

## LIVROS E LEITURA EM *RESIDENT EVIL 4* (2005)

Adriana Falqueto Lemos – flemos.adriana@gmail.com

Doutoranda em Letras, no Programa de Pós-Graduação em Letras da UFES.  
Professora de Inglês no Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Santa Teresa.

**RESUMO:** Pensando o jogo *Resident Evil 4* (2005) como objeto cultural e suporte textual em interface com os estudos culturais e textuais, assim como evidenciados pelo historiador Roger Chartier (2002), investiga-se como a leitura e os livros se manifestam materialmente a partir de práticas e representações dentro do jogo. Para que a análise seja levada a termo são utilizados teóricos que versam sobre a história cultural da leitura e dos textos, como Márcia Abreu, Regina Zilberman (1999) e o teórico dos *gamestudies*, Miguel Sicart (2011), além da apreciação da narrativa, de diálogos e de cenas do jogo que contém elementos ligados à leitura e à literatura. Empreendida a análise, observou-se que, como objetos culturais, os videogames comportam representações de práticas sociais do mundo sensível e que, em *Resident Evil 4* (2005), a leitura é representada como uma prática idealizada e que os livros, além disso, são tidos como bens possuídos por classes sociais privilegiadas. Essas representações, portanto, dialogam com a imagem da leitura como uma prática enobrecedora e culta. Outra possível apreensão é a da leitura dos textos dos jogos de videogame como um letramento importante no mundo globalizado. Para além da “catequização” capitalista global, pensa-se no jogador letrado como um participante da cultura globalizada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Resident Evil 4; videogames; leitura; representações.

### 1 INTRODUÇÃO

No limiar das discussões brasileiras no campo dos jogos está o grande interesse em entender as aplicações do que se chama *gamification* na educação contemporânea. Exemplo disso são as pesquisas exponenciais feitas por Lynn Rosalina Gama Alves, professora da Universidade de Federal da Bahia, e Dulce Márcia Cruz, professora da Universidade Federal de Santa Catarina. Fora do Brasil, tem sido levada em consideração toda uma gama de assuntos que podem ser discutidos, tendo os *videogames* como objetos de estudo; nesse caso, há pesquisas conduzidas dentro do campo de estudos das humanidades, com trabalhos das Ciências Sociais, História, Filosofia e Literatura, essa última, de maneira um pouco mais marginal<sup>1</sup>.

O foco da pesquisa por nós conduzida no programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo, no âmbito do doutoramento, gira em torno da relação do estudo literário do objeto cultural *videogame*; o estudo literário é feito sob o escrutínio do pesquisador

---

<sup>1</sup> A revisão de pesquisas feitas sobre o estudo do *videogame* pode ser lida no artigo de Adriana Falqueto Lemos e Maria Amélia Dalvi *Videogames, leitura e literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares*. *(Con)textos Linguísticos*, v. 7, p. 6-27. 2013.

de literaturas e é munido de ferramentas como a análise textual, a compreensão da leitura e do leitor, a materialidade do texto, o estudo social, filosófico, das condições históricas do texto etc., não sendo a intenção, por hora, configurar o que seja o âmbito dos estudos literários. O objeto cultural *videogame*, por outro lado, configura-se como o jogo e sua imanência: seu estado físico, seu aparato paratextual (manuais, por exemplo), as condições físicas pelas quais o código do jogo se materializa (texto e imagem em tela, narrativa, sons, vibração) e a apreensão da narrativa e de todos os elementos da história (personagens, cenas, clímax entre outros) que é feita pelo jogador. A intenção é a de colocar em interface *videogame* e literatura como objetos, diferentes em suas singularidades, mas próximos como produtos culturais que materializam textos<sup>2</sup>.

Neste texto, estuda-se e discute-se a maneira como a leitura e os livros são representados nos mundos virtuais do *videogame*, especificamente no jogo *Resident Evil 4* (2005) para o console Playstation 2, da *Capcom*. Chama à atenção a forma como outras alteridades, o livro e a leitura, por exemplo, são retratados de maneira estereotipada. O estudo foi conduzido tomando como *corpus* o manual do jogo para o console *Wii* (2007), imagens do jogo retiradas da *internet*, a apreciação do jogar o jogo (a interação jogador *versus* jogo) e a leitura das falas do personagem Leon e de suas interações com o meio ambiente do jogo. O contraponto das apreciações será feito tendo, como interlocutores, Márcia Abreu e seu texto *Diferentes formas de ler*<sup>3</sup>, Regina Zilberman (1999), em *Sociedade e democratização da leitura*, e Roger Chartier (2002), em *A História Cultural entre práticas e representações*.

O que se torna curioso durante a observação do jogo é que, apesar de se tratar de um *videogame* de ação no qual o foco é, majoritariamente, a pilhagem de itens e de inimigos (elementos ergódicos), há, muito evidentemente, um esforço dos *designers* para que haja algum nível de verossimilhança no mundo projetado por eles. Inclui-se, assim, a voz de Miguel Sicart (2011) sobre as representações e mundos de *videogames*. Para o autor, por exemplo, o jogo *The Sims*, como simulação, preserva certos aspectos do sistema social em que vivemos, e isso implica a maneira como as pessoas se comportam e o estilo de vida que elas têm. Por isso, o jogo pode ser interpretado não só como uma simulação da vida social ocidental, mas também como uma produção de sociedades capitalistas. *Resident Evil 4* não é uma simulação, trata-se de um simulacro, uma cópia imperfeita da realidade. Pode-se dizer que esses jogos são simuladores da própria narrativa. Na verdade, eles foram escritos para narrarem uma história e seu mundo é constituído

---

<sup>2</sup> Uma discussão teórica mais aprofundada sobre as proximidades entre *videogame* e literatura foi desenvolvida anteriormente e pode ser lida no artigo de Adriana Falqueto Lemos e Maria Amélia Dalvi *O videogame como materialidade de texto em uma perspectiva histórico-cultural*. *Desenredo* (PPGL/UPF), v. 10, p. 355-369, 2014.

<sup>3</sup> Texto online, sem ano de publicação. ABREU, Márcia. **Diferentes formas de ler**. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/Marcia/marcia.htm>>. Acesso em: 24 jul. 2015.

em torno dela. O que ocorre é que esse tipo de narrativa de ação tenta se assemelhar não com a realidade, mas com as narrativas de ação de outras mídias já assimiladas pelo público, como os filmes de ação referidos anteriormente. Então, o comportamento dos personagens, as falas e a história seguem um fluxo que se encaixa no horizonte de expectativas do jogador, o que leva a discussão da questão das representações de mundo e de como essas representações criam apropriações.

## 2 DISCUSSÃO TEÓRICA

Com base nos pressupostos da História Cultural, há uma história das práticas sociais e do estudo de como essas práticas são produzidas por representações. De acordo com Roger Chartier (2002, p. 17), “a história cultural, tal como a entendemos, tem por principal objeto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social e construída, pensada, dada a ler”. Ainda segundo o historiador,

As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas (ibid).

As estruturas do mundo social não são um dado objetivo, tal como o não são as categorias intelectuais e psicológicas: todas elas são historicamente produzidas pelas práticas articuladas (políticas, sociais, discursivas) que constroem as suas figuras (2002, p. 27).

O que se pensa, a partir da consideração da fala de Chartier, é que o mundo criado para o jogo de *videogame*, aqui especificamente o *corpus* em questão *Resident Evil 4* (2005), não se trata de um mundo imaginado à revelia do mundo exterior a ele. Mesmo que não se trate de uma simulação da vida real, o jogo guarda relações com a realidade social dada a ser lida por nós, porque é um produto cultural constituído a partir da sociedade. Os modos como pessoas, etnias, grupos sociais, atitudes e falas são apresentados carregam percepções, ou seja, apropriações feitas pelos *designers* do mundo social, e isso gera, a partir da engenharia, da imagem, da narrativa e do conceito dos personagens, uma representação de mundo, de pessoas, de lugares etc.

A aparência pictórica e exagerada de Luis Sera (*Resident Evil 4*) faz parte do imaginário do que possa ser um homem espanhol, assim como o seu sotaque, o modo de falar e o que o personagem fala – nada é gratuito. Por que escolher retratar um espanhol dessa maneira e não de outra? Há projetos ideológicos, mesmo que não intencionais, que fazem prevalecer por meio da

produção dos jogos de *videogames* certas percepções do social e do real. Tais cristalizações da realidade fazem parte de uma articulação discursiva que permanece, historicamente, consolidando um imaginário sobre os sujeitos e lugares de poder e de *status*. Para Chartier,

compreender estes enraizamentos exige, na verdade, que se tenham em conta as especificidades do espaço próprio das práticas culturais, que não é de forma nenhuma passível de ser sobreposto ao espaço das hierarquias e divisões sociais (CHARTIER, 2002, p. 28).

O caso dos livros e da leitura não é menos inspirador na discussão sobre a realidade social que o *designer* representa no jogo em questão.

A leitura é representada de maneira interessante não somente nesse jogo; de modo quase mandatório, os jogos de *videogame*, em geral, usam itens escritos como livros, notas curtas, documentos, postais, artigos e recados para que os personagens (e o jogador) tenham acesso a textos que explicam a história do jogo. Em *Resident Evil 4* (2005), há muitos recados deixados por diversos personagens que podem ser encontrados por Leon; tais mensagens ajudam o jogador a entender tanto o que se deve fazer para conseguir sair de um lugar para outro quanto a compreender o que está acontecendo paralelamente na narrativa (ou mesmo o que já aconteceu). Observa-se, por exemplo, esta nota encontrada no jogo:

#### NOTA DO CHEFE

Como instruído por Lord Saddler, eu tenho o agente em confinamento, vivo. Por que mantê-lo vivo?! Eu não entendo quais são as intenções do senhor. No entanto, gostaria que eles fossem mantidos separados. Não confinados em conjunto, como foi ordenado. Eu não acredito que Luis vai confiar em um estranho, mas, por acaso, se eles cooperassem a situação poderia ficar um pouco mais complicada.

Se por algum motivo, um terceiro desconhecido estivesse envolvido, eu não acho que eles deixariam uma chance como essa escapar. Mas talvez seja um plano de Lord Saddler. Deixando-nos vulneráveis para que este terceiro aparecesse, isso se eles saíssem...

É uma possibilidade improvável, mas se um ladrão já está entre nós, então nossos planos estariam arruinados. Eu acho que o senhor acha que vale a pena o risco, se formos capazes de parar qualquer conspiração que esteja acontecendo. De qualquer forma, é uma ordem do Senhor, vamos confiar em seu julgamento como sempre (CAPCOM, 2005<sup>4</sup>).

<sup>4</sup> CHIEF'S NOTE: As instructed by Lord Saddler, I have the agent in confinement, alive. Why keep him alive?! I do not fully understand what the lord's intentions are. I would however think he'd keep them separate. Not confine them together as has been ordered. I do not believe Luis will trust a stranger but by chance they did cooperate the situation could get a bit more complicated. If for some reason, an unknown third party is involved, I don't think they'd let a chance like this slip by. But maybe it's all Lord Saddler's ploy. Leaving us vulnerable so this third party will surface, if they even exit that is... It is an unlikely possibility, but if a prowler is already amongst us then our plans could be ruined.

O texto em questão é bastante informativo. Não se sabe quem é o remetente, mas, pelo tom do texto, ele está desconfiado e preocupado com o futuro dos planos e do sucesso da organização da qual faz parte. As dúvidas são expostas, mas também aparecem as ponderações feitas pelo remetente. Ele fala consigo mesmo, mas revela ao leitor da nota o desejo de comunicação com alguém que lhe possa interpelar. Além disso, quem escreve expõe a crença e confiança no líder religioso local, Lord Saddler. Há um tom de mistério, porque quem escreve não entende perfeitamente o que está acontecendo – e isso é transmitido a quem está lendo a nota, no caso, o jogador.

Em relação à leitura literária e os livros e sua representação, no jogo há uma nota encontrada por Leon para que ele possa acionar um mecanismo e continuar o jogo (ergodicidade): “Como você vê, o chefe é capaz de entender inglês, a julgar pelos livros em Inglês sobre sua prateleira. Depois que você estiver pronto, passe pela porta dos fundos e acione a cena que vai encerrar o subcapítulo” (CAPCOM, 2005<sup>5</sup>).

Esse fato nada teria de importante para a compressão do papel da leitura e dos livros no jogo se não existissem outras indicações pertinentes ao longo do percurso jogado, a começar pela população da vila, vestida em trajes medievais e composta por homens e mulheres que têm uma vida simples e dura. Antes de serem infectados e de apresentarem condições anormais nas quais Leon os encontra, eles viviam com simplicidade na vila. As casas pelas quais Leon passa são todas feitas de madeira e têm um mobiliário escasso: há apenas barris (que poderiam ter estado anteriormente cheios de ração, alimento ou água), camas simples, mesas e cadeiras. Observa-se a simplicidade das casas e do seu interior nas imagens abaixo:

**Figura 1** – Leon investigando a vila



Fonte: Residente (s.d., s.p.)

I guess the lord thinks it's worth the risk, if we're able to stop whatever conspiracy is at work. At any rate it's the Lord's call, we will trust his judgment as always

<sup>5</sup> As you see, the Chief is able to understand English, judging by the English books on his shelf. After you are done, go use the back door to trigger the scene which will end the sub-chapter.

**Figura 2** – Leon e Luis se encontram dentro de uma das casas da vila.



Fonte: Residente (s.d., s.p.)

As construções são pobres assim como os arredores; as prateleiras estão vazias. A casa do chefe da vila, Bitores Mendez, no entanto, é diferente das outras: é muito maior, tem porta dos fundos e até mesmo uma pequena oficina e um poço de onde retirar água. A casa é preenchida por um mobiliário diversificado, com uma mesa para jantar, banheiro e cozinha. A sala também tem uma estante de livros e eles estão escritos em inglês. Isso é comprovado pelas falas de Leon quando o jogador verifica certos móveis:

Estante: Todos os livros didáticos estão escritos em inglês. Mas eu não tenho tempo para lê-los.

Estante do primeiro piso: Parece que as pessoas aqui vivem suas vidas como pessoas comuns. Eles até mesmo leem livros (CAPCOM, 2005<sup>6</sup>).

Abaixo, a cena completa com a imagem da estante.

**Figura 3** – Leon verifica os livros na estante da casa do chefe.



Fonte: Residente (s.d., s.p.)

<sup>6</sup> They're all text books written in English. But I don't have time to read them. / It looks like the people here carry out their lives like ordinary people. They even read books.

A casa de Mendez é diferente das demais dos moradores da vila pela estrutura e qualidade: há papel e aplicação nas paredes, a estante é cheia de livros e parece suntuosa. O lugar é bem conservado e, conforme Leon pondera, “parece que as pessoas vivem suas vidas como pessoas comuns”. O que o ajuda a tecer tal consideração, e o que nos parece interessante, é o fato de que as pessoas leem.

A leitura, nesse sentido, parece desempenhar um papel importante na narrativa e no jogo, porque conduz o desenrolar dos fatos narrados e propicia acesso à informação por meio de registros deixados ao longo do percurso. Isso se dá, talvez, pela dinâmica do jogo ou por representações de modos como policiais, por exemplo, lidam com o recolhimento de dados para elucidação de investigações criminais, sempre com o apoio de *pistas* deixadas na cena do crime.

Os textos são parte importante dos jogos em geral e sua importância se dá, principalmente, na compreensão de que, se eles fossem desprezíveis, ali não estariam, afinal, numa mídia de massa nada existe por acaso. Textos ajudam o jogador a decifrar enigmas e a entender o universo do jogo com maior profundidade. É fundamental, além disso, no estabelecimento de interlocuções do jogador com o jogo: as mensagens são sempre motivadas, sempre para alguém, entre personagens da trama que vêm e que vão.

*Resident Evil 4* chama a atenção para as condições materiais e sociais de como a leitura e os livros aparecem representados. Na vila, moradores sem livros não parecem levar uma vida *normal*, na visão de Leon. O chefe da vila, com *status* elevado, parece ter uma vida mais *normal* em sua residência, cercado de conforto e de objetos de leitura. A ideia de Leon sobre a normalidade da vida comum e das atividades desempenhadas pelas pessoas da vila, assim como da educação formal recebida para tal, está ligada diretamente ao desempenho de atividades socialmente percebidas como visadas e aceitas; se o jogo utiliza esse ideal de comportamento letrado para situar o estado normal da vida comum de alguém, dentro de uma representação de mundo social reconstituída para o jogo, é importante que, como pesquisadores de práticas de leitura, não olhemos tal detalhe com ingenuidade.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como apontado por Márcia Abreu, entendemos que os modos de ler e os objetos a serem lidos se cristalizam no desenrolar de um percurso histórico; assim sendo, práticas de leitura e objetos de leitura são privilegiados em detrimento de outros. A noção de leitura ligada à ideia de que esse é um ato importante ou *enobrecedor* foi constituída historicamente. Isso se observa, por

exemplo, no retrato dos leitores, sempre associados com sinais de riqueza material e conhecimento (ABREU, p. 4).

Sabemos que as pessoas, cotidianamente, manifestam práticas de leitura independentes das representações cristalizadas historicamente, dos *privilegiados* atos de leitura das pinturas *clássicas* usadas em recortes feitos por Roger Chartier e Márcia Abreu, por exemplo (e pela *internet*, segundo ABREU, p. 4). Mas, a representação do sujeito leitor no jogo *Resident Evil 4* (2005) ainda é a de uma pessoa com grau de instrução elevado, nobre, mais socialmente quisto e rico que a comunidade em geral.

As práticas de leitura se manifestam de maneira diversa. Segundo Abreu (p. 7), as representações do imaginário *idealizado* de leitura *enobrecedora* delimitam certas práticas, materialidades e obras como válidas, mas não invalidam ou apagam as práticas de leitura correntes. Ou seja, mesmo que seja dito que as práticas de leitura privilegiadas são aquelas em que se lê o livro em uma situação idealizada (como Leon espera, por exemplo, com edições em encadernação e lombadas luxuosas, sentado em uma poltrona, cercado por uma estante cheia de coleções didáticas e literárias organizadas), as práticas reais são performadas de diversas maneiras. Por exemplo, pode-se hipotetizar que os moradores da vila leem, mesmo que não tenham uma estante cheia de livros em casa.

Mas Leon não está enganado por má fé; seu pensamento segue premissas apontadas por Regina Zilberman (1999, p. 31), já que

a leitura se revela como um fenômeno historicamente delimitado e circunscrito a um modelo de sociedade que se valeu dela para sua expansão. A consolidação deste modelo relacionou-se a um elenco de fatores de ordem econômica, social, cultural e ideológica.

Dentre esses fatores, chama-se a atenção para a ideia “do ideário democrático liberal, proclamado sobretudo pela camada burguesa” (ibid, p. 32). Ou seja, a ideia de que a leitura deve ser democratizada e de que o aprendizado dela enobrece e possibilita a ascensão social. Zilberman entende que essa ideia iluminista

patrocina uma visão distorcida da função da cultura, ao valorizar sobremaneira seu elemento imediatista, por outro lado, o movimento estabelece a relação primordial para o desdobramento da ideologia que, até hoje, sedimenta a validação da leitura em nossa sociedade: a de sua inclinação emancipadora, na medida em que propicia o ingresso no ideário liberal elaborado pela burguesia [...] e que está depositado nas obras escritas (ibid, 1999, p. 36).

Por isso, não é surpresa perceber os jogos de *videogames* como objetos culturais massificados, também enredados na diversa gama de suportes textuais contemporâneos, carregam em si essa representação do ideário de leitor. Isso reforça a ideia de Zilberman de que a burguesia promulga noções liberais de leitura, reivindicando, assim, seu “lugar no elenco social que disputa o poder” (1999, p. 36). “A leitura, quando inserida no processo social, renuncia a qualquer tipo de neutralidade” (ibid, p. 43), ou seja, a leitura ensejada no jogo está carregada de ideologias que a compreendem como prática erudita, importante e parte da vida cotidiana de pessoas com elevado *status* social e com livros luxuosos.

Pontua-se, finalmente, que a leitura é compreendida dentro de um sistema múltiplo que a coloca entre dois extremos: de um lado, é libertadora, sendo habilidade primordial para a conquista do saber, do prestígio e do poder e, de outro, aprisionadora, como parte de um sistema de mercado; e massificadora, porque se insere na ordem de *bem* necessário na escalada financeira e social. A leitura é objeto de desejo, por ser uma prática privilegiada (porque foi assim representada por anos), mas também é explorada comercialmente. A educação, segundo Zilberman, por exemplo, ensina a ordem da leitura e também a do discurso: sempre em uma escala de saber e de voz. É interessante perceber que se por um lado é preciso ser letrado para compreender o jogo e prosseguir jogando, por outro, o seguir jogando enreda o jogador cada vez mais nas teias do consumo. Quem sabe pensemos como Zilberman, que entende a leitura literária como a saída do aprisionamento massificador e entendamos que, de certa maneira, a conquista da leitura do jogo seja mais do que um aprisionamento no capitalismo globalizado da venda de games. Acreditamos que a leitura dos jogadores dos textos dos jogos de videogames seja, na verdade, uma porta de entrada para esse rico universo cultural.

#### 4 REFERÊNCIAS

ABREU, Márcia. **Diferentes formas de ler.** Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/Marcia/marcia.htm>>. Acesso em: 24 jul. 2015.

CAPCOM. **Resident Evil 4**, 2005.

CAPCOM. **Resident Evil 4 Game manual for Wii**, 2007.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações.** Tradução Maria Manoela Galhardo. 2. ed. Portugal: Difel, 2002.

RESIDENTE Evil. Disponível em: <<http://360.mmgn.com/Games/Resident-Evil-4-HD>>. Acesso em: 20 out. 2017.

RESIDENTE Evil. Disponível em:  
<<http://cubemedia.gamespy.com/cube/image/article/539/539956/resident-evil-4-20040818025738610.jpg>>. Acesso em: 20 out. 2017.

RESIDENTE Evil. Disponível em:  
<[http://residentevil.wikia.com/House\\_of\\_the\\_village\\_chief?file=Game\\_2014-07-19\\_19-17-14-105.jpg](http://residentevil.wikia.com/House_of_the_village_chief?file=Game_2014-07-19_19-17-14-105.jpg)> Acesso em: 20 out. 2017.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games**. The MIT Press, 2011.

ZILBERMAN, Regina. Sociedade e democratização da leitura. In: BARZOTTO, Valdir Heitor (org.). **Estado de leitura**. Campinas, SP: Mercado de Letras: Associação de Leitura do Brasil, 1999, pp. 31-45.

***Title***

Books and reading in resident evil 4 (2005).

***Abstract***

Thinking the game Resident Evil 4 (2005) as a cultural object and textual support in interface with the cultural and textual studies, as evidenced by the historian Roger Chartier (2002), and under the perspective of practices and representations, I investigate how reading and books manifest themselves materially in the game. Theorists who deal with the cultural history of reading and texts are read in this study (such as Márcia Abreu, Regina Zilberman (1999) and game studies theorist Miguel Sicart (2011)) as well as the appreciation of the narrative, dialogues and scenes of the game that contains elements related to reading and literature. It can be seen that, as cultural objects, videogames carry representations of social practices of the real sensible world and that, in Resident Evil 4 (2005), reading is represented as an idealized practice and that books, moreover, are considered as assets owned by privileged social classes. These representations, therefore, dialogue with the image of reading as an ennobling and cultured practice. Another possible apprehension is the reading of the texts of videogame games as an important literacy in the globalized world. In addition to global capitalist “catechization”, the literate player is thought of as a participant in the globalized culture.

***Keywords***

Resident Evil 4; videogames; games; reading; representations.

---

Recebido em: 30/10/2017

Aceito em: 30/11/2017