou e que, inevitavelmente, voltará. Assim, Rieux e as demais personagens, membros das comissões sanitárias, representam metaforicamente a resistência à peste que reside no coração dos homens. E como membros de uma resistência, fatalmente haverá aqueles que tombarão para que o pior não triunfe. Assim como Jade Aldemir, Rahim e tantos outros. Neste contexto, onde mais de duas narrativas se cruzam, Rais se apresenta como a personificação da peste, ou do estimado facínora, não somente na literatura, mas na História, designado como o Líder. Já Kyle Crane,

reside entre o narrador testemunha do que se passou em Harran e o agente exterior, representante da força de um mundo que visa somente o lucro através do sofrimento alheio.

Entretanto, da mesma forma que Rambert, uma vez inserido na realidade da peste em Oran, convencido de que não há forma de evadir-se da cidade, se decide por participar das comissões sanitárias na intenção de combater o flagelo, Crane, também opta por deixar a própria missão de lado, passando a ter um novo desejo. Ambos não buscam glória alguma no momento em que decidem permanecer em Harran e Oran. As duas personagens buscam viver o presente temporal onde estão inseridas nas respectivas narrativas as quais pertencem. Nesse presente, que é o momento mais estável que constitui a existência de todo homem, eles resolvem permanecer e nele trabalhar. Partindo desse pressuposto, o absurdo de suas escolhas se desvenda:

[...] todas as glórias são efêmeras [...] Essa ideia sempre tem sido educativa. Bem considerada, ela reduz as nossas agitações à nobreza profunda que se acha na indiferença e principalmente orienta as nossas preocupações para o mais seguro, isto é, para o imediato. De todas as glórias, a menos enganosa é a que se vive (CAMUS, 2019, pos. 973).

Assim como Marlow, o narrador testemunha de *Coração das Trevas*, Crane é enviado à cidade de Harran com a missão de obter lucro para a agência que o contratou, no caso, o documento que continha informações de como tornar o Vírus Harran uma arma a ser vendida pela maior oferta. Assim como Marlow, que foi enviado ao coração do continente africano, um lugar, segundo o próprio narrador, “de trevas”, em busca do lucro da companhia de exploração belga que o contratou para recuperar todo o seu marfim que se encontrava em poder de outra personagem: Kurtz.

O romance *Coração das Trevas*, do polonês, naturalizado britânico, Joseph Conrad, parte das próprias vivências do autor, durante seus anos de marinheiro mercante, narrando a história do ponto de vista de outro marinheiro, Charles Marlow, que conta para a tripulação da embarcação que ocupam no Tâmbisa, o Nellie, enquanto esperam a vazante do rio para se lançarem ao mar, o que se passou em uma ocasião em que ele, contratado por uma empresa de exploração, teve de subir o rio Congo, a partir de seu Delta, até o interior da selva africana em busca do comerciante de marfim Kurtz. Como citado acima, na presente descrição onde se encontra Marlow e qual sua função, já explicitada no início da narrativa, se vê com clareza o movimento polifônico e dialógico de *Dying Light* e *Coração das Trevas*:

O texto faz ouvir várias vozes sem que nenhum intertexto seja explicitamente localizável. Neste caso, parece preferível falar de dialogismo e de polifonia em vez de intertextualidade. Como bem mostrou Bakhtin, o entrelaçamento dos discursos e a autonomia das vozes são função da própria natureza do romance, colocando assim em funcionamento uma relação com a multiplicidade dos textos e das linguagens, porque é sua maneira de falar do mundo (SAMOYAULT, 2008, p.43).

*Coração das Trevas* é narrado em primeira pessoa, da mesma forma que *A Peste* e o ponto de vista do avatar de Kyle Crane, tornando os narradores das três obras testemunhas oculares das próprias experiências. O *player* manipula as ações de Crane da forma que melhor lhe aprouver, o que lhe possibilita escolher quando e como agir durante a diegese, porém, a linha principal da narrativa está traçada como em qualquer outra narrativa. Assim, através dos “olhos” de Crane, o *player*, assim como o leitor de *A Peste* e *Coração das Trevas* se torna testemunha da desgraça e da decadência da existência dos residentes de Oran, Harran e do coração das trevas, no centro do continente africano.

*Coração das Trevas* é a narrativa de Marlow sobre os acontecimentos que se deram desde que ele se torna marinheiro de água doce, como a própria personagem se refere a si mesma, e, em uma jornada de meses, consegue atingir o centro do continente africano. A missão de Marlow se resume a encontrar o posto mais avançado de extração de marfim, pertencente à companhia belga de exploração da qual é empregado. Porém, desde o início do romance, Marlow toma conhecimento de que o cobiçado posto é comandado por Kurtz, que, segundo aqueles que encontra durante sua estada na África, é um homem de grande poder e inteligência. Como a própria narrativa mostra ao leitor, sob a ótica daqueles que o conheceram, Kurtz é um prodígio, um agente de alta patente e que, segundo o que Marlow sabe, é o homem com o maior estoque de marfim dentre todos os demais agentes que prestam seus serviços à companhia. Mas Kurtz, por algum processo mental, decide se isolar do restante do mundo em seu posto avançado e lá permanecer, estocando cada vez mais marfim e sem mostrar o mínimo interesse em entregá-lo a seus contratantes. É em tal contexto que Charles Marlow se destaca, de forma semelhante a Crane, como outro agente da companhia de extração que, atingindo o posto avançado e o próprio Kurtz, retornará para a suposta civilização, trazendo em seu barco a vapor o precioso marfim e o genial Kurtz. O que Charles Marlow descreve durante sua narrativa, em direção ao centro do continente Africano, são cenas de incoerência e violência das quais se torna testemunha. Os europeus se dizem emissários da luz em um continente de trevas, porém, visavam somente a posse dos bens naturais africanos. Passados meses subindo o rio e sendo mero espectador do despropósito europeu em pró do progresso e da exploração, Marlow atinge o posto de Kurtz, não sem antes

sua tripulação e ele próprio sofrerem um ataque dos próprios nativos para que não o alcançassem. Há baixas no ataque mencionado, mesmo assim, Marlow alcança o posto de Kurtz. O que ele encontra é um homem com voz de trovão que se refere ao rio, ao marfim e a selva como se a ele pertencessem. O fascínio de Marlow por Kurtz floresce nessa altura da narrativa, porém, Kurtz se encontra muito doente e é assim que é colocado no vapor comandando por Marlow, junto com todo o marfim por ele estocado por todo o tempo que passou isolado de sua civilização. No caminho de volta, Kurtz morre, anunciando ao leitor que ele foi a testemunha do que parece ser aquilo em que a existência se baseia. Não à toa, as últimas palavras de Kurtz se referem ao horror. Somente isso. Somente ao horror. Provavelmente, esse horror tenha sido a forma pela qual viveu, pois, após sua morte, Marlow guarda para si alguns de seus documentos e, após os ler, constata que os ideias de Kurtz não eram maiores que os ideais de um genocida, pois ele planejava e reproduzia sua visão do processo de colonização do continente. Para Kurtz, os selvagens deveriam ser exterminados. De volta à Londres, Marlow presta uma visita à noiva de Kurtz, que há anos não o via. A vontade da noiva é saber como foram os últimos momentos de seu pretendente e, mais especificamente, suas últimas palavras. Marlow mente. A ela, o narrador diz que as últimas palavras de Kurtz foram seu nome.

*A Peste, Coração das Trevas e Dying Light*, podem ser vistos como relatos sobre a selvageria e o terror instaurado nos corações humanos, prontos para serem libertados sobre as almas incautas que não fazem ideia de que o fim é a única opção e de que o terror é uma constância. Harran, Oran e a selva de Marlow são os microversos onde a humanidade neles representada irá sofrer, matar e morrer:

Desembarca num pantanal, marcha através da floresta e, em algum lugar no interior, sente que a selvageria, a mais extrema selvageria, o cercou – toda aquela vida misteriosa que se agita no ermo das florestas das florestas, das matas, no coração dos selvagens. Não há iniciação em tais mistérios, também. Ele tem de viver em meio ao incompreensível, que é igualmente detestável. E há, ainda, um fascínio que opera sobre ele. O fascínio do abominável – os senhores sabem -, imaginem os crescentes arrependimentos, o anseio de fugir, o desgosto impotente, a capitulação, o ódio (CONRAD, 2002, p. 10).

Harran fascina, pois abomina, com sua situação de cidade murada, prestes a ser erradicada do mapa pelos mísseis do Ministério da Defesa, com suas hordas de infectados, com as cenas diárias de canibalismo, com seus arranha céus em chamas, com sua violência sempre presente, quando não perpetrada pelos monstros que a povoam, perpetrada pela gangue de Rais ou por ele próprio. Crane é quem sente que a selvageria o cerca. É ele quem

precisa fugir, seja dos predadores noturnos, seja da própria culpa pela morte de Amir e Jade e é contra Rais que ele se revolta. O microverso de Harran, assim como o de Oran e da selva de Marlow faz de seus narradores, e sobretudo a Crane, homens absurdos que, talvez sem a consciência esclarecida vivem em um “mundo nem tão racional, nem a tal ponto irracional. Ele é despropositado e apenas isso.” (O Mito de Sísifo, posição 642). Os papéis de Rais e Kurtz se mesclam nas duas diegeses. Rais controlando Harran pela imposição do terror e da violência, além de estocar quase toda a Antizina entregue à cidade pela *GRE*. Kurtz, o agente da companhia belga tem em seu poder o precioso marfim e também faz uso da brutalidade para se impor. Marlow, como comandante da embarcação a vapor, sobe o rio Congo com extrema dificuldade, assim como Crane galga seu caminho entre as ruas das favelas e a Cidade Antiga de Harran. Crane e Marlow buscam o encontro com homens excepcionais, isolados em seus reinos decadentes, rodeados ou por subalternos que os temem ou por aqueles que mataram. O diálogo entre as obras reside no perigo que ambos os narradores passam para alcançarem os antagonistas das narrativas. Aliás, se para Marlow, o rio e a natureza, assim como os posteriores ataques sofridos pelos habitantes das selvas, se apresentam como perene possibilidade de morte, os infectados de Harran, assim como todo o seu labirinto urbano, constituem para o *player* a ameaça em tempo real de perder o jogo, mesmo que sempre se possa reiniciá-lo. Em suas jornadas, Crane e Marlow, além das dificuldades e do perigo permanente, constataam o despropósito levado a cabo pelo ser humano. Em um mundo sem propósito, nada há de surpreendente nas situações absurdas que Crane e Marlow testemunham. O trecho a seguir ilustra o despropósito evidente nas três obras, porém, no contexto onde Marlow se encontra inserido:

[...] certa vez, encontramos um barco de guerra ancorado na costa. Não havia sequer um barraco lá, e estava bombardeando a mata. [...] Na imensidão vazia de terra, céu e mar, lá estava ele, incompreensível, bombardeando o continente. Bum!, soava uma das armas de seis polegadas; uma chama breve dardejava e esmaecia, desprendendo uma fumacinha branca que logo desaparecia, um projétil diminuto dava um fraco estalido – e nada acontecia. Nada poderia acontecer. Havia um toque de insanidade no procedimento, uma sensação de comicidade lúgubre no que estava se passando (CONRAD, 2008, p. 27).

O despropósito das existências, lógica proposta por Camus (2019) em seu ensaio, presente tanto em *Dying Light*, quanto em *A Peste* e *Coração das Trevas*, pode ser representado pelo excerto acima, já que “o absurdo não prega a razão ilimitada e sim fixa os seus limites, pois é impotente para acalmar sua angústia” (CAMUS, 2019, pos. 642). A angústia dos habitantes de Oran ao viverem o extermínio de sua população através de um mal

invisível. A angústia de Harran sendo testemunha de seu colapso, entre infectados que antes foram membros bem quistos e amados de uma sociedade. A angústia de uma cidade dividida em facções rivais interessadas somente em acabar sistematicamente uma com a outra. A angústia em o *Coração das Trevas*, onde o sofrimento alheio é, como a vida, nem racional, nem irracional. O absurdo não busca consolar nenhuma das angústias dessas narrativas e a lógica que as permeia atesta a incapacidade da razão. Sem razão, ou, pelo menos, com suas fronteiras demarcadas, o homem marcha sob o hino da destruição e da dor. Como outrora os exércitos liderados pelo Líder, a autoridade máxima (mesmo que acéfala), marcharam sobre as mais variadas bandeiras, devastaram nações, raças e credos, da mesma forma que o vírus Harran, a peste negra da Oran de Rieux e o esforço civilizatório do romance de Conrad. Ouroboros, o palíndromo. O ciclo é eterno, entretanto, “o fim definitivo, esperado, mas nunca desejado, o fim definitivo é desprezível.” (CAMUS, 2019, pos. 957).

A visão que Marlow transmite ao leitor possui tonalidade semelhante àquela que o jogador encontra em *Dying Light*. *Coração das Trevas* se passa durante a época em que o Congo não passava de uma colônia de extração de bens naturais, de propriedade exclusiva do monarca Leopold II. Como propriedade, posse de um senhor absoluto, encarregado do processo civilizatório de todo um continente “negro”, as maiores atrocidades eram levadas a cabo em terras africanas. O Estado Livre do Congo, portanto, não passava de uma colônia de trabalhos forçados, onde a mão-de-obra nativa era explorada até que dela não se pudesse obter mais nada, a não ser a morte. Aqui encontramos uma referência curiosa sobre a forma como Marlow descreve os nativos congolese, com os quais trava contato enquanto se dirige rio acima, na direção do posto de Kurtz. Para efeito da busca dialógica entre as obras, mantenhamos em mente a descrição de um *Biter*, de *Dying Light*, em nossas mentes. Assim, nos será possível perceber aquilo que reside, em um primeiro momento, na narrativa do romance e, posteriormente, na narrativa do videogame:

[...] Um negro feixe de ossos recostava-se numa árvore: lentamente suas pálpebras ergueram-se, e os olhos afundados voltaram-se para mim, enormes e vagos, numa espécie de cegueira, uma branca oscilação no fundo das órbitas, que se apagava devagar. [...] mais dois feixes de ossos agudos estavam sentados com as pernas cruzadas para cima. Um, com o queixo apoiado nos joelhos, olhava para o vazio, de um jeito intolerável e assustador: seu irmão fantasma descansava a testa, como que vencido por um grande cansaço; e os demais encontravam-se dispersos em todo tipo de pose contorcida, como um quadro de algum massacre ou de vítimas de uma epidemia (CONRAD, 2002, p. 34-35).

O olhar vago, como que cego, e que possui uma oscilação no fundo das órbitas, que aos poucos se apaga, assim como o título do videogame<sup>55</sup> analisado no presente texto, é o olhar dos *Biters*, ao se perderem nas últimas horas do dia, observando as sombras que vão tomando o lugar antes ocupado pela luz do sol. Sua contemplação, inadmissível e assustadora, sonda o nada. O infinito reside no que resta de seus corpos, à semelhança dos moribundos encontrados por Marlow, que não passam de feixes de ossos. A vida se acaba como a luz mortiça do sol, que traz as trevas e o horror oculto na escuridão de Harran. Em *A Peste*, no *Coração das Trevas* e em *Dying Light*, o massacre e a epidemia existem lado a lado e dialogam entre si e seu idioma, que denota desespero, é o mesmo. Assim como Crane, ao se aproximar o final da diegese de *Dying Light*, após todo o caminho percorrido em busca de Rais e o documento, incluindo difícil caminho ao cume da torre do antagonista, Marlow sobe o rio na medida em que sua narrativa prossegue. O bem mais precioso que alguém, infectado ou não, em Harran, pode almejar, é como sabemos, a Antizina. No *Coração das Trevas*, o que é mais almejado, inclusive pelo próprio Kurtz, é o marfim. Assim como Rais com a Antizina, Kurtz fez seu estoque inútil de marfim. Pois, na história de Marlow, as magníficas presas dos elefantes são os únicos bens que realmente têm valor real. Sem a Antizina a vida em Harran não é possível. Para Kurtz e todos aqueles que fazem parte do microverso de *Coração das Trevas*, o marfim é o único antídoto. Antídoto para o quê, não fica claro. Sabe-se, somente, que os homens da narrativa de Marlow são doentes pelo marfim:

[...] então eu via o posto, esses homens andando sem rumo no pátio ensolarado, e perguntava a mim mesmo o que tudo isso significava. Vagavam aqui e ali com longos e absurdos cajados na mão, como um bando de peregrinos descrentes, enfeitiçados no interior de uma cerca podre. A palavra ‘marfim’ soava no ar, murmurada, suspirada. Você pensaria que eles estavam rezando para ela. Uma nódoa de imbecil voracidade pairava sobre aquilo tudo, como o bafejo de um cadáver (CONRAD, 2002, p. 47).

Rais possuía uma missão no início do surto do vírus Harran. Devido sua personalidade e seus princípios morais assentados solidamente, ele surge como a entidade ideal para auxiliar a cidade em um momento de grave crise. Ele surge como um salvador, aquele em quem se pode confiar. Alguém apto para a difícil ação de conter uma epidemia mortal que ameaça

---

<sup>55</sup> Traduzindo da Língua Inglesa, o título do videogame é Luz Morrendo. Como dificilmente existe uma tradução ideal e literal de um idioma para outro, diremos somente que esse título faz menção ao papel que a luz, tanto do sol como de demais fontes, como as lâmpadas ultravioletas, possui durante o *gameplay* do videogame. Como já visto, a noite em Harran é o momento do dia mais perigoso para os sobreviventes e *Runners*. O título remete a esse perigo intrínseco para o *player* entre o apagar-se das luzes, ou ao pôr do sol, e o alvorecer de um novo dia. Outra forma de interpretação iria de encontro ao término de uma existência, onde, figurativamente, a centelha, a chama, a luz que anima um corpo físico se apaga, morre.

milhares de pessoas. Em meio ao caos, à dor e ao sofrimento, é Kadir Suleiman quem poderá salvar Harran. Como sabemos, no final é Harran quem precisa ser salva daquele que devia a livrar do mal imposto pela peste. Reside, em ambas as diegeses, um sentimento de salvação generalizada. Como se, diante um mal muito grande, pudesse existir um único ser que seria capaz de vencê-lo, em nome de uma causa maior. Na época em que se passa a história narrada por Marlow, a Europa acreditava no movimento civilizatório que faria com que a luz varresse as trevas dos locais que julgassem obscuros o suficiente, a ponto de necessitarem de sua intervenção. O coração negro do continente africano precisava de homens de alto calibre, assim como Harran precisava de Rais. Kurtz era a entidade que o coração das trevas exigia:

[...] ‘quem é esse senhor Kurtz?’ [...] ‘Ele é um prodígio’, disse afinal. ‘É um emissário da piedade, da ciência do progresso e do diabo a quatro. Precisamos’, começou de repente a declamar, ‘para nossa orientação na causa que nos foi confiada pela Europa, por assim dizer, de inteligência superior, grandes gestos e unidade de propósito.’ [...] ‘por essa razão, *ele* veio para cá, um ser especial, como o senhor deve saber’ (CONRAD, 2002, p. 52).

Harran pertence a Rais, assim como tudo pertence a Kurtz, desde o marfim até o rio (CONRAD, 2002, p. 104), porém, para Marlow, a questão pertinente era saber a quem Kurtz pertencia. Segundo o narrador do romance, esse era o pensamento que lhe parecia mais assustador, pois, para Charles Marlow, a posse da alma de Kurtz seria discutida entre indizíveis poderes das trevas, já que, segundo sua visão, Kurtz “havia galgado uma alta posição entre os demônios da terra” (CONRAD, 2002, p. 105). Em termos de crueldade gráfica, a cena que mais chama a atenção em *Coração das Trevas*, no que diz respeito a Kurtz, é quando Marlow e a tripulação de seu vapor encontram seu distante posto. O narrador avista três cabeças decapitadas, cada uma espetada em uma comprida estaca de madeira. As cabeças possuem suas faces voltadas na direção da cabana onde Kurtz, doentio, provavelmente infectado pela malária (ou outra peste qualquer), se encontra. A visualidade da cena se dá na tentativa de que o texto verbal se constituía com o máximo de plasticidade e, como efeito, de comoção ao leitor. A Marlow é dito, por outra personagem que de antemão conheceu e conviveu com Kurtz, que aquelas cabeças pertencem a rebeldes que foram punidos. Deduz-se que a macabra exibição sirva como um exemplo e um alerta aos nativos sobre o que não é permitido. Ou ao que é proibido. Em nenhum momento da narrativa fica claro, exatamente, quais foram as atitudes daqueles que tiveram suas cabeças cortadas e exibidas sobre estacas de madeira, e que, em silêncio, observam seu executor dentro de sua cabana. O que se sabe, é que a morte e a mutilação daqueles nativos que não cumpriam à risca

as ordens das companhias de extração belgas eram castigos comuns. Assim, a atitude de Kurtz não nos apresenta nenhuma inconformidade com a política escravagista da época, contudo, nos apresenta um ato dialógico, em conformidade com o antagonista de *Dying Light*. Lembremo-nos de Osman. Tenhamos em mente que a lei islâmica concebe a amputação de mãos como pena para roubo, porém, dada a natureza de Rais e seu papel de senhor absoluto de Harran, à semelhança de Kurtz, não só a amputação de membros, mas a pena capital, não é uma ação totalmente desvinculada entre os antagonistas. No Estado Livre do Congo não era incomum a amputação de mãos, quando as cotas de látex não eram alcançadas pelos nativos. Curiosamente, Crane também amputa a mão de Rais. A megalomania do vilão de *Dying Light* é percebida durante várias de suas ações, mas fica evidente o tamanho de sua pretensa superioridade quando o videogame se encaminha para seu fim, no momento em que Crane dirige-se para enfrentá-lo. Diversas vezes o discurso de Rais propõe que ele é invencível, inalcançável, chegando a dizer que ele próprio é um rei e Crane é um escravo. Inclusive, perto do final da narrativa, ele acaba por assassinar todos os seus subalternos e pretende abandonar a cidade, após fazer um acordo com a *GRE*. A mesma megalomania é vista em Kurtz. Sua arrogância e falta de limites, assim como seu imenso desprezo por quem acredita não ser merecedor, aparece em *Coração das Trevas*. A Sociedade Internacional para a Supressão dos Costumes Bárbaros o incumbe da elaboração de um relatório, para servir de ditames no futuro. Marlow encontra o relatório e os descreve ao leitor:

O parágrafo de abertura, no entanto, à luz de informação posterior, parece-me agora sinistro. Começa com o argumento de que nós, brancos, em razão do nível de desenvolvimento a que chegamos, ‘devemos necessariamente aparecer a eles (selvagens) como seres de natureza sobrenatural – aproximamo-nos deles com a força de uma divindade’, e assim por diante. ‘pelo simples exercício de nossa vontade, podemos exercer para sempre um poder praticamente ilimitado’. [...] ‘Exterminem todos os bárbaros!’ (CONRAD, 2002, p. 107).

Além da alusão ao caminho percorrido entre os narradores de *Dying Light* e *Coração das Trevas*, ou seja, uma grande jornada, tendo por objetivo um artefato que não é de seu interesse, (o documento da agência que contrata Crane lhe é tão indiferente quanto é o marfim de Kurtz para Marlow) Crane e Marlow atravessam suas histórias, figurativamente, de forma vertical. Ambos precisam ascender até o local mais ermo e assustador dos microversos aos quais pertencem. O coração das trevas de Crane é o alto da torre de Rais, o facínora megalômano que se crê uma divindade, maior mesmo que a peste que destruiu Harran. Kurtz é vencido pela malária, ou pelos próprios demônios que habitavam o interior de seu crânio que, segundo o próprio Marlow, era como que esculpido no próprio marfim. Rais despenca do

alto de sua torre e Rieux, como Crane, sobrevive e permanece na cidade da peste, tendo perdido muitos daqueles que amara. Para as três protagonistas, as últimas palavras de Kurtz sempre ecoarão. Seja no coração das trevas, seja em Oran ou Harran, a realidade daquele que vive, seja na escuridão ou na peste, é o horror. O horror!

### 3.3 FECHANDO O *GAME*: UMA LEITURA, ANTES DO FIM

Em *A peste*, de Camus, um momento de grande importância simbólica acontece no teatro municipal de Oran. Tendo ficado confinada na cidade em função da epidemia, uma companhia lírica se restringiu a repetir Orfeu, de Glück, inúmeras vezes. Por semanas se ouviam as queixas melodiosas de Orfeu e os chamados inúteis de Eurídice (CAMUS, 2008) até que o *script* foi corrompido pelo inesperado. No drama de Orfeu, o deus vinculado à música e à poesia, na ópera em que o amor triunfa sobre a morte, a realidade se introduz de forma traumática:

Foi necessário o dueto de Orfeu e Eurídice, no terceiro ato [...], para que uma certa surpresa corresse pela sala. E, como se o cantor tivesse apenas esperado esse movimento do público, ou, mais certamente ainda, como se o rumor vindo da plateia tivesse confirmado o que ele sentia, foi esse o momento que ele escolheu para avançar para a boca da cena de uma forma grotesca, com os braços e pernas afastados no seu traje antigo, para vir abater-se no bucolismo do cenário, que nunca deixara de ser anacrônico, mas que assim se tornou aos olhos dos espectadores pela primeira vez e de uma maneira terrível. A orquestra se calou, as pessoas se ergueram, lentamente abandonam a sala, a princípio em silêncio, como se deixassem uma igreja ou uma câmara ardente [...]. Pouco a pouco o movimento se precipitou, o cochicho tornou-se exclamação e a turba afluíu para a saída à pressa, acotovelando-se e gritando (CAMUS, pos. 2347-2362, 2008).

O incidente de alguma forma dialoga com o sentido do inesperado. Do que seria um triunfo, surge aos olhos dos leitores, a queda do herói, afligido pelo mal que abate a toda sociedade. Na literatura e nos videogames, os heróis caem grotescos, sobre cenários o tempo inteiro, foi assim em Oran, em Harran e no meio da selva africana.

A terceira parte deste trabalho contém uma descrição, na medida do possível, pormenorizada sobre o objeto de confrontação dialógica e intertextual com os romances *A Peste* (CAMUS, 2008), *Coração das Trevas* (CONRAD, 2002) e o videogame *Dying Light* (2015). Após o leitor ficar a par do que se passa em Harran, partimos para a contextualização e análise entre, primeiramente *A Peste* (2008) e, em seguida, *Coração das Trevas* (2002). A

análise e a comprovação do diálogo entre obras são concomitantes à apresentação e contextualização das narrativas dos romances. Como explicitado durante o texto que compreende a análise, o romance que se passa em Oran, na Argélia, segue o viés absurdista proposto e empregado pelo autor em sua diegese. Consequentemente, a análise entre o romance e o videogame é marcada pela lógica do absurdo, discutido por Camus em seu ensaio intitulado *O Mito de Sísifo* (2019). A lógica citada acima percorre os desfechos de personagens, assim como da narrativa em si, e comprova que o absurdo está muito além da devastação e da cenografia de Harran, além de seu conceito disparatado, em termos de realidade, pois as distopias, como as utopias, são recorrentes nos microversos, sejam nos romances ou nos videogames.

Por fim, a presente dissertação analisou dialogicamente *Dying Light* (2015) e *Coração das Trevas* (2002), onde evidencia os movimentos de intersecção entre as obras, ainda sob a lógica do absurdo, contudo, sem deixar de se amparar pelos conceitos dos teóricos que nos permitiram a realização da leitura intertextual, além de notar e assinalar os pontos onde as narrativas convergem e acabam por constituir um mosaico atemporal das narrativas como um todo, onde a única regra é a aproximação e o diálogo, consciente, ou inconsciente. O diálogo humano e transcendental da arte, esteja ela na mídia em que estiver, no suporte em que se encontrar. Acima de qualquer outra pretensão, esta dissertação comprovou que a arte, neste caso, certos videogames e certas narrativas, pertencentes, consecutivamente, ao universo do jogo e da literatura, se assentam como realidade necessária e acima da realidade humana. Nos textos verbais, no texto do game, as vitórias são sempre ilusórias ou ainda, representam um mal. Mesmo que se busque o melhor, há o que Rieux chama de “uma interminável derrota” em um mundo sem Deus, no qual o máximo que podemos fazer ou o mínimo que devemos fazer é não se habituar à morte, como Rieux.

## **GAME OVER: OPEN READING**

O presente trabalho se tratou de um investimento intelectual que visou somar, aos estudos literários, assim como aos estudos voltados à mídia híbrida, como o videogame, uma ótica dialógica e intertextual entre ambas as formas de diegese. Assim, esta dissertação fez uma alusão à ciclicidade que reside na literatura e em todos os demais suportes e mídias, enfatizando seu diálogo com os videogames. Especificamente, este texto se dispôs a aproximar e demarcar os movimentos de diálogo e de semelhança, se não de transfiguração (podemos perceber o fenômeno transfiguratório entre personagens, como Rais, de *Dying Light*, e Kurtz, de *Coração das Trevas*), entre os romances *A Peste*, de Albert Camus (2008), *Coração das Trevas*, de Joseph Conrad e o videogame *Dying Light*, do estúdio Techland.

O trabalho versou sobre a noção de leitura e de leitores, através da ótica de teóricos como Lucia Santaella (2013), que esclarece como se dão as diversas interações entre os leitores e os suportes, mídias e ambientes onde a leitura acontece e, quem é e como se constitui o leitor de variados períodos históricos. Tratamos de conceitos como ciberespaço, fazendo uma alusão ao universo ficcional e extracorpóreo da Matrix presente em *Neuromancer*, de William Gibson (2008). Levantamos aspectos sobre o ciberespaço e, para tanto, trouxemos a teoria de Pierre Lévy (1996) sobre a virtualidade, na qual se desvenda o imaginário do senso comum, que vê o virtual como complemento do real, do material, do corpóreo e, através de sua teoria, foi demonstrado que, acima de mero complemento, o virtual é potência e se encontra desvinculado do aqui e agora, o que o filósofo chama de desterritorialização.

No início deste trabalho foi dito que, para o embasamento teórico no que diz respeito ao diálogo entre obras, usaríamos do que escreveu Mikhail Bakhtin (1992), com o que diz sobre o dialogismo e a polifonia, aspectos que permeiam as três obras que aqui foram analisadas. Tiphaine Samoyault (2008) e sua teoria em *A Intertextualidade*, foi trazida para que fizéssemos uma ligação mais sólida entre as mídias que analisamos. Johan Huizinga (2019), com sua teoria sobre o jogo, nos conceituou em que ele consiste, qual é sua função social e histórica, além de sua importância, alcance e como ele, à semelhança da arte, se encontra acima da realidade mundana da sociedade, dos homens e dos seres. Alan da Luz (2010) nos apontou que o videogame, como assunto consideravelmente recente no meio acadêmico (mantenhamos em mente que a primeira concepção de pessoas jogando videogames nas telas das televisões de suas casas ocorreu aproximadamente pela segunda

metade da década de 1960) ter a necessidade de campos acadêmicos de estudo pré-estabelecidos. Independente dessa limitação, passageira, no meio acadêmico, nosso trabalho se baseou, como ponte para sua execução, na literatura.

Na primeira parte desta dissertação, falamos de alguns aspectos técnicos dos consoles de videogame, como, por exemplo, as formas de navegação nos microversos diegéticos e de que forma o *player* pode os acessar, através do *hardware* periférico e assim, como ele interage, corporalmente, com a narrativa que se desenrola na tela. Tratamos de gêneros distintos entre os jogos de videogame, ligando-os a todas as possibilidades de leitura entre o texto escrito no suporte tradicional, ou seja, impresso, e a diegese que parte do console e que, apesar de acessível, reside no terreno desterritorializado do ciberespaço. Como prévia da análise subsequente, fizemos uma breve e demonstrativa análise de *Resident Evil*, do ano de 1996, da desenvolvedora e publicadora de jogos eletrônicos Capcom, e o conto do autor estadunidense, Stephen King, “Tipo de Sobrevivente” (KING, 1985).

Nessa análise prévia, foram fundamentados conceitos de diálogo e intertexto entre as duas obras. Uma variedade de elementos dialógicos foi identificada e ilustrada na tentativa de direcionar e organizar o pensamento do leitor deste trabalho. Posteriormente, alicerçados na teoria de Huizinga (2019) sobre o jogo, tratamos de aspectos aos quais sua obra remete, como por exemplo, o conceito de tensão aplicado em toda a curta narrativa do que se pode passar em uma partida *on-line*, do videogame que comporta multijogadores, *The Isle* (2015).

Esse trecho da dissertação, especificamente, ilustrou a capacidade distinta que a diegese em um videogame, apesar de se nutrir de textos e demais mídias, possui intrinsecamente a capacidade de se autogerar, como o caso presente neste trabalho, sobre *The Isle*, como propósito de esclarecer ao leitor o conceito trazido por Huizinga (2019) sobre a tensão inerente do jogo. Desejávamos, ao descrever a diegese do videogame que simula a existência de criaturas pré-históricas, que o leitor percebesse que o conceito de tensão está inseparavelmente ligado ao conceito de acaso. O que significa que, fora trapaças ou grandes desvantagens, o jogador jamais terá a certeza de que uma partida será vencida.

No caso de *The Isle* (2015), a incerteza permeia toda a “vida” do avatar, assim como permeia a vida de qualquer ser, extintos ou não. Entretanto, a narrativa de ficção em um videogame, tanto quanto a narrativa impressa do romance, como obras artísticas, transcende a humanidade e se apresenta aos homens como evasão ou suspensão da realidade orgânica de suas existências.

Seguindo o diálogo entre textos e telas, esta dissertação prosseguiu trazendo outras obras para ilustrar as possibilidades de leitura e confirmar seu parentesco, mesmo que de

maneira não explícita. Fizemos uso de cenas de videogames e ilustrações baseadas em descrições encontradas em romances de ficção científica, como foi o caso da aproximação entre *Tropas Estelares* (HEINLEIN, 2015) e *Dead Space* (2011), nas quais a imagem do avatar do videogame e a imagem de um soldado da Infantaria Móvel de *Tropas Estelares* dialogam abertamente. Por fim, trouxemos *Um Cântico para Leibowitz* (MILLER, 2014), para ilustrar a questão da guerra, tão recorrente nos videogames. A aproximação dialógica reside não somente no fato de o romance apresentar ao leitor o cenário das ameaças das guerras nucleares, uma constante nos jogos de guerra dos videogames, mas, além disso, o diálogo existente entre a função do autor do romance, que foi artilheiro de cauda de bombardeiros durante a segunda grande guerra e o papel da personagem controlado pelo jogador de *Call of Duty: World at War* (2008). Como sabemos, foi na referida guerra em que, pela primeira vez na história da humanidade, um artefato atômico foi usado para fins destrutivos. Locke, o avatar controlado pelo player na décima primeira missão de *Call of Duty: World at War*, Black Cats, assim como Walter M. Miller, controla uma metralhadora de cauda em determinada parte da missão.

A leitura possível nas narrativas contidas nos videogames e a leitura do romance, literária, o que abrange todo o capítulo 3, é o constituinte de uma consciência crítica daquele que se detém sobre tais obras e o viés dialógico que pode ser visto entre as distintas mídias permite o acesso ao desvelamento de aspectos encobertos pela realidade. Assim como no texto literário, como nos romances aqui analisados intertextual e dialogicamente, *A Peste* (CAMUS, 2008) e *Coração das Trevas* (CONRAD, 2002), os videogames, como *Dying Light* (2015), possuem carga metafórica, ou seja, fazem alusão e significam algo além do que graficamente é mostrado em tela ou na página. Apesar de os modos de leitura se diferenciarem de um suporte para o outro, já que a postura corporal entre quem lê um romance impresso e joga uma partida de *The Isle* (2015) pode variar, assim como a interação com o objeto, seja ele o console, o *joystick* ou o livro, os códigos a serem decifrados, seja na página, seja em tela, a leitura sempre será possível. O presente estudo teve a intenção de ampliar os horizontes em que tais leituras podem ser realizadas.

Como nem todo texto é arte literária, nem todo jogo de videogame constitui uma obra de arte, porém, videogames podem, e são, objetos de arte, como romances como *A Peste* (CAMUS, 2008) e *Coração das Trevas* (CONRAD, 2002). Os videogames, como arte, não negam, pelo contrário, citam e homenageiam o passado e a tradição. A intertextualidade e o dialogismo, conceituados, nos permitem perceber o grau de influência na cultura digital e, conseqüentemente, nas narrativas desenvolvidas em telas através dos videogames. Contudo,

ao final deste trabalho, reconhecemos e concluímos que existem demais vieses teóricos pelos quais nossa pretensa pesquisa pode, e irá ter andamento, pois não é passível de esquecimento que esta dissertação é apenas um início, um breve estabelecimento de teorias que nos nortearam agora, mas que, porém, no futuro, serão complementadas por outras vias teóricas que servirão para ampliar e enriquecer os estudos que, aqui, somente começaram. O futuro nos reserva novas etapas e desafios. Aqui, por ora, como Ouroboros, a serpente que devora a si mesma a partir da própria cauda, o trabalho se fecha pretendendo saber tanto mais quanto como tudo começou.

## REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. Poética. In: **Ética a Nicômano**: Poética. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CAMUS, A. **A Peste**. Rio de Janeiro: BestBolso, 2008.

CARDOSO, F. G. **Aproximações e estudos da ficção narrativa nos games**. 2014. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Sociedade) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2014.

CARRIERI, A.; GOBIRA, P. (Org.) **Jogos e sociedade**: explorando as relações entre jogo e vida. Belo Horizonte: Crisálida, 2012.

CONRAD, J. **Coração das trevas**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

DAUDET, Alphonse. **La Petite Paroisse**. 1895. Disponível em: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5446345j.texteImage>

**DYING LIGHT**. 2015. Jogo eletrônico.

FISCHER, E. **A necessidade da arte**. 4. ed. Rio de Janeiro. Zahar, 1973.

GEE, J. P. Learning and games. In: **The Ecology of Games**: Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

GIBSON, W. **Neuromancer**. 4. ed. São Paulo: Aleph, 2008.

HAYLES, K. **Electronic Literature**: News horizons for the literary. Indiana: University of Notre Dame, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

KING, S. Survivor Type. In: **Skeleton Crew**. New York: Putnam, 1985.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LUZ, A. R. da. **Vídeo game**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2002.

\_\_\_\_\_. **Gaming can make a better world**. Palestra proferida no TED Talks. Monterey, California, fev. 2010. Disponível em:  
[https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?language=pt-BR](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pt-BR). Acesso em: ago. 2019.

MILLER, W. M. **Um cântico para Leibowitz**. São Paulo: Aleph, 2014.

**RESIDENT EVIL**. 1996. Jogo eletrônico.

SAMOYAULT, T. **A intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. E-book.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2007.