A serialização nos games: a narrativa seriada nos jogos da série *Resident Evil*

[1]

Mateus Kerr de BARROS[2]
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

O objetivo deste artigo é falar sobre a serialização dos games, trazendo à tona a nova forma de produção e comercialização dos jogos eletrônicos, que se dá de maneira serializada, além de tentar compreender se o fator "*game over*[3]" prejudica ou não a experiência dos gamers brasileiros e o interesse dos mesmos na continuidade de grifes consagradas do ramo. Além disto, buscamos entender se o consumidor brasileiro prefere as novas técnicas adotadas recentemente pela indústria dos games ou ainda dá prioridade aos métodos mais tradicionais de comercialização deste tipo de produto. Para isso, fizemos uma pesquisa, tendo como principal case a série "*Resident Evil*", uma das sagas de maior representatividade na história dos jogos virtuais.

Palavras-chave: Games; Plataformas digitais; Resident Evil; Narrativa seriada

1) Introdução:

Muito se discute sobre a origem dos vídeo games. Muitos teóricos consideram *Tennis for Two*[4](1958) o primeiro jogo eletrônico da história e influenciador dos primeiros consoles. O físico americano *William Highinbottam*[5], criador do jogo, usou um aparelho chamado osciloscópio[6] para simular o efeito de uma bola de tênis em uma quadra vista lateralmente, e esta bola poderia passar ou não da rede, dependendo do

[1] Trabalho apresentado no GP Teorias do Jornalismo do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestrando em Comunicação pela PUC-RS, email: mateus.kerr@pucrs.br

[3] Termo usado nos jogos eletrônicos para descrever a experiência de final do jogo, quando o personagem "morre" e o jogador tem de começar a jogar de novo a partir de um determinado ponto

[4] Lançado no dia 18 de Outubro de 1958

[5] Físico americano nascido em 1910, morreu em 1994, aos 84 anos. Além de Tennis for Two, também ficou famoso por ter participado da equipe que construiu a primeira bomba nuclear

[6] Osciloscópio é um instrumento de medida de sinais elétricos/eletrônicos com gráficos bidimensionais. O eixo vertical(Y) representa a intensidade do sinal, enquanto o horizontal(X) representa o tempo

ângulo atribuído à mesma pelo jogador. O game foi lançado em uma exposição no *laboratório nacional de Brookhaven*[7] e fez sucesso entre os adolescentes do ensino médio presentes no evento.

Há uma outra corrente de pensamento que considera *Spacewar*[8]*!*(1961) o primeiro jogo eletrônico da história – já que este era jogado em um protótipo de computador da época, chamado *PDP-1*[9], e não com o uso de um artifício como o osciloscópio. Ele foi desenvolvido por estudantes do *Massachussets Institute of Technology*[10](MIT) e consistia basicamente em uma guerra espacial entre duas espaçonaves, separadas por um tipo de esfera que simulava um campo gravitacional e podia tanto ajudar quanto atrapalhar os participantes.

De qualquer forma, tanto os adolescentes enlouquecidos com *Tennis for Two* quanto os estudantes do MIT ainda precisaram esperar um bom tempo para conhecer os vídeo games num formato semelhante ao que conhecemos atualmente. O *Magnavox Odyssey*[11], primeira plataforma comercial da história, foi lançado em Abril de 1972 e começou a ser comercializado em Agosto do mesmo ano. Ele foi criado pelo engenheiro alemão *Ralph Baer*[12], que havia começado a trabalhar no projeto em 1966, e tinha como carro-chefe o jogo *tennis*, uma versão mais antiga de *Pong*. A semelhança entre os dois jogos, inclusive, foi responsável por disputas judiciais na época. *Pong*[13], lançado em novembro de 1972, destacou-se por ser o primeiro *arcade* [14]de lucro da história.

1978 também foi um ano fundamental para a história dos vídeo games, com a criação de *Adventure*, do *Atari 2600*[15]. *Warren Robinett*[16], o criador do jogo, escreveu

[7] Localizado em Nova York, está aberto desde 1947. Seis experimentos que ganharam o prêmio Nobel foram desenvolvidos no laboratório
[8] "*Spacewar!"* foi testado pela primeira vez no dia 30 de Julho de 1961, embora o seu lançamento oficial só tenha se dado em Fevereiro de 1962
[9] *PDP-1* é uma abreviação para *Programmed Data Processor-1*. Lançado em 1959, foi o primeiro computador a reproduzir sons
[10] O *MIT* é uma universidade privada de pesquisa localizada em Cambridge, Estados Unidos. Inaugurada há 156 anos, é considerada uma das melhores universidades do mundo
[11] Chegou ao Brasil somente em 1983, com o Odyssey 2. Foi produzido até 1992. Primeiro video game de sucesso, teve 330 mil unidades vendidas em todo o mundo
[12] Nascido em 1922, faleceu em 2014, aos 92 anos. É considerado "o pai dos video games"
[13] Pong era um jogo bidimensional que simulava uma mesa de tênis. A primeira máquina com o jogo foi instalada num bar de São Francisco, fazendo com que o lugar passasse a ser muito frequentado
[14] Arcade é o nome dado às máquinas que no Brasil foram popularizadas com o nome "fliperama"
[15] Video game lançado em 1977 nos Estados Unidos, chegando ao Brasil em 1983. Vendeu 30 milhões de unidades no mundo todo, tendo feito muito sucesso no Brasil entre 1984 e 1987
[16] Nascido em 1951, hoje está com 65 anos e trabalha em projetos de desenvolvimento da realidade virtual. Já trabalhou na NASA e na Universidade da Carolina do Norte

um artigo disponível no livro **The Video Game Theory Reader**, onde diz que "O jogo foi o primeiro em muitas coisas: o primeiro *Easter Egg*[17](tesouro escondido), a primeira cena de créditos, os primeiros eventos relevantes fora de quadro e o primeiro jogo a utilizar múltiplas telas interligadas umas as outras"(2003, Pg. 7). Mais tarde, neste mesmo ano, a *Nintendo*[18] entraria no ramo, com a criação de um *arcade* chamado *Computer Othello*. Era o começo da empresa japonesa que mudou a história do entretenimento.

A crise de 1983 quase acabou com o mercado dos games. A ascensão dos computadores pessoais e a crise da *Atari* [19]fez com que diversas empresas do ramo quebrassem. Neste momento cresceu a *Nintendo*, que já havia criado o sucesso *Donkey Kong*[20](1981, Atari 2600). O lançamento do *NES*(1983 no Japão e 1985 nos Estados Unidos) e a criação de franquias como *Super Mario Bros*[21](1985) e *The Legend of Zelda*(1986) foram fundamentais para que os games tivessem o sucesso e a popularidade que eles têm hoje. Se atualmente 82% dos jovens e adultos têm o hábito de jogar diariamente no Brasil(segundo pesquisa de 2015[22]), isto se deve à revolução feita pelos nipônicos no mercado 30 anos atrás.

A ideia deste artigo é entender alguns elementos e hábitos atrelados ao consumo de games no Brasil. Para isto, é necessário, incialmente, entender a narrativa seriada e como as principais franquias de jogos têm se utilizado dela. *Mario, Zelda, Street Fighter* [23]e tantos outros sempre apostaram em sequências como fórmulas para o sucesso. Nem todos, entretanto, trabalham com os mesmos elementos conceituais narrativos. Em sua obra, **A televisão levada a sério(2000)**, *Arlindo Machado* explica no que consiste a serialização e traz a distinção entre os seus diferentes tipos. Estes conceitos televisivos

[17] Termo inglês para "ovo de páscoa", é o nome atribuido à segredos escondidos em jogos, sites ou programas de computador
[18] Empresa japonesa fundada em 1889, é uma das maiores do planeta no ramo dos jogos eletrônicos. Já faturou em sua história mais de 500 bilhões de dólares
[19] Empresa fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Diabney, é considerada uma das grandes responsáveis pela popularização dos video games
[20] Donkey Kong é um trocadilho com o nome do personagem King Kong. No 1º jogo da série, Donkey Kong era um gorila gigante que havia raptado uma princesa e precisava ser derrotado por um herói chamado "jumpman"
[21] Primeiro jogo a trazer a narrativa de rolagem lateral, chamada side-scrolling, Super Mario Bros é a franquia de maior sucesso na história dos video games. O 1º jogo, de 1985, é o game mais vendido da história, com 40 milhões de unidades comercializadas
[22] Disponível em: https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/10/16/pesquisa-aponta-que-82-dos-jovens-e-adultos-jogam-games-no-brasil.htm
[23] Uma das franquia de jogos de luta de maior sucesso dos video games, já vendeu mais de 390 milhões de unidades. O primeiro jogo Street Fighter foi lançado em 1987

também podem ser aplicados aos jogos eletrônicos para fazermos as respectivas diferenciações entre eles.

> Chamamos de serialidade essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores…
>
> …Muito frequentemente, esses blocos incluem, no início, uma pequena contextualização do que estava acontecendo antes e, no final, um gancho de tensão.(MACHADO, Arlindo. Pg. 83. 2000).

Machado traz três diferentes classificações para o processo de serialização. Como a ordem de surgimento destas narrativas nos jogos de video game foi diferente do processo ocorrido na televisão, optamos por inverter o quadro, começando pelo terceiro conceito apresentado pelo autor. Segundo ele, no 3º tipo de serialização, "A única coisa que se preserva é o espírito geral das histórias, a temática"(2000, Pg. 84). Um exemplo onde essa forma narrativa pode ser encontrada é na série "*Grand Theft Auto*", que surgiu em 1997, mas atingiu o seu apogeu em 2013, com "*GTA V*", que levou a sua produtora, *Rockstar Games*, a ter um lucro de US$ 800 milhões [24]apenas no dia de seu lançamento. Todos os jogos da série "*GTA*" tem histórias diferentes com personagens diferentes, que não se conectam em nenhum momento com as histórias dos títulos lançados anteriormente, mas a temática é sempre a mesma: o protagonista é um vilão que tem que cometer diversos delitos pelas ruas de alguma cidade fictícia.

O 2º tipo de serialização é o mais comum em jogos de video game. Segundo *Machado*, nele "Cada emissão é uma história completa, com início, meio e fim. Só se repetem os personagens"(2000, Pg. 84). Um exemplo é a franquia "*The Legend of Zelda*", um dos maiores sucessos da *Nintendo*. Essa série de jogos apresenta sempre os mesmos personagens: *Link*, o protagonista, é o herói que tem que salvar a princesa *Zelda* de um vilão, geralmente vivido por *Gannondorf*, o anti-herói, presente em quase todos os episódios da saga. Apesar de trabalhar sempre com elementos semelhantes, a história de um jogo "*The Legend of Zelda*" nunca se conecta com a de sua sequência, ou seja, eles apresentam narrativas totalmente independentes.

Por fim, temos o 1º tipo de serialização, o formato mais tradicional nas séries de

[24] Disponível em: http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html

televisão convencionais. Ele traz, segundo Machado, "uma única narrativa que se sucede de forma mais ou menos linear ao longo de todos os capítulos"(2000, Pg. 84). Este tipo de narrativa só começou a surgir recentemente em jogos eletrônicos, tendo como exemplos os jogos da série "*The Walking Dead*[25]"(2012) e *Resident Evil Revelations 2*(2015), que serão objetos de estudo deste trabalho. Para começar, falaremos sobre o primeiro jogo que apresentou este tipo de narrativa, chamado *Asura`s Wrath*, de 2012.

Asura`s Wrath(PS3[26]/Xbox 360[27]) foi desenvolvido pela *Capcom*[28] – a mesma produtora de *Resident Evil* – e conta a história de um semideus que luta para salvar a sua filha sequestrada. O jogo foi produzido como se fosse um anime japonês, dividindo-se em quatro capítulos: Parte 1(chamada *Sofrimento*), parte 2(*Renascimento*), parte 3(*Karma*) e parte 4(*Nirvana*). Os episódios se apresentam tal qual fossem uma série de TV, ou seja, se encerram com uma animação mostrando o que será jogado no próximo capítulo, enquanto o capítulo seguinte começará com um rápido *flashback* sobre o que já aconteceu no episódio passado. Além disso, ao final de cada um deles aparecerão os créditos finais.

Apesar da proposta narrativa inovadora, a *Capcom* foi muito criticada em função da forma utilizada para comercializar o game. No dia 24 de Fevereiro de 2012, a empresa lançou *Asura`s Wrath* no Japão e nos Estados Unidos, passando a vendê-lo por aproximadamente 65 dólares - o valor normal de um jogo nestes mercados. Entretanto, esta versão "completa" possuia apenas os primeiros 3 capítulos da saga - o quarto, "*Nirvana*", só foi disponibilizado em junho do mesmo ano, através de uma *DLC*, ou seja, uma extensão do jogo que deveria ser paga separadamente pelos jogadores. O mercado nipônico aceitou bem a novidade, mas os fãs da *Capcom* na América criticaram muito a empresa, alegando que era um absurdo pagar um valor elevado por um jogo "sem final" e ter de depois comprar este capítulo final isoladamente.

Apesar do pioneirismo da *Capcom*, o primeiro jogo de sucesso que se apropriou deste tipo de narrativa seriada se originou justamente de uma série de televisão de

[25] Série de televisão baseada nos quadrinhos de mesmo nome, conta a história de um grupo de sobreviventes em um planeta tomado por zumbis. Foi lançada em 2010 e já teve 7 temporadas produzidas
[26] Abreviação para Sony Playstation 3, console da chamada "sétima geração" lançado em 2006
[27] Console da "sétima geração" da Microsoft, lançado em 2005
[28] Companhia japonesa fundada em 1983, é uma das maiores desenvolvedoras de jogos do planeta, dona de franquias como Resident Evil, Street Fighter e Megaman

grande repercussão. *The Walking Dead*(multiplataforma) foi lançado no dia 24 de Abril de 2012 pela *Telltale Games* [29]e dividido em 5 episódios - lançados em datas diferentes, um a cada mês, e comercializados isoladamente. O game trazia um *spin-off* da série televisiva - ou seja, uma história complementar à mostrada na televisão - e cada um dos seus capítulos foi ansiosamente aguardado pelos fãs, que criaram na época um website para discutir sobre a narrativa e falar das decisões tomadas ao longo do jogo, que poderiam afetar o desfecho do mesmo.

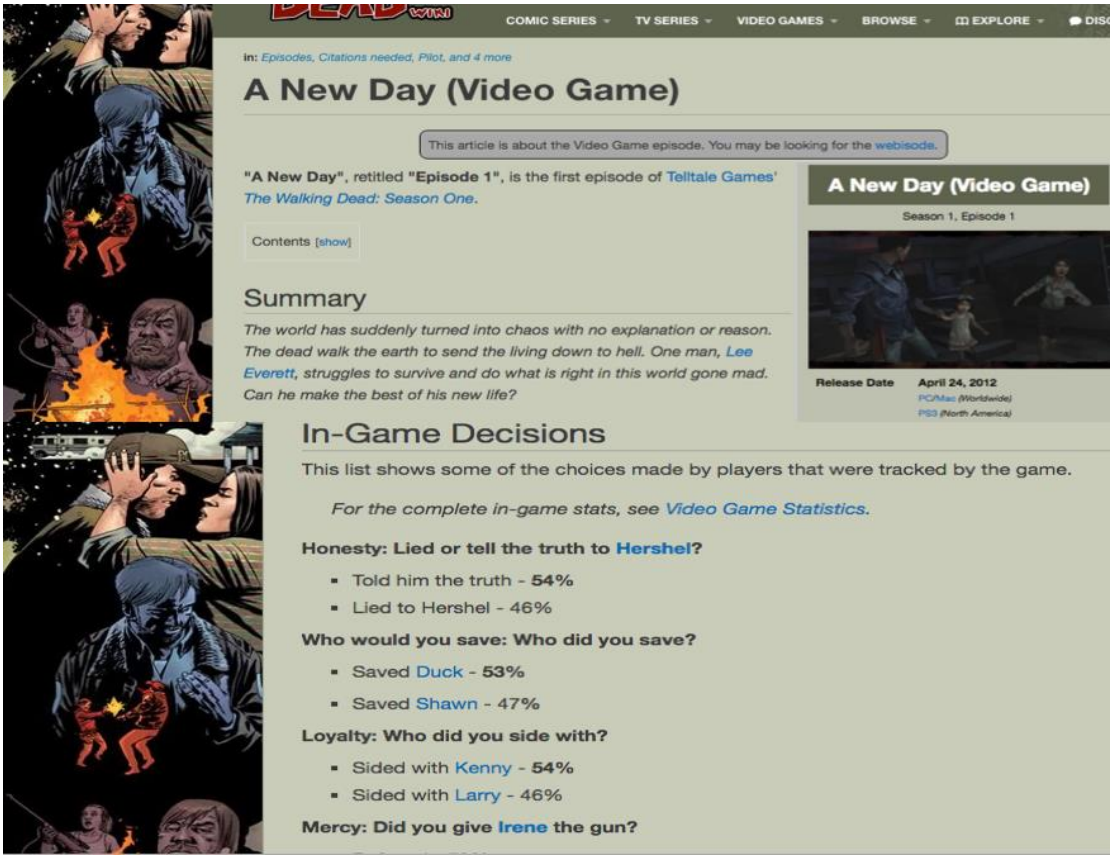


Imagem do site *The Walking Dead Wiki*, onde os fãs discutiam os acontecimentos do jogo

Outra estratégia de divulgação da empresa que impulsionou as vendas foi a de disponibilizar o primeiro episódio do jogo *The Walking Dead* de forma gratuita no dia do seu lançamento para os assinantes da plataforma digital *Live*, nos consoles *Xbox 360* e *Xbox One*[30]. Em outubro de 2013, a *PSN*[31], dos consoles *PS3* e *PS4*, [32]também passou a possibilitar o download gratuito do primeiro capítulo. *Guerra e Arruda*(2016) falam

[29] Empresa fundada em 2005 na Califórnia por designers que saíram da *LucasArts*, conta com apenas 300 funcionários
[30] Console da oitava geração produzido pela Microsoft, foi lançado em 2013
[31] Abreviação para Playstation Network, a plataforma digital de vendas da Sony
[32] Abreviação para Sony Playstation 4, o console da oitava geração da empresa, lançado em 2014

sobre a importância desta nova forma de comercialização dos jogos eletrônicos.

> Mais uma oportunidade de compra é proporcionada pela loja do console, a *Sony* possui a *Playstation Store* e a *Microsoft* a *Xbox Live*, então, pelo próprio console você pode acessar sua conta, navegar por essa plataforma, escolhendo o jogo de sua escolha, depois é só escolher qual o cartão de credito de sua preferência e pronto, você comprou mais um jogo, sem sair da sua casa, sem ter que esperar a entrega da loja, o seu download começará imediatamente.(GUERRA e ARRUDA, 2016. Pg. 186)

Além do aspecto praticidade, a venda de jogos em plataformas digitais também dá visibilidade à jogos desconhecidos e pode ser utilizada para ajudar na venda de conteúdo - seja ele na forma de episódios extras ou *DLCs*[33]. Os *jogos indies* [34]já utilizam desta estratégia há algum tempo, como destaca *Sérgio Nesteriuk*(2015):

> Entre os *indie games* é possível verificar diferentes formas de comercialização, desde títulos totalmente gratuitos (custeados ou não por anúncios publicitários), *freemiums* (gratuitos com alguns recursos opcionais pagos) ou pagos (normalmente por pequenas quantias de dinheiro). Em todas essas três formas, é possível ainda encontrar estratégias de monetização, como a aquisição de "vidas" e outros recursos, como as *DLCs* (*downloadable content*), pacotes de expansão ou de atualização do jogo.(NESTERIUK, 2015. Pg. 11)

O valor reduzido na comparação com os jogos completos também é uma estratégia importante por parte das empresas que comercializam jogos com esta nova narrativa serializada. Após o fracasso com *Asura`s Wrath*, a *Capcom* só voltou a investir neste nicho em 2015, com Resident Evil Revelations 2(multiplataforma[35]), um *spin-off* da maior franquia de zumbis da história dos jogos eletrônicos. O jogo conta o que aconteceu entre *Resident Evil 5* e *Resident Evil 6*, e foi dividido em 4 episódios, tendo o primeiro sido distribuído gratuitamente nas plataformas digitais *Live* e *PSN* no dia do seu lançamento, 24 de Fevereiro de 2015.

Os 4 episódios de *Resident Evil Revelations 2* também foram lançados em datas diferentes, tal qual ocorreu com *The Walking Dead*, mas com um hiato de tempo menor: o último capítulo foi lançado apenas 1 mês depois do primeiro, diferentemente do que ocorreu com a série oriúnda da televisão, onde os fãs tiveram que esperar no mínimo 7

[33] Sigla para downloadable contents. São os recursos extras ou pacotes de expansão que os jogadores podem adquirir e baixar para determinados jogos
[34] Jogos Indie são jogos independentes, criados por empresas pequenas ou por apenas uma pessoa e divulgados de maneira digital. Geralmente focam em temáticas diferentes dos jogos desenvolvidos nos grandes estúdios
[35] O jogo foi lançado para PCs, PS Vita - o console portátil da Sony - PS3, PS4, Xbox 360 e Xbox One

meses para completar o jogo. Apesar disso, a recepção foi bastante positiva, e *Resident Evil Revelations 2* vendeu mais de um milhão de cópias em seu primeiro mês - um número bastante positivo [36]para a proposta da *Capcom*, fato que convenceu a empresa a lançar também uma cópia física do game, esta já contendo os 4 episódios da trama.

Para efeito de comparação, pegamos o exemplo de *Resident Evil 7*(PS4, Xbox One, PC), o mais novo jogo da franquia, lançado em 24 de janeiro de 2017. A expectativa da *Capcom* era vender 10 milhões de unidades do game para cobrir o grande investimento feito no desenvolvimento do mesmo. Entretanto, até o dado momento, o registro de que se tem notícia é de que apenas 3,5 milhões [37]de cópias foram comercializadas. O preço elevado do produto - no Brasil, salgados R$250 - pode estar sendo um fator determinante para que a meta ainda não tenha sido atingida.

A cópia física de *Resident Evil Revelations 2* foi lançada no Brasil por aproximadamente R$80 - um valor consideravelmente mais alto do que o cobrado no jogo digital, R$12,99 por capítulo. Além disso, o fato de poder ir comprando o game "aos poucos", isto é, conforme o jogador avança no mesmo, poderia ser um atrativo a mais para que os gamers passem a aderir a este tipo de produto.

Com base nas informações até aqui trazidas, não seria interessante para as empresas passar a investir mais neste novo tipo de narrativa seriada em seus jogos? Será que isto não traria um maior interesse por parte do consumidor? Tendo como base a experiência da série *Resident Evil*, aplicamos uma pesquisa em 386 gamers brasileiros com o intuito de obter algumas destas respostas. Comparando a experiência gamer à compra de uma barra de chocolates: temos o hábito de ir à supermercados e adquirir uma barra inteira por módicos R$5. Mas se esta mesma barra custasse R$ 250 - que é o preço de um jogo completo em média, no Brasil - será que não seria mais interessante comprar apenas um fragmento, um pedaço do chocolate? Ainda mais se considerarmos a possibilidade de não se chegar ao final dessa barra, ou, no caso dos games, no final do jogo, fato que acontece em muitas oportunidades.

2)Análise e aplicação da pesquisa:

[36] Disponível em: http://pt.ign.com/resident-evil-revelations-2-3-judgment-ps4/16612/news/vendas-de-resident-evil-revelations-2-ultrapassam-a-marca-do
[37] Disponível em: http://www.eurogamer.pt/articles/2017-05-17-capcom-espera-que-resident-evil-7-venda-10-milhoes

Antes de entrar na pesquisa referente à série *Resident Evil*, é importante trazer à tona a discussão levantada pelo dinamarquês *Jesper Juul*, um dos mais importantes pesquisadores na área de jogos eletrônicos, em seu artigo "*Fear of Failling? The many meanings of difficulty in video-games*[38]"(2009). Afinal de contas, para entender os desafios dos jogos que se utilizam da nova narrativa seriada, é preciso entender o efeito "*game over*" e como este pode alterar a percepção por parte daqueles que tem a missão de desbravar os desafios de um jogo de video game até o seu final.

Juul aplicou a sua pesquisa a 85 gamers dos Estados Unidos. Ele deu a todos o mesmo jogo e depois aplicou alguns questionamentos, começando pelo fato de a pessoa ter chegado ou não ao final do jogo. Depois disso, pedia explicações sobre o porquê do jogador achar que tinha falhado ou os motivos pelos quais haviam tido sucesso no desafio. Por fim, o pesquisador solicitou um feedback de todos os participantes do estudo sobre o jogo analisado.

O primeiro quadro da pesquisa aplicada pelo dinamarquês mostra o equilíbrio entre o número de jogadores que finalizaram o jogo sem perder nenhuma vida, os que não tiveram êxito e os que tiveram sucesso, mas perderam algumas "vidas" no decorrer da experiência.

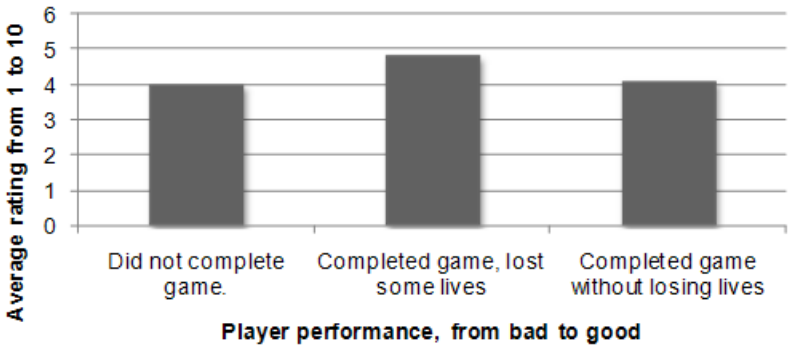


Figure 4 : Player rating of game as function of performance.

Quando os jogadores bem-sucedidos foram questionados sobre o porquê de terem triunfado, a maioria deles deixou a modéstia de lado, enaltecendo os próprios méritos na experiência de terminar o jogo.

[38] Artigo disponível no livro "The Video Game Theory Reader 2", de 2009

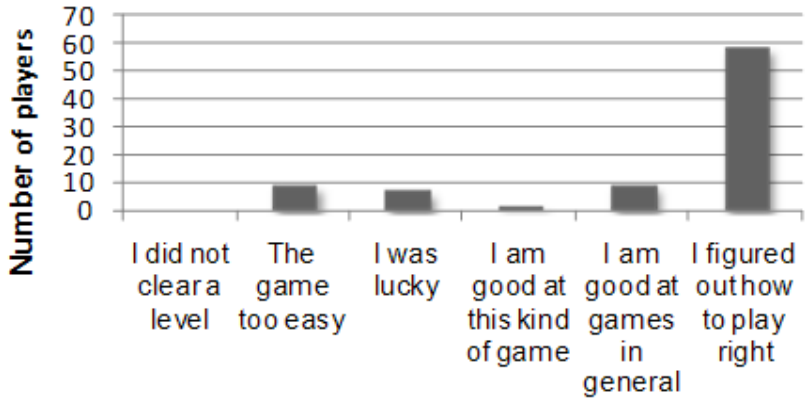


Figure 6 : Player attribution of success.

Por outro lado, na hora dos jogadores que não tiveram sucesso explicarem os motivos da falha, as respostas foram mais variadas. Ainda que a maioria tenha admitido a culpa pelo não-cumprimento da missão, vários dos entrevistados citaram elementos como "má sorte" ou alegaram que o jogo era muito difícil.

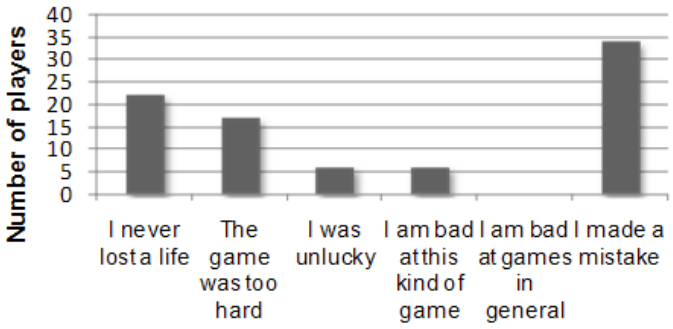
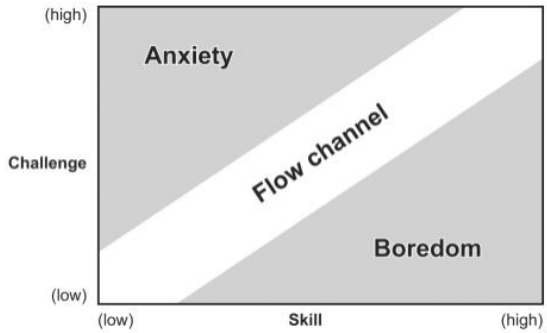
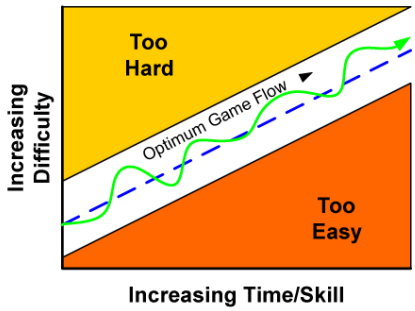


Figure 5 : Player attribution of failure

A grande surpresa da pesquisa de *Juul*, entretanto, se deu na avaliação do jogo. Muitos dos entrevistados que haviam tido um excelente desempenho na experiência, finalizando o game sem nenhuma dificuldade, atribuíram ao produto notas baixas em função da falta de desafio proporcionada pelo mesmo. 36% dos gamers disseram que "o jogo era muito fácil, faltam desafios". Várias pessoas que deram esta resposta classificaram o jogo como "chato" ou "muito óbvio". 6% responderam que "o jogo é muito fácil, por isso não morri nenhuma vez", 5% disseram que "é tão fácil que a performance não pode ser mensurada" e 27% assinalaram "o jogo é muito fácil, por isso não é preciso repensar nenhuma estratégia".

Jasper Juul relacionou os dados da sua pesquisa com a "*Teoria do flow*[39]", do psicólogo húngaro *Mihaly Csikszentmihalyi*[40], para concluir que um jogo muito difícil se torna muito estressante, prejudicando à experiência do jogador, mas, ao mesmo tempo, um jogo muito fácil torna-se "chato". O sucesso de um game passa, portanto, pelo equilíbrio dos desafios aos quais o gamer é submetido.





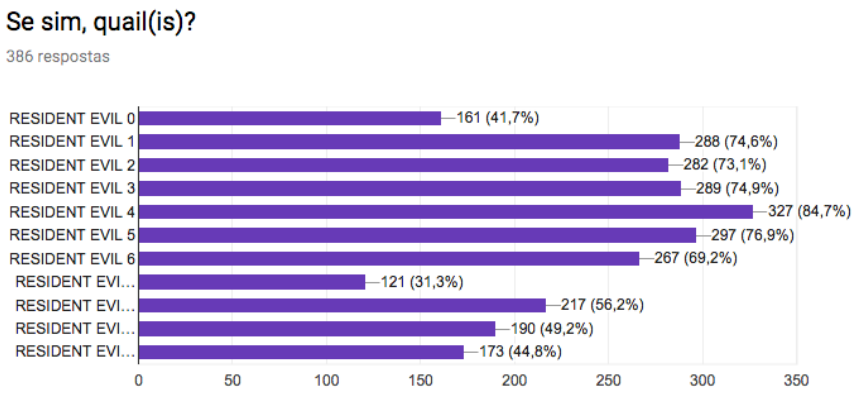
Na primeira imagem, a *Teoria de Flow*. Na segunda, a sua adaptação, de *Jasper Juul*

Embora seja bem mais antigo do que a pesquisa de *Jasper Juul* - o primeiro *Resident Evil* foi lançado em 1996 - o equilíbrio dos desafios parece ser uma das receitas da Capcom para o sucesso da série. Segundo o site oficial da empresa, 77 milhões de unidades dos jogos "*Resident Evil*" já foram comercializadas - a segunda maior franquia em termos de vendas na companhia, perdendo somente para a série *Street Fighter*, com impressionantes 390 milhões de unidades vendidas.

É importante salientar que a pesquisa sobre *Resident Evil* foi divulgada no grupo "*Resident Evil - fãs do Brasil*", do *Facebook*[41], que têm 17.974 membros. Ou seja: uma parcela significativa dos que responderam ao nosso questionário são gamers brasileiros que realmente se identificam com a série. Dos 386 entrevistados, 99,2% afirmou já ter jogado algum jogo da saga - em suma, apenas 3 pessoas nunca mataram nenhum zumbi desenhando pelos funcionários da *Capcom*.

[39] Flow pode ser traduzido como "fluxo". A Teoria diz que o "flow" é o estado atingido quando a mente humana está totalmente concentrada em uma atividade, fazendo com que a tarefa realizada se desenvolva de uma forma extremamente produtiva
[40] Nascido em 1934, hoje está com 83 anos. Já publicou mais de 120 artigos e diversos livros
[41] Rede social lançada em 2012, possui mais de 1 bilhão de usuários ativos

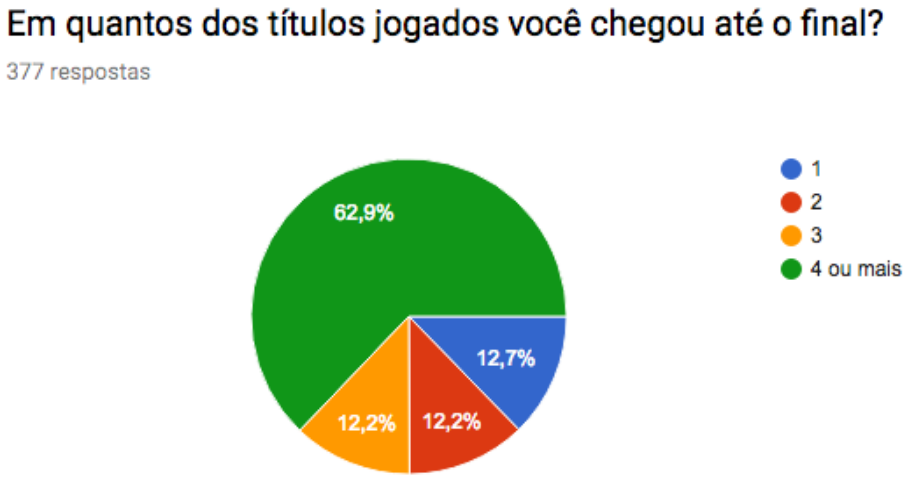
As demais perguntas foram feitas com respostas de múltipla escolha. Para "qual *Resident Evil* você jogou?", citamos os 8 jogos da história regular da série e os seus 3 *spin-offs* mais famosos[42]: "*Code: Veronica*", "*Revelations*" e "*Revelations 2*" - este último objeto de análise do trabalho. Curiosamente, "*Revelations 2*" foi o terceiro jogo da série menos jogado pelos entrevistados, atingindo apenas 173 gamers, ou 44,8% do total. O game menos jogado *foi Resident Evil 7*, que também já foi citado em nosso trabalho pelo baixo volume de vendas. O segundo pior colocado é *Resident Evil 0* - lançado em 2002 exclusivamente para o *Nintendo Gamecube*. Curiosamente, *Resident Evil 4* - o primeiro lançado para diversas plataformas após o final do *contrato de exclusividade da Nintendo com a saga*, em 2005, foi o mais lembrado na pesquisa, tendo sido mencionado por 84,7% dos entrevistados.



97,6% dos gamers que responderam a pesquisa - 377 pessoas - já finalizaram

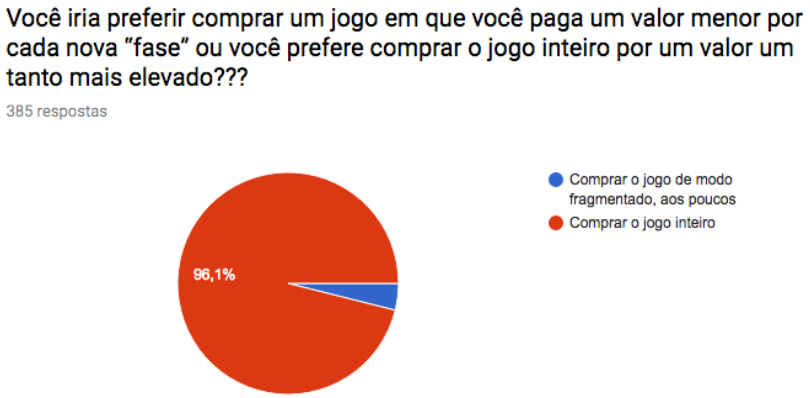
[42] A Capcom lançou mais 7 *spin-offs* de Resident Evil para consoles e outros 20 títulos para celulares e portáteis - muitos deles foram lançados somente no Japão. Por uma questão de relevância, optamos por deixar estes títulos fora da pesquisa

pelo menos um jogo da série *Resident Evil*, o que mostra que o game, por mais desafiador que seja, está longe de ter um nível de dificuldade impossível de ser superado. Dentre estes 377, 62,9%(237) já finalizaram 4 ou mais jogos da série.



A pergunta que mais dividiu opiniões foi "não chegar até o final do jogo em função do nível de dificuldade do mesmo frustra você?" 58,8% dos entrevistados responderam "não". Ou seja: a maioria dos gamers brasileiros está mais preocupada com a experiência da jogabilidade do que com o próprio êxito, mas muitos ainda se incomodam quando não conseguem superar os desafios propostos pelo jogo.

Por fim, questionamos os entrevistados se eles prefeririam comprar um jogo de maneira fragmentada, pagando um valor menor por cada pedaço, ou se iriam optar pelo jogo completo - ainda que isto pudesse deixar o produto mais caro. Para nossa surpresa, apenas 3,9% dos gamers que responderam à pesquisa disseram preferir a nova maneira de comercialização dos jogos eletrônicos.



3) Conclusões:

O crescimento das plataformas digitais na venda de jogos eletrônicos trouxe praticidade ao processo, já que agora o consumidor pode comprar um game e realizar o seu download sem ao menos sair do seu sofá. Além disso, proporcionou a criação de novos mecanismos de produção e distribuição de jogos, como o utilizado em *Resident Evil Revelations 2* e *The Walking Dead*, onde a narrativa do jogo se assemelha à das séries de televisão tradicionais, com o mesmo sendo dividido em capítulos que podem ser comercializados isoladamente.

Apesar disso, como apontou a nossa pesquisa, a maneira tradicional - venda de jogos completos, ainda que por um preço mais elevado - ainda é a preferida entre os consumidores brasileiros. Ao que parece, este formato da cultura de consumo, já enraizada em nossos gamers, faz com que novas tendências/formas de comercialização dos jogos eletrônicos encontrem forte resistência por parte de seus potenciais consumidores. Este fato estimulou a *Capcom*, por exemplo, a lançar uma versão física de *Resident Evil Revelations 2*, mesmo após o sucesso inicial do jogo com a sua distribuição digital.

Jogar um game até o final não parece ser imprescindível para o gamer brasileiro, em geral mais preocupado com a experiência e pelos desafios proporcionados pelo jogo do que com o fato de finaliza-lo ou não - opção escolhida por 58,5% dos nossos entrevistados e que vai ao encontro do que diz a pesquisa do dinamarquês *Jasper Juul*.

Talvez no futuro tenhamos algum título principal de uma grande franquia sendo comercializado de forma fragmentada, mas por enquanto as grandes empresas têm

optado pelos métodos mais tradicionais de distribuição e as pesquisas comprovam que esta cultura ainda é predominante no universo dos jogos eletrônicos.

Bibliografia:

VII Simpósio de Ciências Aplicadas da FAIP. Anais... Marília/SP. FAIP, 2016

CAPCOM, site oficial. Disponível em: http://www.capcom.co.jp/ir/english/finance/salesdata.html

EUROGAMER, website. ***Capcom espera que Resident Evil 7 venda 10 milhões***. Disponível em: http://www.eurogamer.pt/articles/2017-05-17-capcom-espera-que-resident-evil-7-venda-10-milhoes

G1, Portal. ***GTA V quebra seis recordes de vendas e entra para o Guiness.*** Disponível em: http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html

IGN, website***. Vendas de Resident Evil Revelations 2 ultrapassam a marca do milhão.*** Disponível em: http://pt.ign.com/resident-evil-revelations-2-3-judgment-ps4/16612/news/vendas-de-resident-evil-revelations-2-ultrapassam-a-marca-do

MACHADO, Arlindo. ***A televisão levada a sério***. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2000.

NESTERIUK, Sergio. ***Indie games como paradigma da indústria criativa: Perspectivas e Possibilidades Comunicacionais***. 2015.

Artigo disponível na Revista Organicom - http://www.revistaorganicom.org.br/sistema/index.php/organicom/article/view/894/674

THE WALKING DEAD WIKI, website. Disponível em: http://walkingdead.wikia.com/wiki/A_New_Day_(Video_Game)#In-Game_Decisions

UOL JOGOS, Portal. ***No Brasil, 82% dos jovens e adultos jogam videogame, diz pesquisa***. Disponível em: https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/10/16/pesquisa-aponta-que-82-dos-jovens-e-adultos-jogam-games-no-brasil.htm

WOLF, Mark J.P e PERRON, Bernard. ***The Video Games Theory Reader***. New York: Routledge. 2003.

_____. ***The Video Games Theory Reader 2***. New York: Routledge. 2009