

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA SOCIAL

TIAGO PILOTTO RODRIGUES ALVES

**Os Mortos que Caminham:**

Uma Interpretação Psicológica do “morto-vivo” em Jogos de Videogame

Defesa de Mestrado apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia Social.

Linha de Pesquisa: Psicologia Social de Fenômenos Histórico-Culturais Específicos

Orientadora: Profa. Associada Sandra Maria Patrício Ribeiro.

São Paulo

2023

ALVES, T.P.R. **Os Mortos que Caminham**: Uma Interpretação Psicológica do “morto-vivo” em Jogos de Videogame. 2023. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

**Versão Corrigida.**

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Profa. Dra. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento \_\_\_\_\_

## RESUMO

ALVES, T.P.R. **Os Mortos que Caminham**: Uma Interpretação Psicológica do “morto-vivo” em Jogos de Videogame. 2023. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

O presente trabalho objetiva interpretar psicologicamente os mortos-vivos presentes nos jogos de videogame, a partir do enfoque da Psicologia Analítica, também chamada Psicologia Complexa. Para o alcance dessa finalidade, foi utilizado o método comparativo, que consiste em posicionar o material desconhecido, vinte e sete jogos com a temática zumbi, em paralelo com o material cultural já elaborado conscientemente, contribuindo para a elucidação e compreensão do significado psicológico do objeto de estudo. Por meio dos dados coletados, conclui-se que os mortos-vivos são simbolicamente uma representação da humanidade contemporânea, que caracteriza-se pela corrupção, decadência e insaciabilidade, frutos de uma inflação psíquica.

Palavras-chave: Psicologia Social. Psicologia Analítica. Mortos-Vivos. Zumbis. Método Comparativo.

## ABSTRACT

ALVES, T.P.R. **The Walking Dead**: A Psychological Interpretation of the “walking dead” in Videogames. 2023. Dissertation (Master in Social Psychology). Institute of Psychology, University of São Paulo, São Paulo, 2023.

The present work aims to psychologically interpret the undead present in videogames, from the perspective of Analytical Psychology, also called Complex Psychology. To achieve this purpose, the comparative method was used, which consists of placing the unknown material, twenty-seven games with the zombie theme, in parallel with the cultural material already consciously prepared, understanding the psychological meaning of the object of study. Through the data collected, it is concluded that the living dead are symbolically a representation of contemporary humanity, which is characterized by corruption, decadence and insatiability, resulting from psychic inflation.

Keywords: Social Psychology. Analytical Psychology. Living Dead. Zombies. Comparative Method.

## SUMÁRIO

<b>1 PREÂMBULO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 NOTÍCIA DO “APOCALIPSE ZUMBI” .....</b>	<b>8</b>
<b>3 UM CAMINHO (MÉTODO) PARA COMPREENDER O “APOCALIPSE ZUMBI.....</b>	<b>19</b>
<b>4 A ORIGEM DO TERMO ZUMBI E COMO OS ZUMBIS CHEGARAM À CULTURA POP?.....</b>	<b>22</b>
<b>4.1 OS ZUMBIS HAITIANOS.....</b>	<b>22</b>
<b>4.2 JOGOS, VIDEOGAMES E A TEMÁTICA ZUMBI.....</b>	<b>31</b>
<b>5 IMAGENS E NARRATIVAS DO “APOCALIPSE ZUMBI” NOS JOGOS ELETRÔNICOS.....</b>	<b>38</b>
<b>6 INTERPRETAÇÃO: CORRUPÇÃO, DECADÊNCIA E INSACIABILIDADE.....</b>	<b>205</b>
<b>7 CONCLUSÃO: QUAIS AS SAÍDAS POSSÍVEIS?.....</b>	<b>263</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>272</b>

## 1 PREÂMBULO

Uma das memórias mais intensas da minha infância deu-se aproximadamente aos dez anos de idade. Levado pelos meus pais à um fliperama, tive a oportunidade de observar dois meninos mais velhos se divertindo com um dos jogos. O que me lembro é o seguinte: na frente de uma tela - que para mim parecia enorme - seres horrendos de características humanoides surgiam de diversos lugares aleatórios e arrastavam-se em direção aos jogadores.

Saindo de vãos de portas recentemente arrombadas, de trás de armários de livros, janelas ou pontes que passam por cima do jogador, se levantando do chão ou de seu apoio contra alguma parede, pessoas que estavam mortas (devido ao seu claro estado decomposto, de pele verdolenga ou arroxeadas) tentavam dar cabo de qualquer humano, que passasse perto. Pessoas corriam na frente do jogador, perseguidas pelas macabras figuras e eram mortas ali mesmo, caso não fossem salvas pelos disparos certos dos habilidosos adolescentes por trás da tela.

Alguns dos monstros portavam machados e outros facas. Lembro com nitidez emocional de um morto-vivo que portava uma serra elétrica. Ao serem atingidos pelos disparos perdiam membros, mas recusavam-se a morrer em decorrência desses ferimentos; o que os impedia definitivamente era um projétil na cabeça.

O jogador, por sua vez, tinha que sobreviver até o fim, enquanto salvava os civis indefesos de seus agressores. Portando pistolas de plástico azul, enormes aos meus olhos infantis, conectadas a um cabo que ia até o console, os adolescentes à minha frente precisavam mirar e puxar o gatilho. Seus projéteis virtuais limitados eram carregados, quando a arma era recolocada em seu coldre de metal também preso à máquina e, caso o jogador quisesse uma proteção extra, um pedal no chão dava ao herói daquele mundo em pixel e aterrorizante a possibilidade de ajoelhar-se e buscar cobertura. Passei pelo menos dez minutos atrás dos meninos mais velhos, com olhos excessivamente abertos, a boca fechada e o coração acelerado até que meus pais me tirassem dali por reconhecerem - com muita razão - que o conteúdo absorvido por mim estava em completo desacordo com a minha faixa etária.

Durante os próximos meses dormi encolhido, joelhos no peito, assolado por um medo que misturava a clareza da lógica e da razão, ainda moderadamente crua dentro de mim e a força incontrolável de uma fantasia, que não era exorcizada de forma alguma. Meu medo era de que um

morto-vivo saísse debaixo da minha cama, agarrasse o meu pé e fizesse comigo, o que eu viria ser feito com os personagens quadrados do jogo que eu, com ingênua curiosidade, tive a infelicidade de presenciar. Foi a primeira vez que tive a aguda percepção de que eu já não era senhor de minha casa. Os zumbis a haviam invadido irremediavelmente.

Após a custosa repressão dessa fantasia - através de um hercúleo exercício de racionalização e o efeito apaziguador do tempo - os mortos-vivos voltaram às suas covas. Aproximadamente dez anos depois tive a minha “volta dos mortos-vivos” particular. Dessa vez em sonhos, lutava constantemente contra essas figuras pútridas e agressivas e, graças às ferramentas que vinha adquirindo através da análise, passei a compreender um pouco melhor, o que essa imagem profundamente enraizada em meu psiquismo representava para mim, para a minha vida, realidade e o desenvolvimento.

As perguntas que se seguiram após alguns anos foram: O que será que os mortos-vivos representam para outras pessoas? E mais, o que essa imagem representa para a sociedade, a cultura e a civilização de maneira mais geral? Se representa algum conteúdo meu, ela também representará algum conteúdo coletivo?

Essas interrogações perduram em mim ainda agora, e reverberarão ao longo desse texto que você possui em mãos. Sua importância ocorre, em primeiro lugar, pelo reconhecimento de que compreender melhor o que o morto-vivo representa para a sociedade pode vir a auxiliar outros a lidar melhor consigo mesmos e com aqueles ao seu redor que, querendo ou não, são afetados por tão terrível imagem. Em segundo lugar, a compreensão desse tema, hoje amplamente difundido na cultura *pop*, pode fornecer subsídios para o pensamento do mundo contemporâneo.

No capítulo seguinte, apresento o modo como procurei recortar, do imenso *universo zumbi*, questões passíveis de enfrentamento no campo da psicologia social, assim como o caminho que pretendo trilhar na busca por respostas.

## 2 NOTÍCIA DO “APOCALIPSE ZUMBI”

Seres humanos corrompidos pela decadência da morte ou da doença. A perda da própria identidade causada pela degeneração, infecção ou até possessão. A voracidade infindável. Essas são as características mais básicas do monstro que, desde seu surgimento em 1968, pulula de telas, computadores, celulares, quadrinhos e muitas outras formas midiáticas.

Desde películas cinematográficas, jogos de *videogame*, projéteis temáticos (isso mesmo, projéteis), doces infantis e até cursos universitários que lançam mão do *apocalipse zumbi* para modelar estudos sobre fenômenos epidemiológicos e sociais, o gênero infesta a nossa cultura por todos os lados.

Incrivelmente até o Pentágono promoveu a elaboração de planos contingenciais para conter uma infestação de mortos-vivos, como uma estratégia de treinamento no planejamento operacional e executivo de defesa. O cenário de uma catastrófica “emergência zumbi” foi utilizado como material de treinamento de alunos do exército (mais especificamente em Omaha, Nebraska, no ano de 2009 e 2010); os planos de enfrentamento resultantes previam desde a utilização de robôs teleguiados que seriam responsáveis por manter a infraestrutura básica do país, como plantas de produção de energia elétrica, até instruções que “levavam a sério” os detalhes ficcionais mais peculiares postos pela cultura *pop*, por exemplo, a necessidade de concentrar disparos contra a cabeça dos zumbis com o objetivo de destruir seu cérebro (ESTADOS UNIDOS, 2011).

Se até mesmo o órgão responsável pela defesa dos Estados Unidos traz à baila os mortos-vivos - assim como o Centro de Controle de Doenças e o Departamento de Segurança Nacional, dentre outros, parece inevitável que a Psicologia se ocupe também desse fenômeno cultural, todavia com seu enfoque próprio, em uma tentativa de compreender as fontes psicossociais de um fenômeno tão bizarro.

Evidentemente, a existência material desse monstro é impossível. Até o momento fomos incapazes de descobrir o que é a “vida”, aquilo que efetivamente anima a matéria, tampouco conseguimos recriá-la em laboratório. Reviver aquilo que está efetivamente morto é uma barreira atualmente intransponível, e provavelmente sempre o será. Por outro lado, como Jung afirma, real é aquilo que age, que atua. Esta é a realidade psíquica, que não apenas possui suas características próprias, mas deve ser elevada a um máximo grau de valor (JUNG, 2000). Sendo assim, os mortos-



vivos são psiquicamente reais e, seja como for, são reais em termos do imaginário contemporâneo urbanizado, como podemos atestar a qualquer momento.

## PRESSUPOSTOS

A rápida e ampla disseminação de narrativas e imagens de zumbis nas últimas décadas suscita uma questão de fundo sobre qual seria o significado psicológico e o impacto que tais narrativas e imagens têm sobre indivíduos e grupos. Explorar essa questão é o principal objetivo desta dissertação. Antes, porém, de esclarecer, dentro do escopo maior dessa questão de fundo, os objetivos específicos e o método deste trabalho, caberá registrar algumas palavras sobre os pressupostos teóricos que sustentam a iniciativa da exploração aqui empreendida.

Compreender como a cultura *pop* fantasia o apocalipse gerado por mortos-vivos é da mais significativa importância, pois é lícito supor que tais fantasias tenham o potencial de impactar e produzir efeitos tanto sobre a psique individual, quanto na coletividade. Por outro lado, a força de disseminação pelos vários setores da cultura e a adesão de grandes grupos na atuação dessas fantasias (p.e. no *Zombie Walk*, do qual falaremos em breve), permite supor que elas provenham de uma parcela do psiquismo humano, que é comum a todos. Sob inspiração do pensamento de C. G. Jung, assume-se aqui que tal parcela do psiquismo possa ser denominada inconsciente objetivo, ou coletivo.

O inconsciente coletivo refere-se aos conteúdos que não são individuais, mas que são próprios da raça humana e predis põem o sujeito a uma reação psicológica típica (JUNG, 2018). A definição mais concisa e elegante de inconsciente (do alemão, *Unbewusste*) é oriunda de Marie Louise von Franz, filóloga, analista e a maior colaboradora de Jung.

Segundo ela, o inconsciente é tudo aquilo que sabemos ser psiquicamente real, entretanto não é consciente (FRANZ, 1990). Trata-se de um conceito limítrofe e negativo, ou seja, diz respeito àquilo que efetivamente não sabemos e do qual nada podemos afirmar. Usamos esse conceito para evitar cair em preconceitos ou hipóstases, ao crer que eles descrevem algo de concreto. Este conceito negativo é preferível justamente por não dizer nada além de que determinado conteúdo não é consciente. Não sabemos o que é. Sabemos apenas que há fenômenos psíquicos que manifestam-se por meio de sonhos, lapsos de linguagem, paralisias, alucinações ou fantasias, que não são conscientes (FRANZ, 1990). De maneira sucinta, Jung também define inconsciente como a totalidade de todos os fenômenos psíquicos em que falta a qualidade da consciência (JUNG, 1986). Segundo o historiador e psicólogo Heráclito Pinheiro:

Na realidade, todos os conceitos de Jung são conceitos limites e negativos. Um conceito limite é algo de origem kantiana, especialmente a noção de *das Ding an sich* (a coisa em si). Para Kant, não sabemos como as coisas realmente são, em sentido ontológico, apenas como elas são para mim, disso resulta sua divisão clássica entre *númeno* e fenômeno. Temos acesso apenas ao aspecto fenomênico, ou seja, à maneira como os fatos aparecem para mim, mas não tenho acesso ao *númeno*, às coisas como realmente são, mas suponho a sua existência como um limite máximo à minha possibilidade de cognição e conhecimento. A “coisa em si” é um conceito limite justamente pelo fato de eu não saber do que trata-se, não saber nada a respeito, apenas supor sua existência (PINHEIRO, 2019).

Uma digressão importante deve ser feita a respeito do inconsciente coletivo e de suas formas básicas e potenciais de funcionamento, denominadas arquétipos. Estes não possuem uma existência em si, como viria a crer um neoplatonismo de base metafísica, mas como atesta Jung, são categorias de organização da fantasia, que predis põem o sujeito a reagir de determinada forma típica. São considerados, por essas características, como o lado ultravioleta e imagético do instinto que é representado pelo infravermelho, físico e condicionado à matéria (JUNG, 2018).

Os arquétipos não encontram-se como fenômenos, mas enquanto estruturas. Por isso Jung os denomina “psicóides”, pois são similares ao psíquico, mas são deduzidos das semelhanças entre os fatores psicológicos (esses sim, empíricos e observáveis). Jung (2018) explica:

A crítica contentou-se em afirmar que tais arquétipos não existem. E não existem mesmo assim como não existe na natureza um sistema botânico! Mas será que por isso vamos negar a existência de famílias de plantas naturais? Ou será que vamos contestar a ocorrência e contínua repetição de certas semelhanças morfológicas e funcionais? Com as formas típicas do inconsciente, trata-se de algo em princípio muito semelhante. São formas existentes *a priori* ou normas biológicas de atividade anímica (JUNG, 2018, p. 184).

Os arquétipos são, então, um pano de fundo inexpresso e hipotético e que possuem elevado valor heurístico e prático em termos psicológicos, no entanto não são fatores explícitos, mas disposições interiores que começam a agir em determinado momento da história do pensamento humano, “organizando o material inconsciente em figuras bem determinadas, que apresentam caráter compulsivo precisamente por proceder do inconsciente”. Dito de outra maneira, são compulsivos por serem numinosos (HERÁCLITO, 2019)

O conceito de numinoso utilizado por Jung ao longo de sua obra provém do filólogo e historiador Rudolf Otto (2007), que o desenvolve ao estudar a religião e a espiritualidade. Também teólogo, Otto influenciou Mircea Eliade e Paul Tillich e definia “numinoso” como “*mysterium tremendum et fascinans*”, ou seja, um mistério tremendo e fascinante. O termo *Numen* vem do latim e significa “deus” ou “divino” e corresponderia ao aspecto ativo e experiencial da vida religiosa e só nos referimos a essa experiência, quando manifesta diante do sujeito.

Para ele, o sagrado - característica essencial das religiões - era constituído de duas partes opostas: uma parte racional e outra irracional. Aquilo que é racional trata-se do claramente definível e verbalizável, como por exemplo, as narrativas, a doutrina religiosa, a ética e a moral. São elementos conceituáveis.

Já a esfera irracional do Sagrado consiste em tudo aquilo que não é submisso à linguagem, escapando à uma apreensão conceitual. Para Otto (2007), a única forma de compreender o irracional no sagrado é o experimentando pessoalmente, encontrando eco apenas na vida vivida. Desse modo, tomou como referência as reações afetivas e sensoriais dos indivíduos frente ao numinoso, ou seja, as reações provocadas pelo sagrado. Isso é um dado importante, porque é a partir disso, que é sedimentado o substrato necessário ao desenvolvimento da Psicologia da Religião.

Voltando à definição de Otto, “*mysterium tremendum et fascinans*”, que é de central importância ao compreender a atuação do material arquetípico no indivíduo, dividimos em três aspectos; (1) mistério, (2) terrível e (3) fascinante. É o mistério, o desconhecido, incompreensível que, quando manifesto faz-se perceber como algo distinto da realidade, que experimentamos, é o *totalmente Outro*. Apesar de ser um mistério, sua manifestação é perceptível através de alterações fisiológicas (arrepio nos pelos, na espinha, sensação de frio ou calor, tremores) e de percepção (alucinações visuais ou auditivas).

Seus dois aspectos adjetivos, qualitativos, “*tremendum*” e “*fascinans*” são as manifestações positivas e negativas desse Sagrado. O primeiro, negativo, é o terror, a repulsa, que impele o sujeito “para trás” e o põe em temor. O *tremendum* é o aspecto aterrorizante do sagrado e aparece de três formas *Tremendum, majestas e orgé*.

*Tremendum* gera a sensação de risco à integridade e nos põe em medo. Podemos observar essa manifestação como o maligno e o diabólico. Na cultura cristã representa, por exemplo, os

demônios e o próprio diabo. No Antigo Testamento, porém, aparece como um deus punitivo, capaz de vingar-se até a “segunda e terceira geração” do pecador.

*Majestas* está relacionado ao poder, ou à majestade com a qual a experiência apresenta-se. Nesse aspecto, o mistério nos coloca numa posição de pequenez, impotência, fragilidade e finitude. É desesperador quando comparado ao infinito divino. *Orgê* diz respeito à energia do numinoso. Tende se manifestar na vivacidade, na paixão e na natureza emotiva gerados no sujeito pelo contato com o objeto sagrado.

Já “*fascinans*”, o aspecto positivo ou atrativo do sagrado aparece de duas formas: “*Augustus*”, que impacta o indivíduo com a sensação de pureza e santidade e “*sebastus*”, a manifestação da prudência, reverência e veneração (OTTO, 2007).

O Numinoso não é uma noção teológica ou metafísica, mas, uma noção pautada na descrição da experiência do sagrado, a compreensão do numinoso como o aspecto irracional do sagrado que invade e toma o indivíduo e permitiu que Jung pudesse também aproximar a noção de numinoso daquilo que percebia como funcionamento dessas imagens no psiquismo do ser humano.

A força arquetípica numinosa capaz de suplantar o desejo do ego e os mortos-vivos com um exemplo concreto, ocorrido no lançamento do filme de George Romero, em 1968 nos Estados Unidos, “A Noite dos Mortos Vivos”, seu clássico longa-metragem de terror independente. Nele, sete personagens tentam sobreviver em uma casa de fazenda, na Pensilvânia contra uma horda de seres horrendos e decrepitos, cujo único propósito é devorar a carne dos seres vivos. O filme, em branco e preto, começa com Barbra e seu irmão Johnny viajando para a parte rural do estado sulista, para visitar o túmulo de seu pai. Johnny brinca com sua irmã e profere “eles estão vindo te pegar, Barbra!”, pouco antes de serem atacados por um homem desconhecido. O irmão tenta proteger Barbra e acaba morto pelo atacante, tendo a cabeça arrebentada contra uma lápide.

A mulher corre e encontra uma casa abandonada e, dentro, um corpo semidevorado de uma habitante. Mais uma vez Barbra foge, perseguida por uma horda de zumbis e é resgatada por um homem em uma picape chamado Ben. A história desenrola-se com muito sangue e violência.

As críticas não foram muito boas no ano de lançamento do filme justamente por seu conteúdo gráfico perturbador. George Romero foi o responsável, porém pela formulação de uma crítica contundente à sociedade norte-americana em meio à guerra do Vietnã.

Alguns anos mais tarde, “A Noite dos Mortos Vivos” chegou a ser denominado “subversivo em diferentes níveis”. Conhecido também como “*Night of Anubis*” e “*Night of the Flesh Eaters*”

durante a produção. Seu orçamento foi de US\$ 114 mil, mas uma década depois já havia sido responsável pelo faturamento de doze milhões de dólares apenas nos Estados Unidos e US\$ 30 milhões internacionalmente.

Um relato sobre a experiência do primeiro contato com os mortos-vivos, feito por Roger Ebert (1969), do jornal norte-americano “Chicago Sun-Times” é de vital importância na discussão a respeito do numinoso:

As crianças da plateia ficaram atordoadas. Houve um silêncio quase completo. O filme deixou de ser deliciosamente assustador na metade do caminho e tornou-se inesperadamente aterrorizante. Havia uma garotinha do outro lado do meu corredor, talvez com nove anos de idade, que estava sentada muito quieta em seu assento e chorando (EBERT, 1969, Tradução minha).

Ebert e o jornal, onde trabalhava criticaram duramente os donos de cinemas e pais que permitiam crianças nas sessões, “simplesmente deixadas lá”, por mais que naquele tempo os Estados Unidos não tivessem leis de restrição de idade excessivamente rígidas. Ebert afirma, com clara ironia, “se não há nudez, está tudo bem para crianças, eu acho” e segue denominando a Diretoria Censora da Polícia de Chicago de incompetentes e estúpidos. Recomendo fortemente o texto na íntegra.

O advento de “A Noite dos Mortos-Vivos” foi responsável também pelo acaloramento da discussão sobre idade mínima e censura. Essa película também influenciou dezenas de outros filmes e produções artísticas, incluindo jogos, quadrinhos e até mesmo eventos.

Um desses eventos é a *Zombie Walk*. Criada em 2003 no Canadá com apenas seis participantes, infectou as ruas brasileiras três anos depois. Todo ano, no Dia de Finados (dois de novembro), as pessoas se vestem de mortos-vivos e divertem-se caminhando pelo centro da cidade de São Paulo e outras grandes capitais, assustando os transeuntes com gemidos, passos arrastados e muito sangue falso.

Uma possibilidade de compreensão destes fenômenos subjetivos, como o relato da menina paralisada de terror durante o clássico “A Noite dos Mortos-Vivos”, e objetivos (coletivos) – os eventos da *Zombie Walk*, é através do entendimento da experiência com os mortos-vivos não apenas como algo assustador, mas que é inegavelmente numinoso. Sua numinosidade não ocorre apenas pelo seu caráter racional, mas também pela irracionalidade apresentada. É praticamente

impossível não se espantar com a incongruência básica da reanimação da carne morta, além de sentir a pequenez e a impotência frente à um exército de seres putrefatos e destruidores.

Jung, em seu livro *Psicologia e Religião*, afirma:

Encaro a religião como uma atitude do espírito humano, atitude que de acordo com o emprego originário do termo: “*religio*”, poderíamos qualificar a modo de uma consideração e observação cuidadosas de certos fatores dinâmicos concebidos como “potências”: espíritos, demônios, deuses, leis, ideias, ideais, ou qualquer outra denominação dada pelo homem a tais fatores; dentro de seu mundo próprio a experiência ter-lhe-ia mostrado suficientemente poderosos, perigosos ou mesmo úteis, para merecerem respeitosa consideração, ou suficientemente grandes, belos e racionais, para serem piedosamente adorados e amados (JUNG, 1978, p. 10).

Para Jung (1978), o efeito do numinoso, expresso pela emergência de um conteúdo arquetípico, se apodera e domina o sujeito humano, mais sua vítima do que seu criador. Qualquer que seja a sua causa, o numinoso constitui uma condição do sujeito, e é independente de sua vontade.

A imagem do morto-vivo, referindo-se a tal conteúdo, domina seu observador, o sujeito da experiência. Não é apenas uma construção racional, que causa espanto, mas possui carga afetiva tão forte e corresponde a uma incongruência instintiva básica inconsciente e de enorme poder energético que não pode, e não deve, ser negligenciado pela Psicologia como um todo. O tema impacta grandemente nossa cultura, não apenas individualmente, mas em escala coletiva e global.

Um desses impactos coletivos é o econômico. Vamos observar, por exemplo, a indústria de jogos digitais como um todo. Segundo a plataforma de dados Superdata, empresa do grupo Nielsen, o total gasto em jogos digitais em março de 2020 superou US\$ 10 bilhões, o equivalente a R\$ 56 bilhões no mundo, representando um recorde de valor mensal. Em virtude da pandemia do Coronavírus, as pessoas que tinham que ficar em casa se voltaram muito ao mercado de *games* e, em comparação com o mesmo período de 2019, o crescimento dos *consoles*, ou jogos de videogame de mesa (como o Playstation ou o Xbox) foi de 42%.

*Videogames* geram mais dinheiro, que o cinema, que serviços de *stream*, livros, músicas ou qualquer outro sistema de entretenimento atual. Lançados em 1920, nos Estados Unidos, os primeiros jogos eletrônicos eram constituídos de um gabinete (uma caixa de madeira ou plástico), tubo de imagem ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controles e sistema de jogo. Atualmente, os jogos eletrônicos se fazem presentes em praticamente todo o lugar. Com os avanços

tecnológicos, são facilmente transportáveis, atuando em aplicativos e os aparelhos mais modernos são capazes de transportar o jogador para uma outra realidade, chamada “realidade virtual”.

Outro impacto que pode ser observado nos processos de socialização, com o surgimento de material cultural com a temática zumbi, formaram-se grupos e eventos, que possuem o intuito de discutir possibilidades logísticas de sobrevivência durante um surto, as características dos monstros, gostos e opiniões a respeito do tema. A rede social *online* Facebook, por exemplo, possui um grupo chamado “GRUPO ONDE FINGIMOS ESTAR EM UM APOCALIPSE ZUMBI”, que conta com mais de dezesseis mil membros<sup>1</sup> e discute questões de sobrevivência, criam conteúdo de mídia como desenhos dos monstros e dos sobreviventes, desenvolvem histórias de entusiastas chamadas *fanfics*, simulações, etc. Em larga escala, músicas, filmes, quadrinhos e alimentos bebem o tema, gerando uma movimentação cultural enorme e um fascínio, que nos comprova sempre e de novo, o quanto o morto-vivo está ligado a raízes profundas do psiquismo humano. Ao observarmos este fascínio, nota-se que os mortos-vivos representam algo que para nós é *numinoso*, termo desenvolvido por Rudolf Otto, ao discutir as manifestações psicológicas do sagrado - noção esta que Jung utiliza como pivô ao desenvolver seu conceito de arquétipo (JUNG, 2018).

Por esta razão, é tão importante notarmos o tema dos mortos-vivos com um olhar atento e científico, dando à imagem seu adequado valor. Uma vez que, entender as implicações psicológicas inconscientes pode ajudar muitos de nós que sofrem sem saber o motivo, acessando e traduzindo o que há de simbólico, e, portanto, voltado à renovação no psiquismo, e que devem ser assimilados à nossa consciência. Como um baú do tesouro há muito enterrado, cuja madeira apodreceu, mas que contém intacto um magnífico diamante.

Cumprido destacar que a busca por um tal “tesouro” implica, necessariamente, um pensamento clínico, um foco dirigido à singularidade das imagens e aos seus efeitos sobre o psiquismo individual, *pari passu* a um pensamento sobre a difusão e os efeitos sociais destas mesmas imagens. Deve estar claro que tal esforço, de apreensão simultânea dos níveis individual e coletivo do fenômeno em questão, pressupõe que ninguém pode escapar da história, da própria ou a do mundo. Assume-se aqui que essa exaustividade deve caracterizar as buscas no campo da Psicologia Social e se constitui como sua tarefa fundamental (RIBEIRO, 2012).

---

<sup>1</sup> Para conhecer melhor o grupo, sua história, suas finalidades e dinâmicas, para basta clicar no link a seguir. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/893297694518957> Acesso em: 10 jan, 2023.



A rápida e ampla disseminação de narrativas e imagens de zumbis nas últimas décadas suscita uma questão interessante acerca de qual seria o significado psicológico e o impacto que tais narrativas e imagens têm sobre indivíduos e grupos. Explorar essa questão é o principal objetivo desta dissertação. Antes, porém de esclarecer dentro do escopo maior dessa questão de fundo, os objetivos específicos e o método desse trabalho, caberá registrar algumas palavras sobre os pressupostos teóricos, que sustentam a iniciativa da exploração aqui empreendida.

## OBJETIVOS

Na perspectiva delineada até aqui, o presente estudo caracteriza-se como uma exploração qualitativa sobre o significado psicológico e o impacto, que imagens e narrativas acerca de “zumbis” têm, na atualidade, sobre indivíduos e grupos sociais.

A estratégia para abordar esse vastíssimo universo cultural nos limites dessa dissertação é delimitar como seu objetivo específico, o estudo do desenvolvimento desse tipo de imagem e de narrativa no campo dos jogos eletrônicos. Após a seleção e compilação do material (através de procedimentos, que serão detalhados no próximo capítulo), proceder-se-á ao seu exame e análise, tendo por base principal o método interpretativo proposto por C. G. Jung, o Método Comparativo<sup>2</sup>, o qual permite ampliar a compreensão do objeto de estudo, circunscrevendo-o sucessivamente em esferas cada vez mais amplas da vida psíquica e cultural.

Aliás, como será detalhado adiante, tal método preconiza que os objetos estudados têm seus simbolismos amplificados por meio da comparação com paralelos de diversas culturas. Jung utiliza esse método tanto para interpretar sonhos, quanto para a interpretação de dados culturais como mitos, contos de fadas e obras literárias.

Ressalta-se que no presente trabalho, o método será utilizado para interpretar um dado cultural, que não existia em sua época, mas que se encaixa como fenômeno cultural: os *videogames*.

---

<sup>2</sup> O Método Comparativo também pode ser chamado de Método de Amplificação ou Método Filológico. Jung o chamava às vezes de “método do filólogo” como no §175 do volume 18/1, por exemplo. Ele assim o denomina para diferenciá-lo da técnica da livre associação freudiana, aplicando o que chamou de “princípio lógico” através do estabelecimento de paralelos e posteriormente comparando-os, amplificando a compreensão acerca do material estudado.

Deste modo, espera-se não apenas descrever as imagens e narrativas que constituem o apelidado “apocalipse zumbi” no campo dos jogos eletrônicos e delas oferecer uma possível interpretação com base na teoria junguiana, como também contribuir para suscitar hipóteses explicativas sobre a pregnância simbólica do “morto-vivo” na história humana, e acerca de sua emergência no mundo contemporâneo.

### 3 UM CAMINHO (MÉTODO) PARA COMPREENDER O “APOCALIPSE ZUMBI

O método comparativo proposto por C. G. Jung funciona por intermédio de paralelos; estes são ampliações do tema a ser estudado por via comparativa. Amplificar significa alargar um tema por meio da junção de numerosas versões análogas e afins. Assim, o tema a ser estudado é colocado sob um aspecto universal (no caso, o morto-vivo), e a comparação é feita em relação aos aspectos comuns entre os monstros em termos de características físicas, comportamento, etc. Entretanto, o objetivo é também ser capaz de notar a inflexão psicológica particular do tema a ser compreendido. Assim, a comparação possibilita de igual maneira reconhecer com maior clareza e profundidade, por contraste, não apenas o que existe de comum, mas também o aspecto particular daquela imagem. A comparação é possível em virtude da estabilidade e a uniformidade do acontecer psíquico em termos de sua estrutura e a sua função. Mesmo diante da surpreendente variedade de fenômenos anímicos imediatos e etnopsicológicos, é possível observar semelhanças funcionais e a repetição de formas típicas (FRANZ, 1990, p. 55).

A metodologia utilizada por Freud e Adler era tida por Jung como redutiva. Jung (2000) não descarta o método redutivo, apenas o relativiza. Sua perspectiva interpretativa possui dois momentos: um redutivo (semiótico) e outro construtivo (simbólico). É importante salientar que Silberer já havia feito a distinção entre a interpretação psicanalítica e a anagógica, como o próprio Jung anota.

O termo redutivo é empregado para designar o método de interpretação psicológica (como os de Freud e Adler) que considera o produto do inconsciente semioticamente, como signo ou sintoma de um processo subjacente. O método redutivo está orientado para trás, reconduzindo uma grandeza mais complexa para o mais geral e o elementar. Também é chamado de método qualitativo causal. Todo produto psíquico, encarado do ponto de vista causal, é a resultante dos conteúdos psíquicos, que o precederam. Esse ponto de vista tende para a uniformidade de sentido, para a fixação dos significados dos símbolos. Em síntese, uma análise redutiva tende a reconduzir as imagens complexas ao seu significado instintivo elementar, seja ele a sexualidade, a autopreservação ou o poder (JUNG, 2015).

Essas tendências instintivas ou ideias elementares são muito gerais e simples, e dizem pouco sobre o significado particular do fenômeno a ser analisado. O aspecto redutivo, por mais que seja

necessário, cientificamente não é suficiente. Porém, no método comparativo as relações de causalidade não são vistas simplesmente em seu sentido reutivo, mas igualmente em sentido construtivo, ou anagógico, ou seja, espiritual. Construtivo, ou sintético, é o método psicológico que parte do pressuposto de que os produtos do inconsciente são simbólicos, ou seja, a antecipação de uma fase do desenvolvimento psicológico. Trata-se de uma função prospectiva do inconsciente, que antecipa o desenvolvimento do futuro, todavia não como produto acabado, mas como expressão orientada para um fim (JUNG, 2000).

De acordo com Jung, coube a Adler o mérito de ter primeiro percebido que a neurose possuía uma finalidade. Finalidade significa uma tensão psicológica imanentemente dirigida a um objetivo futuro, ou o sentido de um de um objetivo a alcançar. É importante sublinhar que finalidade não é sinônimo de teleologia, ou seja, sabemos que determinado conteúdo dirige-se a um fim, mas não sabemos qual fim será este ou que determinado desenvolvimento é pré-determinado. O ponto de vista da finalidade não significa uma negação das causas dos produtos do inconsciente, mas uma interpretação diferente de seus materiais associativos (JUNG, 2000).

Essa interpretação diferente significa, em termos práticos, que a adoção do método comparativo implica o abandono do método freudiano de livre associação. A explicação desse abandono da perspectiva freudiana nos encaminha a um desvio epistemológico necessário. É basilar compreender a importância da realidade psíquica para a Psicologia, assim como da alma como entidade real em supremo grau. Toda nossa experiência é mediada pelo psíquico e só existimos e vivemos imediatamente num mundo de imagens psíquicas. A única realidade imediata a que temos acesso é a psique. Mesmo uma sensação física, como a visão, é primeiramente transformada pelo cérebro em uma imagem psíquica para a sua devida assimilação. Logo, uma das consequências mais basais que deduz dessa premissa é a de que a Psicologia não é, e tampouco pode ser, uma ciência sobre o psíquico, mas no psíquico. Sob essa perspectiva, o psicólogo reflete o psíquico no psíquico. Não há um ponto arquimediano de observação externa ao psíquico e, por mais que se faça uso do método das ciências naturais (método empírico descritivo), a Psicologia possui a clara consciência que realiza a reconstrução daquilo que é observado (conhecimento e explicação) em um meio de natureza igual (HERÁCLITO<sup>3</sup>, 2019).

---

<sup>3</sup> Por mais que este tipo de referência desagrade à ABNT, mantenho o nome do autor a pedido dele.

A Psicologia explica o desconhecido por algo mais desconhecido ainda (*ignotum per ignotius*); e por esse motivo as explicações psicológicas são sempre um “como se”, e todos os conceitos da Psicologia de Jung são conceitos-limite. Desta maneira todo processo psíquico, na medida em que pode ser observado como tal, já constitui em si uma “teoria”, e a reconstrução desse processo, este mesmo reconhecimento e explicação, torna-se uma variante da mesma concepção. Se a reconstrução não for uma variante (isto é, uma versão análoga, ou seja, uma amplificação), ela será uma tentativa de compensação ou polêmica.

Para Jung (2011), a teoria de Freud (1908) sobre os conteúdos oníricos não passa de uma polêmica teórica. Cada imagem que surge nos sonhos é em si mesma uma concepção inequívoca e suficientemente positiva. Em termos práticos, as associações livres passam a ser entendidas como amplificações e consideradas mais no sentido de sua finalidade. Para tanto é de suma indispensabilidade levar em consideração a relação dos produtos do inconsciente com o estado atual da consciência, pois a atividade do inconsciente tem um significado de equilíbrio ou complementação da atitude consciente. O objetivo desse método é estabelecer um sentido dos produtos inconscientes tendo em vista a atitude futura do sujeito. O método construtivo não utiliza apenas o material associativo trazido pelo paciente, mas faz uso de material comparativo, especialmente, mitológicos e da história das religiões (FRANZ, 1990).

O método sintético considera que cada produto do inconsciente possui um sentido e um alcance, que lhe são próprios dentro do sistema psíquico, e não que seja sinal de alguma outra coisa, como uma ideia elementar ou um instinto. Para a perspectiva analítico-redutiva, o material oriundo do inconsciente é o resultado de uma regressão da libido e uma fixação a um estado infantil, extemporâneo, ou então que a libido jamais se libertou dessas poderosas imagens da infância, e por isso a vida não pode fluir. A concepção sintético-hermenêutica ensina que esses mesmos conteúdos são partes da personalidade passíveis de evolução, que ainda encontram-se em um estado infantil. Uma interpreta os conteúdos do inconsciente regressivamente, e a outra, de maneira progressiva (JUNG, 2011).

A aplicação do método comparativo passa por alguns passos simples. Para cada imagem ou símbolo a ser estudado, deve-se começar pelo trabalho de amplificação, ou seja, buscar os possíveis paralelos (idealmente todos: em seu tempo e sobre os seus temas, Jung enfatizava que se deveria encontrar, literalmente todos os paralelos; Von Franz era mais comedida e se contentava com apenas 2.000 – evidentemente, tal exaustividade seria inaplicável nos limites deste trabalho). É

fundamental analisar o material comparativo antes de fazer qualquer afirmação, bem como é necessário observar onde o mesmo tema ou motivo aparece e tirar uma média, para dar base relativamente segura à interpretação, pois assim é possível conhecer o contexto médio em que aparecem determinadas características e então confrontá-lo com material análogo. Assim é possível reconhecer aquilo que é particular e o que pertence a essa média. O próximo passo, após encontrar os paralelos para todas as imagens, é a construção do contexto. A partir das imagens amplificadas é possível esclarecer o que se está interpretando. Por exemplo, no caso de uma interpretação onírica, por meio daquilo que o paciente narra e é tratado como amplificação, pode-se construir o contexto subjetivo, que esclarece as imagens do sonho. Em caso de imagens de acentuado caráter metafórico ou mitológico (como no caso dos jogos de zumbis), são utilizados como paralelos os materiais provindos da produção coletiva, como mitologia, folclore, rituais e religião comparada (mas não exclusivamente) para construir o contexto objetivo (ou coletivo). Finalmente, o terceiro e último passo, essencial para uma análise psicológica, é realizar sua tradução para a terminologia psicológica, propriamente científica. No presente trabalho, a utilização do método ocorre não apenas para compreender as características mais gerais e objetivas da imagem do morto-vivo, mas também para compreender as inflexões psicológicas individuais, em um movimento pendular entre as duas polaridades.

## **Coleta**

No presente trabalho foram coletados pormenorizadamente dados dos mortos-vivos dos seguintes jogos: *Zombie Zombie*; *Wolfstein 3D*; *Zombies Ate My Neighbors*; *House of the Dead* (1 e 2); *Resident Evil* (1, 2, 3 e 4); *Forbidden Siren* (1 e 2); *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse*; *Dead Rising* (1 e 2); *Call of Duty World at War*; *Left 4 Dead*; *Plants vs Zombies*; *Dead Nation*; *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*; *Dead Island*; *Lollypop Chainsaw*; *The Walking Dead, Season 1*; *The Last of Us* (1 e 2) e *Days Gone*.

## **Análise dos dados**

Tendo como base as imagens coletadas, suas características serão relacionadas às imagens de mortos-vivos de outras fontes culturais, históricas e religiosas, posteriormente analisadas, que fornecerão material simbólico comparativo, facilitando a compreensão simbólica e sintética da imagem do morto-vivo.

## **4 A ORIGEM DO TERMO ZUMBI E COMO OS ZUMBIS CHEGARAM À CULTURA POP?**

### **4.1 OS ZUMBIS HAITIANOS**

Muitos anos antes dos famosos filmes de George Romero, mais especificamente em 1932, nos Estados Unidos, foi lançado o filme de produção independente “White Zombie”, retratando um “feiticeiro” vodu haitiano de nome Murder (“assassinato” em tradução literal) capaz de transformar seres humanos em zumbis. Esta foi a primeira representação visual cinematográfica referente à temática zumbi.

Nesse filme, que foi dirigido e retratado no Haiti, os zumbis são homens e mulheres pálidos, transformados depois de beberem uma poção especial preparada pelo vilão da história, que faz com que “morram” (priva de consciência, dá um aspecto fúnebre à pessoa, bem como a impossibilidade de realizar qualquer forma de resposta) e então os traz de volta à vida sem consciência, identidade ou capacidade de qualquer raciocínio que não rudimentar. São cascas vazias controladas pela vontade de Murder. Neste primeiro momento, o morto-vivo ainda pode ser transformado de volta em “humano” – palavra esta utilizada para se referir à uma pessoa de funcionamento e apresentação normais. É possível perceber também que existe ainda o conceito de influência por parte de outrem, servidão e domínio. Um ser de inteligência superior e poderes mágicos cria a poção com o intuito de subjugar e então dominar, manipulando a seu bel-prazer.

Devemos nos aprofundar um pouco nos aspectos históricos e sociais decorrentes da criação deste primeiro tipo de zumbi. Como já observado, o zumbi é servil. Este ser é transformado através de habilidades mágicas provenientes de um praticante da religião vodu. Precisamos, portanto, compreender de alguma forma a religião vodu, seus aspectos básicos e a região em que se apresentou pela primeira vez, sua história e desenvolvimento.

A Ilha de São Domingos, onde hoje se encontram Haiti e República Dominicana, foi descoberta em 1492 por Cristóvão Colombo em suas expedições a caminho da Ásia e primeiramente denominada Hispaniola. Os índios Taíno, habitantes da região, durante seu primeiro processo de colonização, foram dizimados. Algo em torno de meio milhão de indígenas foram reduzidos a aproximadamente três mil (DIAMOND, 2006 apud GOMES 2014). A Espanha



controlou a região até 1697, quando através do Tratado de Ryswick, a França passou a dominar a parte oeste da ilha (atual Haiti), que foi nomeada *Saint Domingue*. Assim que tornou-se em uma colônia francesa, essa área passou a receber altos investimentos em infraestrutura para a instauração de plantations de café, algodão e acima dos outros, açúcar. Este comércio provou-se extremamente lucrativo - logo alçando a colônia caribenha ao status de “Pérola das Antilhas” (SEITENFUS, 1994). Neste momento a ilha começa a receber grande mão de obra escrava trazida de diversas regiões da África que, ao final do século XVIII, correspondia a 85% da população total da ilha (DIAMOND, 2006 apud GOMES, 2014).

Neste momento, os movimentos de insurreição dos escravos tornavam-se cada vez mais frequentes, aparecendo como fatores de grande importância a Independência Americana (1776), a Revolução Francesa (1789 – 1799) nas lutas pela independência do Haiti, que duraram mais de dez anos (1791 – 1804). Porém, por causa da falta de coesão entre os escravos, as lutas pela independência só tornaram-se possíveis após um longo processo de unificação desta população, onde destacam-se figuras importantes, entre elas um sacerdote vodu chamado Dutty Boukman, que inspirou o início da revolta armada dos escravos, após um discurso inflamado contra a escravidão, em 1791 (DAVIS, 1997).

Em 1804, Dessalines declara a independência de Saint Domingue e rebatiza o país de Haiti, nome que os índios taínos deram para a região antes dos colonizadores chegarem, significando País das Montanhas (SEITENFUS, 1994). Inclusive é pertinente realçar que disputas de poder após a independência enfraquecem o país de forma política e econômica. O país é dividido entre sul, República do Haiti e norte, Estado do Haiti, que se tornou em 1811, Reino do Haiti. Menos de dez anos depois as regiões são reunidas sob o nome de República do Haiti. No período que durou de 1843 até 1915, a esfera política deste país tornou-se muito instável, devido a uma troca constante de governantes.

É em meio a este cenário político que, sentindo seus interesses econômicos ameaçados, no tocante à empresa produtora de açúcar chamada Haitian American Sugar Company – HASCO, os Estados Unidos invadem o Haiti em 1915. A justificativa dada pelo governo americano por sua ação foi a de pacificação e estabilização política do Haiti. A dominação norte americana duraria até 1934, com a retirada das tropas do país, porém ainda exerceria forte influência sobre as finanças do país até 1947.

Ao mesmo tempo que os Estados Unidos influenciavam o Haiti de forma econômica, política e até mesmo cultural, o Haiti também influenciava o pensamento norte americano a respeito de sua cultura e religião. O branco desenvolvia concepções errôneas e preconceituosas sobre aquele a quem invadia, remontando desde o passado histórico colonial e escravocrata sobre os negros como seres inferiores, primitivos e impuros, até a de pessoas pouco desenvolvidas, “coitadas”, que necessitavam de cuidados no próprio governo, nas questões econômica e política. É em meio a este tipo de pensamento voltado à população negra do país, que o norte americano se depara com as concepções pouco compreendidas de “zumbi”, “vodu”, entre outras (MÉTRAUX, 1974)

A despeito do vodu, esclarecemos que ele consiste uma religião haitiana, florescida no período colonial, professada pelos escravos trazidos da África para trabalharem nas plantações de açúcar. É comum encontrar descrições que caracterizem o vodu como uma mistura entre o catolicismo e religiões africanas, porém o historiador Alfred Métraux, durante seus longos estudos sobre as práticas culturais, sociais e religiosas da região, refuta esta ideia, afirmando (através de mapeamento demográfico), que a significativa maioria dos escravos trazidos ao Haiti eram provenientes de apenas duas regiões africanas: o reino de Daomé (atual República de Benin) e a Nigéria. Por mais que nestas duas regiões os dialetos sejam diferentes e até mesmo exista certa rivalidade entre os dois povos, eram similares nos tocantes à cultura e compartilhavam o mesmo *loa* – o grupo de divindades em que acreditavam; por exemplo Legba, Damballah-wedo, Ezeli, entre muitos outros (MÉTRAUX, 1974).

Na tentativa de explicar a fusão católica com a religião vodu, Métraux (1974) levanta a hipótese de que o catolicismo foi ensinado a alguns escravos para que estes se ocupassem da catequização dos demais. Contudo, estes escravos passaram a modificar os preceitos do catolicismo, quando iam transmiti-los, possibilitando uma outra leitura da religião e posteriormente, uma combinação desta com cultos africanos (MÉTRAUX, 1974). Este processo de miscigenação religiosa não é algo exclusivo do Haiti. A Santeria de Cuba e o Candomblé no Brasil são outros exemplos desta hibridização.

Para a religião haitiana, o corpo físico é uma espécie de receptáculo para as divindades, capaz de ser ocupado e/ou desocupado pelos deuses ou espíritos de seu *loa*. Isto ocorre claramente nos rituais religiosos nos quais o iniciado pode ser tomado, possuído, por deuses do *loa*. Porém, essa concepção também manifesta-se no cotidiano dos haitianos na medida em que eles acreditam

que seus corpos são constituídos por dois espíritos: um é denominado *Ti bon Ange* (Pequeno Anjo Bom) e o outro, *Gros Bon Ange* (Grande Anjo Bom).

O primeiro representa algo como um espírito protetor, o segundo, o conjunto de características que tende a manifestar a personalidade do indivíduo e a essência dele. Ambos teriam a habilidade de “sair” do corpo que habitam em certas situações, como, por exemplo o sono, quando o *Gros Bon Ange* seria capaz de “visitar” os lugares sonhados. Um temor recorrente no Haiti é o de que alguns feiticeiros (*bokor*) ou sacerdotes (*hougan*) vodu seriam capazes de sequestrar ou capturar algum destes dois espíritos. Caso um destes espíritos seja roubado por feiticeiros, tanto os corpos deixam de possuí-los, quanto os espíritos, desprovidos de corpos, são chamados de zumbis pelos haitianos.

Na tradição oral do país, o mais comum é o zumbi de corpo, ou seja, aqueles seres humanos que estão naquele momento desprovidos de algum de seus dois espíritos constituintes. Segundo Métraux, esta crença encontra-se bastante difundida no país. Por causa desta difusão e dos relatos predominantemente orais, é quase impossível estabelecer uma descrição cristalizada e definitiva em face o tema, também devido ao caráter heterogêneo e contraditório das histórias.

Em busca de uma síntese das teorias que correm no Haiti e no meio acadêmico sobre o processo de criação de um zumbi, os pesquisadores Hans Ackermann e Jeanine Gauthier, afirmam que, em linhas gerais, são recorrentes duas explicações para este fenômeno. A primeira se refere aos que acreditam que os zumbis são pessoas mortas, que tiveram seu espírito roubado antes ou depois de seu falecimento. A segunda, consiste na crença de que os zumbis não estão realmente mortos, mas apenas entraram em um estado que pode ser confundido com a morte, via envenenamento ou algum tipo de feitiço, e então tiveram seus espíritos roubados (ACKERMAN, GAUTHIER, 2001).

Apesar de existirem muitas divergências em relação ao processo de criação de um zumbi, as descrições do aspecto e do comportamento desta criatura, normalmente convergem em comparações com pessoas em estado de torpor ou transe. Duas descrições bastante parecidas são oferecidas por Ackermann e Gauthier, e Alfred Métraux. Os primeiros os descrevem como alguém privado de livre arbítrio, memória e consciência, fala com tom nasal e é reconhecido, principalmente por seu olhar vidrado e lento, bem como ausência de respiração (ACKERMANN, GAUTHIER 2001, p. 474). Já Métraux oferece o retrato de zumbis que são reconhecidos por sua

falta de consciência, olhos vazios e vidrados e, acima de tudo pela vibração nasal em suas vozes (MÉTRAUX, 1974, p. 281).

Acredita-se que uma pessoa transformada em zumbi torna-se escrava daquele que capturou um de seus espíritos e o feiticeiro que agora a comanda pode ordená-la a realizar diversas funções, mas o destino comumente atribuído a um zumbi é o trabalho nas plantações de cana de açúcar, compulsoriamente até seu corpo entrar em colapso por causas naturais, ou, de forma alternativa, até alguém alimentá-lo com sal. O sal não é capaz de trazer de volta seu espírito furtado, mas é capaz de quebrar o transe no qual o zumbi encontra-se, possibilitando-o a perceber sua própria condição e então, tentando retornar ao seu túmulo. É possível que antes que o zumbi retorne ao seu túmulo, este persiga e mate o feiticeiro responsável por seu destino, seu mestre. Métraux aponta que a docilidade do zumbi é garantida sempre, a menos que ele seja alimentado com sal (MÉTRAUX, 1974).

Por mais que o zumbi seja considerado por muitos apenas parte do folclore haitiano, muitos pesquisadores, exploradores e antropólogos se referem ao artigo 246 do Código Penal do Haiti como uma possível evidência de sua real existência, uma vez que, a descrição do crime a que se refere possui grande similaridade com as formas de geração de um zumbi:

“Ainda pode ser considerado como intenção de matar por envenenamento, o uso de substâncias em que a pessoa não é morta, mas reduzida a um estado de letargia mais ou menos prolongado, não importando a maneira com que estas substâncias foram usadas ou quais foram seus resultados posteriores. Se, após o estágio de letargia, a pessoa for enterrada, então a tentativa será considerada assassinato” (GOMES, 2014, referente ao Antigo Código Penal do Haiti, citado em MÉTRAUX, 1974, p. 280)

Além da tentativa de reconhecer o que é na realidade um zumbi e como este é gerado e mantido, pesquisadores também buscam compreender os aspectos simbólicos desta criatura, inserida em determinado contexto histórico e social. Atraídos pelos potenciais imagéticos do zumbi, teóricos como Métraux conseguiram traçar uma linha associativa entre a escravização dos povos negros africanos e o processo de “esvaziamento” espiritual do zumbi, como descreve Métraux no trecho a seguir:

O zumbi permanece naquela zona nebulosa que separa a vida da morte. Ele se move, come, ouve o que lhe é dito, e até fala, mas não possui nenhuma memória ou conhecimento de sua condição. O zumbi é um animal de carga que é explorado por seu mestre sem

misericórdia, fazendo-o trabalhar em plantações, exaurindo-o com trabalhos, chicoteando-os livremente e os alimentando com alimentos sem gosto. A vida de um zumbi pode ser vista como um eco da dura existência de um escravo na antiga colônia de Santo Domingo” (MÉTRAUX, 1974, p. 281, Traduzido livremente por GOMES, 2014)

Esta interpretação do mito que traça uma linha associativa entre a escravidão colonial e a forma de existência de um zumbi é, sem sombra de dúvida, uma leitura possível, mas não esgota a discussão em relação aos aspectos simbólicos fornecidos por este ser envolto em névoa e numinosidade.

Somado a isso, é basilar chamar a atenção para algumas características observadas na forma de transformação, objetivo da transformação e na forma como a população consegue identificar na transformação do ser humano em zumbi.

Existem diferentes opiniões, quanto à forma de se criar um zumbi, mas é quase consenso a necessidade da captura de um dos espíritos da pessoa (*Ti bon Ange* ou *Gros bon Ange*) para transformá-la. É apenas através do desenvolvimento cultural em paralelo com a existência de uma religião, que este ser poderia ser criado.

Métraux (1974) explica que o zumbi haitiano pode ser considerado um animal de carga, desprovido de memória ou conhecimento da própria condição, trabalhando exaustivamente e comendo comidas sem gosto (porque o sal o desperta do transe no qual se encontra); representando, em sua opinião, um eco do passado escravagista pelo qual passou o país por tanto tempo. Esta era a vida na colônia de Santo Domingo para um escravo, assim como a vida de um zumbi no Haiti. Da mesma forma, o zumbi era criado por um feiticeiro ou sacerdote e se tornava, então, uma marionete deste. Completamente submisso às vontades de seu mestre, o zumbi é um paralelo imensamente perceptível com a figura do escravo.

Observando esta concepção através do enfoque da psicologia analítica, é possível introduzir o conceito de sombra, largamente discutido nas obras de Carl G. Jung. Em seu livro *O Homem e seus Símbolos* (2016), o Jung explica que o arquétipo da Sombra é também um conjunto de características e disposições psíquicas não aceitas pela consciência e, portanto, reprimidas como forma de proteção. Da mesma forma que este passado escravo foi reprimido pela consciência “livre”, bem como o medo inconsciente do retorno desta forma de produção, foram-se desenvolvendo fantasias, que, através do funcionamento pelo arquétipo da Sombra, faz com que as pessoas vejam e experimentem o zumbi como realidade empírica, e não como representação inconsciente da sombra coletiva do país. Isto posto, faz-se necessário reforçar que os zumbis são,

muitas vezes, vistos em ambientes escuros e com neblina e, em vários relatos, foram apenas encontrados e depois desapareceram sem deixar vestígios.

Aliás, pontua-se também que a ciência da época buscou formas de compreender empiricamente este fenômeno e acabou encontrando sempre limites de difícil transposição. À luz da psicologia analítica, tais fenômenos podem ser mais bem compreendidos como vivências anímicas e de caráter exclusivamente simbólico, e não como existência física através de transformações químicas cerebrais.

Em consonância, é viável inclusive, fazer uma associação também com a psicologia moderna no sentido de explicar a vivência inconsciente de determinada população. Talvez as pessoas que afirmaram ver os zumbis e até mesmo a sociedade como um todo ainda vivam, de certa forma, como zumbis. Seu passado escravagista não é um tão distante, quanto gostaríamos de afirmar e, compensatoriamente, esta imagem emerge como representação simbólica daquela população estas vivências de opressão, ainda tão presentes em suas psiques e (faço essa afirmação sabendo que posso estar errado, mesmo assim com certa segurança) em suas vidas.

Alguns anos depois, quando Romero lançou, em 1968 o grande clássico do terror “A Noite dos Mortos Vivos”, as pessoas viriam a, de certa forma, “confundir” aquilo que poderiam ser chamados de *Ghouls*, seres medievais que se alimentavam da carniça dos mortos, com os Zumbis, que já estavam mais ou menos bem estabelecidos no imaginário popular. Isso levou à uma miscigenação de termos que permanece até hoje.

Nesse interim, destaca-se que no presente texto, os termos serão intercambiados da mesma forma que se faz na cultura *pop* moderna, mas é importante levar em conta que, na sua totalidade, nos referimos ao monstro bizarro e putrefato, que assemelham-se mais às criações de Romero do que dos zumbis haitianos propriamente ditos, até porque são os cadáveres ambulantes do diretor estadunidense, que pululam os jogos de *videogame*.

## 4.2 JOGOS, VIDEOGAMES E A TEMÁTICA ZUMBI

Na concepção do historiador e linguista holandês, Johan Huizinga, em seu famoso livro *Homo ludens*, o jogo pode ser definido formalmente como uma “atividade livre”, e, portanto desobrigada, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo sendo profundamente capaz de “capturar o jogador de maneira intensa e total”.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana (HUIZINGA, 2000, p.10)

Essa definição encaixa-se nas mais diversas categorias de jogos, desde “faz de conta” a complexos jogos de cartas ou tabuleiro. Sua função, em suas formas mais elevadas, seria de maneira geral a ser definida por dois aspectos centrais: uma luta por alguma coisa ou uma representação de alguma coisa, sendo que as duas categorias poderiam se fundir e sintetizar em uma “representação” de uma luta ou numa luta pela melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2000). É essencial notar que em diversas línguas europeias, como alemão “*Spielen*”, ou inglês “*to play*”, “*jouer*” em francês e “*jugar*” em espanhol significam tanto jogar como brincar e nos obrigam a compreender a ambiguidade natural trazida pela língua materna de Huizinga.

O jogo também é capaz de nos transportar para outra realidade, mas tendo consciência da relatividade dessa realidade e sem efetivamente nos afastarmos “do real”. Uma criança brinca de “faz de conta” e atua uma profissão. Naquele momento, ela foi transportada para uma realidade, onde ela é e também não é, na mesma medida. Um adolescente torna-se o herói com quem joga. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é a ‘imaginação’, no sentido original do termo” (HUIZINGA, 2000).

Neste diapasão, tentar definir a origem do jogo mostra-se tão infrutífero, quanto perguntar a origem da linguagem, dos contos de fadas ou dos mitos. Seu surgimento dá-se, na opinião de Huizinga, antes da cultura, porque “pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”. Verificamos que o jogo de certa forma trata-se da manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade, o que constitui

em transformar a realidade em imagens. A partir dessa questão, trataremos de captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observamos, isso no próprio jogo, assim compreendendo-o como fator cultural da vida (HUIZINGA, 2000).

Murray (1952) divide os tipos de jogos de tabuleiro em cinco categorias: Jogos de alinhamento e configuração, jogos de guerra, jogos de caça, jogos de corrida e jogos de mancala. Já Bell (1960, revisto 1979) organiza em seis categorias: Corrida, Guerra, Posição/Posicionamento, Mancala, Dados e Dominó (*ma-jong* também se encaixa nessa última categoria e Pallet (1999) em quatro, a saber, Corrida, Espaço, Perseguição e Deslocamento (no sentido de tirar do lugar).

Além dos jogos de tabuleiro, temos diversas outras categorias tais como Jogos de cartas, jogos de caneta e papel, jogos sonoros, dados, interativos e muitas outras modalidades, que não serão mencionadas para não fugirmos demais ao escopo deste trabalho.

A partir do final do século XX, surgiu junto ao massivo desenvolvimento dos computadores, o chamado videogame. Em sua definição mais simplista, o *videogame* é um jogo no qual o jogador (ou jogadores) interagem entre si ou com a máquina através de um dispositivo periférico, que pode ser um teclado, um controle (*joystick*), ou até mesmo uma pequena câmera, que é capaz de captar os movimentos do jogador. As informações recebidas são enviadas a um aparelho eletrônico, processadas e transmitidas em uma tela.

No começo de 1958, o conceito de *videogame* ainda era elusivo. Os cientistas da computação viam jogos como ferramentas de pesquisa e os engenheiros que reconheceram o potencial de que a televisão fosse utilizada de formas mais abrangentes que sentar-se em frente a ela assistindo passivamente aos canais disponíveis falharam em desenvolver suas ideias. Porém, neste mesmo ano, William Higinbotham auxiliaria a humanidade a dar mais um passo em direção ao desenvolvimento do que hoje chamamos de *videogame* (DONOVAN, 2010).

O *Zombie Zombie*, criado em 1984, é considerado o primeiro jogo de zumbis já elaborado. Se trata predominantemente de um jogo de estratégia, onde o jogador deve livrar uma cidade de um ataque zumbi. Ele conta com muitos elementos típicos das histórias de zumbis, mas não era possível disparar contra os monstros. O único jeito de matar eles é atraindo-os para um lugar alto e fazê-los cair, cada zumbi morto contava pontos e conforme os objetivos eram completos, o jogo



evoluía em dificuldade. Tirando a falta de tiros na cabeça, é possível reconhecer que o jogo foi inspirado nos filmes de Romero, o cineasta pai dos zumbis, que conhecemos hoje<sup>4</sup>.

Um outro título é *Zombi* (sem o *E*), produzido originalmente em 1986 para os vários computadores pessoais (inclusive o clássico Commodore 64 e o ZX Spectrum e o Atari ST), o primeiro jogo publicado pela Ubisoft. Ele é tão inspirado no “Despertar dos Mortos” (segundo filme da trilogia de Romero, lançado em 1978). Esse título usa uma mecânica bem comum para jogos para computador daquela época, onde toda a navegação é controlada por botões na tela. Em *Zombi*, quatro sobreviventes tentam sair de um shopping infestado pelas pútridas criaturas. Algo bastante chamativo desse jogo é que se algum dos personagens morrer, ele se transforma em morto-vivo e tenta atacar o resto do grupo.

Durante os anos seguintes, os zumbis apareceram apenas como coadjuvantes de outros jogos. Sempre foram inimigos comuns, principalmente em jogos de fantasia medieval. Às vezes apareciam como zumbis, outras como carniçais, outras como *Ghouls* (como são chamados em inglês) e outras como mortos-vivos. Como a comunidade de fãs naquela época, em sua maioria, não sabia diferenciar as criaturas, eram todos chamados pelo mesmo nome, mais popular. É bem provável, que a opção pelo nome “zumbi” se dê por causa da escolha de tradução de “Madrugada dos Mortos” (*Dawn of The Dead*) para o francês e para o italiano “Zombie” e “Zombi”, respectivamente, popularizando essa terminologia.

Os mortos-vivos aparecem sim em alguns jogos menores na época, mas nada que se pareceria com o que costumamos identificar sobre o gênero atualmente. No meio disso veio para o PC uma participação especial dos seres putrefatos em *Wolfstein 3D*. O jogo, na verdade, se trata de um herói caçando nazistas. Nas paredes e nos corredores pululam imagens pixeladas de Hitler e da bandeira nazista. Em uma das fases do jogo, os nazistas estão todos zumbificados. No jogo, esses mortos-vivos são praticamente a mesma coisa que os nazistas “humanos”, só precisam de um pouco mais de tiros para morrer. Essa fase acabou por inspirar uma série de outros jogos.

---

<sup>4</sup> Apesar de não ter sido o primeiro filme de mortos-vivos já feito, foi a “Noite dos Mortos Vivos” (1968) que criou todo o conceito de infestação de zumbis, onde os mortos se levantavam e além de comer as pessoas, as transformavam em zumbis também, transformando todo o cenário em uma epidemia apocalíptica. Além disso, outras características notáveis eram como eles se moviam, lentos e arrastando-se. A destruição do cérebro, normalmente com um disparo contra a cabeça, era a forma mais eficiente de se livrar deles e os conceitos de sobrevivência nesse cenário. Mesmo sendo produzido com o baixíssimo orçamento de cento e catorze mil dólares, o primeiro filme da trilogia clássica de Romero era brutal e perturbador. Ela compõe os primeiros e mais importantes capítulos da bíblia dos mortos-vivos e foi grande fonte de inspiração para quase tudo, o que foi feito acerca da temática a partir disso.

Até aquele momento, a aparição dos zumbis é quase exclusiva nos títulos lançados para PC (*Personal Computer*), mas em 1993 eles apareceram também nos consoles. Esse foi o ano de lançamento de “Zombies Ate My Neighbors” (1993), para os consoles Super Nintendo e Mega Drive. Se tratava de um jogo de tiro com visão superior bem diferente dos lançados até o momento. As armas dos heróis são improvisadas: como pistolas de água, bombas de latas de refrigerante e muito mais. Entretanto, o que de fato chamou bastante atenção do público foi a pitada de humor que deram ao jogo. O jogador deve salvar sobreviventes que parecem não estar muito preocupados com o apocalipse zumbi, que está acontecendo. É interessante notar que ele não foi inspirado somente nos filmes de Romero, mas também numa das maiores obras dele.

A série "A Volta dos Mortos-Vivos" (1985), que apareceu como uma paródia da fórmula Romeriana, ficou tão popular que ganhou várias sequências (partes 2 e 3, de 1988 e 1993). Por sinal, a ideia de que os zumbis só comiam cérebros surgiu nessa franquia. Nos outros filmes os zumbis comiam tudo o que conseguiam, mas geralmente começavam pelas vísceras. Nesse filme a explicação para o aparecimento dos mortos-vivos era um produto químico que tinha vazado acidentalmente e essa referência pode ser vista no jogo da Lucas Arts, onde existem latões de produtos tóxicos espalhados pelos mapas. Apesar de *Zombies Ate My Neighbors* não ter só os zumbis como inimigos - ele também tem uma vasta coleção de monstros inspirados em outras histórias - essa é a primeira grande aparição dos zumbis nos consoles caseiros. E essa é uma das grandes razões de ele ser considerado um clássico pela comunidade *gamer* até hoje.

Porém o maior clássico desse gênero só iria aparecer três anos depois, em 1996, com *Resident Evil*, lançado pela empresa japonesa Capcom (nas terras nipônicas o jogo é chamado *Biohazard*) e desenvolvido por Shinji Mikami, que após o lançamento do primeiro jogo da franquia, ganhou grande respeito e admiração de seus colegas.

Sob o enfoque dos mortos-vivos “clássicos” (romerianos), os três primeiros jogos da série, lançados para diversos consoles, merecem maior atenção. Lançados na geração 32 bits, essa foi a série que alavancou o *Survival Horror*, que foi um dos gêneros predominantes por duas gerações seguidas, onde o enfoque emocional da trama é a construção de um ambiente de terror, tensão e mistério, e muitas vezes os recursos (de cura e munição, por exemplo) são escassos e o inventário deve ser bem-organizado.

A narrativa, os personagens, o modo como os jogos foram construídos, transformou essa franquia num clássico instantâneo, e seus principais inimigos eram os mortos-vivos. Isso deixou os

seres infectados e pútridos pela primeira vez em evidência no mundo dos games. Porém nesses jogos, os zumbis não estavam exatamente dentro dos padrões do gênero. Se tratavam, na verdade, de pessoas infectadas pelo vírus *Tyrant*, mais conhecido como "T-Virus". Mesmo assim, é inegável que essa série foi uma das grandes responsáveis pela popularização dos zumbis.

A partir do *Resident Evil 4*, os inimigos eram infectados pelo vírus *Plagas*, e esses eram mais inteligentes, conseguiam falar, usar armas, elaborar estratégias e “fazer picadinho” (uma piada entre a comunidade *gamer*, por conta de uma das falas dos monstros durante o jogo). Os que não têm arma, mordem como qualquer outro zumbi. Por mais parecidos que sejam com os monstros Romerianos, não se enquadram na categoria por estarem tecnicamente vivos.

Mas a carnificina eletrônica continua em expansão, ganhando terreno e popularidade e em 1996 foi a vez dos *Arcades* receberem um grande título sobre mortos-vivos: *O House of The Dead* (da desenvolvedora *Sega*). Jogo de tiro com pistolas de luz apontadas para a tela do aparelho, com recarga de projéteis “manual”, onde o jogador deve disparar contra zumbis, que surgem das mais diversas formas na tela, desde saltando de algum lugar alto até saindo de trás de um armário ou arrombando uma porta lateral.

Esse jogo foi um grande sucesso e ganhou várias sequências que foram portadas para diversos outros consoles e recebeu ainda uma versão bastante inusitada: *O “The Typing of The Dead”* (1999, também pela *Sega*). Ele é praticamente a mesma coisa que “*House of The Dead 2*”, só que ao invés de disparar contra os monstros com uma pistola, o jogador deve digitar palavras num teclado para matar os monstros. Inclusive as máquinas de *Arcade* vinham com um teclado embutido e a versão para *Dreamcast* precisava de um periférico compatível. “*The Typing of The Dead*” é frequentemente citado como um jogo educativo, pois ensina as pessoas a digitar rápido e como um dos jogos mais bizarros de todos os tempos. É inegável que a ideia dele é realmente estranha (o protagonista aparece com uma máquina presa às costas presa à um teclado na frente do corpo), mas o jogo é muito divertido, principalmente para quem compreende as piadas compostas pelas palavras que devem ser agilmente digitadas. Depois que os mortos-vivos de “*Resident Evil*” ganharam grande popularidade, a franquia “*House of The Dead*” foi uma das poucas que continuaram desenvolvendo jogos focados, exclusivamente em tipos de zumbis por um bom tempo.

Outros dois jogos merecem destaque neste texto: o primeiro foi a série nipônica de *Survivor Horror* de 2003, “*Siren*” (desenvolvido pela *Project Siren*, divisão da *Sony Interactive Entertainment* e publicado pela *Sony Computer Entertainment* para *Playstation 2*), onde o jogador

controla humanos praticamente indefesos tentando escapar de uma vila infestada de criaturas chamadas *Shibito*. Esses seres entram na categoria de mortos-vivos por algumas razões: Estão mortos, apodrecendo de pé, são pouco inteligentes, se movem de maneira característica, atacam qualquer coisa viva e *Shibito* significa "pessoa morta" em japonês. O interessante desse jogo é que o jogador é encorajado a evitar zumbis a qualquer custo. Atacá-los é até possível, mas isso só os neutraliza momentaneamente. Matá-los permanentemente é impossível e por isso a mecânica principal do jogo é o *Stealth*, ou seja, o protagonista tem que se esconder dos inimigos. O jogo também é famoso por ser muito perturbador. Esse possivelmente é o jogo mais assustador já feito com zumbis. Ele só não ficou mais conhecido provavelmente, porque foi lançado apenas na Europa e na Ásia. A série só chegou em território estadunidense em 2008.

Outro jogo que vale a menção foi o esdrúxulo "Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse", de 2005, pela Wideload Games, onde o jogador comanda um morto-vivo. Ele precisa comer o cérebro de pessoas ao redor para infestar a cidade de mortos-vivos. O jogo é muito engraçado e criativo, com uma história para lá de estranha e um final surpreendente.

Todavia, a grande febre dos jogos de zumbi começou em 2006, com a brilhante franquia "Dead Rising", da Capcom. Em decorrência do poder de processamento da sétima geração de consoles, pela primeira vez nos *games* nos deparamos com uma verdadeira legião de mortos-vivos, todos em um só lugar tentando devorar o protagonista. E para enfrentá-los, o jogador poderia usar qualquer coisa móvel no cenário, ou seja, desde armas convencionais até cadeiras, bancos de praça, pratos, pistola de dardos... praticamente qualquer coisa.

Enquanto que em "Dead Rising 2" e "Dead Rising 2 - Off the Records", ainda é possível combinar alguns objetos para construir armas improvisadas, com um efeito bem diferente. Estraçalhando-os e fazendo voar pedaços para todos os lados. No meio de tudo isso ainda era viável resgatar sobreviventes e enfrentar psicopatas. E essas personagens geralmente estavam perdidas em meio ao caos, fazendo coisas completamente incongruentes com a atmosfera apocalíptica apresentada pelo jogo. Todos esses elementos somados ao altíssimo nível de humor, fez com que "Dead Rising" fosse imediatamente comparado com "Zombies Ate My Neighbors", aquele da geração 16 bits pela comunidade de jogadores.

Apesar dos jogos da franquia já lançados terem uma história razoavelmente interessante, eles tendem a ser abandonados ao longo do tempo. O que realmente atrai os jogadores em "Dead Rising" é simplesmente matar os mortos-vivos de todas as formas possíveis. Encharcando a roupa

do protagonista de sangue e fazendo a motosserra passar no meio daquela multidão de cadáveres animados. É considerado o primeiro *Sandbox* de zumbis já criado e teve uma recepção ótima, tanto da crítica, quanto do público. Nessa época os zumbis estavam com força total também em outras mídias.

Nos quadrinhos, “The Walking Dead”, escrito por Robert Kirkman, que estreou em 2003, reinventou a fórmula de Romero colocando os remanescentes de um apocalipse zumbi numa história de longa duração e mostrando em detalhes como os personagens conseguiam sobreviver ao caos, e como eles gradativamente perdiam a sanidade por não nutrirem mais a esperança de serem salvos. A história dos quadrinhos começou muito desconhecida, provavelmente pela restrição da mídia escolhida, mas foi ganhando popularidade exponencialmente e chegou a fazer tanto sucesso que várias outras editoras aproveitaram o interesse crescente nos mortos-vivos e mais tarde rendeu ainda uma série para a TV de mesmo nome, que está sendo exibida até hoje.

E nos cinemas, os mortos também voltaram à vida com força total, impulsionados principalmente por duas franquias, que começaram em 2002: “Resident Evil”, dirigido por Paul Anderson, que apesar de ter pouca relação com os jogos de mesmo nome - o que deixou os fãs da série razoavelmente incomodados - conseguiu fazer um belo sucesso, especialmente entre os jovens loucos por filmes de ação.

A segunda foi o filme “Extermínio” (“*28 Days Later*”, 2002, dirigido por Danny Boyle), onde as personagens não enfrentavam os zumbis clássicos, mas sim pessoas infectadas com uma doença altamente contagiosa, que os tornava extremamente agressivos. O cenário apocalíptico do filme, assim como os antagonistas, eram praticamente os mesmos de qualquer outra produção com zumbis já feito, mas como os infectados estavam vivos, conseguiam se mover como qualquer outra pessoa, inclusive correr. O detalhe a respeito da velocidade dos mortos-vivos pode até parecer ínfimo em um primeiro momento, mas este é o principal diferencial desses filmes, e forneceu um toque apavorante e brutal para eles. Inclusive, destaca-se que “Extermínio” foi uma das principais fontes de inspiração para outra franquia que rapidamente tornou-se uma das maiores de todos os tempos sob a temática: O “Left 4 Dead” da Valve, que começou em 2008. Nesse jogo de tiro em primeira pessoa, os mortos são tão rápidos e agressivos, quanto em “Extermínio”, e além de ser violento e muito sangrento, tinha um sistema cooperativo sem igual para o gênero à época. O time deve se ajudar constantemente para conseguir passar pelas fases, tanto dando cobertura, quanto

socorrendo jogadores feridos. E uma das modalidades mais apreciadas pelos jogadores é o de time contra time, quando um dos lados controla infectados especiais e cheios de habilidades poderosas.

Outra importante observação a ser feita diz respeito ao sucesso da produção. O sucesso que os zumbis estavam fazendo era tanto, que eles chegaram a invadir franquias que não tinham nada a ver com a coisa em si. Em "Call of Duty, Word at War", (2008, desenvolvido pela Treyarch e lançado pela Activision), um modo especial de jogo, onde zumbis nazistas aparecem para serem enfrentados foi adicionado, de forma bem parecida com o que é apresentado no supracitado "Wolfenstein 3D". Acontece que esse modo fez mais sucesso do que a campanha principal deste "Call of Duty" e acabou por receber várias expansões e voltar em várias continuações do jogo.

Bem notável também foi a expansão "Undead Nightmare" do jogo de faroeste, "Red Dead Redemption" (2010, desenvolvido pela Rockstar San Diego e produzido pela Rockstar Games). Nesse DLC (sigla para "*Downloadable Content*", conteúdo disponível para ser baixado pela internet e se refere à um conteúdo extra para um jogo já lançado), que foi vendido também como Stand Alone. Os pistoleiros enfrentam a infestação numa mistura de tiro em terceira pessoa com *Survival Horror*, pois o acesso a munições e armas ficou bastante limitado. O jogo ganhou um toque de filme de terror dos anos 50, apesar de abusar do humor. O melhor desse modo é a forma como a história dele ficou amarrada na campanha principal. Notamos vários personagens vivos de lá morrendo, e outros que já tinham morrido, saindo de suas tumbas.

Muitos outros títulos de zumbis saíram nessa época. Foi uma verdadeira invasão de mortos-vivos. Jogo dos mais diversos formatos e jogabilidades apareceram. Alguns deles foram mais notáveis, como o "fofinho" e viciante "Plant vs Zombies" (PopCap Games, 2009), um *Tower Defender* – jogo de defesa contra-ataques múltiplos e de crescente dificuldade - onde plantas são usadas para defender a casa dos zumbis mais bonitinhos, que já existiram. Fórmula simples e eficiente, que transformou esse título em um sucesso, principalmente em plataformas móveis.

Já o *Hack and Slash* (um gênero de jogo que enfatiza o combate corpo-a-corpo) de pouca roupa, "Lollipop Chainsaw" (2012, Grasshopper Manufacture), fez a alegria dos adolescentes e jovens adultos, colocando uma líder de torcida fatiando zumbis com um motosserra. O jogo possui uma narrativa estranha e engraçada ao mesmo tempo, mas o enfoque no corpo da protagonista e em seus atributos femininos acaba desviando a atenção de outros elementos importantes no jogo.

Outro favorito da época, o subestimado jogo de tiro em visão superior "Dead Nation" (2010, Sony Interactive Entertainment), que têm uma ação tão frenética e foi tão bem trabalhado, que é uma perda não ser mais conhecido pela comunidade.

Logicamente que com tanta exposição, o gênero começou a saturar e toda vez que algum jogo com a temática dos mortos-vivos era lançado, a resposta do público e da crítica tendia ao deboche e desinteresse; principalmente se continha "Dead" em seu nome. Um bom exemplo foi no nome "Dead Island" (2011, desenvolvedores Techland e Deep Silver), que tentou misturar as fórmulas do "Dead Rising" e "Left 4 Dead" num jogo *Open World* (mundo aberto, em tradução livre) em primeira pessoa. Ele chega a ser divertido, mas recebeu pouca atenção e acaba sendo mais lembrado pelo brilhante trailer feito em tempo reverso do que pelo jogo em si.

Todavia, em 2012 surgiria o jogo que iria dar uma roupagem nova aos decrépitos mortos animados: "The Walking Dead", jogo de *Adventure Point and Click* desenvolvido pela TellTale Games, uma das melhores especialistas nesse gênero. Lançado em meio ao enorme sucesso da série de TV com o mesmo nome, mas não é baseado exatamente nela e sim nos quadrinhos, que já citamos aqui.

É interessante esclarecer que o jogo segue exatamente a mesma fórmula: história cheia de drama e loucura, onde as pessoas fazem tudo o que é possível para sobreviver em meio ao apocalipse. Porém a história é contada a partir das decisões que o jogador toma e o número de ramificações possíveis é enorme. Muitas dessas decisões são difíceis de serem tomadas, o que facilita a identificação emocional com as personagens e os coloca, geralmente, em quase completa imersão naquele cenário desolado. Provavelmente esse é o jogo sobre zumbis mais emocionante e dramático produzido até o momento. Por esses e outros motivos, que não valem a menção, ele foi nomeado mais de 80 vezes como o jogo do ano, se tornando o título sobre zumbis mais premiado e aclamado de todos os tempos.

Posteriormente, parece que o drama se torna um dos pontos principais dos jogos de zumbis, pois "The Last of Us" (2013, desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment), é um dos últimos títulos lançados com os mortos-vivos também pegou os jogadores pelo coração. Os monstros desse jogo também não são exatamente zumbis, e sim humanos infectados por um fungo que os deixam bem parecidos com zumbis. Apesar do cenário ter forte influência nos quadrinhos de "The Walking Dead", o que efetivamente chama atenção mesmo é

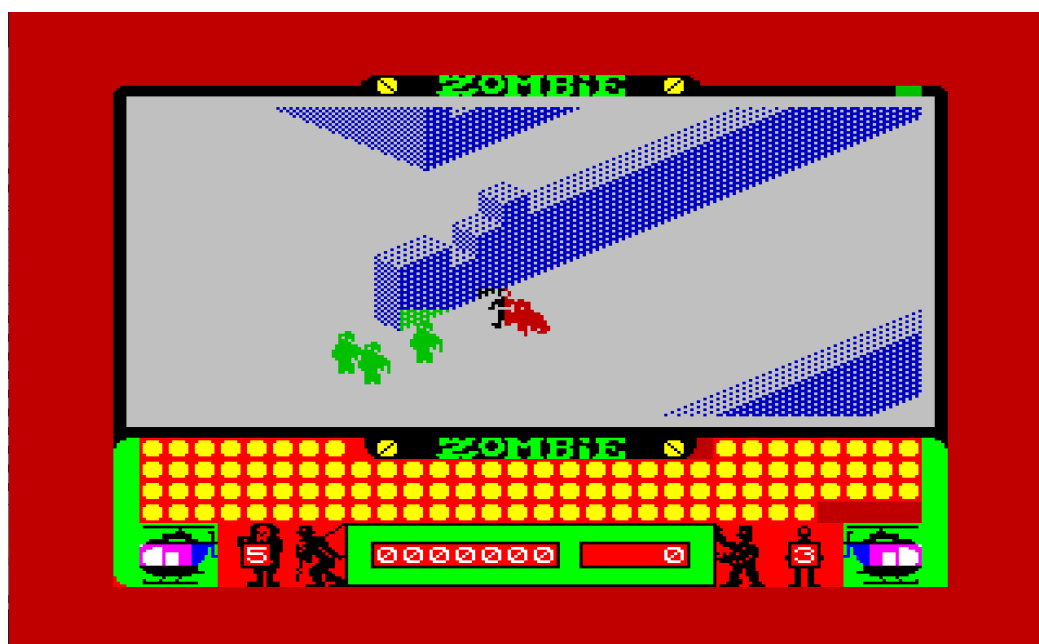
sua história, emocionalmente profunda e psicologicamente bem construída. Dentre tantas qualidades e desafios, os zumbis desse jogo são meros coadjuvantes.



## 5 IMAGENS E NARRATIVAS DO “APOCALIPSE ZUMBI” NOS JOGOS ELETRÔNICOS

### 5.1 Zombie Zombie (1984)

**Figura 1 - Zumbis verdes parados, vermelho atacando**

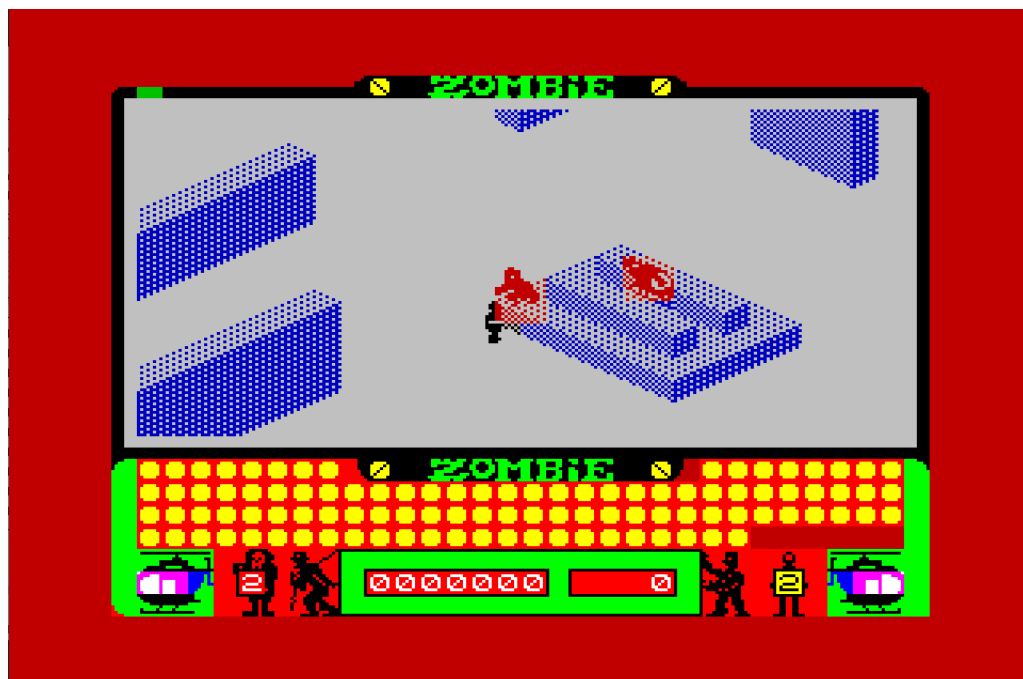


Fonte: Zombie Zombie, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

Neste primeiro jogo, os mortos vivos são verdes, quando ainda não viram o jogador. Em comparação com o herói, que está de preto e parece usar um capacete de astronauta, o zumbi se apresenta ligeiramente torto, com algo escorrendo de seu braço, como pode ser observado a partir da Figura 1.

Na imagem também podemos notar a presença de zumbis próximos uns aos outros, dando a impressão de formarem uma horda, o que poderá ser identificável em alguns outros jogos.

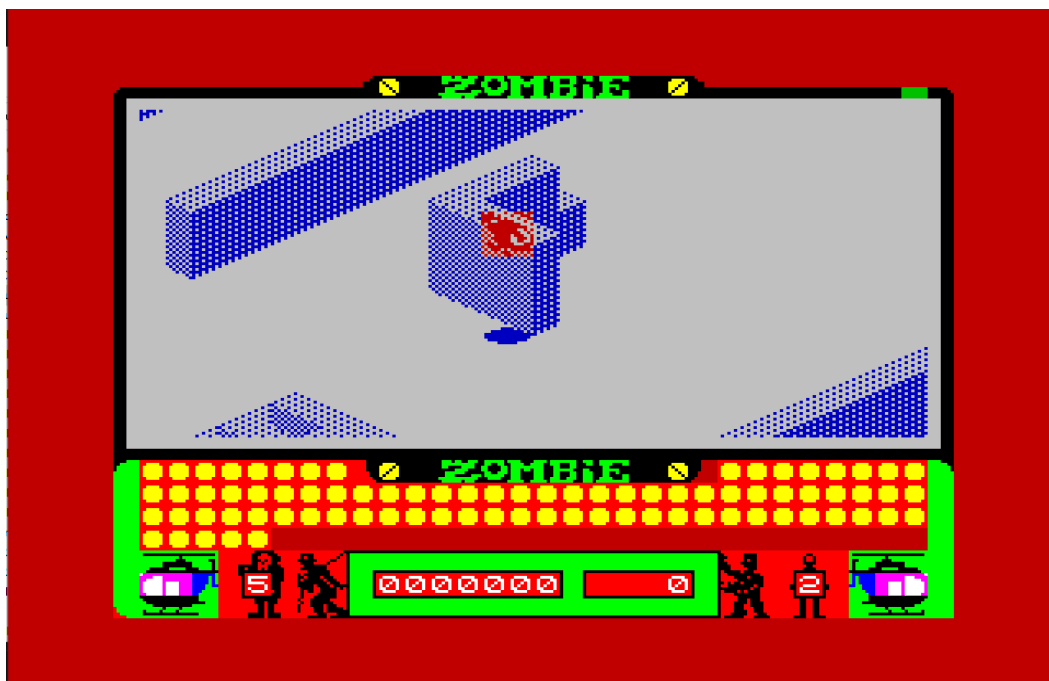
**Figura 2 - Zumbi vermelho atacando o jogador**



Fonte: *Zombie Zombie*, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

Quando um zumbi vê o jogador e tenta atacá-lo, sua coloração fica vermelha e seus braços se estendem à frente do corpo. A música também muda e se torna um pouco mais veloz, com notas mais altas, transmitindo a sensação de urgência como é representado na Figura 2, imagem retratada acima.

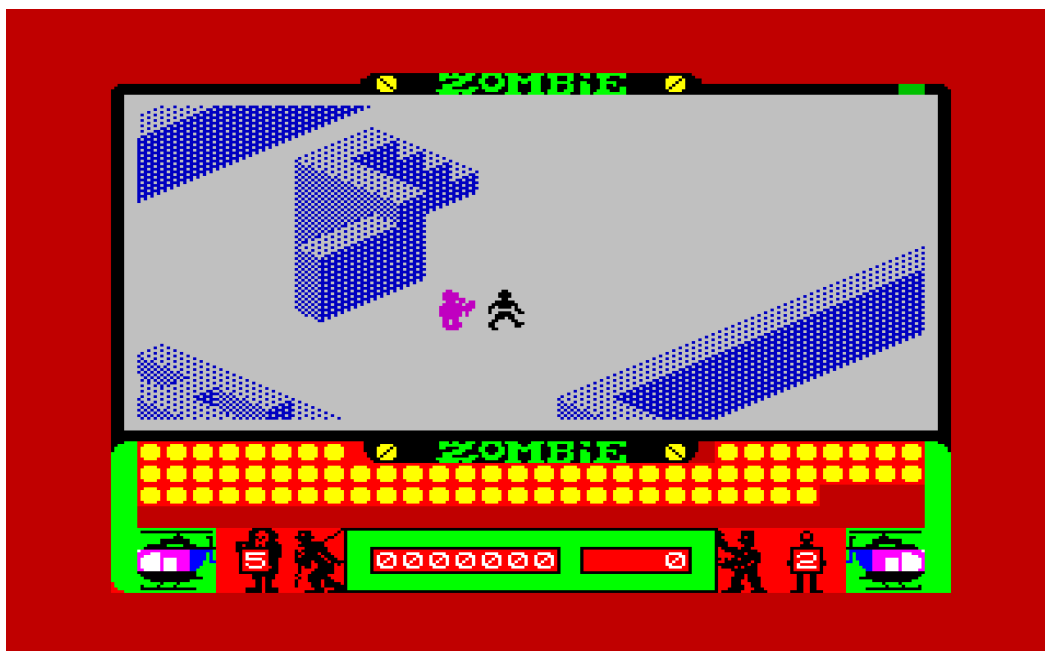
**Figura 3 - Helicóptero utilizado pelo jogador**



Fonte: Zombie Zombie, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

O jogador não utiliza armas, exceto um canhão de impulso, que é capaz de empurrar zumbis para longe de si. Para se locomover, o jogador também é capaz de utilizar um helicóptero. Este também será utilizado para organizar os blocos na cidade e alterar seu tamanho. É possível criar escadarias ou quedas, que serão utilizadas para matar o zumbi. Todos os elementos descritos anteriormente estão presentes na Figura 3.

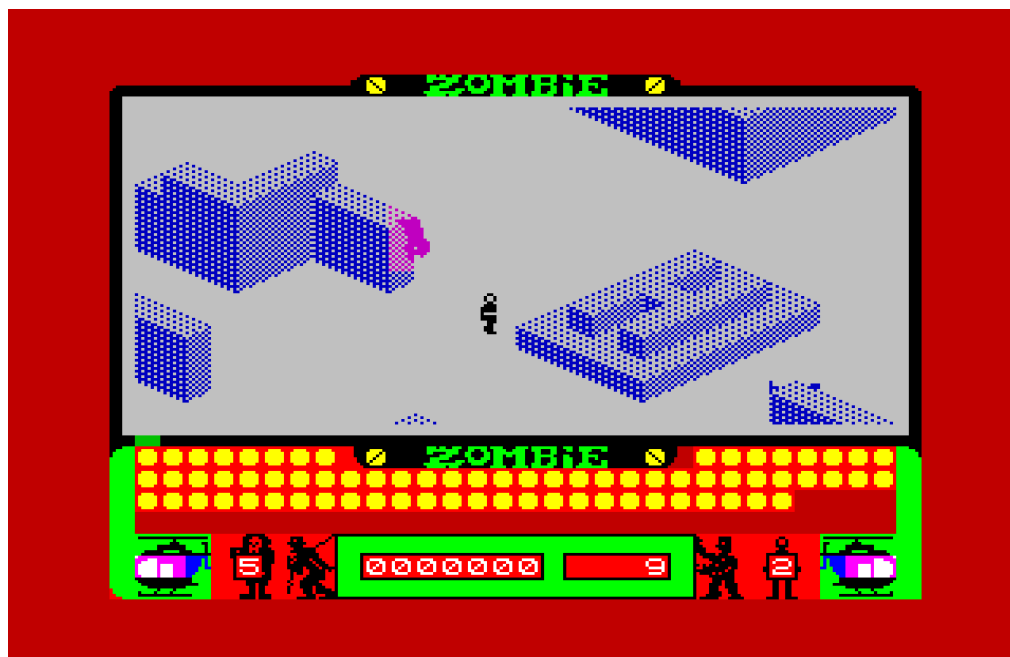
**Figura 4 - Zumbi roxo perseguindo o personagem**



Fonte: *Zombie Zombie*, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

A coloração roxa no zumbi indica que ele está acompanhando o jogador, seus braços também estão estendidos à frente do corpo. De suas mãos escorrem algo, levando a crer que o zumbi está pegajoso ou se desfazendo. Isso pode ser observado na Figura 4.

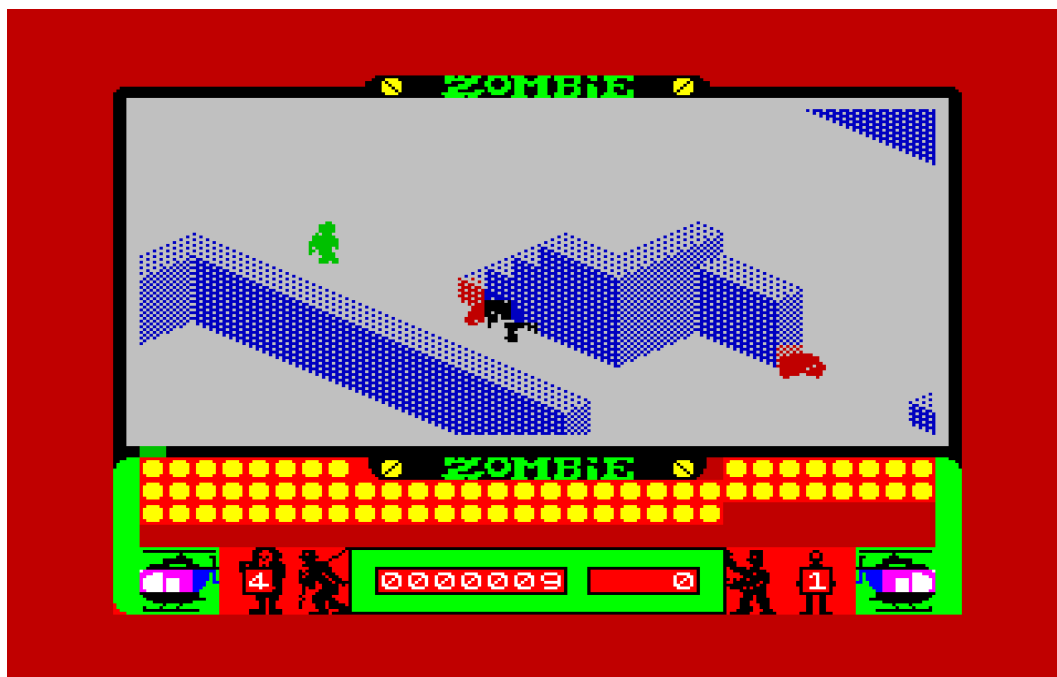
**Figura 5 - Zumbi roxo caindo para a morte definitiva**



Fonte: *Zombie Zombie*, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

A única forma que o jogador possui de matar os monstros é atraindo-os para o topo de uma construção e então pulando de lá. O jogador não recebe dano na queda, mas isto é capaz de matar o zumbi. Na Figura 5, isso fica bem demonstrado.

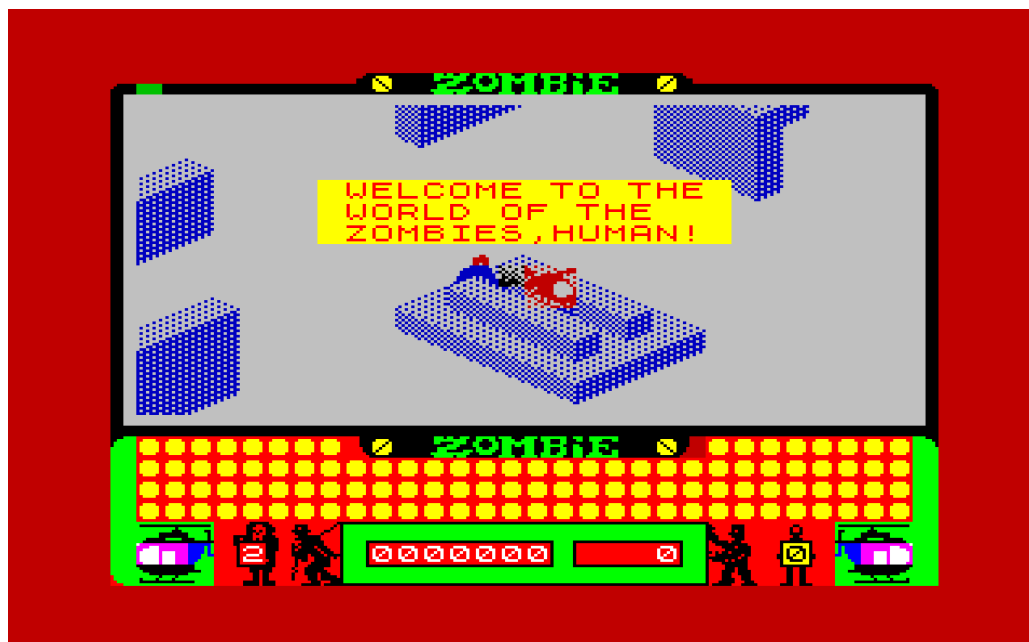
**Figura 6 - Dois zumbis mortos e um terceiro sem ter visto o jogador**



Fonte: *Zombie Zombie*, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

Na Figura 6 podemos observar dois zumbis mortos, em vermelho, logo após uma queda. O jogador está ao lado de um zumbi morto. Um terceiro zumbi, verde, também aparece na imagem. Ele está de costas e não podemos verificar os pontos brancos, que representariam seus olhos.

### **Figura 7 - Mensagem de fim de jogo**



Fonte: *Zombie Zombie*, Quicksilva, 1984, *captura de tela*.

Ao perder uma vida, o jogador se levanta e segue a partir de onde estava. Porém, quando perde todas as vidas, apresentado pelo contador amarelo no canto inferior direito da tela, ele se torna também um zumbi. Na mensagem lê-se “Bem-vindo ao mundo dos zumbis, humano!”. Existe uma separação clara entre o que é humano e o que é zumbi, logo a partir do primeiro momento, expressando um fenômeno de despersonalização da criatura. A imagem 6 indica bem essa nítida separação.

## 5.2 Wolfenstein 3D (1992)

**Figura 8 - Zumbis andando pelo local**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

Podemos observar em Wolfenstein, a presença de soldados nazistas transformados em zumbis. Eles são muito parecidos com os soldados comuns do jogo, mas os mortos-vivos apresentam ferimentos no joelho, peito e rosto. O sangue presente no rosto também pode vir a representar o sangue de suas vítimas, devorados por esses monstros. Isso, fica evidenciado na imagem 8.

**Figura 9 - Cães e soldados mortos, um mutante em pé, disparando contra o jogador**





Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

**Figura 10 - Um mutante**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

Acima podemos observar um mutante, devido às roupas verdes, acredita-se que seja um soldado americano capturado e utilizado pelo terrível vilão dr. Schabbs, cientista responsável pela pesquisa e decorrente da produção de monstros, que possuem uma pistola presa no centro do peito, que dispara rapidamente contra o protagonista.

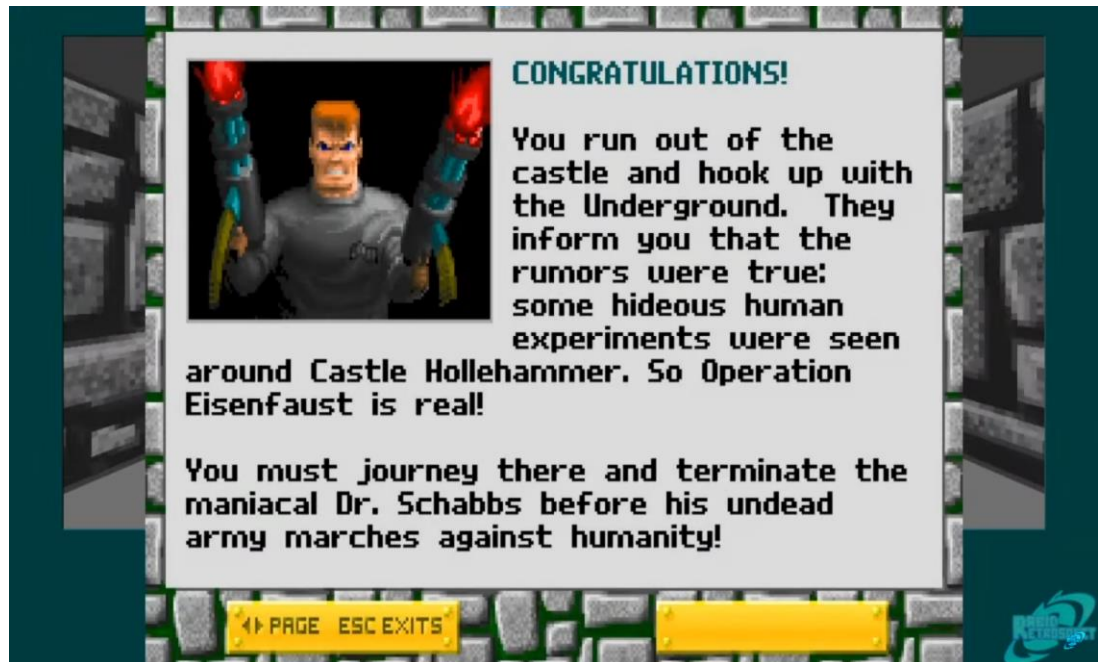
Seus olhos são vermelhos e a pele acinzentada, levando a crer que está efetivamente morto ou sendo controlado por algo. Em algumas passagens do jogo, onde os zumbis estão presentes, detectamos corpos de soldados nazistas no chão, o que culmina em inferir que as criações de Schabbs não podem ser totalmente controladas.

**Figura 11 - O jogador dispara contra uma série de zumbis**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

**Figura 12 - Mensagem após completar a primeira parte do jogo**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

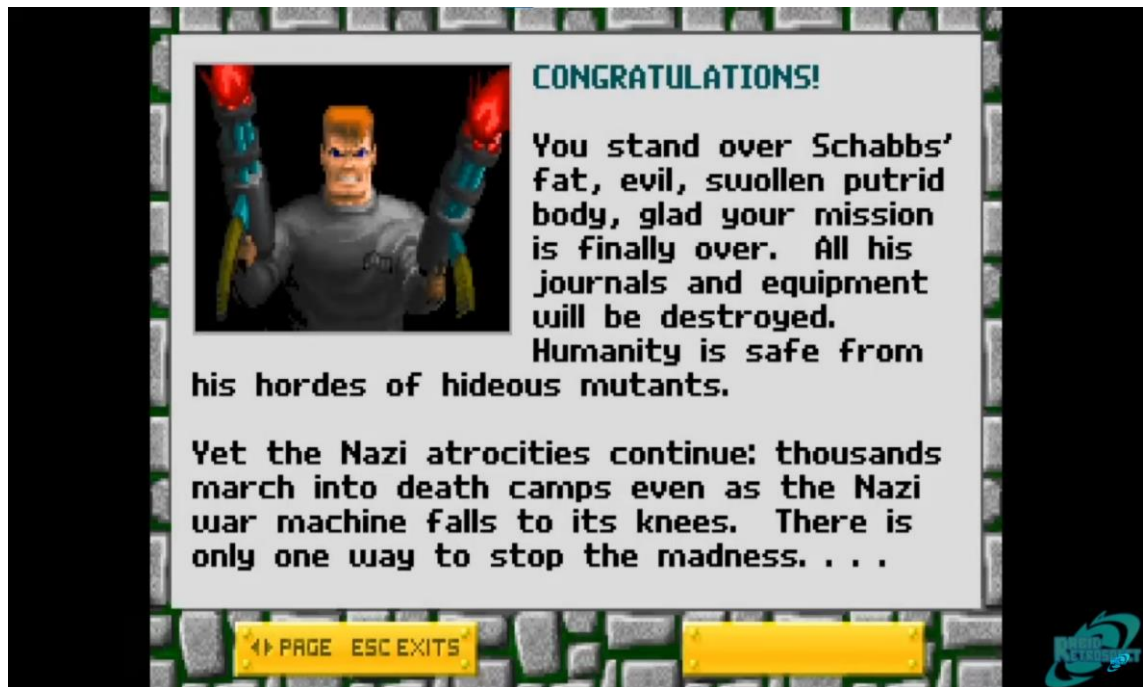
“Você corre para fora do castelo e se encontra com os ‘Subterrâneos’. Eles o informam que os rumores eram verdade: alguns horrendos experimentos humanos foram vistos ao redor do Castelo Hollehammer. Então a Operação Eisenfaust é real! Você deve viajar até lá e pôr fim o maníaco Dr. Schabbs antes que seu exército de mortos-vivos marche contra a humanidade!” (Tradução minha).

**Figura 13 - Dr. Schabbs, responsável pela criação dos zumbis**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

**Figura 14 - Mensagem após derrotar o vilão Dr. Schabbs**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

Após derrotar o Dr. Schabbs, a mensagem que aparece é a seguinte: “Você fica sobre o gordo, maligno, pútrido e inchado corpo de Schabbs, feliz que sua missão está finalmente acabada. Todas as suas anotações e equipamentos serão destruídos. A humanidade está segura contra suas hordas de horrendos mutantes. Porém as atrocidades Nazistas continuam: milhares marcham para dentro de campos de extermínio mesmo enquanto a máquina de guerra Nazista cai de joelhos. Existe apenas um caminho para parar a loucura...” (Tradução minha).

O personagem é então levado à última parte do jogo, onde se degladiará contra ninguém menos que Adolf Hitler. Ele utiliza uma armadura especial e duas metralhadoras giratórias. Após receber algum dano, despe-se da armadura e aparece com seu uniforme militar. Isso pode ser verificado nas Figuras 13 e 14 respectivamente.

### **Figura 15 - Hitler em sua armadura**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

**Figura 16 - Hitler sem a armadura**



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

Figura 17 - Última mensagem do jogo



Fonte: Wolfenstein 3D, Apogee Software, 1992, *captura de tela*.

Após derrotar o vilão, a mensagem final do jogo é a seguinte: “A absoluta encarnação do mal, Adolf Hitler, encontra-se aos seus pés em uma poça do próprio sangue. Seu semblante enrugado e salpicado de sangue ainda se contrai, em um esgar cheio de dentes ainda tentando gritar. Insano mesmo na morte. Seus lábios apertados em uma vitória amarga, você chuta sua cabeça longe de seus restos mortais e cospe em seu corpo” (Tradução minha).

A parte final, “Sieg heil... huh. Sieg hell”, é uma brincadeira de linguagem, com “hell” significando inferno.

### 5.3 *Zombies ate my neighbors* (1994)

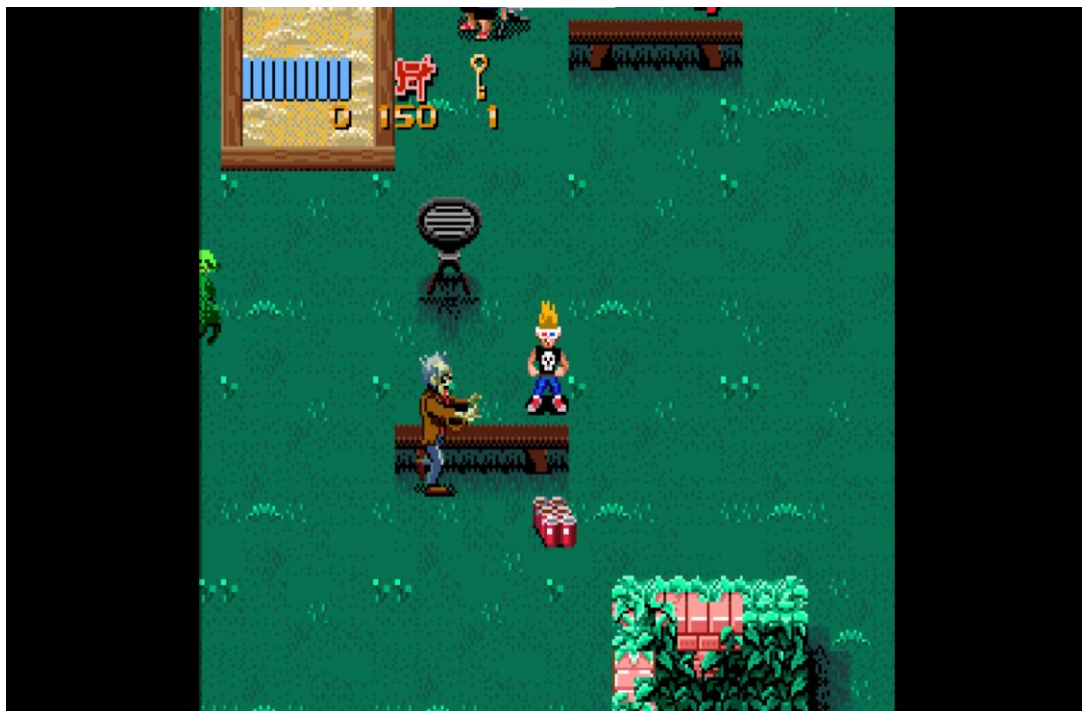
Em *Zombies Ate My Neighbors*, o primeiro monstro, que aparece é um homem adulto, de casaco e sapatos marrons, cabelo acinzentado despenteado e voltado para cima, pele cinza esverdeada, língua de fora e braços esticados para a frente. Sua cabeça se mexe de maneira esquisita e ele é capaz de andar velozmente na direção do protagonista. Pode ser morto de diversas formas, a mais comum sendo através da pistola de raios que o herói pode encontrar pelo mapa (Figura 18).

Quando sozinho apresenta pouco perigo, mas em grupo torna-se potencialmente fatal (Figura 21). Seu surgimento no mapa se dá através da emergência de buracos de terra no chão que remetem à túmulos, como pode ser observado na figura abaixo (Figura 19)

A Figura 20 apresenta também lápides, que guardam a maior concentração dessas criaturas, e barris de alguma substância tóxica, remetendo à série de filmes de George Romero, onde a explicação para a transformação zumbi é devida à liberação de um componente tóxico, capaz de trazer as pessoas de volta à vida em uma busca incansável e insaciável por cérebros. O surgimento dos monstros é constante e incessante, o que garante que o jogador esteja sempre sob a pressão da existência desses monstros no mapa.

**Figura 18 - Zumbi ao lado do personagem principal**





Fonte: *Zombies ate my neighbors*, LucasArts, 1993, *captura de tela*.

**Figura 19 -Zumbi emergindo do solo**



Fonte: *Zombies ate my neighbors*, LucasArts, 1993, *captura de tela*.

**Figura 20 - Zumbi atacando o personagem principal**



Fonte: *Zombies ate my neighbors*, LucasArts, 1993, *captura de tela*.

**Figura 21 - Horda de zumbis em meio a lápides abertas. É possível observar barris marcados com um símbolo de caveira**



Fonte: *Zombies ate my neighbors*, LucasArts, 1993, *captura de tela*.

#### 5.4 House of the dead (1996)

Neste título podemos observar logo de início a presença dos zumbis. A pele deles é acinzentada e escurecida. O zumbi do canto inferior esquerdo da figura 22 é calvo, possui os olhos esbranquiçados e é magro. Seu rosto está desfigurado do lado esquerdo, sem pele, o que permite o vislumbre da carne, que se encontrava por baixo. O tórax encontra-se cortado profundamente em dois pontos, mostrando sua “imortalidade”. O andar é cambaleante e trôpego. O monstro da direita é semelhante, mas com o lado direito do rosto desfigurado em carne.

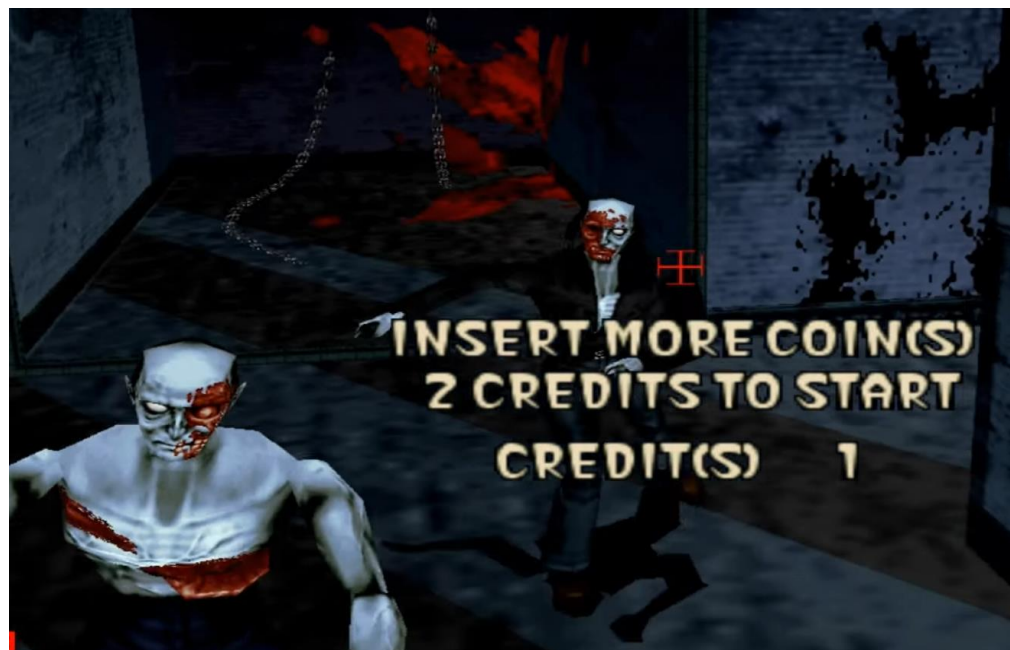
Os zumbis também não são a única criatura a causar problemas. Demônios, dragões, sanguessugas, sapos de dentes pontiagudos e até um morto-vivo de armadura chamado *Chariot* (Figura 23) irão impor de certo modo desafios ao jogador.

Após tomar algum dano das balas do protagonista, Chariot se despe de sua armadura, como pode ser constatado na imagem 24. De seu corpo saem vermes compridos que se movimentam. Suas cavidades oculares estão vazias, não há pele no rosto ou corpo. Seu rosto parece uma caveira.

Enquanto que na figura 25 exibe um zumbi encontrado pela primeira vez em túneis no jogo. Eles estão em maior grau de degradação física. Não possuem pernas e se arrastam usando mãos e

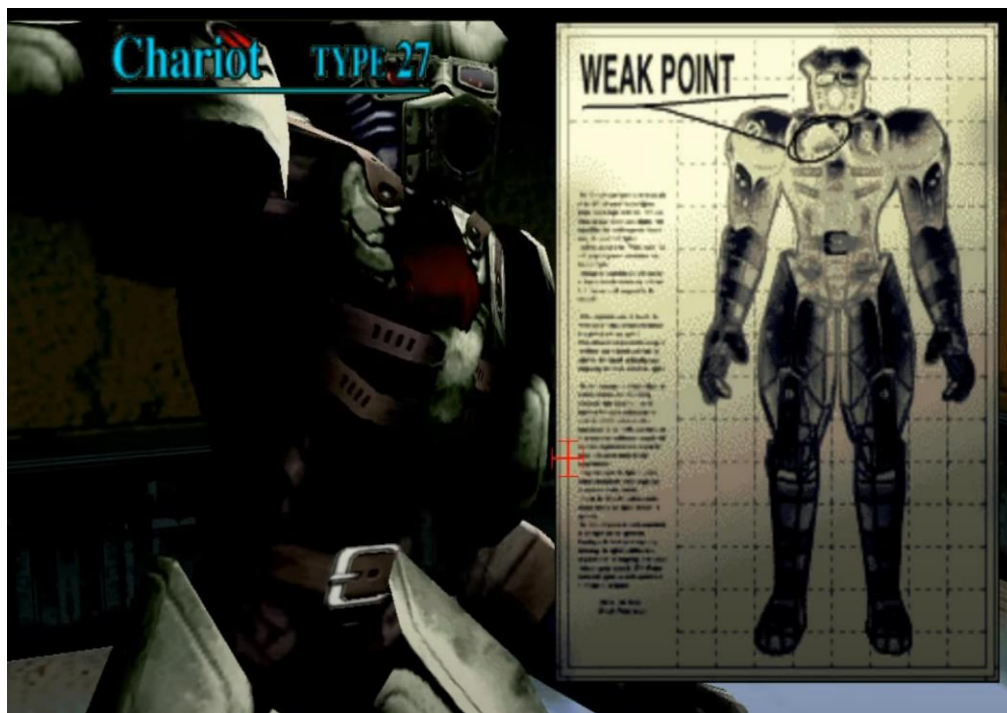
braços. Sua pele é de um esverdeado forte, como o muco. Por baixo da gosma, podemos observar a pele marrom escura. O monstro da esquerda foi alvejado pelo jogador e possui um buraco no peito. A figura 26 apresenta o laboratório de onde partem essas monstruosidades. Mais uma vez o processo de zumbificação ocorre através da ciência utilizada para o mal, com o intuito de adquirir poder e exercer domínio.

**Figura 22 - Zumbis na tela de início**



Fonte: House of the Dead, Sega. 1996, *captura de tela*.

**Figura 23 - Chariot Type: 27, um morto-vivo de armadura**



Fonte: House of the Dead, Sega. 1996, captura de tela.

**Figura 24 - O monstro Chariot sendo alvejado sem a armadura. É possível ver vermes saindo de seu corpo**



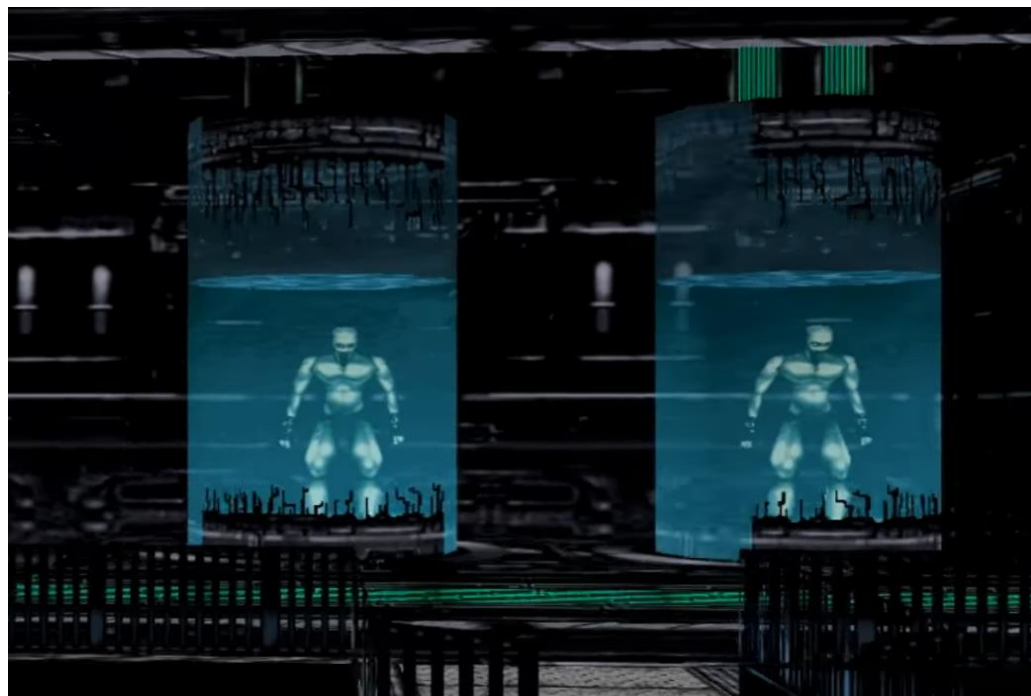
Fonte: House of the Dead, Sega. 1996, *captura de tela*.

**Figura 25 - Um zumbi encontrado no jogo, em maior grau de deterioração**



Fonte: *House of the Dead*, Sega. 1996, captura de tela.

**Figura 26 - O laboratório**



Fonte: *House of the Dead*, Sega. 1996, captura de tela.

## 5.5 House of the dead 2 (1998)

Figura 27 - Os zumbis às vezes portam armas





Fonte: House of the Dead 2, Sega. 1998, *captura de tela*.

Em House of The Dead 2, assim como no primeiro, os zumbis podem portar armas e são capazes de atirar em objetos nas suas presas. Às vezes também utilizam suas ferramentas para proteger a cabeça, um comportamento raro, quando comparado com variações de outros jogos. Aqui os zumbis também possuem feridas abertas pelo corpo, apresentando ao jogador sua capacidade de resistir à dor e sua decrepitude. Também são caolhos e não possuem parte do rosto, que apresenta camadas mais profundas da carne. Os braços sempre estão esticados para a frente e aqueles que não possuem ferramenta (que são maioria) os utilizam para atacar o jogador (Figura 27).

Além dos dragões, diabretes e animais infectados, dois vilões, em especial, devem ser mencionados considerando o escopo deste trabalho. O primeiro é Strength (Figura 28), um chefe enorme que carrega um motosserra proporcional ao seu tamanho. Ele possui cicatrizes pelo corpo todo e a pele acinzentada. Também é mais resistente, que os zumbis comuns.

O outro monstro importante de ser citado é o Magician (Figura 29), o vilão final do jogo anterior agora retorna horrendo. Por ter voltado da morte, enormes vermes saem de seu corpo. Esses vermes atravessam a cavidade ocular do monstro e saem pela têmpora, também estão presentes nos braços, ombros e costas da criatura. O lado direito de seu rosto está em decomposição.

**Figura 27 – Mortos vivos de House of The Dead 2**



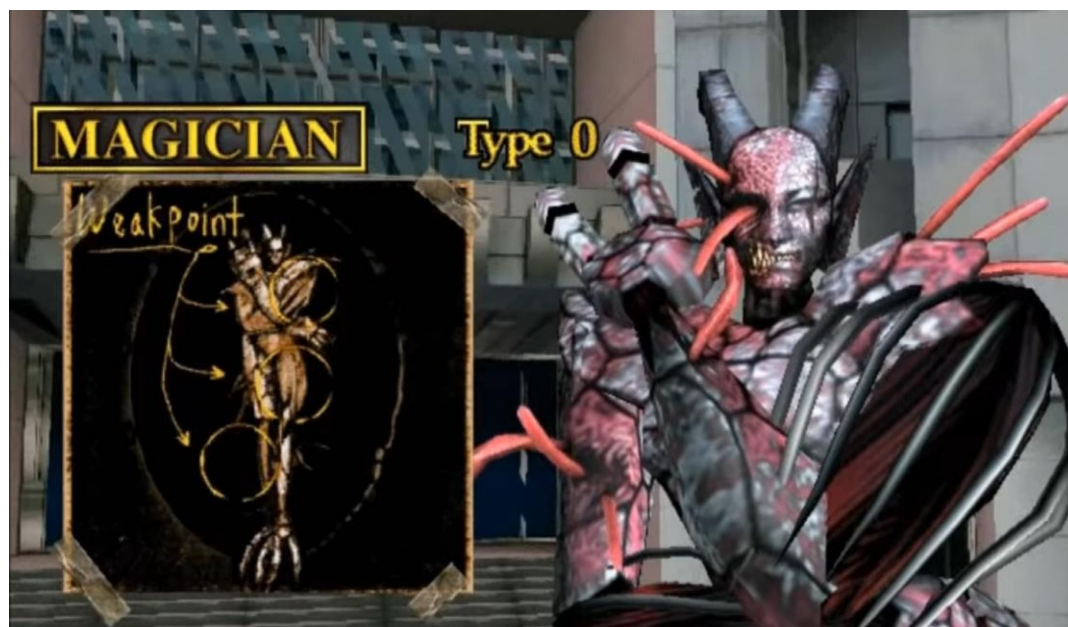
Fonte: House of the Dead 2, Sega. 1998, *captura de tela*.

**Figura 28 – Strength, um dos vilões**



Fonte: *House of the Dead 2*, Sega. 1998, captura de tela.

**Figura 29 - O vilão The Magician**



Fonte: *House of the Dead 2*, Sega. 1998, captura de tela.

## 5.6 Resident evil (1996)

No clássico jogo Resident Evil (*Biohazard*, no original), a imagem do zumbi é consagrada. A primeira aparição do morto-vivo comove e afeta. Como podemos observar nas duas primeiras figuras (30 e 31), sua pele é acinzentada, sua roupa está desgastada e com manchas de sangue. Ele se debruça sobre uma vítima, já morta no chão.

O morto-vivo então se vira para o jogador e olha fixamente para a câmera. Nota-se a boca com sangue, a pele pálida e cadavérica. A textura do rosto é estranha e há uma marca ao lado do nariz. O olho visível é azul e a orelha parece grudada ao resto do crânio. Esta macabra aparição marca, o que virá a ser uma das franquias de maior sucesso da desenvolvedora do jogo, *Capcom* (Figura 31).

A Figura 32 apresenta o zumbi em pé, atacando a protagonista Jill Valentine. Ela se defende com uma faca. Os braços do zumbi se estendem para a frente numa tentativa de agarrar a heroína. O corpo abaixo do morto-vivo está decapitado e o sangue mancha o tapete.

A segunda aparição do zumbi ocorre na sala de jantar ao lado. O colega de Jill, Barry Burton dispara contra a criatura (Figura 33). Nesta cena, o morto-vivo produz sons guturais e anda vagarosamente com os braços estendidos à frente. Existem muitas formas de matar os zumbis e monstros, que vagam na mansão. É possível matá-los sem apelar para a destruição do cérebro, porém se eles não tiverem a cabeça desintegrada, decepada ou tiverem os corpos queimados, eventualmente poderão voltar com ainda mais força. A figura 34 retrata Jill esfaqueando um zumbi caído, enquanto a 35 exhibe eles caminhando pela mansão em busca da próxima presa. Podemos perceber que o morto-vivo está trajado de jaleco e calças marrons, mostrando-o como um dos cientistas integrantes da pesquisa com o T-vírus, pela terrível Umbrela Corporation.

Zumbis conseguem sobreviver sem o braço, que pode cair durante um confronto com a personagem (Figura 36). A mutação dá-se por causa da contaminação pelo T-vírus, arma biológica que estava sendo desenvolvida pela corporação. Não apenas humanos podem ser afetados, mas cachorros, corvos, serpentes, aranhas, um tubarão e até plantas (Figuras 37 a 43). Esses outros seres não serão tratados com profundidade, por não estarem presentes no escopo deste trabalho.

A Figura 38 expõe zumbis despídos, onde nota-se novamente feridas no corpo e um tom de pele amarronzado. Dois zumbis já foram mortos pela espingarda da heroína e sangram no chão. A

melhor forma de derrotar essas monstruosidades é destruindo a cabeça. Na imagem coletada, o zumbi em questão está sendo alvejado com uma arma de alto calibre (Figura 39).

O grande chefe com o qual o jogador se deparará no final do jogo é o monstro zumbi *Tyrant*. Uma máquina biológica desenvolvida para o combate, *Tyrant* é muito maior que o morto-vivo encontrado no jogo até então. Possui o braço esquerdo mais grosso que o direito, com garras compridas e letais. Seu tórax está aberto em um gigante ferimento. O jogador só será capaz de derrotá-lo na última cena de Resident Evil, utilizando um atirador de mísseis portátil, jogado de cima de um helicóptero, que veio resgatar os personagens sobreviventes (Figura 40).

No que concerne ao processo de transformação, foram coletadas mensagens deixadas por cientistas envolvidos na pesquisa sobre utilizar pessoas como armas biológicas de alta escala e extrema destruição, elas aparecerão na interpretação.

**Figura 30 – O zumbi debruçado sobre o cadáver**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, captura de tela.

**Figura 31 - Morto-vivo encara a protagonista**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, captura de tela.

**Figura 32 - Jill se defende do ataque**



Fonte: *Resident Evil*, Capcom, 1996, captura de tela.

**Figura 33 - Barry alveja o monstro**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 34 - Jill esfaqueando um zumbi**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 35 - Zumbis que rondam os corredores da mansão. Alguns estão de jaleco branco**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

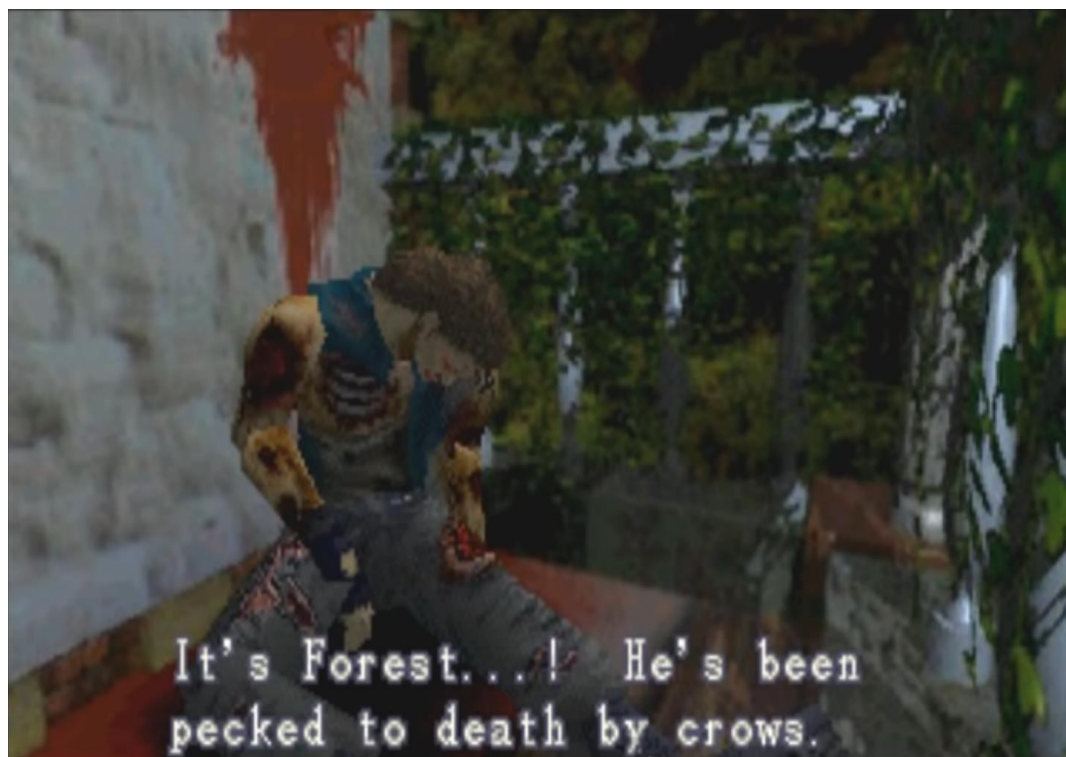


**Figura 36 – Cão morto-vivo**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 38 – Colega de Jill devorado. Lê-se: “É a Floresta...! Ele foi bicado até a morte por corvos”**



Fonte: *Resident Evil*, *Capcom*, 1996, captura de tela.

**Figura 39 – Serpente infectada gigante**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 40 – Jill luta contra a serpente gigante. Algo verde sai dos ferimentos do monstro**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 41- Aranha gigante, infectada pelo T-vírus**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 42 – Tubarão infectado**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 43 – Planta infectada chamada Planta 42**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 44 – Zumbis desnudos, utilizados como cobaias**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 45 - Famoso "headshot", zumbi sendo alvejado na cabeça**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 46 – Tyrant em um tubo onde ficava em estado suspenso**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

### 5.7 Resident evil 2 (1998)

Passando para Resident Evil 2, os zumbis seguem o mesmo estilo que seu predecessor de 1996. Na Figura 47 é possível identificar a presença de um morto-vivo, que possui os olhos vítreos, a boca aberta e feridas espalhadas pelo rosto. A pele é acinzentada e há ferimentos no tórax.

Na figura 48, observamos outro zumbi mais de perto, detectamos novamente a pele acinzentada, olhos também vítreos (mas ainda com a presença da íris e pupilas), boca cheia de sangue da vítima, que está caída. Alguns dentes estão faltando. Os zumbis que estão no laboratório escondido dentro da delegacia de Raccoon City, provavelmente devido à maior capacidade de processamento das imagens, apresentam-se mais grotescos, que no jogo anterior. Suas costelas e coluna vertebral podem ser vistos com clareza. O corpo está mais profundamente ferido (Figura 49).

Ainda a respeito do jogo, saliento que nele também aparecerá pioneiramente o conceito de “horda” de mortos-vivos, que se trata da aglomeração de monstros, que aumentam largamente a periculosidade da situação da protagonista (Figuras 50 e 51).

Os mortos-vivos são trôpegos, não falam, não possuem qualquer senso de autopreservação e não sentem dor. Dois zumbis aparecem em uma cena de transição. A criatura que está na frente possui a roupa rasgada, cabeça pendente, sangue praticamente pelo corpo inteiro. O braço esquerdo pende ao lado do corpo e as costelas estão aparentes por baixo da pele amarronzada, enquanto o direito ainda guarda alguma possibilidade de movimento. A calça jeans está rasgada e as pernas estão ensanguentadas como pode ser verificada na Figura 52.

Neste título, o jogador se depara com dois grandes desafios: o primeiro é a monstruosidade *Tyrant*, desta vez no modelo T-103. Gigantesco e com altíssimo poder regenerativo, persegue o protagonista do começo ao fim do jogo, com cenas voltadas ao combate entre os dois. A observação aponta para a mesma cor de pele, que seus pares mortos, um sobretudo que chega quase até seus pés e um caminhar firme, equilibrado, mas lento como pode ser percebido na Figura 53.

O segundo grande desafio é William Birkin, antigo chefe da pesquisa financiada pela Umbrella Corp., que, numa tentativa de acender à uma posição na diretoria da empresa, rouba as pesquisas para si. Infectado, passa pelas mais terríveis mutações. A primeira faz de Birkin mais alto, de pele cinza-avermelhada. A grande diferença entre ele e os outros zumbis é o imenso olho, que se abre em seu ombro direito. O braço se torna hipertrofiado a ponto de rasgar o jaleco e de suas mãos saem garras. O sangue é uma característica, que raramente falta nos monstros deste jogo (Figura 54). A segunda etapa da transformação do cientista o afasta ainda mais daquilo que pode ser considerado humano. Agora ele possui quatro braços, dispostos diametralmente, com longas garras em suas pontas. No lado esquerdo do peito é possível enxergar seu antigo rosto, que está de olhos fechados. A cabeça está completamente desfigurada, com dois olhos vermelhos, testa avantajada e uma boca cheia de dentes. O corpo fica enegrecido e no centro de seu peito, nota-se o olho, que anteriormente estava no ombro direito (Figura 55).

A terceira etapa da transformação é a mais grotesca. William Birkin se transforma numa espécie de massa de carne amorfa, como um verme cheio de dentes em seu centro. Tentáculos saem de seu corpo e tentam agarrar os personagens. Há uma diminuta cabeça, provavelmente o antigo crânio do cientista. Os personagens conseguem derrotá-lo ao saltarem do trem de emergência, que



por uma contaminação biológica ativa o modo de autodestruição. A explosão do trem é tão forte, que destrói completamente a criatura (Figura 56)

Além disso, também foram coletados trechos de mensagens da história, que denominam os zumbis às vezes como “zombies” e outras como “the walking dead” (mortos-vivos ou mortos que andam/mortos andantes).

**Figura 47 – Morto-vivo caindo no chão**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 48 – Morto-vivo virando-se para a protagonista**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 49 – Mortos-vivos desnudos, avançando em grau de deterioração**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 50 – Zumbis pressionam contra uma janela**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 51 – Mortos-vivos caminham juntos em direção ao mesmo alvo**



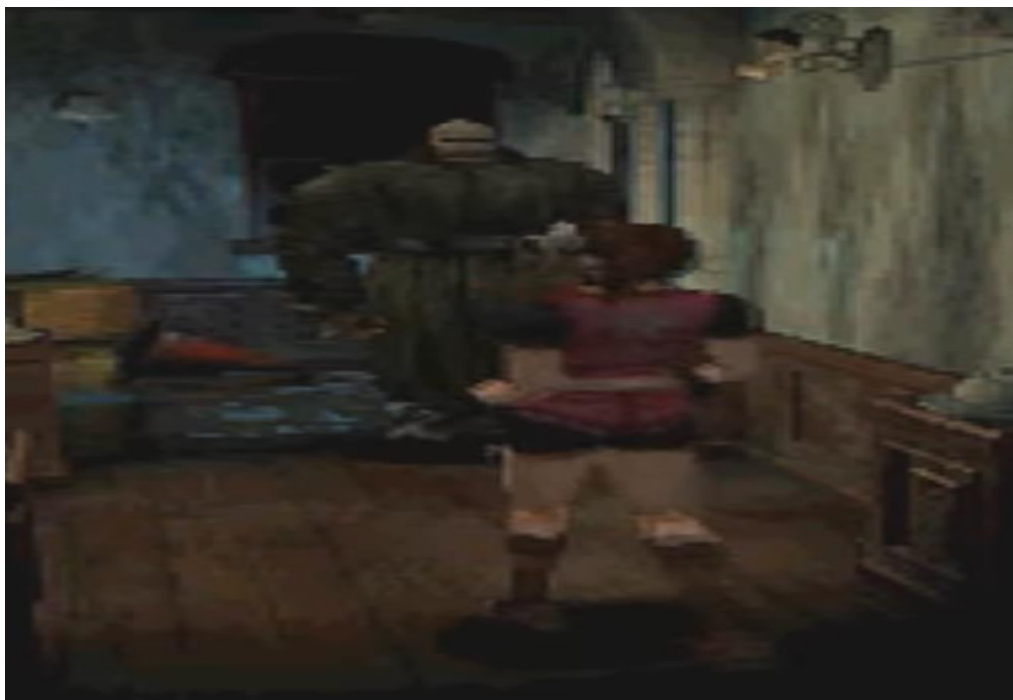
Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 52 - Mortos-vivos durante cena de transição**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 53 - Tyrant (Model T-103)**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 54 - William Birkin em sua primeira transformação**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 55 – William Birkin em sua segunda transformação**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

**Figura 56 - William Birkin em sua terceira e última transformação**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

### **5.8 Resident evil 3: nemesis (1999)**

Em Resident Evil 3: Nemesis, logo na primeira cena há uma animação. O primeiro jogo se passa dentro da mansão nas montanhas. O segundo, por sua vez, dentro da delegacia de polícia da cidade. Neste, o jogo desenvolve-se nas ruas desta mesma cidade. Aqui as hordas de zumbi são melhor exploradas e Jill Valentine, a heroína do primeiro jogo, retorna à cena para matar definitivamente, principalmente se proteger dessas criaturas.

As figuras 57, 58, 59 e 60 apresentam as hordas de zumbis. Aqui podemos identificar dois civis sendo atacados. Os zumbis são civis, de boca aberta, feridas e sangue pelo corpo, roupas puídas e um tom de pele levemente mais claro, que o dos civis. A complicação que esta dinâmica de horda traz é o gradativo e constante aumento de suas fileiras pela transformação de civis recém infectados e a força avassaladora, que eles podem exercer em conjunto. Na segunda imagem, notamos os zumbis mais de perto e não há diferença significativa entre todos eles. Guardam as mesmas características de sanguinolência e putrefação, frequentemente associadas ao monstro.

Individualmente os zumbis também apresentam o padrão que passa a caracterizar a criatura, porém com a distinção de que agora suas feições apresentam maior agressividade, quando analisadas de perto. A criatura da Figura 61, por exemplo, expõe a testa ligeiramente franzida, enquanto o nariz e olhos se mostram mais flexionados, formando a feição comumente associada à raiva. A flacidez característica dos jogos anteriores desapareceu.

Marvin Branagh, policial infectado durante o surto zumbi em Raccoon City aparece na Figura 62, já zumbificado. Seu rosto está pálido, a boca fechada e os olhos fixos no herói. Sua testa está ligeiramente proeminente e as sobrancelhas tensionadas. Veias roxas atravessam o lado esquerdo de seu rosto, enquanto o direito está ferido no começo do escalpo, ensanguentado e apodrecido na bochecha.

Um dos maiores vilões desse jogo, o monstro denominado *Nemesis-T Type* (motivo também para o título do volume), é a epítome do Projeto Nemesis, um monstro criado no laboratório número 6 da Umbrella Europeia, decorrentes da implantação de parasitas NE- $\alpha$  (*Nemesis alpha*) em hospedeiros T-103, apresentando uma bio-arma extremamente inteligente e resistente. Este monstro foi enviado à Raccoon City sob o apelido de Perseguidor, e incumbido de destruir qualquer membro da S.T.A.R.S. (batalhão de operações especiais da polícia de Raccoon) ainda vivo. Apenas um canhão de energia é capaz de destruir a criatura.

Na Figura 63, *Nemesis* está com o lado direito do rosto pregado com cliques cirúrgicos, não possui pele nos lábios ou ao redor deles e é possível enxergar a musculatura subcutânea. Sua pele parece couro, amarelado e com manchas. Os olhos são brancos e há tubos saindo de seus ombros e clavícula. É muito grande e repete constantemente “S.T.A.R.S.” durante as batalhas com jogador.

A única possibilidade encontrada pela Umbrella Corp. de impedir que a ameaça zumbi se espalhasse para fora da cidade e ao mesmo tempo destruísse qualquer evidência das pesquisas realizadas lá, foi realizar uma parceria com o Pentágono. O governo bombardeou a cidade em outubro de 1998, utilizando uma arma termobárica que dizimou cem mil pessoas, entre infectados e civis (Figuras 64 e 65).

Foram coletadas duas mensagens presentes no jogo. A primeira (Figura 66) é de um repórter de Raccoon, que estava cobrindo o surto.

“Pelo menos eu encontrei as evidências que eu precisava para provar que a “doença canibal” está efetivamente acontecendo nesta cidade. Um homem chegou a comer pessoas até a morte. Ele



era como um animal selvagem, rasgando carne fresca. Foi completamente asqueroso. Eu ouvi rumores que muitas pessoas também estão sofrendo desta doença agora. [...]” (Tradução minha).

A segunda mensagem é de um dos diretores da pesquisa, descrevendo as etapas do processo de infecção (Figura 67).

“10 de setembro.

“Esses participantes sofrem de gangrena e congestão do sangue, primeiramente. Então suas mentes lentamente se deterioram. No final, não sobrou nada de suas mentes. Quando isso acontece até mesmo a morte por misericórdia parece sem sentido. Afinal, eles já estão mortos...” (Tradução minha).

**Figura 57 - Dois civis sendo atacados pela horda**



Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

**Figura 58 - Horda de zumbis de perto**



Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

**Figura 59 - Soldado sendo devorado por uma horda**



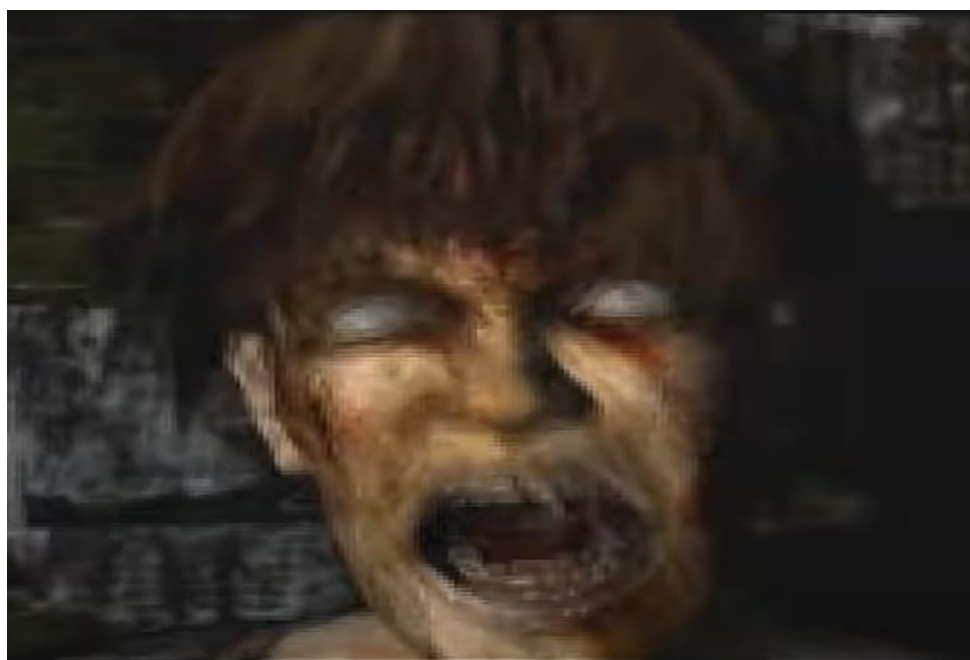
Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

**Figura 60 – Jil Valentine cercada por vários mortos-vivos**



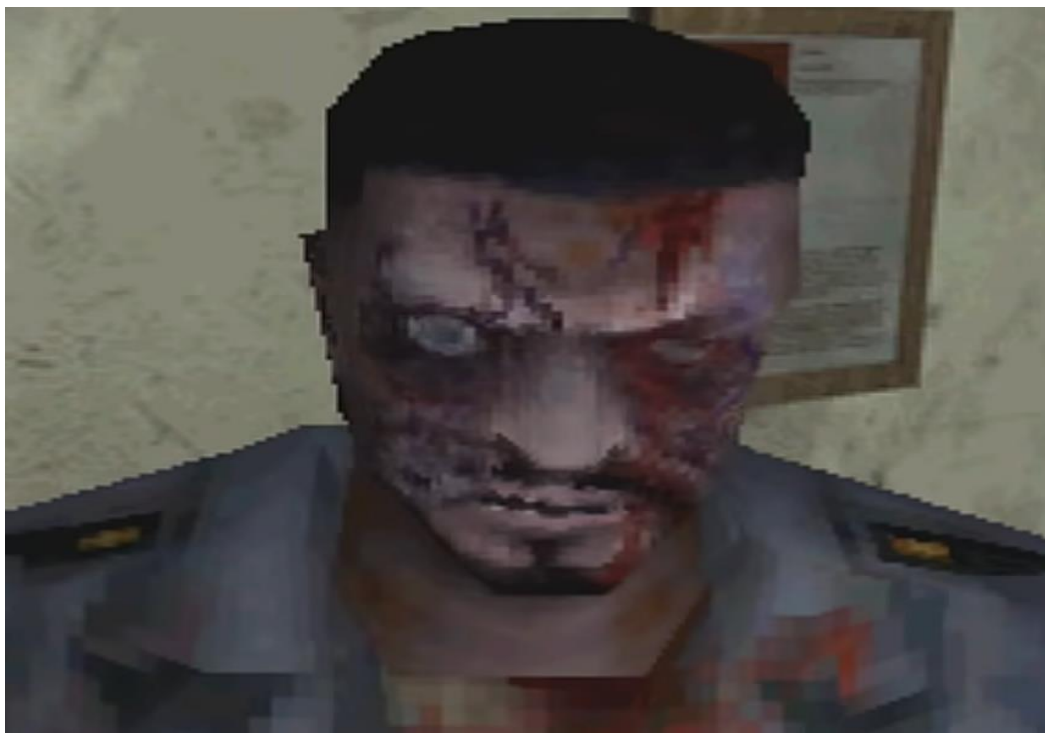
Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

### **Figura 61 - Aparecimento da agressividade na feição zumbi**



Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

**Figura 62 - Policial Marvin Branagh zumbificado**



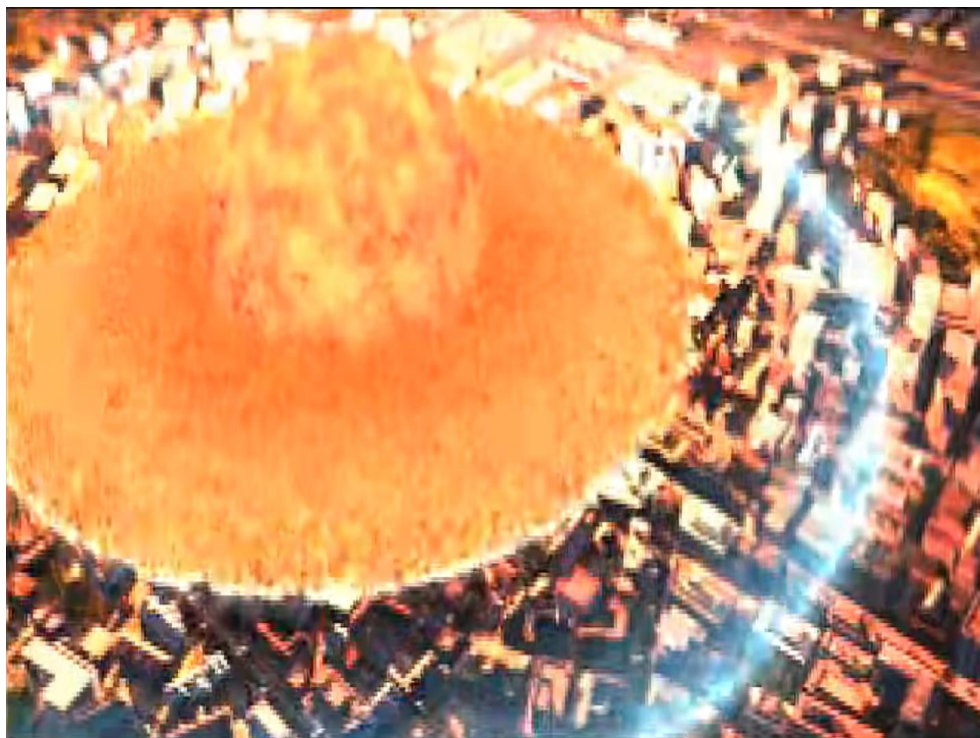
Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

**Figura 63 – Nemesis - T Type**



Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

Figura 64 – Bomba Termobárica atingindo Racoon City



Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999, *captura de tela*.

**Figura 65 – Explosão em outro ângulo**



Fonte: *Resident Evil 3: Nemesis*, Capcom, 1999, captura de tela.

### 5.9 Resident evil 4 (2005)

Em Resident Evil 4 a situação muda drasticamente. Os zumbis agora diferem largamente das criaturas dos jogos anteriores. Leon S. Kennedy, o herói deste jogo, é incumbido com a missão de resgatar a filha do presidente dos Estados Unidos, que foi sequestrada por uma seita religiosa conhecida como Los Iluminados. Quando Leon chega ao vilarejo rural, onde supostamente a jovem está sendo mantida cativa, é imediatamente atacado pelos moradores. Observamos que num primeiro momento, o aspecto humano ainda é bem demarcado. Os olhos estão normais, ainda há cognição e fala, mas a agressividade é extremamente exacerbada (Figura 66).

Este homem ataca o protagonista imediatamente com um machado (Figura 67). Notamos que seu braço direito pende ao lado do corpo, enquanto o esquerdo empunha a arma. Seu tórax apresenta marcas que se assemelham a rachaduras na pele. Um retrato mais próximo das criaturas apresenta essas marcas na pele com maior clareza (Figura 68).

O que vai garantir a transformação dos humanos em zumbis, assim como exercer o controle mental, é um parasita conhecido como Las Plagas. As Figuras 69 e 70 apresentam o parasita,



injetado dentro de Leon para forçosamente recrutá-lo para os ranques de Osmund Saddler, o líder religioso do culto (Figura 71).

Saddler, além de ser capaz de controlar o parasita dentro de hospedeiros, controlando também o hospedeiro, transforma-se no final do jogo em uma criatura gigante e poderosa (Figuras 72 e 73), podendo ser destruído apenas com um lançador de mísseis - assim como nos três jogos anteriores, apenas uma arma de incrível capacidade destrutiva é capaz de pôr fim aos monstros (Figura 74).

Os mortos-vivos presentes nesse jogo são muito perigosos em grandes grupos, como observado na Figura 75. Durante o decorrer do jogo, quando alguém possuído pelo parasita perde a cabeça ou o braço, este é imediatamente substituído por tentáculos e uma massa de carne com olhos distribuídos de forma assimétrica (Figura 76). O monstro só é morto depois de ter essa estrutura destruída.

Nesta missão, Leon conhece o pesquisador Dr. Luis Sera, um homem espanhol charmoso que foi recrutado para estudar Las Plagas e potencializar suas capacidades de controle, melhorando a eficácia do parasita. Em suas anotações, Luis descreve diversos paralelos de Las Plagas com outros parasitas, capazes de controlar o comportamento de seu hospedeiro intermediário a fim de garantir, que este chegue ao hospedeiro final. As traduções são minhas e seguem:

*“Existem alguns parasitas que possuem a habilidade de controlar seus hospedeiros. É conhecimento básico entre biólogos mas não muito é conhecido sobre como parasitas o fazem.*

*Estudar especificamente estes parasitas pode relevar algumas pistas sobre como os poderes de Las Plagas funciona. E talvez prover mais compreensão sobre as vítimas de Las Plagas, os Los Ganados.*

#### *Dicrocoelium*

*Uma vez que as larvas deste parasita migram para o esôfago das formigas, ele altera o comportamento da formiga. Quando a temperatura cai à tarde, as formigas infectadas sobem para o topo de uma planta e prende-se numa folha usando sua mandíbula.*

*Ela fica lá imóvel até a manhã seguinte, colocando a formiga onde ela é mais vulnerável a ser comida por um herbívoro passando, como a ovelha.*

*Pode-se concluir que o parasita está manipulando o comportamento do hospedeiro para abrir caminho até o corpo de seu hospedeiro definitivo.*

*Galactosomum*

*As larvas deste parasita fazem sua casa dentro do cérebro de um peixe como o Rabo Amarelo (Yellowtail) ou o Tucunaré (Peacock bass). Uma vez infectado, o peixe faz seu caminho até a superfície da água onde eles vão nadar até serem comidos por aves marinhas.*

*Mais uma vez esse comportamento só pode ser explicado pelo desejo do parasita de entrar no corpo das aves marinhas.*

*Leucochloridium*

*Os esporocistos deste parasita se desenvolvem nos tentáculos da lesma. Os esporocistos possuem cor vívida e pulsam continuamente de forma parecida a uma minhoca.*

*Surpreendentemente a lesma infectada faz o caminho para o topo de uma planta onde é mais visível aos olhos de pássaros, portanto com maior chance de ser comida.*

*Uma vez comido por um pássaro, o parasita completará sua metamorfose em adulto.”*

*O segundo relatório de Luis está traduzido a seguir:*

*“Vou reportar meus achados sobre as Plagas aqui. As Plagas possuem três características distintas.*

- 1. Como anteriormente mencionado, as Plagas possuem a habilidade de manipular o padrão comportamental do hospedeiro.*
- 2. As Plagas são organismos sociais. Com isto eu quero dizer que vivendo individualmente, eles vivem em perfeita harmonia. Acredita-se que eles possuam uma inteligência coletiva.*

*Este tipo de comportamento pode ser visto entre insetos como abelhas e formigas. Porém este tipo de comportamento social é raramente visto entre organismos parasitários. Talvez este seja um comportamento aprendido pelas Plagas. Estou procurando se isso possui alguma relação com sua primeira característica.*

- 3. As Plagas possuem uma excepcional capacidade de adaptação. Elas são capazes de viver em muitos tipos de organismos ao criar um ambiente simbiótico rapidamente. Essa habilidade, quando combinada com seus comportamentos sociais, permitem-nas inteligentemente interagir entre hospedeiros apesar do organismo do hospedeiro.”*

**Figura 66 – Primeiro homem que Leon encontra**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 67 – Homem ataca Leon com um machado**



Fonte: *Resident Evil 4*, *Capcom*, 2005, captura de tela.

**Figura 68 – Marcas na pele do pescoço e abaixo**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 69 – O parasita Las Plagas**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 70 – Outra imagem do parasita Las Plagas**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 71 – Osmund Saddler, líder religioso dos Los Iluminados**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 72 – Saddler se transformando. Um olho gigante sai de sua boca**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

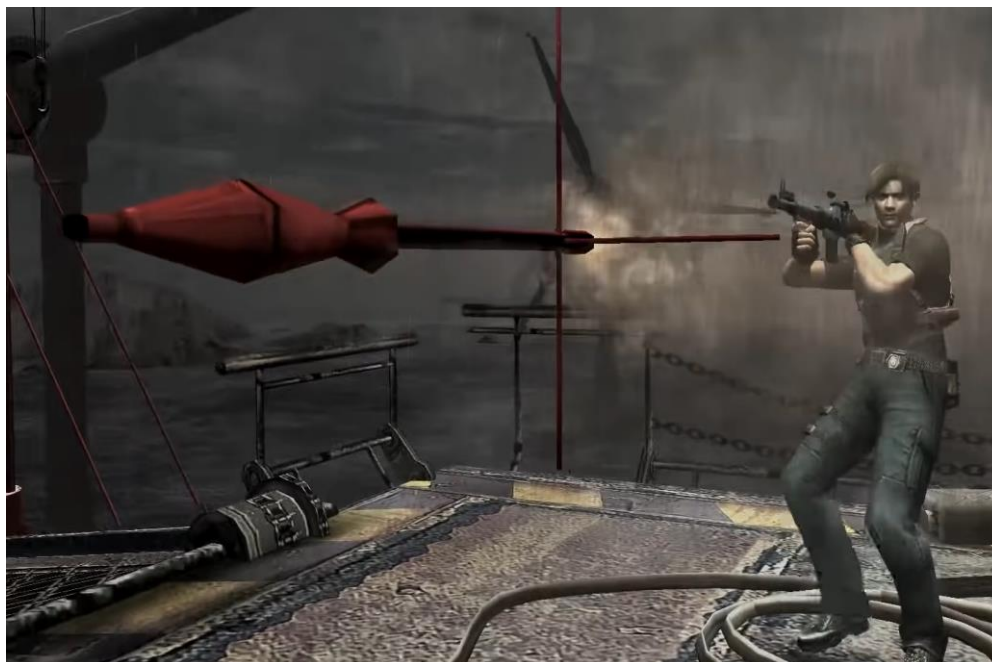
**Figura 73 - Saddler completamente transformado em um monstro de aspecto aracnídeo**





Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 74 – Leon Kennedy disparando o lançador de foguetes**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

**Figura 75 - Uma horda de zumbis**



Fonte: *Resident Evil 4*, Capcom, 2005, captura de tela.

**Figura 76 - Parasita gigante substituindo a cabeça do hospedeiro**



Fonte: *Resident Evil 4*, Capcom, 2005, captura de tela.

### 5.10 Forbidden siren (2003)

Os mortos-vivos de Forbidden Siren possuem semelhanças e diferenças marcantes. Estes inimigos são chamados de *Shibito*, que são corpos reanimados por forças sobrenaturais, mas diferente do clássico morto-vivo, retém a personalidade e inteligência.

O nome *Shibito* (死人) significa “pessoa morta”, “cadáver”, “carcaça”, “restos mortais”. São o resultado da exposição de humanos à “água vermelha”, um líquido cristalino que possui propriedades curativas, ao lentamente substituir o sangue da pessoa. Ele pode entrar no corpo através da submersão prolongada ou através de ferimentos abertos no corpo. Quando uma pessoa é excessivamente exposta à água ou cadáver é revivido, a criatura se torna um *shibito*. O primeiro *shibito* de que se tem notícia é Tetsuo Ishida (Figura 77), um policial alcoólico, que tromba com a sacerdotisa Hisako Yao (Figura 78), amaldiçoada há séculos pelo extraterrestre *Datatsushi*, por ter devorado seu corpo junto com outros dois desconhecidos durante a grande fome que se abateu sobre o vilarejo de Hanuda, em 684 a.C.

Podemos ver que Ishida, em sua forma de *shibito* possui os olhos escorrendo “água vermelha”. Na imagem aponta a arma para o estudante Kyoya Suda, primeiro personagem a aparecer no jogo, numa tentativa de ebriamente matar o jovem. Após escapar do policial, Kyoya acidentalmente o atropela com uma caminhonete. Quando o personagem vai checar o que houve, Datatsushi grita, um som parecido com uma sirene. O corpo de Tetsuo se levanta e dispara contra o jovem, que cai na água do rio Mana (Figura 79).

O ritual por trás da “água vermelha” e da criação dos *shibitos* e sua evolução em criaturas insectóides que podem até mesmo voar se dá, quando a sirene toca, de seis em seis horas, e conduz os habitantes de Hanuda ao rio Mana. O processo de entrada nas águas se chama Umi-okuri (海送り, enviando/indo ao mar) e o de saída Umi-gaeri (海帰り, retornando do mar). Cada vez que um *shibito* banha-se nas “águas vermelhas”, ele evolui para uma forma mais próxima a um inseto, reforçando sua ligação com Datatsushi e perdendo cada vez mais a humanidade (Figura 80). Na verdade, a sirene que toca é o grito dessa entidade extraterrestre, capaz de controlar os monstros do jogo.

Nas Figuras 81 e 82, podemos enxergar com mais clareza os *shibitos*. A primeira imagem apresenta uma residente de Hanuda sendo alvejada por uma pistola. Ela está desequilibrada e podemos ver que há uma lanterna em sua mão, evidenciando a capacidade destes monstros de utilizar ferramentas. Há sangue em suas roupas, decorrentes de ferimentos.

Enquanto que a segunda imagem exhibe um agricultor, também sendo alvejado. Carrega uma lanterna na mão esquerda, chapéu na cabeça e uma blusa amassada e cheia de sangue. Esse tipo de zumbi é virtualmente imortal, cuja única possibilidade de sobrevivência dos personagens está em nocautear e fugir. Depois de algum tempo, que varia entre segundos e horas, o *shibito* se levanta e passa a procurar o alvo e, caso não encontre, retoma a atividade que estava executando, seja capinar um jardim ou pregar uma tábua.

Já a Figura 83 mostra um *shibito* mais evoluído. Ele anda sobre as mãos e pés e possui olhos compridos que saem do topo da cabeça. A criatura da imagem usa luvas e têm uma grande mancha de sangue e/ou água vermelha na camiseta.

### **Figura 77 – O policial Tetsuo Ishida com “água vermelha” escorrendo dos olhos**



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

**Figura 78 – A sacerdotisa Hisako Yao conversando com Kyoya**



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

**Figura 79 – Os shibitos também são capazes de utilizar ferramentas. Na imagem Ishida dispara contra Kyoya**



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

**Figura 80 – Ritual na “água vermelha” do rio Mana**



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.



**Figura 81 – Shibito sendo alvejada. Há sangue em suas roupas**



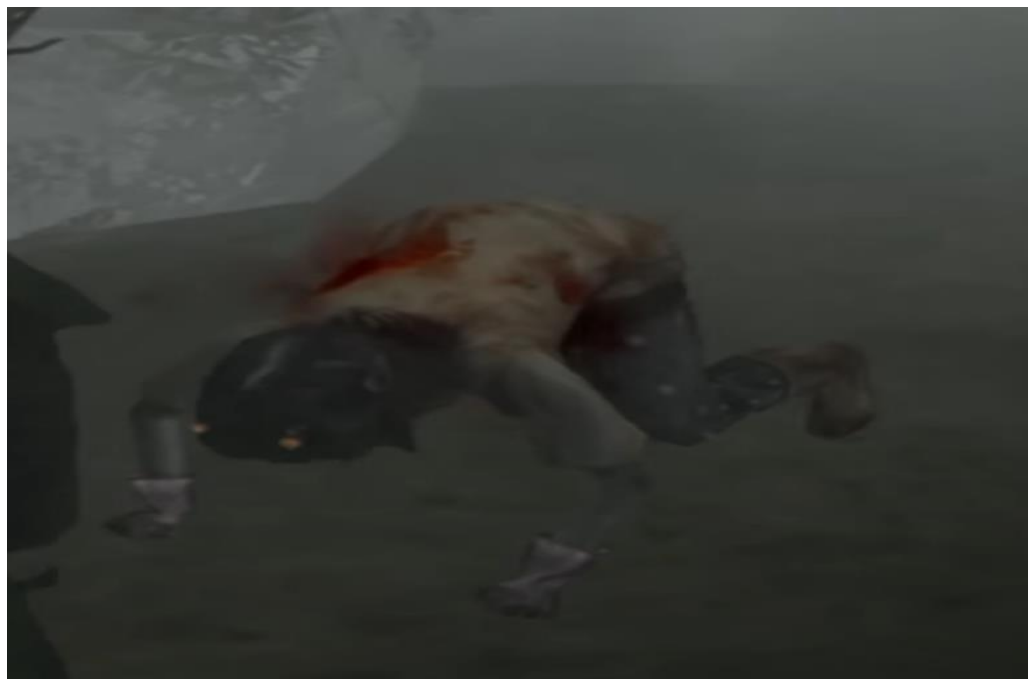
Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

**Figura 81 - Shibito sendo alvejado. Há sangue em suas roupas**



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

**Figura 82 - Shibito evoluído. Há olhos amarelos saindo do topo de sua cabeça**



Fonte: *Forbidden Siren*, Sony Computer Entertainment, 2003, captura de tela.

### 5.11 Forbidden siren 2 (2006)

Neste volume, os *shibitos* são ligeiramente mais rápidos, fortes e agressivos que no jogo anterior, porém são tão facilmente distraídos de seus hábitos cotidianos, quanto os *shibitos* de *Forbidden Siren*. Uma vez derrotados, revivem apenas, quando um *shiryō* (屍霊, literalmente “espírito de cadáver”) reentra no cadáver. O jogador consegue impedir que o espírito volte a reanimar o corpo se o atacar com uma arma ou com o facho da lanterna. Da mesma forma, que no jogo anterior, os *shibitos* possuem a pele acinzentada e por ela escorre a “água vermelha”, responsável pela transformação das pessoas em mortos-vivos (Figura 83).

Um novo tipo de inimigo é introduzido neste jogo, o *yamibito* (闇人, literalmente “pessoas da escuridão”) são muito mais resistentes, agressivos e inteligentes, que os *shibitos*. Eles substituem os seus predecessores mais ou menos na metade do jogo. Eles também são sensíveis à luz e repelidos por causa dela (ao acender as luzes de uma sala ou iluminá-los com uma lanterna). Assim como o *shibito*, os *yamibito* também podem ser derrotados pelo jogador, mas é ressuscitado caso um *Yamirei* (闇霊, espíritos da escuridão) entre novamente em sua carcaça.

Por causa de sua inteligência superior, não são facilmente influenciáveis por distrações da mesma forma que os *shibito*, e são muito mais difíceis de serem derrotados em combate. É importante considerar que os *yamibito* normalmente atacam em grupos, tornando-os uma ameaça muito maior. Às vezes emitem um terrível grito, quando são mortos. (Figura 84)

Existem tipos diferentes de *yamibito*. Na Figura 85 podemos observar o terrível Otsu Yamibito (乙闇人, cachorro *yamibito*), que se apresenta como uma evolução. A cabeça é gigantesca e ela (antes Tomoe Ohta) caminha sobre os pés e mãos. Outro tipo de *yamibito* é o Kou Yamibito (甲闇人, *yamibito* de armadura), uma variação exclusivamente masculina. É muito mais forte e resistente que qualquer variação de *yamibito* e derrotá-los é comumente o objetivo central de uma missão. Seu corpo é dividido em duas partes. A superior assemelha-se a um *yamibito* normal, mas sem face e pernas, enquanto a inferior é um rosto gigante e pernas que se assemelham a mãos (Figura 86).

**Figura 83 – Shibito segurando uma lanterna**



Fonte: Forbidden Siren 2, Sony Computer Entertainment, 2006, *captura de tela*.

**Figura 84 – Yamibito. Tirando a palidez, assemelha-se muito a um humano**



Fonte: *Forbidden Siren 2*, Sony Computer Entertainment, 2006, captura de tela.

**Figura 85 - Otsu Yamibito, sua cabeça é gigante**



Fonte: Forbidden Siren 2, Sony Computer Entertainment, 2006, *captura de tela*.

**Figura 86 - Kou Yamibito segurando uma metralhadora**



Fonte: Forbidden Siren 2, Sony Computer Entertainment, 2006, captura de tela.

### 5.12 Stubbs the zombie in: rebel without a pulse (2005)

Este é um jogo único. Ao invés de apresentar um protagonista corajoso, perspicaz e resiliente, coloca o jogador na pele de *Stubbs* (Figura 87), um zumbi, cujo objetivo primário é devorar o cérebro dos cidadãos de Punchbowl, uma cidade retro-futurista (ambienta-se em algo parecido com os Estados Unidos nos anos 50) e altamente tecnológica, fundada pelo bilionário Andrew Monday.

A pele é intensamente verde, um pedaço de seu intestino fica pendurado, algumas costelas aparecem. Usa roupas de vendedor ambulante, um chapéu marrom e um cigarro sempre pendurado na boca. Sua cueca samba canção branca com bolhinhas vermelhas também são visíveis.

O morto vivo também regenera um pouco de vida ao comer cérebros (Figura 88), e a velocidade de recarga de habilidades, assim como transforma aqueles que devora também em mortos-vivos, os quais o protagonista é limitadamente capaz de controlar e ajudar *Stubbs* em sua

vitória zumbi sobre a cidade (Figura 89). O jogador também pode optar por bater na vítima até a morte, o que também causa a zumbificação. Por mais que *Stubbs* não possa usar nenhuma ferramenta ou arma, é capaz de arrancar o braço de inimigos e utilizá-lo como porrete ou utilizar partes do próprio corpo como armas complementares.

Ele possui, por exemplo, granadas de rins, que explodem, quando atiradas contra inimigos (Figura 90). Há também o braço que controla mentes (Figura 91) e a cabeça removível, que é atirada como uma bola de boliche e causa grande dano ao impacto (Figura 92).

Por mais que *Stubbs* consiga pronunciar apenas “*brains*”, é inteligente. Em certo momento do jogo faz até um discurso a outros zumbis - dizendo apenas “*brains*” com cadência e entonações diferentes -, pelo qual é ovacionado e respondido pelos zumbis com um retumbante “*brains!*” (Figura 93). O zumbi também é capaz de dirigir uma série de veículos, desde pequenos carros até tanques com canhões de impulso.

**Figura 87 – Stubbs segurando um cachorro-quente. Um estudante briga com ele pelo roubo**



Fonte: Stubbs the zombie in: rebel without a pulse, Wideload, 2005, *captura de tela*.

**Figura 88 - Stubbs devorando o cérebro de um policial**







Fonte: *Stubbs the zombie in: rebel without a pulse*, Wideload, 2005, captura de tela.

**Figura 89 – Policiais zumbificados auxiliam Stubbs no ataque contra Punchbowl**



Fonte: Stubbs the zombie in: rebel without a pulse, Wideload, 2005, *captura de tela*.

**Figura 90 - Stubbs arremessa granada de rim contra policiais. O rim está circulado em vermelho**



Fonte: *Stubbs the zombie in: rebel without a pulse*, Wideload, 2005, captura de tela.

**Figura 91 – A mão zumbi de Stubbs controla um segurança**



Fonte: *Stubbs the zombie in: rebel without a pulse*, Wideload, 2005, captura de tela.

**Figura 92 - A cabeça de Stubbs rolando contra policiais**



Fonte: *Stubbs the zombie in: rebel without a pulse*, Wideload, 2005, captura de tela.

**Figura 93 – Stubb faz um discurso em um celeiro. Uma bandeira dos Estados Unidos está pendurada atrás dele**



Fonte: *Stubbs the zombie in: rebel without a pulse*, Wideload, 2005, captura de tela.

### 5.13 Dead rising (2006)

Com o avanço da tecnologia, os zumbis passam a ser gradativamente mais grotescos. Em Dead Rising, os mortos-vivos possuem a pele de coloração acinzentada, marcas na pele e pedaços dela faltando, sangue nas roupas e rosto, e alguns possuem olhos vermelhos durante a noite (Figuras 94, 95 e 96).

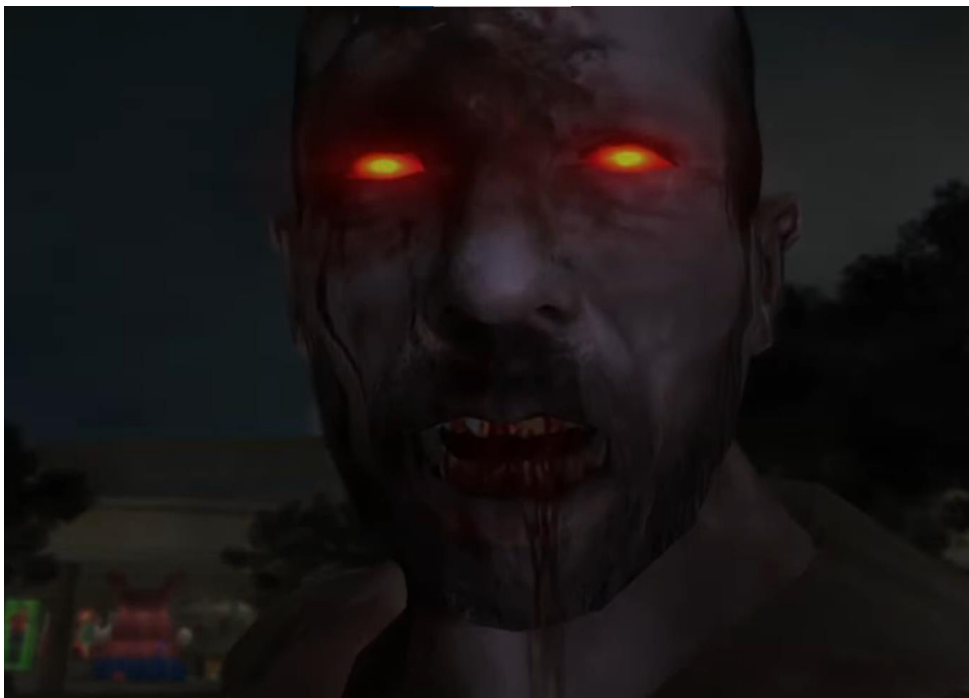
Este jogo faz grande uso de hordas de zumbis, que invadem o shopping, onde os protagonistas estão tentando sobreviver (Figura 97). No geral, o morto-vivo isolado é fácil de ser morto e não apresenta grande ameaça, mas caso o protagonista se veja cercado por um imenso número, pode se encontrar rapidamente em problemas (Figura 98). O morto-vivo nesse jogo é tido como estúpido e lento (Figura 99), assim como também é denominado “zumbi” pelos personagens dentro do jogo (Figura 100).

**Figura 94 – Um morto-vivo visto de perto. A carne do lado direito do rosto praticamente não existe**



Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

**Figura 95 - Zumbi com os olhos brilhando em vermelho**



Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

**Figura 96 – Zumbi atacando civil. A boca está aberta e há marcas e feridas no rosto**





Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

### **Figura 97 – Mortos-vivos invadem o shopping**



Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

**Figura 98 – Horda de mortos-vivos atacando um ônibus amarelo**



Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

**Figura 99 - Mortos-vivos pressionando contra portas de vidro. "Zumbis são estúpidos e lentos"**



Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

**Figura 100 - "Se estes não são zumbis, do que você os chamaria?"**



Fonte: Dead Rising, Capcom, 2006, *captura de tela*.

#### **5.14 Dead rising 2 – off the records (2010)**

A continuação de Dead Rising trará mais ou menos os mesmos zumbis à cena. Desta vez com imagens que apresentam maior agressividade, o protagonista precisa lidar com mortos-vivos que individualmente não apresentam perigo mas quando em grandes grupos são potencialmente fatais (Figuras 101 e 102).

No escuro este monstro têm olhos vermelho brilhantes, a pele é completamente degradada, seja com feridas (Figura 103) ou horríveis pústulas (Figura 104). O caminhar é lento e arrastado, os ataques são desajeitados.

Na Figura 105 vemos um zumbi à distância. Ele está devorando um civil de camisa azul e listrada quando um sino toca, mostrando sete horas da noite. Ele se levanta, seus olhos ficam vermelhos, a testa está crispada em uma expressão de agressividade, o nariz contraído no meio. A pele do rosto está muito rachada e expõe a carne por baixo. Os dentes estão à mostra (Figura 106).

**Figura 101 – Zumbis presos para o divertimento humano em jogos mortais**



Fonte: Dead Rising 2, Capcom, 2010, *captura de tela*.

**Figura 103 - O jogador corre em meio a mortos-vivos. Em número são potencialmente fatais**



Fonte: Dead Rising 2, Capcom, 2010, *captura de tela*.

**Figura 104 – Um zumbi. Sua pele é cinza e está cortada. Sua postura é agressiva**



Fonte: Dead Rising 2, Capcom, 2010, *captura de tela*.

**Figura 105 – Zumbi com pústulas no rosto. Os olhos são vermelhos, a boca está aberta e os dentes são podres**



Fonte: Dead Rising 2, Capcom, 2010, *captura de tela*.

**Figura 106 - Morto-vivo com camiseta listrada se levanta. Outros zumbis estão presentes na cena**



Fonte: Dead Rising 2, Capcom, 2010, *captura de tela*.

**Figura 107 - Zumbi da imagem anterior visto de perto. O relógio ao fundo aponta dezenove horas**





Fonte: *Dead Rising 2*, Capcom, 2010, captura de tela.

### 5.15 Call of duty, world at war (2008)

Neste modo de jogo, presente em Call of Duty, os zumbis são apresentados como um novo modo de jogo, após a finalização da história principal (Figura 108). Não é possível vencer, apenas sobreviver pelo maior espaço de tempo possível, aumentando a pontuação feita.

O modo sobrevivência coloca o jogador em um mapa do qual não é possível escapar. Ele pode reforçar barreiras, bloquear janelas e saltar por objetos para atrapalhar o avanço das criaturas (Figura 109). Outra opção complementar é desbloquear mais partes do mapa e garantir maior possibilidade de sobrevivência. O jogador utiliza seus pontos por matar zumbis como moeda de troca para adquirir armas melhores e sobreviver um pouco mais. Uma forma de individualmente destruir mortos-vivos é esfaqueando-os (Figura 110), o que não consome munição. Conforme o jogador sobrevive às ondas de mortos-vivos, as criaturas se tornam gradativamente mais rápidas e resistentes.

Aqui os mortos-vivos são soldados e oficiais nazistas, zumbificados sem um motivo aparente, que se aproximam por todos os lados do lugar, onde o jogador tenta sobreviver. Andam trôpegos em sua maioria, mas alguns conseguem ser mais ágeis. Utilizam uniformes militares, são

todos homens, apenas grunhem e parecem-se entre si. Os olhos brilham em amarelo forte. Individualmente são relativamente fortes, todavia em grupo são avassaladores. A Figura 111 retrata justamente os mortos-vivos correndo em direção ao jogador. Quanto maior o número de inimigos, mais perigosos se tornam.

**Figura 108 - Abertura do modo de jogo**



Fonte: Call of duty, world at war, Activision, 2008, *captura de tela*.

**Figura 109 – Zumbi entrando pela janela**



Fonte: *Call of duty, world at war*, Activision, 2008, captura de tela.

**Figura 110 – Zumbi sendo esfaqueado pelo jogador**



Fonte: *Call of duty, world at war*, Activision, 2008, captura de tela.

**Figura 111 - Uma fila de zumbis se aproximando**



Fonte: *Call of duty, world at war, Activision, 2008*, captura de tela.

### **5.16 Left 4 dead (2008)**

Este também se trata de um jogo de sobrevivência, como em Call of Duty, mas ao invés de ser um modo alternativo, Left 4 Dead foca toda a história ao redor de quatro sobreviventes, que tentam escapar das hordas zumbis, indo de abrigo em abrigo.

Os inimigos podem ser os infectados comuns, que podem ser encontrados ao longo do jogo e são bastante fracos. Quando atacam em conjunto podem chegar a dezenas arremetendo contra os jogadores. Nestas situações a periculosidade desse tipo de infectado se mostra extremamente potencializada e é importante não os subestimar. Mesmo não apresentando qualquer reação à dor, são facilmente mortos pelos jogadores. Podem quebrar paredes e portas frágeis, subir escadas e escalar objetos.

Outra observação relevante a respeito do jogo, é que ao longo de Left 4 Dead a vestimenta das criaturas muda conforme a localização da equipe. Quando no hospital, os mortos-vivos usavam

jalecos. Já no aeroporto, os zumbis estão uniformizados como funcionários do local. São facilmente atraídos por luzes, alarmes automotivos e o vômito de um *Boomer*, um infectado especial.

Além destes infectados comuns (Figura 112), o jogo exibe sete outros tipos. Os *Boomer* são criaturas enormes que cospem um jato, que cega o jogador temporariamente e atrai os comuns. A pele é cheia de bolhas e explodem ao morrer, atingindo jogadores próximos o suficiente e cegando-os. Constantemente fazem um barulho gorgolejante e não são difíceis de matar (Figura 113).

O tipo chamado *Hunter* é um infectado especial, que não sofreu muitas mutações, mas se tornaram imensamente ágeis, capazes de escalar e pular muros e paredes rapidamente. Usam suas garras para atacar o abdômen dos sobreviventes, todavia não possuem muita resistência a dano. Ao atacar rosnam ferozmente e são os únicos infectados capazes de fazer absoluto silêncio. A pele também é cheia de caroços, utilizam um capuz e normalmente estão ensanguentados (Figura 114).

Enquanto que os *Smokers* possuem uma língua comprida capaz de estrangular qualquer um dos personagens, caso consiga agarrar algum. Para escapar deste monstro a cooperação entre os jogadores é indispensável. Quando morrem emitem uma nuvem de fumaça, que cega aqueles ao redor e constantemente tosse, permitindo que os jogadores reconheçam a localização da criatura. Este monstro tem o rosto completamente desfigurado (Figura 115).

Já o monstro do tipo *Tank* é o mais forte, resistente e temido do jogo. São razoavelmente velozes a menos, que alvejados rapidamente com armas automáticas ou incinerados. A melhor forma de destruir este infectado gigante é através do fogo. Sua força é tão descomunal que com um golpe arremessa o sobrevivente para longe, além de ser capaz de arremessar blocos de concreto contra os jogadores. Caso não tenha notado os jogadores, ele pode ser descoberto através da respiração pesada e grave, que emite. Seus ombros ultrapassam a altura diminuta cabeça. Seu corpo mais parece um grande bloco de pedra e é possível observar ferimentos em seu tórax (Figura 116).

O último dos infectados especiais é a *Witch*, que aparece mais raramente que os outros infectados. A menos que seja perturbada, permanece passiva, sentada no chão e chorando baixinho. São facilmente provocadas pelo som ou proximidade dos sobreviventes, luzes de lanterna ou por serem alvejadas. Quando provocadas, são incrivelmente rápidas e um ataque de suas garras podem matar o jogador com apenas um golpe. Normalmente está vestida apenas com roupas íntimas, é magra, pele bastante pálida e acinzentada e enormes garras nas mãos, que aumentam o seu alcance (Figura 117).

**Figura 112 - Horda de infectados comuns**



Fonte: *Left 4 Dead*, Valve Corporation, 2008, *captura de tela*.

**Figura 113 - Um Boomer**



Fonte: *Left 4 Dead*, Valve Corporation, 2008, *captura de tela*.

**Figura 114 - Um Hunter**



Fonte: *Left 4 Dead*, Valve Corporation, 2008, captura de tela.

**Figura 115 - Um Smoker**



Fonte: *Left 4 Dead*, Valve Corporation, 2008, captura de tela.

**Figura 116 – Um Tank**



Fonte: *Left 4 Dead*, Valve Corporation, 2008, captura de tela.



**Figura 117 - Uma Witch**



Fonte: *Left 4 Dead*, Valve Corporation, 2008, captura de tela.

### **5.17 Plants vs. Zombies (2009)**

Este clássico jogo para aparelhos móveis como celulares e tablets não poderia ficar fora. A Figura 118 apresenta a tela de carregamento do jogo. O simpático jogo retrata mortos-vivos com as mais diversas habilidades. Eles podem ler o jornal, usar cones como capacete, vestir uniformes de futebol americano, montar em golfinhos e até mesmo dançar *Disco music*.

Aqui a descrição se dará apenas do primeiro tipo de zumbi que aparece no jogo, levando em consideração, que os outros são apenas pequenas variações deste. No geral os mortos-vivos possuem pouca vida e os primeiros níveis do jogo são simples. Conforme os níveis aumentam, também aumenta a complexidade estratégica do jogo, bem como a periculosidade dos zumbis.

Em *Plants vs Zombies*, o ataque da horda é alertado com antecedência através de uma mensagem vermelha no centro da tela, aqui chamada de “onda” (*wave*) de zumbis (Figura 119). O

primeiro morto-vivo a iniciar uma onda sempre carrega uma bandeira com a imagem de um cérebro nela (Figura 120). Os mortos-vivos são esverdeados, carecas, banguelas e homens. Possuem cada olho voltado para uma direção e gemem “*brains*”, como o zumbi *Stubbs*. Também usam paletó marrom, gravata vermelha sobre uma camisa branca. A calça é rasgada e mostra uma perna esquelética por dentro. Sapatos sociais só reforçam a aparência corporativa desses monstrinhos (Figura 121).

Antes de morrerem definitivamente perdem o braço esquerdo (pode ser observado na Figura 122, no zumbi carregando a bandeira). No começo de cada fase, o jogo apresenta quais tipos de monstros entrarão no jardim do jogador, para que ele possa se preparar, de acordo na escolha de suas flores protetoras (Figura 123). Por ser um jogo de comédia e resvalar na sátira, até o botão de pausa apresenta um morto-vivo de óculos, sem calças e com uma cueca branca e bolhinhas vermelhas - também similar a *Stubbs, the zombie* (Figura 124).

**Figura 118 – Tela de carregamento do jogo**



Fonte: Plants vs. Zombies, Eletronic Arts, 2009, *captura de tela*.

**Figura 119 – “Uma imensa onda de zumbis está se aproximando”**



Fonte: Plants vs. Zombies, Eletronic Arts, 2009, *captura de tela*.

**Figura 120 – Zumbi líder de uma onda. Ele carrega uma bandeira**



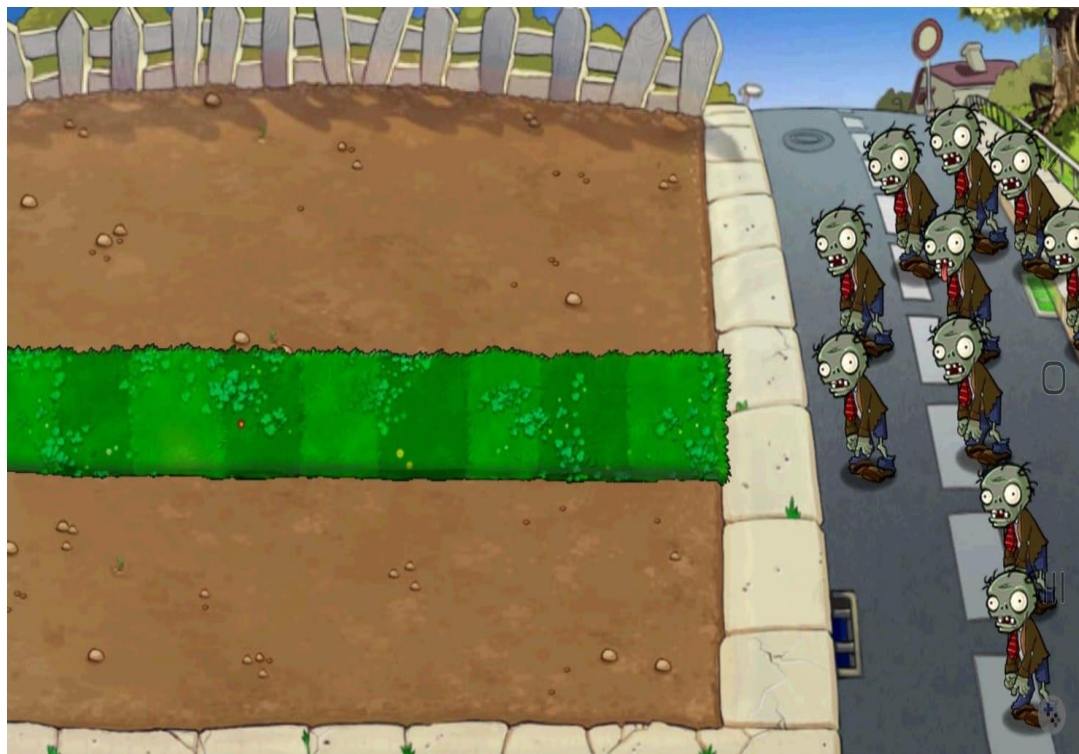
Fonte: Plants vs. Zombies, Eletronic Arts, 2009, *captura de tela*.

**Figura 121** – Um morto-vivo de perto



Fonte: **Plants vs. Zombies**, Eletronic Arts, 2009, *captura de tela*.

**Figura 122 – A apresentação dos tipos de zumbi que aparecerão naquele nível**



Fonte: Plants vs. Zombies, Eletronic Arts, 2009, *captura de tela*.

**Figura 123 - Tela de pausa do jogo**



Fonte: Plants vs. Zombies, Eletronic Arts, 2009, *captura de tela*.

### 5.18 Dead nation (2010)

Os mortos-vivos em Dead Nation são velozes e agressivos, podem ser atraídos por sinalizadores, alarmes de carros, granadas, minas terrestres e máquinas de venda (Figura 124). São mortos também por perigos, que se apresentam no ambiente ou armadilhas implantadas pelo jogador. O protagonista também pode utilizar uma grande variedade de armas para dar fim às criaturas.

Os zumbis neste jogo às vezes não possuem a pele do corpo (Figura 125) e em outras, usam uniformes da polícia ou de agentes de saúde trajando roupas protetoras (Figura 126). Em grandes hordas se tornam mortais e podem matar o jogador em poucos segundos (Figura 127).

Figura 124 – Zumbis atacando o jogador



Fonte: Dead Nation, Sony Computer Entertainment, 2010, *captura de tela*.

**Figura 125 – Um morto-vivo praticamente sem pele**



Fonte: Dead Nation, Sony Computer Entertainment, 2010, *captura de tela*.

**Figura 126 – Zumbis vestindo uniformes de proteção especiais**



Fonte: Dead Nation, Sony Computer Entertainment, 2010, *captura de tela*.



**Figura 127 – Uma grande horda de zumbis**



Fonte: Dead Nation, Sony Computer Entertainment, 2010, *captura de tela*

### **5.19 Red dead redemption: undead nightmare (2010)**

Este jogo na verdade trata-se de um conteúdo para *download*, que atua como história alternativa para os eventos do jogo original Red Dead Redepmtion. Nele, John Marston, um fazendeiro e pistoleiro busca a cura para seu filho e esposa zumbificados (Figura 128) após levarem uma mordida de Tio, o primeiro morto-vivo, que aparece na tela (Figura 129).

Aqui, os mortos-vivos são separados em alguns tipos. O primeiro é o clássico *walker*. Lentos à distância, mas podem correr ao avistar o personagem (Figura 130). Se conseguirem agarrar John e ele não tiver uma reação rápida o bastante, é mordido no pescoço e morre. Tiros na cabeça são mais eficazes contra esses zumbis (Figura 131 e 132).

Há também os *Bolters*, muito mais rápidos que os outros, uma vez que, correm sobre mãos e pés (Figura 133). Assim como, o tipo mais comum de morto-vivo podem agarrar o herói e mordê-lo. Num primeiro momento parecem lentos, por mancarem, todavia correm freneticamente ao

avistar o alvo. Em hordas são extremamente perigosos. Na imagem podemos observar a criatura em um avançado estado de degradação física. Não possui olhos, as pernas estão carcomidas, não possui carne visível e a pele parece couro velho.

Os *Bruisers*, por sua vez, são grandes, gordos e lentos, com resistência maior que as outras categorias anteriores. Eles conseguem arremeter contra o jogador à distância e derrubá-lo com facilidade e são fáceis de serem percebidos dentro de uma horda (Figuras 134 e 135).

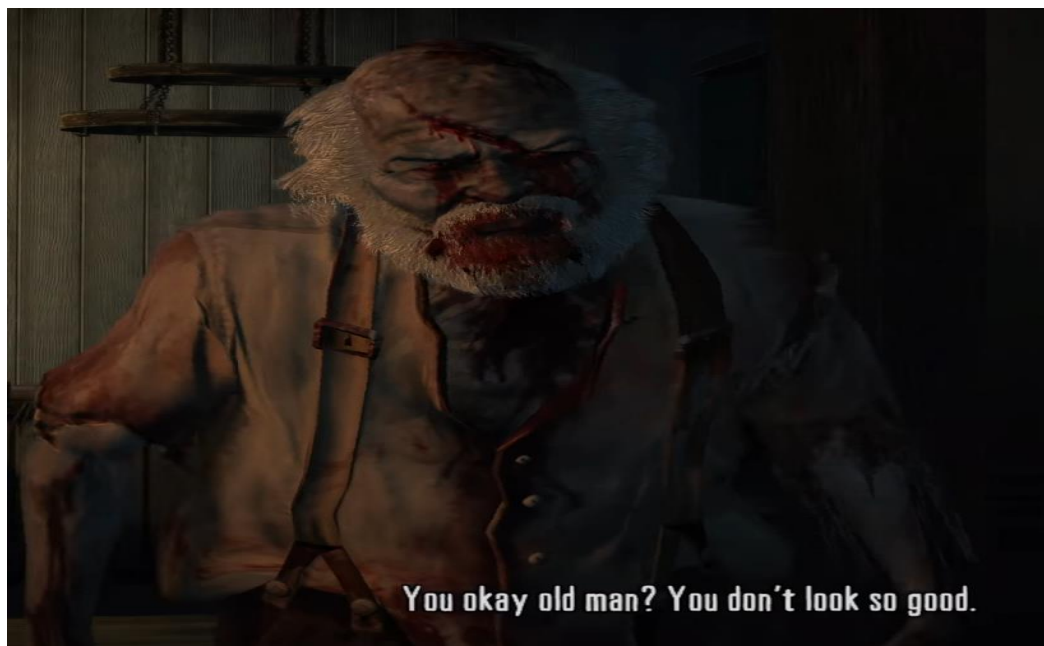
O último tipo de zumbi a ser comentado aqui é o *Retcher*, que brilham em verde e cheiram muito pior que um morto-vivo regular. Podem cuspir uma bile tóxica à distância e explodem, quando mortos, ferindo e atordoando o jogador, caso próximo o bastante. Também pode ferir outros zumbis e personagens não jogáveis. Na Figura 136 é possível notar seu elevado grau de degradação física.

**Figura 128 – Abigail e Jack Marston, esposa e filho do protagonista**



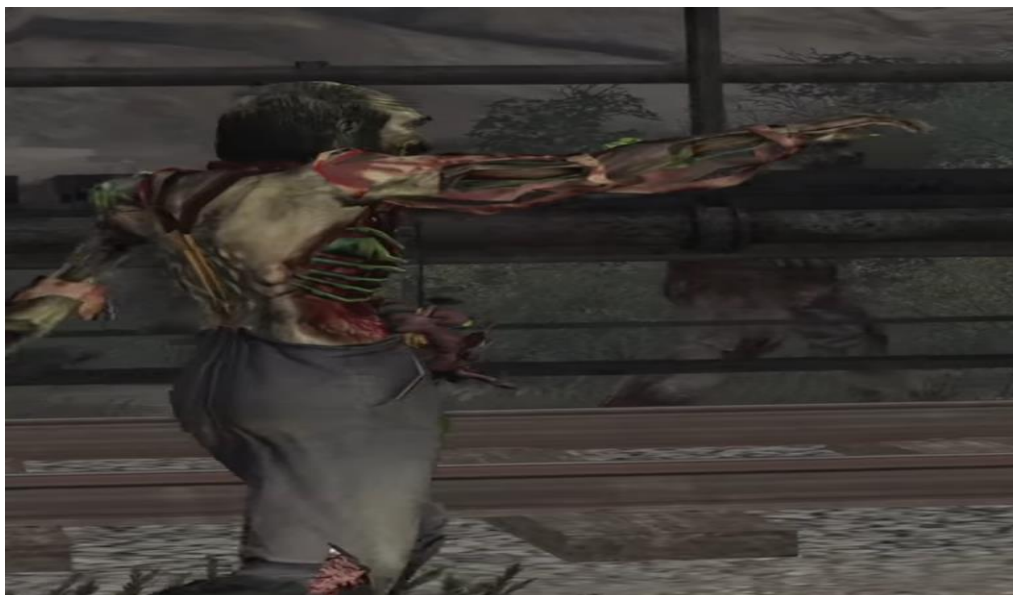
Fonte: Red Dead Redemption: Undead Nightmare, Rockstar Games, 2010, *captura de tela*.

**Figura 129 – Tio zumbificado. “Você está bem, velhote? Você não parece muito bem”**



Fonte: Red Dead Redemption: Undead Nightmare, Rockstar Games, 2010, *captura de tela*.

**Figura 130 – Um morto-vivo. Seus ossos parecem verdes e seus órgãos estão a mostra**



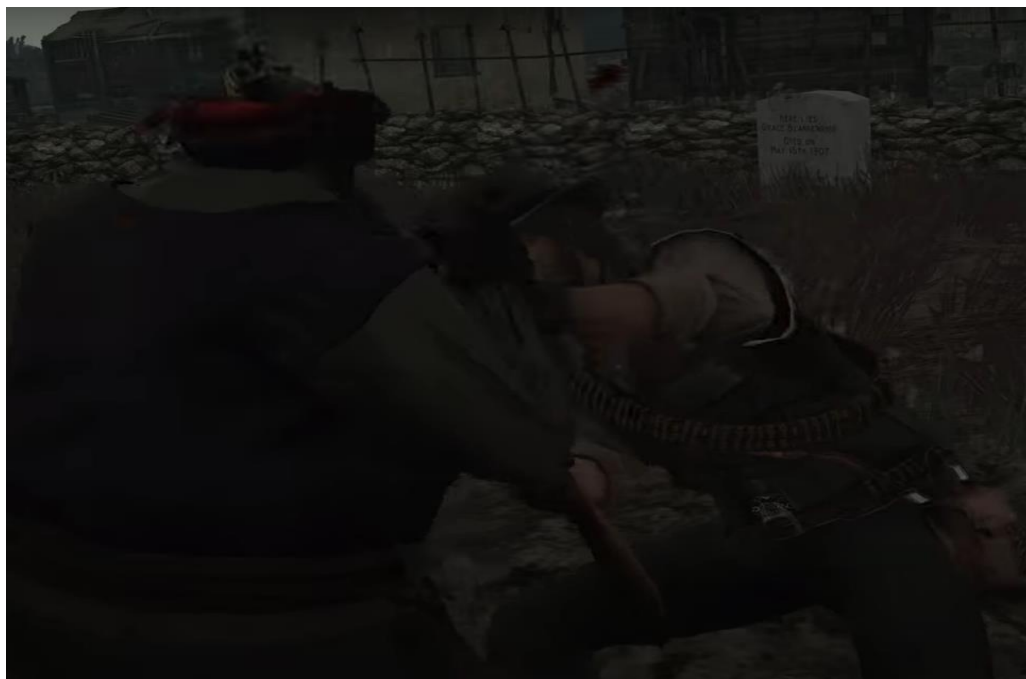
Fonte: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, Rockstar Games, 2010, captura de tela.

**Figura 131- O tiro na cabeça é a forma mais eficaz de se livrar dos zumbis**



Fonte: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, Rockstar Games, 2010, captura de tela.

**Figura 132 – Execução de morto-vivo com um tiro na cabeça**



Fonte: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, Rockstar Games, 2010, captura de tela.

**Figura 133 – Um Bolter sobre mãos e pernas. Ao fundo, mortos-vivos regulares**



Fonte: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, Rockstar Games, 2010, captura de tela.

**Figura 134 – Mordecai Robard, um morto-vivo**



Fonte: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, Rockstar Games, 2010, captura de tela.

**Figura 135 – Bruisers arremetem contra John Marston**



Fonte: Red Dead Redemption: Undead Nightmare, Rockstar Games, 2010, captura de tela.

**Figura 136 - Retcher. Sua pele brilha esverdeado e nota-se seu avançado estado de decomposição**



Fonte: Red Dead Redemption: Undead Nighmare, Rockstar Games, 2010, *captura de tela*.

## 5.20 Dead island (2011)

No que tange a Dead Island, destaca-se que esse jogo possui uma série de mortos-vivos diferentes, cada um com características e comportamentos muito próprios.

O primeiro tipo de zumbi é o infectado regular, que mais aparece ao longo do jogo. Ele ataca o jogador com mordidas e pode às vezes utilizar ferramentas, assim como arremessá-las. É menos perigoso, que o segundo nível deste zumbi, o Infectado. Normalmente está ferido por ter sido devorado por outros zumbis enquanto era vivo (Figura 137)

O segundo tipo mais fraco de zumbi é chamado *Thug*, que são maiores e mais fortes que a maioria dos zumbis no jogo. Eles possuem musculatura e ossos mais desenvolvidos, assim como estão enraivecidos o tempo todo, emitindo rugidos que podem apontar sua localização (Figura 138). Normalmente possuem feridas pelo corpo ou pedaços de pele faltando.

Já o Infectado, por sua vez, é mais forte e mais rápido, que o morto-vivo regular. Eles são uma evolução do tipo clássico de morto-vivo e geralmente aparecem parados. Emitem um ruído estridente e correm em direção ao jogador, caso este seja visto. São menos resistentes que os zumbis supracitados, mas possuem maior dano. Os Infectados têm os olhos vermelhos injetados e lesões



vermelhas menores ao longo da pele. São menos degradados fisicamente e muitas vezes apenas as mãos estão com a musculatura aparecendo e cheias de sangue, indicando talvez que são humanos nos primeiros estágios da infecção zumbi.

O *Butcher* seria uma versão mais forte e rápida de infectado. Esse morto-vivo não possui mãos e ataca o jogador com os ossos, que sobraram de seus braços. Também por causa dessa alteração física conseguem escalar objetos e alcançar o herói em locais elevados. Além de não possuírem mãos, o rosto é profundamente degradado. Seus olhos são brancos, mas provavelmente funcionam bem, considerando a forma e a velocidade com que lutam. Eles não possuem cabelo no topo da cabeça, por mais que as laterais guardem longos cabelos cinza e branco (Figura 139).

O zumbi denominado de *Ram* é um monstro gigante, preso em uma camisa de força. Por não ser capaz de usar os braços, arremete como um aríete contra o jogador, cabeceando ou chutando com força e causando um dano imenso. Ele também não é capaz de morder, por estar usando uma máscara, que também o restringe. É um dos zumbis mais inquietos do jogo e de tempos em tempos, além de resmungar raivosamente, tentará romper as amarras, que lhe privam a liberdade.

O penúltimo morto-vivo a ser apresentado é o *Floater*, que possui olhos vermelhos e um corpo incrivelmente inchado, coberto de uma membrana brilhante, que lembra muco. Esse zumbi passou tanto tempo debaixo d'água que agora parece um balão grotesco e com a pele tão esticada a ponto de ficar translúcida, tornando órgãos da criatura visíveis sob a pele. Sua coloração normalmente é um azul pálido ou verde amarronzado. A habilidade central do *Floater* é vomitar sobre o jogador, cegando-o e causando danos.

O último tipo de zumbi, que merece menção é o *Suicider*. São criaturas desfiguradas, com o torso coberto de bolhas enormes e que se aproximam do jogador para explodirem-se, causando danos massivos. É o único que parece manter algum grau de consciência de quem eram antes da transformação e as palavras, que repete com mais frequência são “Me ajude”. Ao avistar o jogador, caminha em direção a ele pedindo ajuda com muito mais frequência, até explodir. As bolhas que estão sob a pele se dão, provavelmente pela decomposição acelerada causada pela infecção de uma variante diferente do vírus Kuru, responsável pelo surto zumbi na ilha. Essa decomposição gera o acúmulo de gases altamente voláteis, que eles carregam.

**Figura 137 – Uma morta-viva. Sua pele é acinzentada**



Fonte: Dead Island, Techland, 2011, *captura de tela*.

**Figura 138 – Um Thug, monstro maior e mais forte. Seu abdômen está aberto e expõe seus órgãos internos**



Fonte: *Dead Island*, Techland, 2011, captura de tela.

**Figura 139 – O Butcher, em avançado estado de degradação, ataca o jogador com os afiados ossos dos braços**



Fonte: *Dead Island*, Techland, 2011, captura de tela.

### 5.21 Lollypop chainsaw (2012)

Lollypop Chainsaw é um jogo satírico, onde os zumbis mantêm parte da personalidade humana, e normalmente verbalizam coisas hilárias. Um zumbi professor de matemática tenta passar um teste para a heroína, por exemplo. Outro, com dinamite amarrada na cintura, diz para a protagonista, que ela deveria namorar com ele (Figura 140).

Há três formas de transformar humanos em mortos-vivos, além de serem invocados pelo necromante Swan, o principal vilão do jogo, cujo objetivo é destruir a raça humana. A primeira é através da fumaça advinda do Mundo Apodrecido (*Rotten World*). A segunda é por meio de mordidas de zumbis, que transmitem o agente patológico a pessoas antes saudáveis. A terceira é atacar um indivíduo até que ele morra. Então ele é reanimado como um zumbi.

Além disso, os zumbis nesse jogo possuem graus variados de inteligência. Alguns conseguem resolver problemas simples como, por exemplo, encontrar o caminho até a heroína caçadora de zumbis e alguns até mesmo caminham em esteiras de academia, treinando para perseguir Juliet. A pele tende a ser acinzentada e com ferimentos, os olhos são brancos. Eles devoram suas vítimas e a transformam em outros zumbis (Figura 141). Hordas também são muito perigosas (Figura 142 e 143).

**Figura 140 - Em Lollypop Chainsaw, zumbis às vezes falam**



Fonte: Lollipop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, 2012, *captura de tela*.

**Figura 141 - Um morto-vivo. Seu rosto está machucado, a pele é cinza. "Nojento!"**



Fonte: Lollipop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, 2012, *captura de tela*.

**Figura 142 - Horda atacando Juliet**



Fonte: Lollipop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, 2012, *captura de tela*.

**Figura 143 - Juliet matando mortos-vivos que a rodeiam**



Fonte: *Lollypop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, 2012*, captura de tela.

## 5.22 The walking dead – season 1 (2012)

O grande fator que diferencia *The Walking Dead* de outros jogos é seu imenso aprofundamento psicológico. As histórias são complexas e o jogador se verá confrontado com difíceis decisões, que colocam em voga discussões morais e éticas imensuravelmente significativas.

Já os zumbis que aparecem por lá são todos muito parecidos entre si. Alguns andam atrás dos personagens (Figura 144) e outros – por estarem feridos a ponto de não poderem se mover – ficam em estado suspenso até alguma vítima passar perto o suficiente para que o morto-vivo a morda (Figura 145).

Hordas são especialmente perigosas devido também à imensa força que são capazes de fazer em conjunto, além do grande poder de destruição (Figura 146 e 147). A aparência é sempre esverdeada ou acinzentada e a degradação física vai variar de caso a caso, dependendo do quão exposto às intempéries climáticas, ele tenha ficado ou o quanto, ele tenha sido devorado por outros zumbis antes da própria transformação. Os olhos são brancos e a melhor forma de destruí-los é destruindo o cérebro (Figura 148).

### **Figura 144 – Policial infectado**



Fonte: The Walking Dead – Season 1, Telltale Games, 2012, *captura de tela*.

**Figura 145 – Um zumbi. “Lurker”. Fica estático até uma vítima passar perto o suficiente**



Fonte: The Walking Dead – Season 1, Telltale Games, 2012, *captura de tela*.



**Figura 146 – Uma horda de zumbis**



Fonte: The Walking Dead – Season 1, Telltale Games, 2012, *captura de tela*.

**Figura 147 – A continuação da horda**



Fonte: The Walking Dead – Season 1, Telltale Games, 2012, *captura de tela*.

**Figura 148 - Zumbi morta com o crânio esmagado, o meio mais eficaz de lidar com a criatura**



Fonte: *The Walking Dead – Season 1*, Telltale Games, 2012, captura de tela.

### 5.23 The last of us (2013)

Este jogo apresenta um conceito novo e inovador de mortos-vivos, ao alterar o agente responsável pela transformação dos humanos em horrendas criaturas.

Agora, diferente de um vírus ou um parasita, o responsável pelo ruir da civilização é o fungo *Cordyceps*, que altera o comportamento do hospedeiro, gerando implacável agressividade. Às vezes um hospedeiro, que carrega o fungo durante muito tempo é completamente tomado por este, chegando a se prender a paredes, camas e outros objetos (Figura 149).

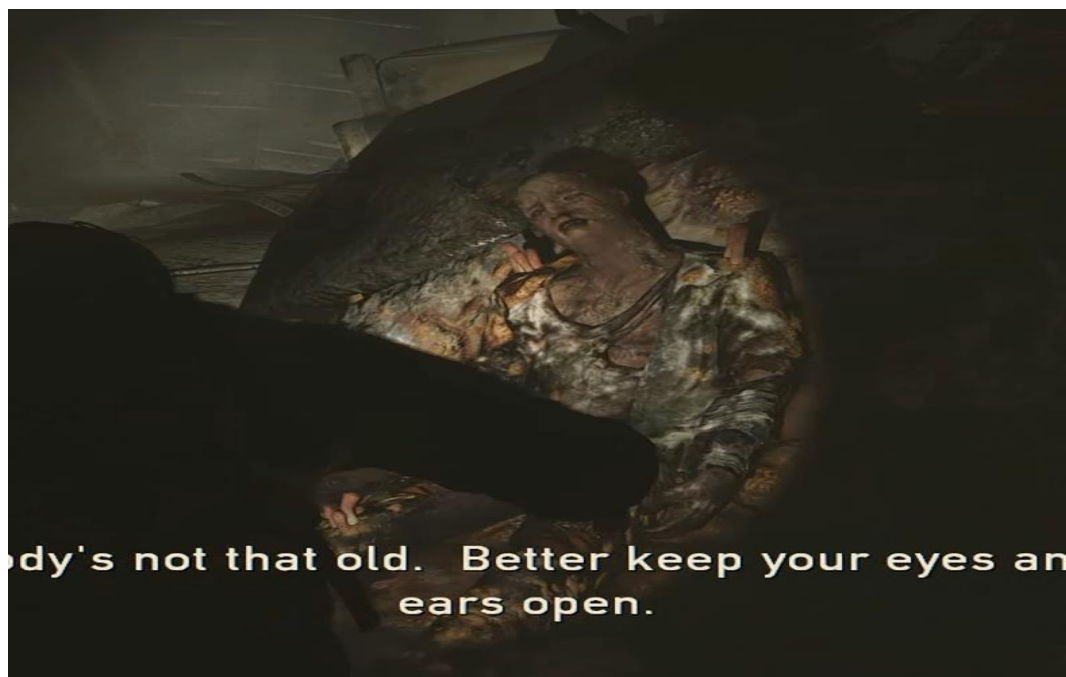
Por conseguinte, existem quatro tipos de zumbis e as diferenças entre eles se dão pelo estágio de crescimento do fungo no organismo. A primeira etapa, quando a pessoa foi recentemente infectada, ocorre com o aumento da agressividade e a perda da identidade. A pessoa infectada

atacará quem encontrar pela frente e por serem muito rápidos são chamados *Runners*, corredores (Figuras 150 e 151).

A segunda etapa, um pouco mais avançada, desenvolve-se após alguns meses. O fungo cresce até tomar os olhos, o nariz e a cabeça. A audição, porém, se torna mais aguçada. Isso faz com que o monstro emita barulhos com a boca, para se localizarem, como fazem os morcegos. São chamados estaladores, ou *Clickers*. Também são rápidos e muito silenciosos, os tornando inimigos formidáveis. A melhor forma de matar um *Clicker* é fazer o mínimo de barulho por cima e esfaqueá-lo por trás. Tiros na cabeça e o fogo também resolvem o problema mais facilmente (Figuras 152 e 153).

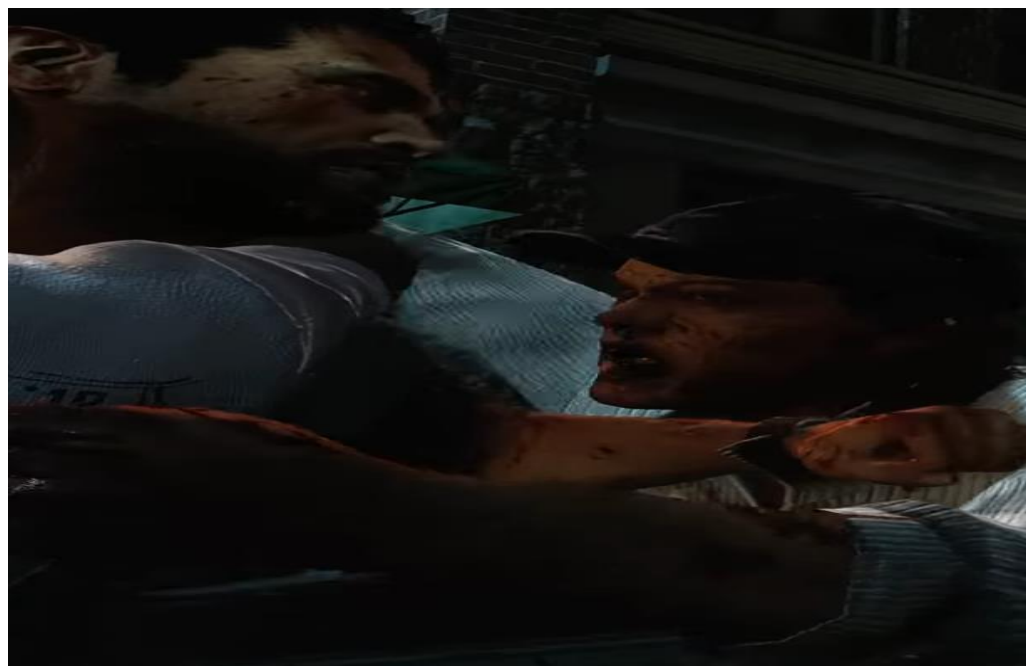
A terceira monstruosidade se chama *Bloater*, a melhor tradução provavelmente é “inchador”. Após anos de desenvolvimento do fungo em um ambiente propício (pouca luz e bastante humidade), a pessoa infectada se torna um morto-vivo coberto completamente por uma casca de fungo, que serve também como uma armadura. Ele é capaz de arrancar pedaços deste fungo e arremessar no jogador, causando danos e deixando uma nuvem de esporos, onde o projétil fúngico tiver caído. A melhor forma de combater o *Bloater* é utilizando fogo (Figura 154).

**Figura 149 – Vítima do fungo morta há não muito tempo. Fungos cresceram ao seu redor**



Fonte: The Last of Us, Naughty Dog, 2013, *captura de tela*.

**Figura 150 – Joel se protege de um Runner**



Fonte: The Last of Us, Naughty Dog, 2013, *captura de tela*.

**Figura 151 – Joel enforca um Runner. É uma ótima maneira de mata-lo silenciosamente**



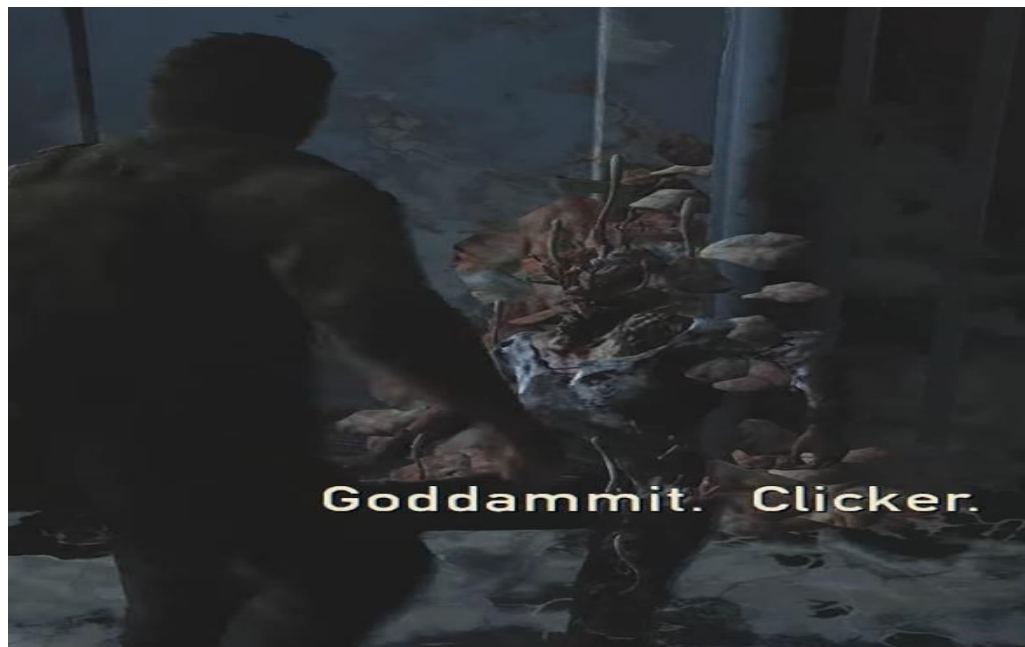
Fonte: The Last of Us, Naughty Dog, 2013, *captura de tela*.

**Figura 152 – Clicker. Sua cabeça encontra-se completamente tomada pelo crescimento fúngico. A boca é sua forma de ataque primária**



Fonte: The Last of Us, Naughty Dog, 2013, *captura de tela*.

**Figura 153 - Um Clicker morto há algum tempo. Fungos crescem ao redor do corpo e a partir dele**



Fonte: *The Last of Us*, Naughty Dog, 2013, captura de tela.

**Figura 154 – Clicker sendo agarrado por trás. Uma forma de ataca-lo e proteger-se das mordidas ao mesmo tempo**



Fonte: *The Last of Us*, Naughty Dog, 2013, captura de tela.

**Figura 155 - O terrível Bloater. Encontra-se completamente coberto com grossas placas de fungo. Pode arremessar essas placas contra suas vítimas**



Fonte: The Last of Us, Naughty Dog, 2013, *captura de tela*.

#### **5.24 The last of us 2 (2020)**

Além dos mortos-vivos supracitados, *The Last of Us 2* introduz dois novos monstros. Em decorrência da ambientação do jogo, que se passa cinco anos depois dos acontecimentos do primeiro, podemos ver o que acontece após mais tempo transcorrido da infecção (Figura 156).

Além do *Runner*, do *Clicker* e do *Bloater*, apresentados nas Figuras de 157 a 158, temos também os *Shambler*. São muito mais letais, e mais raros, que os outros infectados presentes até aquele momento. Eles se parecem com *Bloaters*, mas são mais fortes e efetivos, que este. Algo que faz as criaturas ainda mais nojentas que sua aparência é o fato de eles conseguirem expelir uma fumaça ácida e tóxica, que se prende à pele e causa cegueira. Caso o jogador se encontre no meio dessa nuvem durante muito tempo, ele ficará exposto aos ataques de *Runners* auxiliares ou antes mesmo perderá a vida pela fumaça (Figura 159).

O segundo morto-vivo intitula-se *Rat King*, o Rei Rato. Este nome faz referência à um fenômeno raríssimo, onde vários ratos ficam presos entre si pela cauda. Da mesma forma, vários



infectados, após vinte anos crescendo próximos uns aos outros, se grudam de forma praticamente irremediável. O que resulta é uma massa amorfa de rostos e corpos. O monstro é incrivelmente forte, por mais que não muito rápido. A melhor forma de derrotá-lo é utilizando fogo (Figura 160).

**Figura 156 – Um Clicker preso a parede. Os fungos começaram a crescer no ambiente**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 157 - Um Runner agarrando Abby**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 158 – Abby lutando contra um morto-vivo**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 159 – Um Clicker. Sua cabeça e ombros estão completamente tomados pelo crescimento fúngico. Já não possui olhos**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 160 – Um Bloater. Seu corpo está completamente tomado, exceto pelo pé esquerdo, que veste um sapato**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 161 – Um Bloater imenso. A única semelhança com um humano são as características mais gerais. Braços, tronco e cabeça**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 162 – O novo monstro apresentado neste jogo. O Shambler é rápido e libera um gás ácido mortal**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

**Figura 163 - O terrível Rat King. Possui vários braços, pernas e cabeças por se tratar de vários monstros grudados pelo crescimento fúngico**



Fonte: *The Last of Us 2*, *Naughty Dog*, 2020, captura de tela.

### 5.25 Dying light (2015)

*Dying Light* é da mesma desenvolvedora de *Dead Island*, a Techland. Assim, os jogos são bastante similares em aparência e os tipos de mortos-vivos que aparecem.

Neste título também existem gradações de zumbis, cada tipo com seu funcionamento específico e características comportamentais, assim como seu nível particular de periculosidade. É fundamental fazer uma distinção entre os mortos-vivos diurnos e os noturnos. A proposta deste jogo é criar um ambiente de terror e sobrevivência durante à noite, enquanto o dia acaba sendo focado em exploração de recursos e a descoberta de locais, por ser mais seguro.

Destaca-se também que há três tipos comuns de infectados diurnos, chamados *Biter*, *Viral* e *Gas Tank*. Os *Biters* (Figura 164) são as vítimas do vírus Harran, que estão sintomáticas a muito tempo, resultando em uma degradação física tão significativa que se tornam incapazes de correr ou

de equilibrarem-se com tranquilidade. Assim como, qualquer outro infectado, reagirão e tentarão devorar qualquer pessoa não infectada próxima o suficiente. Eles são distinguidos de *Virals* pelo grau de decomposição que seus corpos já atingiram. São particularmente perigosos em grandes grupos (Figura 165).

Os *Virals* são humanos que sucumbiram à infecção do vírus Harran a bem menos tempo, mantendo características humanas mais preservadas, o que permitem que mantenham velocidade e equilíbrio. São agressivos e atacam com arranhões e socos (Figura 166). Também mantém algum grau de inteligência, sendo capazes de desviar de ataques desferidos pelo jogador, saltando para trás e aguardando um bom momento para atacar.

Os zumbis chamados *Gas Tank*, são membros de uma equipe de controle de doenças que foram infectados. Utilizam roupas de proteção especiais e tanques de oxigênio acoplados às costas, que explodem caso rompidos. No começo do jogo são fortes e resistentes, mas conforme o jogador evolui em suas habilidades, a criatura não apresenta grande risco. O maior problema se dá com as explosões do *Gas Tank*, que atraem outros zumbis para o local (Figura 167).

Os tipos mais incomuns de infectados são os *Goons*, os *Toads*, *Demolishers*, *Bombers* e *Screamers*. Passaremos rapidamente por estes.

O *Goon* é um morto-vivo maior e mais forte que os outros e normalmente carregam uma barra de aço presa a um bloco de concreto, que usa para investir contra o protagonista e seus aliados. Ele também é capaz de matar zumbis próximos. Ao acertar o chão causa tremores, que podem desorientar o jogador (Figura 168).

Os *Toads*, por sua vez, são um tipo especial de infectado que cospe ácido verde que causa danos ao jogador. São inchados, quando sozinhos são muito frágeis. Sua verdadeira periculosidade se apresenta, quando juntos às hordas, capaz de fornecer segurança mútua (Figura 169).

Os *Demolishers* são o maior infectado que o jogador poderá encontrar em *Dying Light*. Sua força se dá na habilidade, que possui de destruir paredes e levantar e arremessar carros por longas distâncias. Quando um Demolidor percebe um jogador, ele o atacará, correndo de encontro a este. Este morto-vivo é muito lento e pode ser facilmente esquivado (Figura 170).

Os *Bombers* explodem-se ao encontrar o jogador. São seres grotescos e inchados, cujos órgãos são visíveis por baixo da pele, assim como seus primos em *Dead Island* (Figura 171). *Screamers*, por sua vez, são crianças infectadas que não atacam, mas emitem um grito poderoso

capaz de atrair outros infectados e desorientar o jogador. Escondem-se dentro de prédios e podem ser encontrados assistindo televisão, o que mostra que alguma capacidade cognitiva foi preservada.

Destarte, o infectado mais poderoso do jogo é o chamado *Volatile*, ou “Volátil”. Este infectado surge apenas durante a noite. A maioria dos infectados podem ser mortos pelo jogador com certa facilidade e estratégia. Não é o caso com esta criatura. Caso o jogador trombe com uma ou mais dessas criaturas, a melhor opção é correr para a zona segura mais próxima, preferivelmente antes que elas o descubram por perto, visto que, eles são muito resistentes a dano, enquanto o causam rapidamente.

Além disso, *Volatiles* possuem ombros largos e são ligeiramente maiores que os zumbis comuns. Outras características físicas notáveis incluem nudez total, músculos e ossos expostos e o maxilar aberto no meio, que eles usam contra todos aqueles não infectados. São extremamente fortes e ágeis, podem correr na mesma velocidade que o jogador e escalam os obstáculos com a mesma facilidade, o que os tornam caçadores formidáveis (Figuras 172 a 173). Esses mortos-vivos são sensíveis à luz Ultravioleta, capaz de impedi-los de avançarem e caso o dia amanheça e eles sejam expostos à luz do sol, morrem imediatamente.

#### **Figura 164 – Mortos-vivos infectados há algum tempo**





Fonte: Dying Light, Techland, 2015, *captura de tela*.

**Figura 165 – Uma horda de zumbis**



Fonte: Dying Light, Techland, 2015, captura de tela.

**Figura 166 - O Gas Tank. Utiliza uniforme de proteção e o oxigênio em suas costas explode com facilidade**



Fonte: *Dying Light*, Techland, 2015, captura de tela.

**Figura 167 – Um Goon, mais altos e fortes, que o morto-vivo regular**



Fonte: *Dying Light*, Techland, 2015, captura de tela.

**Figura 168 – Um Tood dentro do jogo. Capaz de cuspir ácido**



Fonte: Dying Light, Techland, 2015, *captura de tela*.

**Figura 169 – O Demolisher. Incrivelmente forte, sua mutação parece uma armadura**



Fonte: Dying Light, Techland, 2015, *captura de tela*.

**Figura 170 – Um Bomber dentro do jogo. É possível ver seus órgãos sob a pele esticada**



Fonte: Dying Light, Techland, 2015, *captura de tela*.

**Figura 171 – Um Volalite evoluído na forma azul**



Fonte: Dying Light, Techland, 2015, *captura de tela*.

**Figura 172 - Imagem do Volatile dentro do jogo**



Fonte: *Dying Light*, Techland, 2015, captura de tela.

**Figura 173 - Volatile se debruça sobre corpo da vítima. A cabeça está voltada para a esquerda, apoia os braços no chão**



Fonte: *Dying Light*, Techland, 2015, captura de tela.

### 5.26 Days gone (2019)

Em Days Gone, o jogador vai lidar com apenas um vírus, chamado *Freaker virus*. Este agente patológico infecta tanto seres humanos, quanto animais. Lobos infectados são chamados *Runners*, devido à incrível velocidade que eles podem alcançar. Quando avistam o jogador, correm na mesma velocidade, que uma motocicleta. Ursos infectados são chamados *Ragers* e corvos infectados, *Criers*. Os ursos são massivos e causam danos devastadores no jogador. Também são muito resistentes, por mais que sensíveis ao fogo, como todas as outras criaturas. Já os corvos infectados, ao avistar o jogador, emitem gritos e arremetem contra ele de maneira errática, se tornando inimigos, especialmente incômodos.

Os humanos infectados, *Freakers*, ganham força, velocidade e agilidade superiores a pessoas comuns, mas se tornam extremamente ferozes e agressivos, adquirindo comportamentos canibalistas. Todos os infectados também perdem o cabelo e possuem a pele coberta de feridas ensanguentadas (Figura 174).

Estes monstros são divididos em várias categorias. A primeira é o *Swarmers*. Esse tipo de zumbi é chamado pelos cientistas do jogo de *Homo sapiens mūtans*, que é a forma mais básica e constituída predominantemente de indivíduos adultos. Pelo indivíduo não representar grande ameaça sozinho, costumam viajar em grandes grupos. A variação mais perigosa deste zumbi é o *Homo sapiens mūtans Turba*, ou “horda”, que é uma mutação que faz com que eles permaneçam sempre juntos e comuniquem-se através de ferormônios, formando um tipo de mente coletiva (Figura 175).

O *Homo sapiens mūtans albino* é um pouco mais forte que o *Swarmers* regular. Sua pele não possui pigmentação e é mais resistente a ferimentos que suas contrapartes mais fracas (Figura 176).

O *Homo sapiens mūtans adolescens*, ou os *Newts*, são mutantes adolescentes, cuja idade varia entre dez e quatorze anos, cujo comportamento característico é mais passivo e atacarão apenas se a vida do jogador estiver baixa o suficiente para ser atrativa ou se Deacon se aproximar demais. São criaturas pequenas e normalmente andam sobre mãos e pés, principalmente quando vão escalar algum obstáculo, algo que fazem com facilidade. Assim como o *Freaker* adulto, a pele dos adolescentes é descolorida e levemente translúcida, o que permite às vezes enxergar os órgãos lá dentro. Diferente de todos os outros tipos, o *Newt* mantém os cabelos (Figuras 177 e 178).



A *Homo sapiens mūtans-Female* é uma mutante, especificamente do sexo feminino, capaz de alertar monstros ao redor com um grito estridente, além de atordoarem Deacon. Elas são facilmente destacáveis em meio a hordas por seu fino e branco cabelo comprido até os ombros. Quando ela grita, pode esticar a mandíbula a proporções desumanas e fazendo seu rosto parecer alongado. Também é muito magra, fisicamente. Como comportamento, a *Screamer*, vai ficar muito silenciosa buscando ouvir qualquer humano que se aproxime. Sua audição é mais aguçada, que a maioria dos zumbis e, caso encontre algo, emite um grito supersônico capaz de incapacitar o jogador. Numa luta contra vários *Freakers*, essa criatura deve ser prioridade. Não gostam de *Newts* e irão atacar, caso um se aproxime. Caso ela não faça nada, é ele quem irá atacá-la. (Figura 179).

O *Homo sapiens mūtans corporosus* é um *Freaker* capaz de suportar uma vasta quantidade de dano e facilmente conseguir penetrar armaduras de nível militar. São extremamente grandes, fortes e pesados. Especula-se que tenham ficado grandes desse jeito por usarem anabolizantes, quando eram humanos ou por estarem com elevados níveis de testosterona no sangue durante a transformação. Atacam qualquer tipo de infectado que encontrarem, destruindo grandes grupos com facilidade (Figura 180).

A última categoria de *Freaker*, o *Reacher* é uma categoria de zumbi incrivelmente mais forte que o monstro regular. Ele é mais inteligente e rápido também, sendo um inimigo letal. Sua resistência permite suportar uma grande quantidade de dano, mas um tiro na cabeça com uma arma de calibre potente o suficiente é capaz de matá-lo (Figura 181).

#### **Figura 174 – O comportamento canibal apresentado pelos Freakers**



Fonte: Days Gone, Sony Interactive Entertainment, 2019, *captura de tela*.

**Figura 175 - O Swarmer, infectado comum**



Fonte: *Days Gone*, Sony Interactive Entertainment, 2019, captura de tela.

**Figura 176 – O Bleacher é mais pálido que os outros infectados. São um pouco mais fortes que o zumbi regular**



Fonte: *Days Gone*, Sony Interactive Entertainment, 2019, captura de tela.

**Figura 177 – Deacon executando um Newt com sua faca**



Fonte: *Days Gone*, Sony Interactive Entertainment, 2019, *captura de tela*.

**Figura 178 – Deacon sendo atacado por um Newt**



Fonte: Days Gone, Sony Interactive Entertainment, 2019, *captura de tela*.

**Figura 179 – Uma Screamer. Emite um grito supersônico capaz de atordoar o jogador**



Fonte: *Days Gone*, Sony Interactive Entertainment, 2019, captura de tela.

**Figura 180 - O Breacher, desmembrando um infectado menor**



Fonte: *Days Gone*, Sony Interactive Entertainment, 2019, captura de tela.

**Figura 181 - A variação mais perigosa de Freaker, o Reacher.**



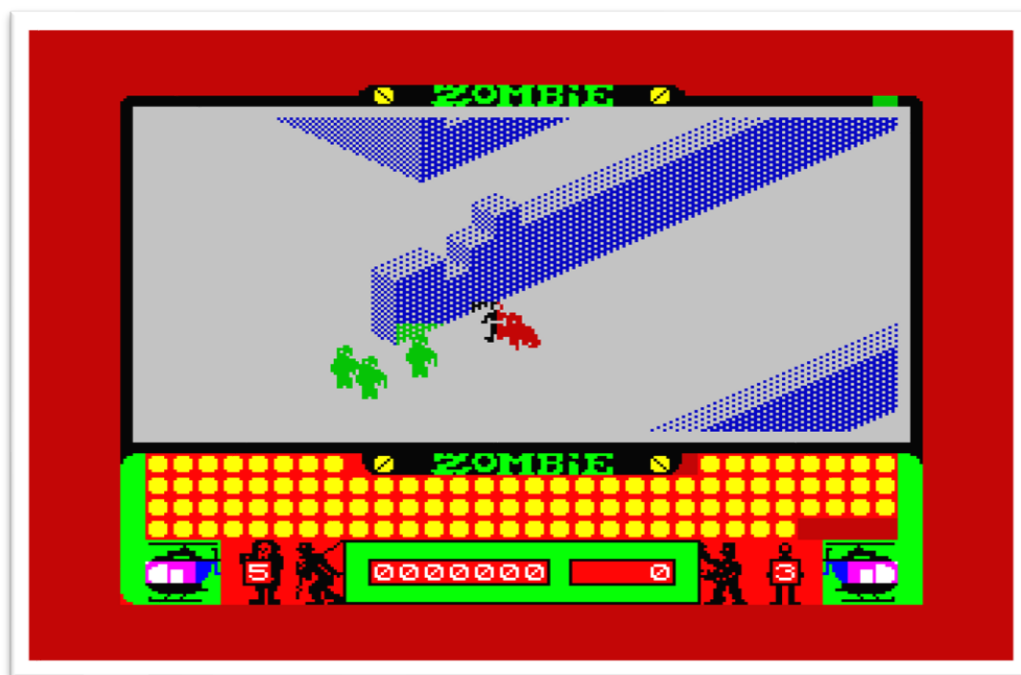
Fonte: *Days Gone*, Sony Interactive Entertainment, 2019, captura de tela.

## 6 INTERPRETAÇÃO: CORRUPÇÃO, DECADÊNCIA E INSACIABILIDADE

A característica central encontrada em todos os jogos coletados foi a degradação. Ela pode aparecer como decomposição orgânica, perda de funções cognitivas ou da identidade e até mesmo em bizarrices anatômicas causadas pela analgesia da condição de morto-vivo, permitindo posições físicas desumanas e chocantes.

Para efeitos de exemplificação, no jogo *Zombie Zombie*, as criaturas podem ter várias cores. Quando estão perseguindo o protagonista da história são vermelhas, mas quando em passividade e letargia, são verdes. Mais importante do que a cor é o aspecto físico do monstinho pixelado. Na figura 182, observamos que o personagem principal quase capturado por um zumbi vermelho. O monstro está ligeiramente inclinado e atacando com uma mão para cima. Os verdes, que podem ser mais bem distinguidos na imagem, apresentam corpos curvados, cabeça tombada e uma gosma verde, que escorre dos braços.

**Figura 182 - Mortos-vivos atacam o jogador**



Fonte: *Zombie Zombie*, Quicksilver, 1984, *captura de tela*.



Vale salientar, que com o avanço da tecnologia, a busca por representações visuais mais realistas levou à mortos-vivos esverdeados, de braços estendidos e calças jeans à pele azulada e feridas abertas no corpo. Também faltam pupilas, normalmente relacionadas à vida e à alma. Em *House of The Dead*, o clássico jogo apresenta seres grotescos e com uma aparência vagamente humanoide, mas com um nível de degradação verdadeiramente assustador. É possível enxergar olhos, boca, braços e tronco, mas cobertos por alguma substância preta-esverdeada, que se assemelha de alguma forma à pele derretida ou algum componente altamente corrosivo.

No que tange, as perdas de funções cognitivas, o primeiro *Resident Evil* é um bom exemplo. A primeira aparição de um morto-vivo apresenta um ser de aspecto cadavérico em que a pele está apodrecida, mas com feições humanas razoavelmente bem preservadas. Os olhos se viram em direção à protagonista do jogo e logo em seguida ele a ataca. A boca está suja de sangue por estar devorando um dos soldados enviados para resgatar sobreviventes da maldita mansão Spencer, utilizada como laboratório secreto.

**Figura 183 – O primeiro morto-vivo a aparecer em Resident Evil**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

Segundo a história, a transformação ocorre a partir da contaminação do sujeito pelo *T-virus*, um agente viral altamente transmissível que estava sendo desenvolvido pela *Umbrella Corp.*, uma empresa farmacêutica, que possuía o desejo de militarizar o patógeno com a finalidade de comercializá-lo internacionalmente para o maior pagador, independente da índole moral deste último.

Não obstante, o vírus neste momento da história é capaz de matar aqueles que estão vivos e reviver aqueles que morreram. Explorar a mansão também dá acesso a diversas informações a respeito do universo de *Resident Evil*, inclusive descrições da transformação a partir dos documentos eletrônicos deixados para trás pelos cientistas contratados pela corporação. Foram colhidos dois relatos desse jogo, o primeiro sobre uma pessoa infectada que perde as funções cognitivas e o controle de si mesma e o segundo de um cientista apaixonado pela esposa e que deixa para ela suas palavras finais, que serão compreendidas simbolicamente ao longo da comparação realizada.

O primeiro relato retrata o terror em estar preso na mansão. Ninguém pode sair e não há comunicação com o resto do mundo, exceto por entradas em diários particulares. O cientista anônimo deixa mensagens ao longo de pelo menos dez dias. No dia 14 de maio, já infectado, conta a respeito de um boato acerca de um colega que tentou escapar da mansão e foi alvejado pelos guardas naquela noite. Explica também que sente o corpo inteiro queimando e coçando à noite. Ao coçar o inchaço no braço, um pedaço de carne podre simplesmente caiu. Três dias depois já podemos notar a perda de algo da capacidade de comunicação do personagem; as frases são mais simples e objetivas: a febre passou, mas a coceira continua. Estava com fome e comeu comida de cachorros. Coçando, coçando, Scott chegou. Por conta de sua cara feia (Scott) é morto. Saboroso.

A última entrada não possui nem data, apenas a numeração desta e mais duas palavras, “Itchy” e “Tasty”, que se referem à coceira e ao sabor - provavelmente do pobre Scott.

Outro trecho importante da narrativa deste jogo e que apresenta o processo de deterioração do ser humano infectado está nas memórias de um cientista, que escolhe tirar a própria vida ao invés de submeter-se ao asqueroso, doloroso e inevitável processo de transformação. Ele conta que o vírus, que estava sendo estudado escapou em virtude de um acidente ocorrido no mês anterior. Todos os colegas infectados pelo vírus estão mortos. Ou melhor, estão vivos e mortos. Eles ainda vagueiam pelos corredores da instalação e alguns até mesmo batem na porta do quarto, onde se esconde o cientista. Porém, não há sinal de inteligência em seus olhos.

Ele continua a narrativa, dizendo que o maldito vírus extirpa do cérebro humano qualquer humanidade. Amor, alegria, sofrimento, medo ou humor... eternamente. Podemos entender, a partir desses trechos, que para a narrativa do jogo, a humanidade está diretamente associada à inteligência e aos sentimentos, inclusive os mais arcaicos experienciados pelo homem, como o medo. O que psicologicamente faz sentido, ao se pensar a psique como a vida do corpo, como Jung aponta em *Espírito e Vida*.

O cientista continua sua última mensagem, se dirigindo à esposa Alma. Explica que as memórias estão se esvanecendo, tornando-se cada vez mais fracas. De fato, ele está infectado. Fez tudo o que podia para evitar o avanço da infecção, no entanto só foi capaz de atrasar o processo em alguns dias. A coisa mais amedrontadora para ele é esquecer a cada dia mais a respeito da amada. Então ele escolhe uma morte pacífica, ao invés de tornar-se um morto-vivo. Este é um trecho, que carrega imensurável carga afetiva.

Nessa perspectiva, é basilar voltarmos nossa atenção ao fato de que o cientista afirma que é o cérebro que perde a humanidade. Ele não se refere à personalidade ou identidade, mas continua descrevendo a realidade através de um viés biologista, físico e material, para uma realidade que não pode ser completamente explicada pelo viés físico.

Conforme os relatos, o que é destruído pela infecção são as emoções, sentimentos, memórias e em decorrência disso a identidade como um todo. O que é sobra são dois mecanismos básicos que possuímos: a agressividade e a fome, mas que estão numa regressão ao mais primitivo, porém também macabro, porque o vírus mutila, esses dois instintos, impedindo que sejam atuados de forma saudável. Os instintos não são ruins em si mesmos, mas fazem parte da natureza e devem ser tratados de acordo com o que são: irracionais, por não poderem ser produzidos de forma consciente. No caso dos mortos-vivos, o sentimento de saciedade (que também é instintivo) não está lá para impedir o desejo de consumir eternamente, tampouco a autopreservação ou o afeto refreiam a extrema agressividade desses seres.

Todavia, antes de discutirmos a questão dos instintos mais profundamente, acho muito importante nos alongarmos na questão dos mortos-vivos como monstros destruidores, chegando a devastar completamente a civilização. Nesse ponto também habita, um dos aspectos da degradação. Sendo assim, podemos compreender os mortos-vivos como agentes do caos, como agentes do mal.

O mal é um problema empírico, objetivo e extremamente complexo. Ele pode ser abordado de diversas formas e de diversos ângulos. Aqui o abordaremos psicologicamente. Para Jung (2011),

se quisermos entender uma questão tão complexa como o bem e o mal, é preciso partir da constatação de que “Bem e Mal” são princípios; e princípios existem bem antes de nós e perdurarão depois de nós; com isso, ele quer dizer que, psicologicamente, a discussão sobre o mal não pode ser feita em termos absolutos com “isso é ruim” ou “isso é bom” *per se* e em parâmetros infinitos de tempo ou desprovidos de espaço, onde esse mal se apresenta de forma concreta.

Nesse ponto em específico, a construção do pensamento, por ser pragmática, não se contenta com racionalizações filosóficas ou teológicas, mas busca tratar o mal enquanto acontecimento, porque enquanto termos absolutos não podemos fazer nenhuma afirmação categórica. Tomemos como exemplo a história da anatomia humana, uma ciência tão antiga, quanto a própria humanidade. Os antigos egípcios já estudavam a anatomia em 3000 a.C. por conta de seus rituais funerários. Imhotep, um médico, arquiteto e mago foi considerado o primeiro homem que se tem registro a estudar a anatomia humana, sendo identificado ao deus grego da medicina, Esculápio. Ele era responsável pelos processos de embalsamento dos grandes governadores. Além dessas primeiras descrições anatômicas, os egípcios realizavam vivisseções, estudando o comportamento anatômico de pessoas vivas. Já na China, também em 3000 a.C., surgia a acupuntura, uma técnica que tem por base o conhecimento aprofundado do corpo humano.

Na Grécia encontramos Aristóteles e Hipócrates, que se destacaram no estudo da anatomia. Aristóteles, por sinal, designou o termo *anatemnō*, que significa “cortar em partes”. Herófilo da Calcedônia foi o primeiro a dissecar um cadáver humano, em 300 a.C. e foi também por esse motivo considerado o pai da anatomia. Pouco depois a dissecação de seres humanos seria impedida, pela crença cristã de que isso era uma violação profana do corpo sagrado e que eventualmente seria ressurrecto no fim dos tempos.

Isso culminou em que Galeno, médico grego que também era responsável por cuidar do imperador e dos gladiadores, a dissecar animais e tentar comparações com a anatomia humana, o que teve implicações como enganos carregados pelos médicos medievais por doze séculos. Isso nos revela que na Antiguidade, o estudo da anatomia era concebido como algo positivo, necessário e até mesmo divino, o que aproxima a humanidade de fatos a respeito de si mesma e do próprio funcionamento biológico. Do surgimento e da expansão do cristianismo segue-se uma ruptura entre a Natureza e o Espírito, que em períodos anteriores eram uma e mesma coisa, e o homem volta-se para o celeste, o Paraíso que não se encontra nesta terra. “Meu Reino não é deste mundo” (Jo 18:36), explica Cristo a Pilatos.

Isso significa que determinado valor psicológico foi depositado sobre um princípio, esse princípio divino e transcendental que toca a matéria, mas não é matéria em si mesma. Deus cria as coisas para o proveito do homem, “Povoaí e sujeitai toda a terra; sede férteis e multiplicai-vos! Povoaí e sujeitai toda a terra; dominai sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todo animal que rasteja sobre a terra” (Gn, 1:28). Partindo dessas informações, pode-se considerar que isso representa um passo no desenvolvimento psicológico, no sentido de que agora ele não está mais em unidade inconsciente com a Natureza, o que Lévy-Bruhl chamaria de *Participacion Mystique*, mas se afasta dela e forma cada vez mais a si mesmo como um ser pensante, quase um “não animal”.

Esse movimento de afastamento e separação psicológica levará eventualmente ao desenvolvimento (não o surgimento, note-se) da moralidade, uma necessária evolução espiritual que o europeu medievo necessitava, mas também à demonização e reificação de tudo o que é associado à matéria física, como a medicina pagã baseada em ervas e plantas, levando à perseguição sistemática de pessoas, principalmente de mulheres que se associavam com essas práticas e à mortificação da carne, através da supressão dos prazeres do corpo e de desejos decorrentes da materialidade da condição humana. Também acarretou a proibição da dissecação de corpos humanos, segundo a crença de que no dia do Juízo Final, Deus ressuscitaria seus fiéis a partir de seu corpo físico e os levaria aos Céus, assim como fez a Jesus. “E eis que o véu do templo se rasgou em dois, de alto a baixo; e tremeu a terra, e fenderam-se as pedras; e abriram-se os sepulcros, e muitos corpos de santos que dormiam foram ressuscitados; e, saindo dos sepulcros, depois da ressurreição dele, entraram na cidade santa, e apareceram a muitos” (Mt 27:51-53).

Logo, se a pessoa estivesse desmembrada, sua ressurreição seria impossibilitada ou gravemente dificultada. Essa ideia de uma ressurreição concreta da carne também aparece no paganismo Nórdico-Germânico, o que levava as pessoas a sepultarem seus mortos sob placas de pedra, para impedirem que de lá saíssem, assim como a quebrar a lâmina da espada do morto, impedindo assim sua utilização. No caso de um funeral de luxo, quando alguém da alta classe falecia, era depositado em sua melhor embarcação e lançado ao mar, e esta era acesa por tochas. Esposas, escravas e animais de companhia também acompanhavam o senhor na viagem para o além, sendo sacrificadas e depositadas ao lado dele. A prática de levar pessoas consigo também era comum na Mesopotâmia, Egito, Mongólia, China e Índia. Nessa baliza, observamos que durante a Idade Média dissecar um corpo era um ato herético, acarretando sua proibição.

Compreendemos então que um comportamento que num primeiro momento era visto como algo positivo, porque levava à compreensão do corpo humano e à luta pela saúde e vitalidade, passa a ser desprezível e aviltante a partir da reelaboração dos valores da cultura.

Com o avanço do Iluminismo, há uma nova reestruturação dos valores ocidentais; a queda e o esvaziamento dos símbolos religiosos resultam no homem a ocupar o lugar de divindade, a partir do vácuo formado. Esse esvaziamento decorre da percepção de que os deuses, na verdade representam características e potencialidades dos homens e não seres metafísicos, mas mero fruto da imaginação coletiva. A matéria perde sua numinosidade e a natureza não é mais habitada por Ninfas e Sátiros nos bosques e córregos, que agora habitam apenas a imaginação humana.

Isso tem como resultado um comportamento de “nada mais que”, uma psicologização; uma defesa. O homem precisará de mais tempo para perceber que aquilo que “não passa de imaginação”, na verdade exibe uma autonomia tão genuína, que não pode se resumir apenas a algo criado, mas que de fato existe e emana de uma parcela inconsciente do psiquismo.

Como já explicado anteriormente, essa existência não se trata de uma existência física, necessariamente, mas de uma existência psicológica. Como já nos esclareceu Jung (2011), em termos psicológicos, tudo aquilo que age, que atua, é real. Não por sua realidade material, mas sim por sua capacidade de afetar o sistema psicológico. Desta forma, a crença na ressurreição levou a uma paralisia no avanço da medicina, naquilo que concerne à compreensão anatômica do corpo humano adquirida através do estudo direto de cadáveres.

Da mesma forma, que o objeto tridimensional, quando atingido por um fecho luminoso, produz uma sombra, toda atitude constela também sua sombra particular. Por mais que na Idade Média houvesse um avanço significativo de questões espirituais, racionais e morais, o cuidado com o corpo e o contato adequado com ele ficou reprimido e rejeitado, inconsciente (JUNG, 1986). Somos capazes de compreender então, que a dicotomia entre o bom e o mal, e certo e errado, é fornecida pela cultura e a linha entre uma atitude correta e uma incorreta é muito tênue.

A situação se complica, quando nos perguntamos de onde vem essa atitude moral, se ela é algo consciente ou inconsciente, se é natural do homem ou é apenas desenvolvida coletivamente com o intuito de controle social. No caso em questão do estudo da anatomia, o comportamento correto era determinado pela religião cristã medieval e mais tarde pela ideia iluminista de busca pelo conhecimento do mundo material e a compreensão da realidade física acima de qualquer coisa.

Sigamos um pouco mais nesse exemplo a bem do aprofundamento e a compreensão da ideia discutida.

Nos séculos XV e XVI ressurgiu o estudo da anatomia. Da Vinci, um dos mais renomados artistas renascentistas, desenha o homem Vitruviano, um estudo das proporções do corpo humano. Os desenhos são impressionantemente verossímeis e o gênio italiano tornou-se referência internacional, um exímio desenhista da anatomia topográfica, retratando tendões, músculos e outros órgãos. Recebeu permissão para dissecar corpos humanos no Hospital de Santa Maria Nuova em Florença e depois em hospitais em Milão e Roma. Andreas Vesalius, um médico e anatomista belga fez várias dissecações e as reproduziu perfeitamente em sua obra, publicada em 1543, “De Humani Corporis Fábrica” (Da Organização do Corpo Humano). Nessa época os estudantes viajavam pela Europa para efetuar dissecações, onde houvesse cadáveres disponíveis, de enforcados, por exemplo, porque não havia maneiras adequadas de conservar os mortos em condições de estudo por muito tempo e sua dissecação deveria ser feita rapidamente.

No século XVII se popularizou a manutenção de peças anatômicas e museus foram criados e no XVIII e XIX surgiram muitas obras, atlas e compêndios. Algo fabuloso para a época e que auxiliou enormemente no avanço do conhecimento médico.

Junto ao fenômeno de expansão da ciência anatômica, do conhecimento e da clareza seguiu-se uma grande escassez de cadáveres, que comumente eram criminosos - condenados à morte por enforcamento e posterior dissecação. Surgiram então ladrões profissionais de túmulos, que esperavam alguém morrer, invadiam os cemitérios e furtavam os cadáveres para vendê-los a escolas e faculdades de medicina, o que implicou muitos estudantes e professores em atividades escusas. Um desses professores foi o escocês mundialmente famoso dr. Robert Knox (1793 - 1862) e a história a seguir se passa em sua terra natal.

Antes do Ato Anatômico de 1832 aumentar e sedimentar a regulação da obtenção de corpos humanos, estes só podiam ser de pessoas condenadas à morte, mas no início desse século, paralelamente ao aumento da demanda, o rigor das condenações capitais caiu, criando dificuldades na obtenção de corpos para ensino e pesquisa. Os ladrões de corpos, também chamados *body snatchers* (sequestradores de corpos em tradução literal) ou *ressurrectionists* (cuja tradução é um pouco mais difícil, podendo ser “ressurrecionistas”).

Esses meliantes, inclusive desenvolveram técnicas sofisticadas para a obtenção dos corpos sem que a aparência dos túmulos fosse alterada. Usavam pás de madeira, que eram muito mais

silenciosas, e cavavam próximo à cabeceira do túmulo. Abriam então o caixão e amarravam cordas ao redor do pescoço do morto para arrastá-lo para fora. Numa tentativa de impedir essa prática, várias famílias, a depender dos recursos, selavam os túmulos com grades de ferro ou contratavam vigilantes que ficavam guardando o local até que o corpo não mais pudesse ser usado para estudo. Vesalio, inclusive, se valeu de roubo de cadáveres. Um desses ressurrecionistas confessou que chegou a vender entre quinhentos e mil corpos.

Nesse ínterim, William Burke (1792-1827) e William Hare (1792 ou 1804 – morte?), dois irlandeses originários de Ulster, resolveram inovar. Ao invés de roubar corpos dos túmulos, passaram a assassinar e a vender pessoas para as aulas de anatomia. Em 1817, Burke emigra para Edimburgo deixando sua mulher e dois filhos e começa a trabalhar no Union Canal. Pouco depois conhece Hare, que também trabalhava no Canal e morava junto, sem união legal, de Margaret Laird, proprietária de uma estalagem, que recebia andarilhos e mendigos. Burke e sua nova amante, Helen McDougal, mudam-se pouco depois para perto da hospedaria.

O primeiro cadáver que venderam juntos foi o de um militar aposentado, que devia uma quantia alta para a época, quatro libras. Conseguiram, através do assistente de Knox a quantia de sete libras, uma negociação bastante lucrativa. Se considerarmos o tipo de ocupação deles no Union Canal, levariam praticamente o ano inteiro trabalhando para juntar essa quantia. O primeiro assassinato aconteceu em janeiro. Um dos hóspedes ficou doente, mas como ele não morria de causas naturais, Burke e Hare resolveram acelerar o processo com uma técnica que usariam em praticamente todas as vítimas subsequentes: asfixiariam a pessoa após embebedá-la o suficiente. À época não era possível determinar a *causa mortis* como asfixia decorrente de homicídio e venderam o cadáver por dez libras.

De janeiro a outubro mataram dezesseis pessoas, doze mulheres, um adolescente cego, um deficiente mental e dois homens. Estima-se que tenham conseguido em torno de 120 libras no total. Algumas das vítimas chegaram a ser reconhecidas nas aulas de anatomia e algumas denúncias foram feitas em outubro, quando um casal que se hospedava no local dos crimes encontrou um corpo escondido embaixo de uma das camas e chamou a polícia. Por falta de evidências concretas a promotoria propôs a Hare que se tornasse *king's evidence*, um tipo de delator premiado, evitando assim a própria condenação.

Burke foi julgado no Natal de 1828 e foi executado no final de janeiro do ano seguinte, em praça pública, momento em que uma multidão se formou para assistir enquanto gritavam por



justiça. A sentença também implicava na dissecação pública de seu corpo, um final irônico para o infame assassino.

Durante a dissecação, teve a pele do corpo roubada, aparecendo eventualmente como capas de livros. Seu esqueleto e um livro encapado com pele humana encontram-se até hoje expostos no museu de anatomia de Edimburgo. Hare e as duas mulheres não foram processados e saíram livres, mas tiveram que fugir da cidade por serem perseguidos em qualquer lugar que iam. Knox não teve muito de seu prestígio abalado, mas mudou-se para Londres, onde exerceu a clínica com bastante sucesso. Publicou livros e escreveu artigos para os jornais.

Não foi o último caso de assassinatos no intuito de comercializar os corpos. Em 1831, três pessoas em Londres foram julgadas por matarem pessoas em situação de rua e venderem seus corpos para faculdades de medicina. Ficaram conhecidas como London Burkers, em homenagem a seus famosos predecessores no crime. No mesmo ano uma mulher matou a amiga e vendeu-a.

Essas mortes acabaram levando à aprovação da já mencionada lei conhecida como Anatomy Act, de 1832. Essa lei estabelecia que profissionais precisariam de licença para ensinar anatomia e dissecar corpos, que deveriam ser acompanhados de devida documentação sobre sua procedência (LACERDA, 2010).

A macabra história da anatomia, onde corpos de pessoas eram comercializados, sendo até mesmo assassinados para tal fim, não está distante do jogo Resident Evil, onde o estudo e desenvolvimento do vírus não apenas é ilegal, mas utiliza pessoas como ratos de laboratório e depois as descarta como brinquedos quebrados. A corporação não apenas mata as pessoas, desaparece com os cientistas contratados por ela, sequestra pessoas e destrói famílias, mas cria um exército de zumbis capazes de causar uma devastação sem precedentes. Portanto, de certa maneira, há aqui também um comércio de cadáveres que tanto servem para pretensões de teor científicos, quanto para finalidades militares, o que parece apontar para um certo comportamento similar: o de uma enantiodromia.

Com o cristianismo, o corpo sagrado se torna inviolável, mas quando ocorre a perda dos valores simbólicos depositados projetivamente sobre ele, não passa de matéria morta que pode ser vendida, roubada, exibida, ou, no caso do jogo, transformada em arma de destruição em massa. Temos aqui uma degradação, tanto do corpo, quanto do valor simbólico e espiritual do corpo e da vida desse corpo. Essa degradação, por um lado, permite um avanço da técnica, todavia, por outro objetifica e desumaniza, bem como retira da pessoa sua identidade e sua história.

Partindo desse panorama, observamos o aspecto maléfico da degradação; que interrompe as possibilidades vitais. A dissecação em si, historicamente, passa a ter valores completamente diferentes. No Egito antigo ela acontecia com o intuito de preservar os corpos, porque eles seriam reanimados no pós-vida. Isso indica, que o princípio espiritual está diretamente atrelado à matéria, em uma *participacion mystique*, como define Levy Bhrul (apud. JUNG, 2018), uma união inconsciente entre corpo e alma, entre psique e soma. Os órgãos devem ser preservados para que sejam reanimados tal como estavam. Há uma certa mudança com o passar do tempo, porque o valor que era centralizado no corpo começa a ser atribuído ao Espírito.

De acordo com a mitologia cristã, o barro, matéria inicialmente inanimada, recebe o sopro divino e infla os pulmões do Homem. Dessa forma, o valor central disposto pela consciência sofre uma transição, há uma separação entre o corpo e o espírito em duas polaridades opostas uma à outra, e a preservação do corpo se faz necessária unicamente pela característica de ser morada do Espírito ressurrecto por Deus no momento apropriado, mas o corpo ainda é valorizado justamente por não ser apenas uma casca, todavia uma possibilidade de existência eterna. Mesmo assim a realidade da carne e da matéria é relegada à uma posição de valor psicológico inferior e que deve muitas vezes ser desprezada em relação à realidade espiritual (JUNG, 1986)

Isso também apresenta um passo a mais no processo natural da retirada de uma projeção. Por mais que o conceito de projeção tenha sido baseado no conceito de Freud (2012), apresentado em *Totem e Tabu*, na psicologia analítica sua interpretação é diferente, porque a concepção de inconsciente também o é. Aqui a projeção é um fenômeno psicológico verificável, a princípio, no cotidiano de todos os homens. Todos estamos sujeitos em nossas concepções acerca de outras pessoas e situações a erros de julgamento, que precisam ser corrigidos mais tarde, mediante uma compreensão melhor do objeto, mas se distingue do “erro habitual” de percepção, que é mais facilmente corrigível por não estar assentado no próprio sujeito. Notamos em fantasias paranoicas, por exemplo, uma crença racionalmente inadequada sobre a realidade do paciente e que ele se agarra quase religiosamente a ela e nenhuma argumentação o remove, crença esta também extremamente carregada de afeto.

No indivíduo que projeta há uma defesa veemente contra toda tentativa de retificação e caso ele a aceite, sofre uma depressão. Ele se sente reduzido e decepcionado, porque a energia psíquica que estava investida no objeto externo que precisa de alguma forma retornar à personalidade acaba se perdendo no inconsciente.

Em vista disso, Jung (2011e) define a projeção como uma transferência inconsciente – imperceptível e involuntária – de um fato psíquico e subjetivo para um objeto exterior. “Vê-se” nele algo que não existe, ou que existe muito pouco. A completa inexistência das características projetadas no objeto é consideravelmente mais rara, porque é necessário um tipo de “gancho projetivo” no objeto, no qual o indivíduo pendura a projeção como um chapéu num cabide. Tomemos o exemplo de um jovem que foi criado por um pai autoritário e tirânico e, portanto, capta-o de forma predominantemente negativa devido à ojeriza, que sente pela restrição da própria liberdade e dos abusos, que sofre de quando em vez.

Isso culmina em o jovem a projetar, tendenciosamente, em homens mais velhos e figuras de autoridade, como o professor, o médico ou até mesmo o Estado, essas mesmas características, atrapalhando sua adaptação social futura. A imagem negativa do pai está como que “armazenada” em seu interior e coloca-se sobre a realidade, cobre-a, em ocasiões oportunas, quando identificado esse mesmo gancho de forma inconsciente. Isso não acontece com qualquer pessoa com quem o jovem venha a se relacionar, é claro, mas assim que alguém se posicione ligeiramente contra as tendências ou opiniões do jovem, ele se porá terminantemente contra essa pessoa e a acusará igualmente de autoritária e tirânica (VON FRANZ, 1992)

Todavia, é pertinente esclarecer, que este não é apenas um processo imaginativo, mnemônico e cujas implicações se dão apenas na percepção dos objetos. A imagem inconsciente do progenitor armazena-se como uma personalidade parcial, a que denominamos complexo autônomo. Um centro psicodinâmico organizado por fantasias, pensamentos, sentimentos e valores particulares, além das memórias, e que atua de forma independente do todo da consciência. Porém esse complexo, quando em atuação, faz com que o jovem também se comporte de forma autoritária e tirânica, mas o faz de forma completamente inconsciente.

No exemplo anterior, conseguimos imaginar o quanto de afeto está armazenado nessa experiência paterna do jovem, formadora também de seu caráter. Caso o destino apresente a ele, de maneira inequívoca, a própria tirania que num primeiro momento acreditava estar sempre no outro, sua percepção de si mesmo colapsa e logo ele se vê deprimido e moralmente martirizado. A característica contra a qual ele sempre lutou exteriormente no chefe agora é sua responsabilidade mais íntima, um fardo difícil de carregar, mas que é inescapável por estar dentro. Entretanto, é possível que o jovem faça as pazes consigo mesmo através de um confronto moral e se torne mais tolerante e amoroso, resolvendo o problema da projeção. Um segundo destino para esse jovem é

mais terrível; ele rechaça qualquer possibilidade de tomada de consciência, tornando-se cada vez mais duro e autoritário, afastando cada vez mais as pessoas de seu convívio. Nisso, pode descambar em intensa paranoia, sempre perseguido pelas autoridades, amassado contra o peso da tirania que impera primeiro em seu interior; acaba esmagado pelo próprio inconsciente.

Mediante as elucidações expostas, podemos concluir que o fenômeno do Mal é uma realidade psíquica, que têm existência *per se*, mas que está associado diretamente à cultura, em implicações de tempo e espaço, que são condizentes com a condição psicológica das pessoas e seu conjunto de valores coletivos. De todo modo, o Mal, para que possamos defini-lo aqui, é tudo aquilo que *retira a possibilidade vital* dos seres (VON FRANZ, 2020).

A dupla de assassinos era má, sob esta definição, por matarem as pessoas para venderem seus corpos. O estudo da medicina não pode ser considerado “mau”, mas utilizar os conhecimentos médicos para desenvolver formas eficientes e sofisticadas de tirar a vida de seres humanos, sim. Esta é a definição de mal. que se encaixa de maneira muito adequada na ideia dos mortos-vivos dos jogos de videogame, porque eles são elementos narrativos centrais na destruição da sociedade. As instituições sociais se desfazem, as pessoas são infectadas - perdendo a humanidade, seus vínculos e em última análise suas vidas – além de atacarem e devorarem aqueles poucos elementos que ainda conseguiam se manter saudáveis. É contra eles que os jogadores deverão combater o tempo todo. Existe também um segundo problema que se apresenta a partir desse ponto, que é a origem desse mal. O que causa os zumbis? Veremos, isso mais adiante, conforme construímos o contexto pela busca e apresentação de paralelos.

Com a desanimação, a retirada da projeção do psíquico no corpo, da presença metafísica de uma alma, o corpo torna-se produto a ser comercializado e, em seus casos mais terríveis, a vida dos marginalizados pode ser escoada, jogada fora antes do tempo previsto pela Natureza. É claro que isso não era algo culturalmente aceitável, mas passa a acontecer a partir do momento em que o corpo material passa a ter algum valor econômico. Esse valor econômico é justamente uma redução degradante à condição de mercadoria, que pode ser trocada e até mesmo vendida. Em prol da evolução de si mesmo através do desenvolvimento de conhecimentos e técnicas, o homem dessacraliza o corpo. De volta à temática da degradação física, precisamos agora encontrar outras histórias, paralelos coletivos, para traçarmos associações requeridas para a devida compreensão, bem como para alcançar um entendimento mais profundo em face do símbolo, que ela carrega.

O primeiro paralelo trata-se de uma história dos índios da América do Sul, da tribo Warao, e pode ser encontrada no brilhante livro de Marie Louise von Franz (2020), *A Sombra e o Mal nos Contos de Fadas*. O título é “Pernas Pontudas”:

Havia dois irmãos que gostavam de caçar na solidão da floresta. Um dia eles ouviram um barulho como se fosse uma festa e o irmão mais velho disse: ‘Vamos ver!’ Mas o mais moço disse que deviam ser fantasmas, pois estavam muito embrenhados na floresta para uma festa daquelas; não podia ser gente de verdade. Mas o outro irmão insistiu, querendo investigar.

Assim, seguiram o som das vozes; encontraram muitos seres humanos num grande festival e se juntaram a eles. O irmão mais velho bebeu bastante, mas o mais moço recusou, temendo que tivessem caído entre os Warekki, os grandes sapos da chuva que assumiam forma humana. Sua desconfiança tinha fundamento.

Depois de um certo tempo os irmãos seguiram o seu caminho. Como a noite se aproximava, construíram um teto debaixo de uma árvore para se proteger; o irmão mais velho pediu ao mais moço que fosse arrumar lenha; daí armaram as redes e fizeram uma fogueira. O irmão mais velho fazia o mais moço colocar cada vez mais lenha na fogueira que foi ficando cada vez maior; de repente, o mais moço sentiu um cheiro esquisito de carne queimada e daí percebeu que as pernas de seu irmão estavam penduradas para fora da rede, no fogo. Ele gritou para que o irmão tomasse cuidado, mas o outro apenas disse: ‘Akka! Akka’, que é uma expressão de surpresa na língua Warao, mas também muito parecida com o coaxar dos sapos da chuva. O irmão mais velho pôs as pernas dentro da rede, mas novamente se esqueceu e as deixou pender e o irmão mais novo achou que isso era um mau sinal.

Pouco tempo depois o próprio irmão mais velho viu que suas pernas estavam completamente queimadas até os joelhos e tinham ficado como carvão. Então pegou uma faca e cortou a carne e os pés, fazendo pontas nos ossos das pernas e deixando-os pontudos. Aí ele permaneceu na rede, tentando apanhar esquilos e pássaros que passavam por ali. Depois de um tempo se tornou muito eficiente nesse esporte. Naturalmente tinha que ficar todo o tempo na rede, e seu irmão tinha que lhe arrumar comida e servi-lo. O irmão mais velho se tornava cada vez mais tirânico e finalmente não deixava mais seu irmão sair da cabana nem um minuto e então este último pensou em procurar ajuda e fugiu. Quando o irmão mais velho percebeu que o mais jovem não respondia quando o chamava, pulou fora da rede. Aí descobriu que conseguia correr mais ligeiro com suas pernas pontudas do que com os pés. Mas, por engano, seguiu as pegadas de um veado, achando que eram de seu irmão. Quando chegou perto do veado pulou para cima dele, espetando-o até o bicho cair no chão. Então disse ao veado: “Desculpe, irmão, por tê-lo matado, mas a culpa foi sua pois não deveria ter fugido de mim”. Daí virou o veado de cabeça para baixo, viu sua boca preta e achou engraçado. “Será que ela ficou assim porque ele comeu alguma fruta?” Então reparou em suas quatro pernas, também achando engraçado e daí começou a contar os dedos do veado. Tudo isso demorou muito tempo até que finalmente descobriu que não poderia ser seu irmão, mas sim um veado; assim, voltou para a cabana e deitou-se na rede.

Nesse meio tempo o irmão mais moço voltou para casa dizendo que algo tinha acontecido ao irmão, que ele não era mais seu amigo e precisava ser morto. Assim, levou os outros membros da tribo para a floresta e chegando lá rodearam a cabana onde seu irmão estava deitado. Eles ficaram com medo de atacá-lo por causa de suas pernas pontudas, mas tentaram atraí-lo para fora da rede. Primeiro mandaram um passarinho para incitá-lo, mas o irmão mais velho era tão rápido com suas pernas pontudas que o matou. Finalmente mandaram Hu-ra, um pequeno esquilo, o animal mais rápido que conheciam. O esquilo sempre passava rápido perto do irmão e este tentava espetá-lo até que o seguiu para fora da cabana e as pessoas formaram um círculo à sua volta e o mataram.”

Nesse conto de fadas, observamos que o irmão sofre uma lenta desumanização. Sua primeira transgressão é beber demais. Um comportamento irresponsável, principalmente frente à reação espontânea e saudável do irmão mais moço. O abuso do álcool é uma das formas de invocar o mal, para os antigos. No Hávamál (2017), Odin, o Pai dos Deuses, avisa logo no início de sua exortação: “A pior provisão que um homem pode carregar em suas viagens é a bebedeira. A cerveja não é tão boa para os filhos dos homens, como se diz por aí. Ela turva os pensamentos e, quanto mais ele bebe, menos ele sabe” (MARANTE, 2017).

A bebida alcóolica era também associada aos espíritos benignos, associados à luz, e aos malignos, associados simbolicamente à escuridão, daí “*Spirits*”, do inglês. Ela abre caminhos e facilita acesso ao mundo dos mortos. Psicologicamente, ela perturba o funcionamento da consciência, causando o seu rebaixamento, e tornando-a propensa a invasões do inconsciente (esses espíritos ou demônios, os complexos) do sujeito ou da influência nefasta do ambiente. Como dita um antigo provérbio chinês, “o álcool desperta o tigre, o macaco e o porco” em cada um.

Depois, ele coloca a lenha demais na fogueira, outro excesso, quase sacrílego. Colocar lenha demais na fogueira é um gesto que aponta simbolicamente para a perda do juízo de valor. Além disso, o fogo frequentemente significa os afetos, que pode se elevar de temperatura e queimar. Quem já precisou coletar lenha na floresta e cortá-la para se aquecer sabe a quantidade de trabalho e esforço físico envolvidas nessa atividade. Marie Louise von Franz (2020) nos conta que na Suíça, em meio às montanhas, há uma espécie de lei humana, uma regra geral não escrita, mas que todos respeitam: se você encontrar no meio da floresta um feixe de madeira apoiado num tronco de árvore, não mexa nele. Levar o feixe naquelas condições não é apenas desrespeitoso, mas um ato direto contra a pessoa que o coletou, e sabe-se que essa atitude pode deixar alguém cego de fúria. Esse tipo de respeito natural, não escrito, contribui para o relacionamento harmonioso entre os vizinhos.

Ao pender as pernas sobre a fogueira, observamos algo também presente em todos os jogos de mortos-vivos, a analgesia, o completo descolamento, a cisão, de sua sensação física, limitando qualquer ato de autopreservação. Caso sinta dor, essa não é suficiente para impedi-los de se movimentarem ou de perseguirem a presa. Da mesma forma que o irmão mais velho, possuído pelos sapos da chuva, os mortos-vivos têm a cognição e a personalidade degradada.

Podemos compreender através desse paralelo que os zumbis não são apenas fenômenos do mal em si mesmos, mas vítimas de uma terrível possessão. Em *Resident Evil*, caem sob os efeitos destrutivos de um vírus mortal, em *Dead Rising*, sob o domínio de uma vespa transformada geneticamente e de feromônios que suas larvas produzem, que excitam incontrolavelmente o apetite do infectado e em *The Last of Us*, de um fungo que afeta o cérebro da pessoa intoxicada, para citar apenas alguns exemplos. De fato, todos os jogos observados apresentam o problema orgânico/(infecção) e psicológico/(possessão), e a conseqüente degradação do corpo e da personalidade.

Essa alteração degradante da personalidade do possuído é a expressão imagética da atuação de um complexo autônomo, de base inconsciente e que domina a personalidade e altera seu funcionamento normal:

Hoje em dia podemos considerar como mais ou menos certo que os complexos são aspectos parciais da psique dissociados. A etiologia de sua origem é muitas vezes um chamado trauma, um choque emocional, ou coisa semelhante, que arrancou fora um pedaço da psique. Uma das causas mais frequentes é, na realidade, um conflito moral cuja razão última reside na impossibilidade aparente de aderir à totalidade da natureza humana. Esta impossibilidade pressupõe uma dissociação imediata, quer a consciência do eu o saiba, quer não. Regra geral, há uma inconsciência pronunciada a respeito dos complexos, e isto naturalmente lhes confere uma liberdade ainda maior. Em tais casos, a sua força de assimilação se revela de modo todo particular, porque a inconsciência do complexo ajuda a assimilar inclusive o eu, resultando daí uma modificação momentânea e inconsciente da personalidade, chamada identificação com o complexo. Na Idade Média, este conceito completamente moderno tinha um outro nome: chamava-se possessão. Provavelmente ninguém imaginará que este estado seja tão inofensivo; em princípio, porém, não há diferença entre um lapso corrente de linguagem causado por um complexo e as disparatadas blasfêmias de um possesso. Há apenas uma diferença de grau. A história da linguagem nos fornece também abundantes provas em abono desta afirmação. Quando alguém está sob a emoção de algum complexo costuma-se dizer: “Que foi que lhe aconteceu hoje?”, ou “Está com o diabo no corpo!” etc. Ao usar estas metáforas já um tanto gastas, naturalmente não pensamos mais em seu significado original, embora este seja ainda facilmente reconhecível e nos mostre, indubitavelmente, que o homem mais primitivo e mais ingênuo não “psicologizava” os complexos perturbadores, mas os considerava como *entia per se* (entidades próprias), isto é, como demônios. A ulterior evolução da consciência gerou tal intensidade no complexo do eu ou da consciência pessoal, que os complexos foram despojados de sua autonomia original, pelo menos no uso linguístico comum. Em geral se diz: “Tenho um complexo”. A voz admoestadora do médico diz à paciente histérica: “Suas dores não são reais. A senhora imagina que sofre”. O medo da infecção é aparentemente uma fantasia arbitrária do doente, em qualquer caso procura-se convencê-lo de que ele está remoendo uma ideia delirante.” (JUNG, 1986, p. 204)

Muito mais do que apenas uma “ideia delirante”, a existência do complexo é absolutamente real e as conseqüências de sua atuação podem, na maioria das vezes, serem graves. Ouvi há alguns

dias uma história real, mas com nomes fictícios, chamada “Perigo” do *podcast* “Não Inviabilize”. Nessa história uma moça começa a namorar um rapaz e depois de alguns meses de relacionamento, resolvem fazer uma viagem romântica. Chegando no chalé que haviam reservado, Stephanie - nome fictício inventado pela apresentadora do programa – se depara com dois homens no local, amigos do namorado da moça. Stephanie questiona o namorado e ele explica que foi algo de última hora, e caso ela não se importasse, fariam a viagem em grupo. A partir desse momento a jovem passa a se sentir desconfortável e angustiada, sem compreender racionalmente o motivo de tais sentimentos. Conforme as horas foram passando, seu incômodo foi aumentando gradativamente, ao observar certos olhares dos amigos e namorado em sua direção, mas se sentia sem saída, porque a recepção do local ficava distante dos chalés. Após alguns comentários inapropriados dos rapazes, começa a se sentir claustrofóbica e abre a porta e vai para fora, mas não deixa o local. Em certo momento o namorado chama Stephanie para dentro e fecha a porta, convidando-a a sentar-se com todos no sofá. Assim que se sentou, sentiu uma enorme vontade de chorar. Vendo-se sem saída, sente-se paralisar. De repente todos no recinto ouvem batidas na porta. Um dos amigos se levanta para atender e ao abri-la, relata que não tem ninguém, mas Stephanie avista uma moça parada na porta, mas nenhum dos homens reage a ela. Quando questionado, um amigo do namorado afirma que ali não há ninguém. Porém a moça consegue ver uma jovem desconhecida parada à porta, com um vestido florido e moderno. Stephanie cumprimenta a moça e ao que moça responde: “Stephanie”.

Surpresa e assustada por ter seu nome chamado por uma desconhecida, ainda recebe dela uma ordem, “pegue sua mochila.” Automaticamente Stephanie reage, pega a mochila, que estava ao lado da porta e a segue imediatamente. Ainda muito perturbada, segue a moça em silêncio e juntas caminham até a recepção do local em que ficaria hospedada. Chegando lá, encontra a recepcionista e cai imediatamente aos prantos. A funcionária se mostra extremamente confusa e questiona Stephanie sobre o motivo de sua perturbação e a única coisa, que conseguia fazer era pedir para que perguntasse à desconhecida, que a acompanhara até ali.

A recepcionista não compreende e pergunta de quem ela estava falando. Stephanie compreende então que era a única capaz de enxergar a desconhecida, que ainda estava ao lado da moça, absolutamente em silêncio. Momentos depois, um pouco mais calma, liga para amigas que vão buscá-la no local e a moça silenciosa permanece ao seu lado até que ela enfim entre no carro,



que veio ao seu resgate. Quando questionadas, as amigas também dizem que são incapazes de enxergar a desconhecida.

Não cabe a nós discutir a validade “objetiva” das informações contidas na história, mas somos capazes de perceber, psicodinamicamente, o fenômeno de atuação de um complexo autônomo. Há um conflito moral desencadeado em Stephanie, uma paralisia momentânea e aterrorizante: quer ir embora daquele local que a deixada desconfortável, mas é incapaz de fazê-lo, por uma série de impeditivos com que se defrontava; o medo de sair sozinha no escuro, a distância até a recepção, a atmosfera de companheirismo dos rapazes e que, talvez, conscientemente e racionalmente não apresentassem qualquer perigo à integridade dela. Ao ver a moça, percebe que aquele é o momento de agir, que chegou a hora. A desconhecida é invisível para as outras pessoas, porque ela é um pedaço cindido e autônomo da própria personalidade de Stephanie, o pedaço que guarda em si a coragem e a atitude.

Para qualquer observador externo, a moça estava sozinha e, quem sabe para a recepcionista, ela não parecia estar “possuída”? Sua perturbação é, pelo menos inegável. O exemplo em questão mostra a forma salutar que nossos complexos podem atuar, resguardando a personalidade de um grave risco.

Exemplos terríveis também são comuns, como Billy Milligan, um agressor sexual que apresentou mais de vinte personalidades e passou por diversos hospitais psiquiátricos até o fim da vida. A primeira aparição de uma personalidade parcial foi aos dezesseis anos de idade, quando tentou tirar a própria vida e foi impedido, ao ter o controle de seu próprio corpo tomado dele; outro fenômeno de possessão.

A possessão também significa ser assimilado por imagens arquetípicas numinosas – fantasmas, demônios, bruxas, anjos – e no caso dos jogos de mortos-vivos, assimilados por agentes patológicos produzidos em laboratório ou “entregues” pela própria Natureza; o que antes afetava apenas animais ou insetos passa a afetar humanos - um indício direto do “primitivismo” pertinente à problemática psicológica aqui pesquisada, e a partir de então são incapazes de sentir dor, podem cair de lugares altos, ficarem debaixo d’água sem respirar, não parecem se cansar e por isso não se apresentam frágeis como os humanos não infectados. Ser assimilado pelas forças do inconsciente pode levar uma pessoa a apresentar comportamentos atípicos e em casos extremos, habilidades sobre-humanas. Muitos relatos indicam que Não é incomum que psicóticos limítrofes apresentem poderes paranormais, como a habilidade de comunicar coisas das quais nunca teve conhecimento

anterior. Por exemplo, Barbara Hannah na obra *The Animus* (2010), nos conta o caso de uma velha senhora japonesa, esquizofrênica ao ponto da catatonia, e que sofre uma possessão por um espírito de raposa (*Kitsune tsuki*), algo razoavelmente comum na cultura japonesa. Em determinado momento do dia, a idosa gritava, dava um salto ou cambalhota e com grande vigor contava para seus médicos segredos profundos deles mesmos, coisas que apenas eles sabiam. Após o rompante, o espírito a abandonava, e a velha retornava à catatonia.

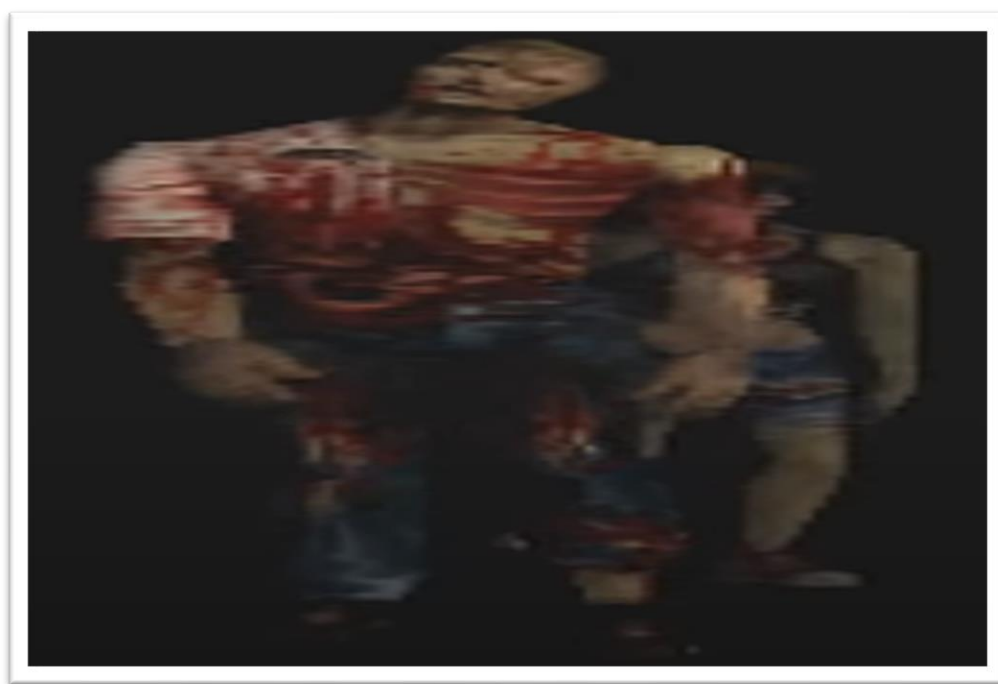
Esse fenômeno é muito bem caracterizado no jogo nipônico de mortos-vivos, *Forbidden Siren*, a imortalidade dos *shibito* (pessoas-cadáver) se dá pela substituição de seu sangue pela “água vermelha”, o sangue de uma entidade alienígena chamada *Datatsushi* que buscava retornar à vida através de um ritual de sacrifício, que deveria ser levado à cabo pela sacerdotisa Hisako Yao, também imortalizada pela criatura. Por sinal, essa ligação foi desenvolvida após Yao devorar *Datatsushi*, quando ele cai na terra, temática que será desenvolvida futuramente. A ligação com a “divindade” *Datatsushi* fazia com que os mortos-vivos desenvolvessem uma conexão psicológica coletiva que funcionava como uma rede, trocando informações o tempo todo e auxiliando na caça ao jogador. Assim também se dá no processo de adoecimento psíquico, cuja base se encontra na identificação com o numinoso, o mistério terrível e fascinante.

Detectamos também no conto acima, que o jovem possuído é imediatamente identificado com o próprio mal do qual é vítima. A resolução do problema é sua eliminação e nada mais. O mais novo percebe a desumanização de seu irmão mais velho, reconhece o perigo, escapa do acampamento, chama os demais integrantes da aldeia e juntos, através de um ato de esperteza, se livram do mal. Não há uma solução terapêutica ou um problema moral, sua finalização é simples. O irmão mais novo não se pergunta se pode proteger o mais velho ou fazê-lo voltar a ser quem era. Não parece sofrer a perda.

Essa forma de lidar com o mal, como um problema objetivo e de simples resolução é bastante comum em contos de fadas primitivos. Em *The Walking Dead* é assim também, no que concerne aos zumbis. Há um aprofundamento significativo em questões morais, onde o jogador se depara diante de decisões complexas e que deve tomar rapidamente. Logo no começo do jogo, deverá escolher se salvará o menino, que está sobre o trator, filho do dono da fazenda que está abrigando o jogador ou se resgatará o homem, preso entre a cerca que estava consertando e o trator, que o menino sem querer soltou sobre ele. Não há solução fácil, mas o zumbi aqui não passa de um problema a ser lidado. O problema do mal não está em suspenso na cena, ele se dificulta ainda

mais através de um terrível dilema moral, trata-se do problema do bem a fazer pelo homem e pelo menino. O que resta a partir daí são decisões concretas e objetivas para resolver imediatamente a questão do mal. Se há um zumbi, que representa perigo, ele deve ser executado. Um mal a ser combatido e neutralizado.

**Figura 184 - Tela de carregamento ao abrir uma porta. Imagem de Mortos-Vivos em Resident Evil 2**



Fonte: Resident Evil 2, Capcom, 1998, *captura de tela*.

Por outro lado, na franquia de *Dead Rising*, são construídas organizações de proteção aos infectados e até mesmo a possibilidade de desenvolvimento de uma cura para a doença é explorada. Mesmo assim a resolução do problema dos infectados ainda é a mesma, matá-los de vez. Em *Dead Rising 2*, há uma ONG chamada *Citizens for Undead Rights and Equality (C.U.R.E)* – Cidadãos para a Igualdade e Direitos dos Mortos-Vivos) que luta contra a utilização dos mortos-vivos em coliseus modernos e que é apontada como responsável pelo surto em Fortune City, uma armação para desestabilizar o movimento.

De qualquer forma, tanto os jogos que se propõem a discussões morais intrincadas e narrativas complexas e dramáticas, quanto os que simplesmente colocam um infectado como mero alvo a ser alvejado repetidas vezes, a solução é sempre o confronto com as criaturas. Todas as narrativas coletadas apresentam os mortos-vivos como vítimas, mas que devem ser combatidas ou afastadas, porque essas mesmas vítimas também são propagadoras do mal. Assim também ocorre no que concerne as neuroses coletivas. Uma pessoa, uma família e até mesmo uma sociedade inteira pode ser neurótica (VON FRANZ, 2010).

A ideia nefasta de que uma raça humana era superior à outra por um direito divino e que a partir disso, determinado grupo étnico como os judeus deveriam ser contidos, arrebanhados e sistematicamente eliminados foi capaz de solapar toda uma nação. Observamos até hoje, por exemplo, as ideias estadunidenses de Destino Manifesto e da Doutrina da Descoberta.

Essas ideias arquetípicas e, portanto, de profundo caráter religioso, tanto incentivaram a ocupação e colonização das terras a oeste do país, levando o progresso cultural, desenvolvimento tecnológico e democracia republicana, foram responsáveis pela escravização, o massacre e o extermínio de povos originários e mexicanos, considerados inferiores e preteridos por Deus (MILLER, 2011; BROWN, 2003). Atualmente a expansão não se dá apenas entre as costas atlântica e pacífica, mas para além de suas fronteiras, levando “Liberdade e Democracia”, onde quer que suas bombas caiam. É de absoluta importância levarmos em consideração que aquilo que definimos como nefasto seja esclarecido em dois pontos centrais: O primeiro é que a ideia arquetípica de superioridade divinal não é nefasta *em si mesma*, tanto que os judeus, o povo perseguido e exterminado, também carrega em seu arcabouço simbólico a ideia de que são um povo escolhido por Deus e que eventualmente teriam acesso à Terra Santa, um presente divino. O segundo ponto a ser levantado é que “*nefasta*” é a justificativa para a eliminação dos demais povos, aqueles que não foram escolhidos. O problema não é apenas dos Estados Unidos da América, mas de toda civilização que crê que o domínio e a violência é seu direito natural e divino. Não podemos esquecer da Grécia Antiga, do Império Romano, do Império Asteca, das Grandes Navegações, e de inúmeras outras épocas e lugares em que vimos barbárie parecida justificada pela influência divina. Daí a importância tão grande da consciência, capaz de confrontar e se posicionar frente à influência do inconsciente. Caso contrário, há o risco de não compreender essas imagens arquetípicas e literalizá-las.

Nessa baila, a degradação dos mortos-vivos representa, em termos simbólicos, uma doença psíquica coletiva que, enquanto atua, destrói as possibilidades de convivência, socialização e ligações afetivas.

O Hexagrama de número 23 do I Ching (2006), o livro das mutações, denominado “Po / Desintegração” apresenta a ruína de quando “se vai longe demais em ornamentos”. Também representando a decomposição, a sequência explica que aquele, que se excede em superficialidades estéticas perde o sucesso. A primeira linha expõe a imagem de uma cama, cujas pernas se desintegram e finalmente, toda a cama desmorona. As forças do mal e da escuridão, ao invés de lutarem abertamente contra o luminoso, virtualmente indestrutível, secreta e vagarosamente o enfraquecem. Debaixo da cama é o lugar escondido, onde os complexos reprimidos e os problemas vivem, minando aos poucos a condição consciente e finalmente até mesmo o descanso da pessoa. É por isso que uma consciência pesada, preocupações ou coisas reprimidas de fato perturbam o sono e mantêm a pessoa acordada. Essas são as forças do mal que moram debaixo da cama dela e estão diretamente relacionadas com a atuação de complexos particulares (VON FRANZ, 2020). Nos contos de fadas, nas crenças infantis, nos filmes de terror, o demônio, o espírito, a bruxa ou o assassino aparecem frequentemente escondidos sob a cama. No meu caso em particular, debaixo da cama encontravam-se mortos-vivos.

No estudo comparativo dos espíritos do mal costuma-se encontrar criaturas aleijadas, sendo apenas a parte superior humana ou apenas uma cabeça que rola e nada mais, ou algo que anda sem pés ou que não tem mãos ou que pula numa perna só. Acrescentando a imagem de um monstro, que anda com o intestino pendurado ou com as costelas expostas sem qualquer carne ou pele cobrindo-as, nos depararemos imediatamente com a figura do morto-vivo. Todas essas espécies de distorções esquizofrênicas estão presentes nos demônios. Isso conduziu à ampla e divulgada teoria entre os etnólogos de que eles são produtos da fantasia do indivíduo esquizofrênico da tribo, do curandeiro ou xamã, que aterroriza o resto do seu povo e fazem-nas crer nessas ilusões. Para von Franz, a explicação acurada se dá pelo caminho oposto:

Muitas pessoas que se perdem num episódio psicótico, ou que vivem num estado crônico de psicose, submergem, ao mesmo tempo, *na experiência e na expressão arquetípica do mal*. Em tempos mais antigos, dir-se-ia, em termos familiares, que tinham sido tomadas pelo demônio. Se tais pessoas desenhassem esses espíritos do mal, a distorção dos mesmos não resultaria da esquizofrenia, mas do fato de que os espíritos do mal sempre têm essa aparência. Na experiência arquetípica do mal, seus poderes se apresentam como uma figura humana aleijada, ou como algo distorcido, e me parece que devemos compreender

isso simbolicamente e ver aí a projeção de um fato humano psicológico, a saber: *o mal faz com que se seja tomado pela unilateralidade, por um único modelo de comportamento.*” (VON FRANZ, 1985, grifos meus)

Todos os animais são guiados por modelos de comportamento instintivos. Esses modelos de comportamento garantem sua adaptação ao meio, sobrevivência e continuidade. Existem padrões de cuidado e educação da prole, rituais de acasalamento, de coleta e de caça, estabelecimento hierárquico e inúmeros outros. Porém, não existe um escritório central que será capaz de garantir um comportamento ou outro invariavelmente. Às vezes a emergência de um comportamento instintivo se choca com outro, o que leva a um conflito momentâneo e não temos como saber de antemão como o animal reagirá.

Digamos que um ser humano aproxima suavemente sua mão de uma galinha, que está chocando os próprios ovos, por exemplo. Há um momento de tensão. Ganhará seu instinto materno e ela resignada, aceitará a mão para proteger sua prole indefesa ou preservará sua própria segurança, abandonando os pequenos ovos? Nesse momento de tensão, pressupomos a presença de um conflito interno. Mas, por mais que esses modelos de comportamento contribuam para a adequação ao meio, o instinto também pode colocar o animal em grave risco.

Somado a isso, ressalta-se que em seu período de acasalamento, um cervo adulto pode correr cegamente em direção ao cano da espingarda. Também uma mãe gato pode atacar um cão labrador adulto em defesa de seus filhotes, sem considerar a gritante diferença de tamanho entre os dois. A unilateralidade comportamental dá-se, quando uma única resposta de comportamento é apresentada, o que pode acarretar graves consequências adaptativas. Um lobo excessivamente violento é afastado do resto da alcateia e, sozinho, morrerá de fome.

Nos humanos não é diferente, apenas um pouco mais sofisticado, talvez. Temos padrões de comportamento instintivos, biologicamente condicionados e padrões de imaginação, denominados imagens arquetípicas. Também estamos sujeitos ao grave problema da unilateralidade. Suponhamos, que um homem brigue com a esposa por um motivo qualquer. Se ele for dominado pela própria raiva e acabar agredindo-a por causa disso, estará de fato apresentando uma unilateralidade psicológica. No momento de fúria, esqueceu que ama a mulher e que deve, na verdade, protegê-la. Dominado por seu complexo pessoal, tornou-se cego de um olho. É como se estivesse andando em uma perna só, psicologicamente aleijado. Essa posição continua sendo para

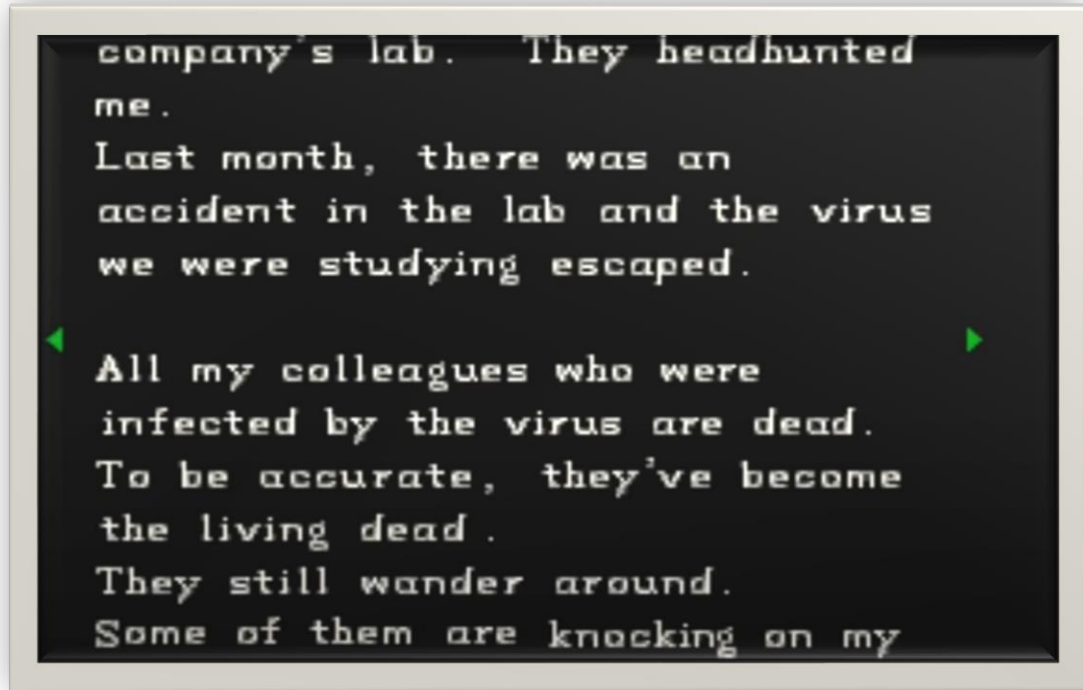
nós tão ruim como as era nas sociedades primevas, que significa ser levado por um único som na melodia de nossas próprias possibilidades interiores, o que se já contém uma boa dose de mal.

Também conseguimos compreender melhor a associação deste tipo de mal com aquele mal puro e simples da natureza, associado aos terremotos, vulcões ou desabamentos. Somos levados por uma emoção igual a um deslizamento de terra, só que dentro de nós mesmos e não fora. Os rochedos de nossa emoção desabam sobre nossa cabeça e ficamos completamente dominados. Desaparece qualquer traço de razão, sociabilidade ou o que seja da mesma forma, que nos casos dos mortos-vivos, também, esses mesmos traços sempre desaparecem.

Assim também é o processo degradante da infecção pelo *T-Virus*, em *Resident Evil* ou do fungo *Cordyceps*, em *The Last of Us*. Escolhi algumas narrativas desses jogos, porque apresentam justa e claramente esse material.

No primeiro *Resident Evil*, cientistas são contratados pela Umbrella Corp. para pesquisarem e secretamente desenvolverem armas biológicas através da exploração do vírus *Progenitor*. Devido à uma tentativa de roubo desse vírus e de um acidente que derruba frascos nos esgotos da mansão utilizada como faixada para o laboratório subterrâneo, ratos são contaminados; esses nadam no reservatório de água da cidade de *Raccoon City*, o lago *Victory*, que leva a doença pela água à inúmeros residentes e acarreta o surto, transformando quase cem mil pessoas e levando à completa destruição da cidade. Quando acontece o vazamento, muitos cientistas são infectados. Os trechos a seguir, traduzidos por mim, foram encontrados em documentos encontrados nos computadores dos pesquisadores zumbificados.

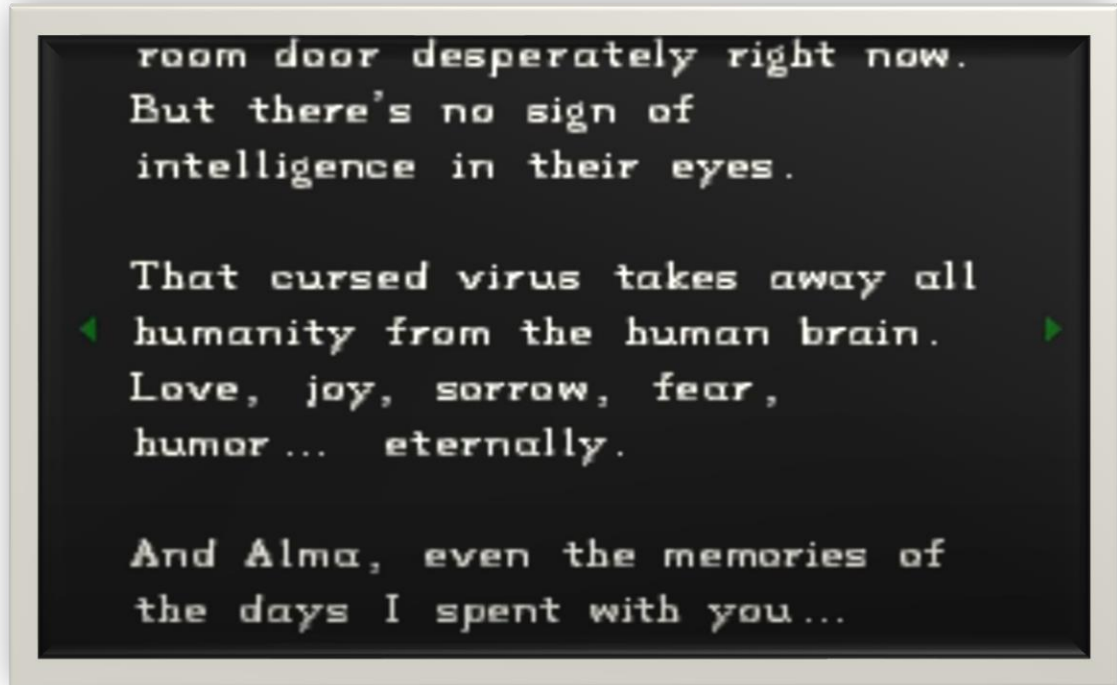
### **Figura 185 – Trecho da mensagem deixada pelo pesquisador**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

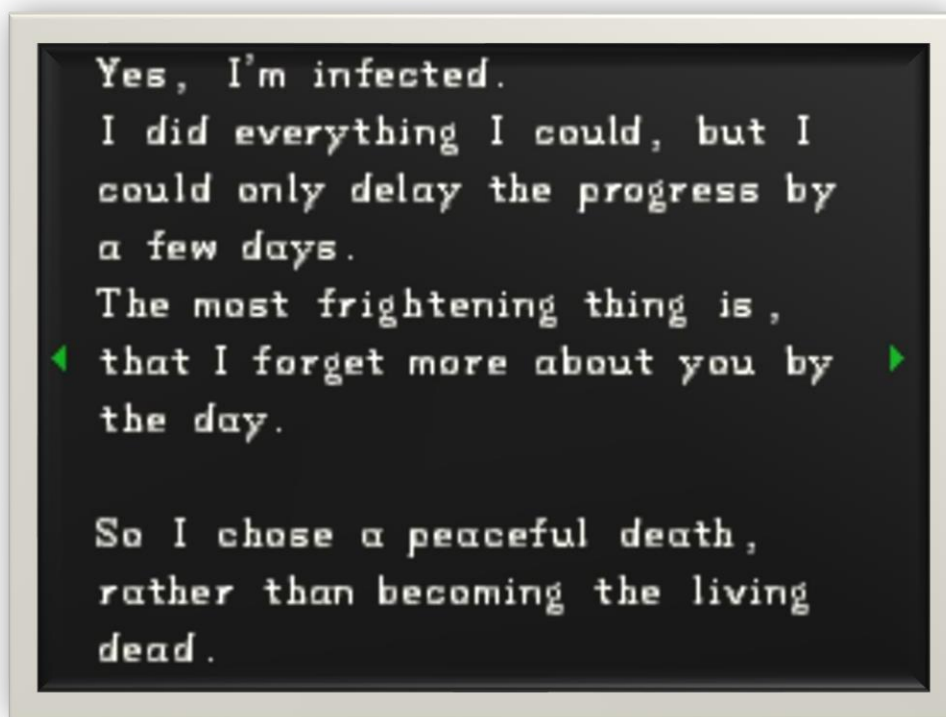
**Figura 186 – Continuação da mensagem do pesquisador**





Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 187 – O final da mensagem do pesquisador a esposa**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

*“Mês passado, houve um acidente no laboratório e o vírus que estávamos estudando escapou. Todos os meus colegas que foram infectados pelo vírus estão mortos. Para ser preciso, eles se tornaram mortos-vivos. Eles ainda vagam por aqui. Alguns deles estão batendo/ na porta do meu quarto desesperadamente nesse exato momento. Mas não há sinal de inteligência em seus olhos. Esse vírus maldito tira toda a humanidade do cérebro humano. Amor, felicidade, sofrimento, medo, humor... eternamente. E Alma, mesmo as memórias dos dias que passei com você.”*

*“Sim. Estou infectado. Eu fiz tudo o que podia, mas pude apenas atrasar o progresso em alguns dias. O mais assustador, eu me esqueço de você a cada dia. Então eu escolho uma morte pacífica, ao invés de me tornar um morto-vivo.”*

Nesse trecho, podemos observar a degradação cognitiva e a perda de todas as possibilidades interiores. Humor e sofrimento, amor e medo, tudo isso se esvai e nada sobra, nem a inteligência ou a identidade. As memórias deste cientista com a esposa, Alma, se desvanecem conforme a doença se alastra. É importante mencionar que o aspecto subjetivo central para o pesquisador é a perda da esposa, mulher amada a quem esta última mensagem é dedicada. Não há possibilidade de escapar do vírus laboratorialmente alterado. A perda da esposa, o esquecimento de seu maior amor,

em termos simbólicos, representa a dissociação e o afastamento de sua própria alma, do aspecto feminino de sua personalidade, a que chamamos em termos junguianos de *anima*.

*Anima*, para a psicologia analítica, é o nome que atribuímos à expressão do aspecto feminino inconsciente contido no homem. É, em primeiro lugar, o mistério e o desconhecido, suas possibilidades afetivas e, em seu aspecto positivo, aquilo que fornece sentido à sua vida. Na vida de um homem, muitas vezes encontramos a projeção de sua *anima* naquilo que faz sua vida valer a pena. Pode ser sua esposa, sua filha ou sua família. Pode ser a Igreja, esposa de Cristo ou grandes instituições de cuidado. Mesmo um homem que seja orientado a um mundo predominantemente, unilateralmente masculino deve encontrar em sua ocupação, o que responde profundamente à própria alma. É a *anima* que faz com que o homem experimente a própria vida como uma grande aventura (VON FRANZ, 2010).

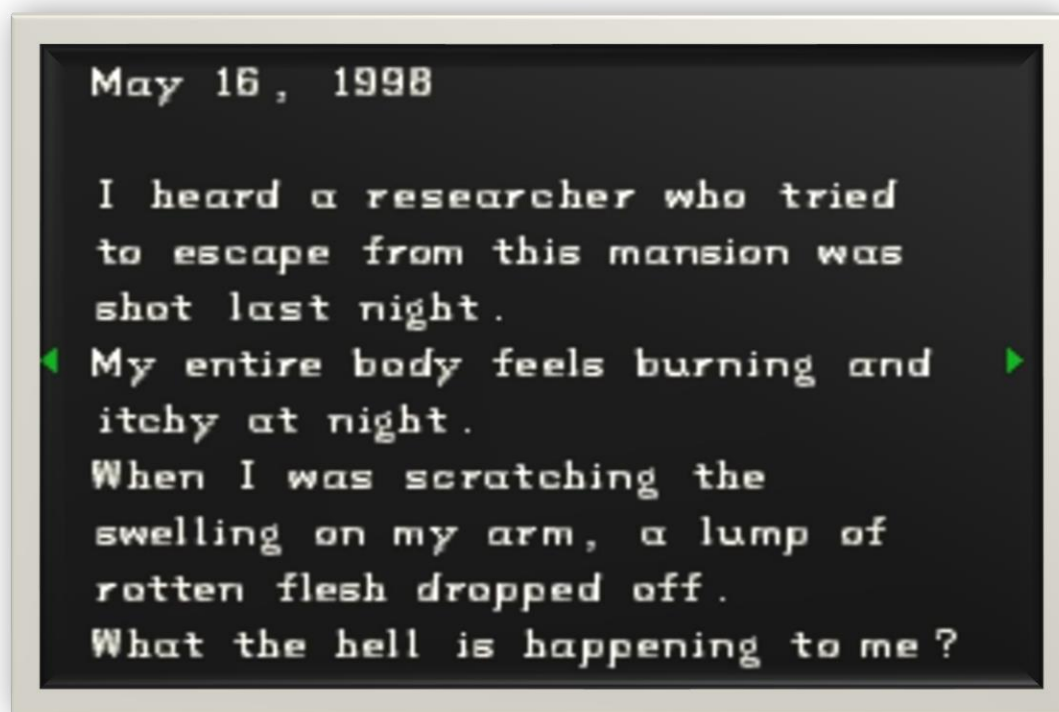
No exemplo acima, a vida deste homem perde sentido não apenas devido à infecção pelo *T-virus*, mas pela lenta e final corrosão das memórias com a esposa. Os dias felizes, o afeto trocado, ao se perderem, levam o homem à última decisão consciente que pode ter: pacificamente tirar a própria vida. Há aqui uma primeira indicação do material coletivo uma grave consequência desta mortificação em vida, a perda da alma e a impossibilidade de se conectar aos afetos.

Existe um conto de fadas sul-americano no qual um homem que é morto pelo Curupira, espírito protetor dos animais da floresta, torna-se uma cabeça que rola, fala e eventualmente se torna um verdadeiro demônio. Muitos cientistas modernos são como crânios rolantes, sem coração ou outra reação humana normal. Essa imagem é bastante apropriada para o tipo de unilateralidade psicológica apresentada por intelectuais que parecem habitar apenas em suas cabeças e a analogia com o material esquizofrênico torna-se compreensível, visto que, definimos a esquizofrenia com uma forte dissociação dos complexos da personalidade inconsciente. Por essa razão, os desenhos de esquizofrênicos lembram os espíritos maléficos que os esquimós e os índios americanos, e outros povos primitivos sempre desenharam. Não são imagens anormais, mas imagens primitivas do mal muito normais de uma pessoa. Se uma pessoa esquizofrênica desenha tal demônio é para indicar que é isso que a toma, essa é a coisa da qual é vítima e prisioneira.

A partir da constatação de que a degradação física e cognitiva dos mortos-vivos pode ser interpretada psicologicamente como a representação inconsciente do mal causado pela unilateralidade, devemos nos indagar: qual é a atitude unilateral que o morto-vivo apresenta nos jogos? Mais uma vez é possível observar em praticamente todos os jogos coletados um

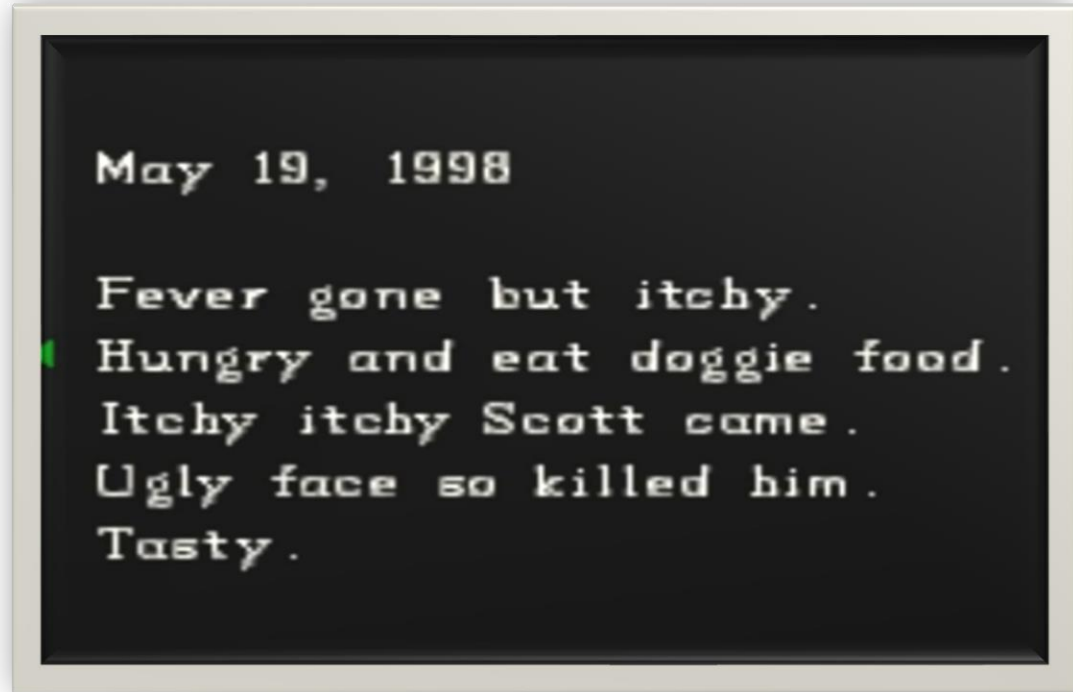
comportamento central, a saber, o de atacar e consumir; devorar. A agressividade é mais facilmente identificada, principalmente nos mais antigos, quando o avanço tecnológico não facilitava a produção imagética de mortos-vivos devorando pessoas. Ainda mais significativa que a pura agressividade, a fome e a eterna insatisfação parecem ser imagens, que melhor se relacionam com os mortos-vivos, sendo muito ressaltada nas narrativas mais atuais encontradas nos jogos escolhidos. Podemos, inclusive, estabelecer uma clara relação entre a degradação e a insaciabilidade. De volta às mensagens deixadas para trás pelos cientistas infectados, somos capazes de acompanhar a agonizante transformação.

**Figura 188 – Mensagem deixada por um cientista em 16 de maio**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

**Figura 189 - Mensagem deixada por um cientista em 19 de maio**



Fonte: *Resident Evil*, Capcom, 1996, captura de tela.

**Figura 190 – Última mensagem deixada pelo cientista. Aqui o conceito de tempo já se perdeu**



Fonte: Resident Evil, Capcom, 1996, *captura de tela*.

*“14 de maio, 1998*

*Eu ouvi que um pesquisador que tentou escapar desta mansão foi alvejado noite passada. Meu corpo inteiro parece queimar e coçar à noite. Quando eu estava coçando o inchaço no meu braço, um pedaço de carne podre caiu. O que diabos está acontecendo comigo?”*

Neste primeiro excerto, uma tentativa de manter um diário, observamos uma fala coerente e adequada, as memórias estão preservadas, mas seu corpo já sofre as primeiras alterações. A febre aparece e a necrose se espalha rapidamente, fazendo pedaços de carne apodrecida caírem no chão.

*“19 de maio, 1998*

*Febre se foi, mas coçando. Faminto e comi comida de cachorrinho. Coça, coça, Scott veio. Cara feia então o matei. Gostoso.”*

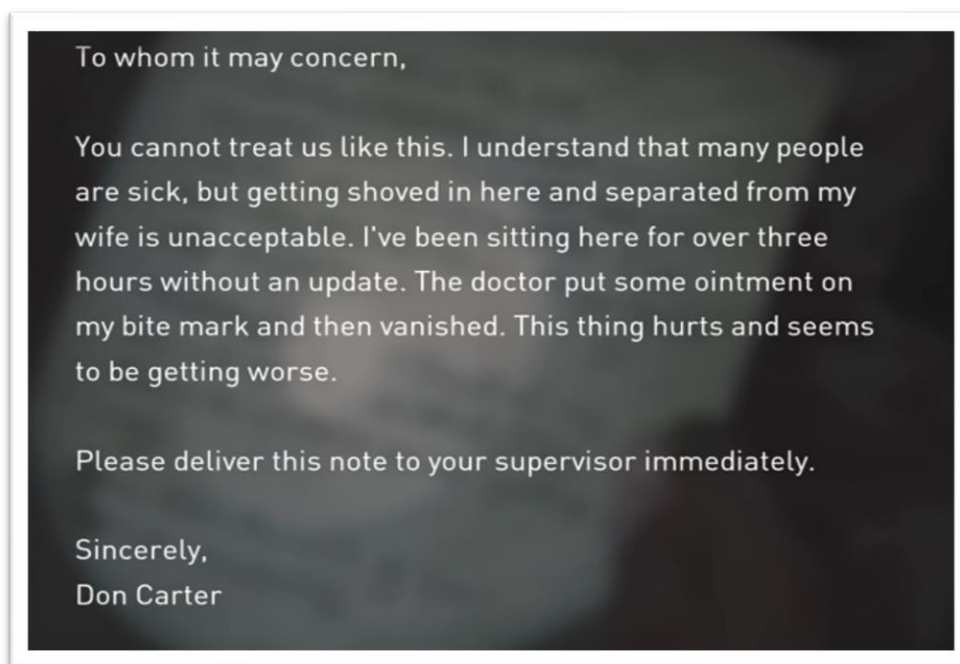
Alguma coerência é preservada, mas percebemos um movimento regressivo, infantilizado na fala do cientista e a falta de julgamento que o leva a comer ração canina. A data, de três dias depois do começo da infecção, parece mostrar alguma vinculação mental ao tempo cronológico. Também vemos que sua moralidade foi apagada, ao matar o colega Scott por ser feio e não apresentar qualquer consideração sobre a questão. Além disso, fica subentendido que também o devora e acha gostoso.

*“Coçando. Gostoso.”*

Não há mais data ou qualquer evidência da produção de um diário. Duas palavras restam, uma indicando a sensação física, a coceira na pele, mas não há dor. A segunda apresenta um juízo de valor, uma comida *gostosa*, algo agradável, porém sabemos que esse alimento é seu colega Scott, que presumivelmente ainda está sendo consumido. Os dois aspectos, que restam da doença são justamente os apontados um pouco acima, a degradação (já discutida) e a fome.

Outro exemplo narrativo do processo de degradação se encontra em *The Last of Us 2*, jogo que vai apresentando pequenos pedaços da história da destruição da sociedade e que, quando colocados juntos tal qual um enorme quebra-cabeças, constrói a imagem dos últimos dias antes da queda da civilização. O trecho a seguir trata-se das últimas mensagens deixadas por um dos primeiros pacientes contaminados com o fungo *Cordyceps*, levado a um hospital, conhecido pelos personagens do jogo como marco zero da cidade toda. Lá Abby, uma das protagonistas controladas pelo jogador, lutará contra o Rei dos Ratos (*Rat King*), um amálgama de várias pessoas infectadas há muitos anos e que com o desenvolvimento do fungo sobre seus corpos, grudam-se em um ser horrendo.

### Figura 191 – Mensagem deixada por Don Carter para funcionários do hospital

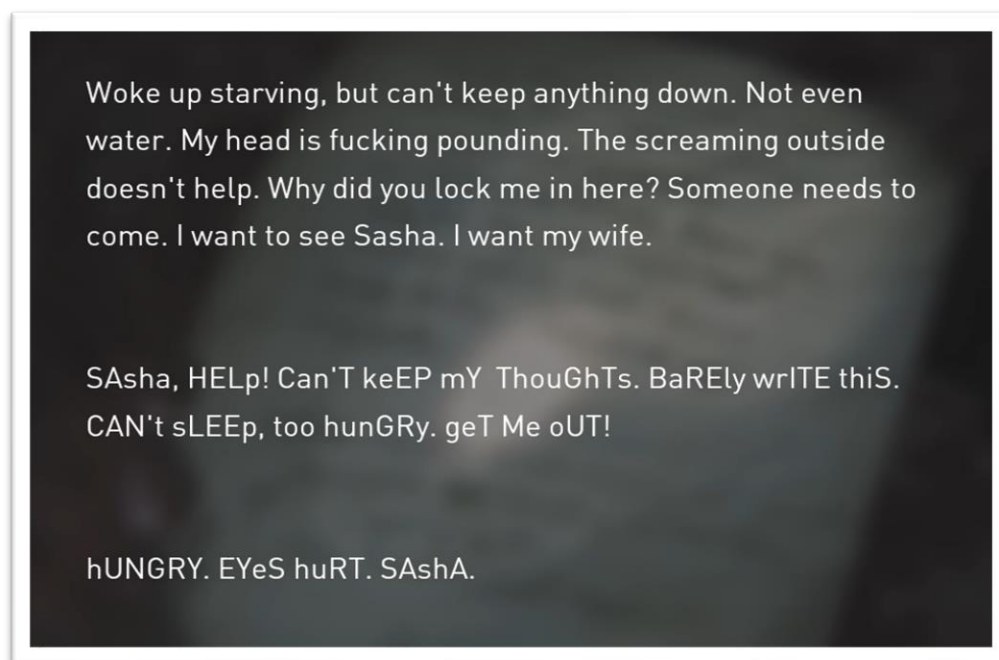


Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, *captura de tela*.

“A quem possa concernir,  
 Vocês não podem nos tratar desta forma. Eu entendo que muitas pessoas estão doentes, mas ser enfiado aqui e separado da minha esposa é inaceitável. Eu estou sentado aqui a mais de três horas sem atualizações. O doutor colocou um pouco de pomada na minha marca de mordida e então desapareceu. Essa coisa dói e parece estar piorando.  
 Por favor entregue essa nota a seu supervisor imediatamente.  
 Sinceramente,  
 Don Carter.”

Mais uma vez vemos o comportamento de uma pessoa infectada nos primeiros estágios da transformação. Reconhecemos a frustração, mas Don é educado e paciente. Pede auxílio após três horas de isolamento e reclama sobre o péssimo atendimento, mal sabendo que o hospital já estava se tornando o pior lugar para se estar naquele momento. Pelo menos para alguém não infectado, porque o destino deste homem estava selado. Novamente também conseguimos identificar a falta da esposa e o incômodo que sente longe da companheira.

**Figura 192 – Mensagens finais de Don. A mistura de letras maiúsculas e minúsculas nos auxilia a imaginarmos o descontrole causado pela infecção**



Fonte: The Last of Us 2, Naughty Dog, 2020, captura de tela.



*“Acordei faminto, mas não consigo manter nada no estômago. Nem mesmo água. Minha cabeça está latejando ‘para caramba’. Os gritos lá fora não ajudam. Por que vocês me trancaram aqui? Alguém precisa vir. Eu quero ver a Sasha. Eu quero minha esposa.*

*Sasha, socorro! Não consigo manter meus pensamentos. Mal consigo escrever isso. Não consigo dormir, muito faminto. Me tirem daqui!*

*Faminto. Olhos doem. Sasha.”*

Na imagem, as letras foram colocadas entre maiúsculas e minúsculas de uma forma estranha para expressar da melhor maneira, o que estava escrito no papel. No jogo, é possível ler a mensagem original que se encontra ao fundo, embaçada, e as letras se mostram garatuñas. A degradação dos pensamentos é aparente e é importante notar que as últimas palavras se referem à fome, dor nos olhos – primeiro sinal da contaminação pelo fungo, que os deixa vermelhos e irritados, lembrando a coceira apresentada pelo cientista de *Resident Evil* – e o nome da esposa. Ela ser a última mencionada no recado não é uma simples coincidência, mas um poderoso indicativo simbólico do elemento mais valioso perdido pelo doente. Como mencionado, conforme a corrupção se instala, sobra apenas a fome, o nosso instinto mais primitivo.

Em *Zombies Ate My Neighbors*, a tradução – zumbis comeram meus vizinhos – fala por si mesma e na primeira aparição de um morto-vivo em *Resident Evil*, o monstro está devorando um soldado, sua boca está cheia de sangue e em *Resident Evil 4*, vemos uma caixa com crânios e ossos humanos, que também foram devorados, por mais que os zumbis neste jogo sejam um pouco mais inteligentes e organizados.

#### **Figura 193 – Caixa com crânios de humanos devorados em Resident Evil 4**



Fonte: Resident Evil 4, Capcom, 2005, *captura de tela*.

Em *Stubbs in: Rebel Without a Pulse*, o protagonista, um zumbi vestido de vendedor viajante transforma pessoas da cidade em mortos-vivos devorando seus cérebros. Pessoas infectadas curvadas sobre suas vítimas e devorando-as são vistas em *Dead Island*, *The Walking Dead: Season One*, *The Last of Us*, *Dying Light*, *Days Gone* e muitos outros jogos.

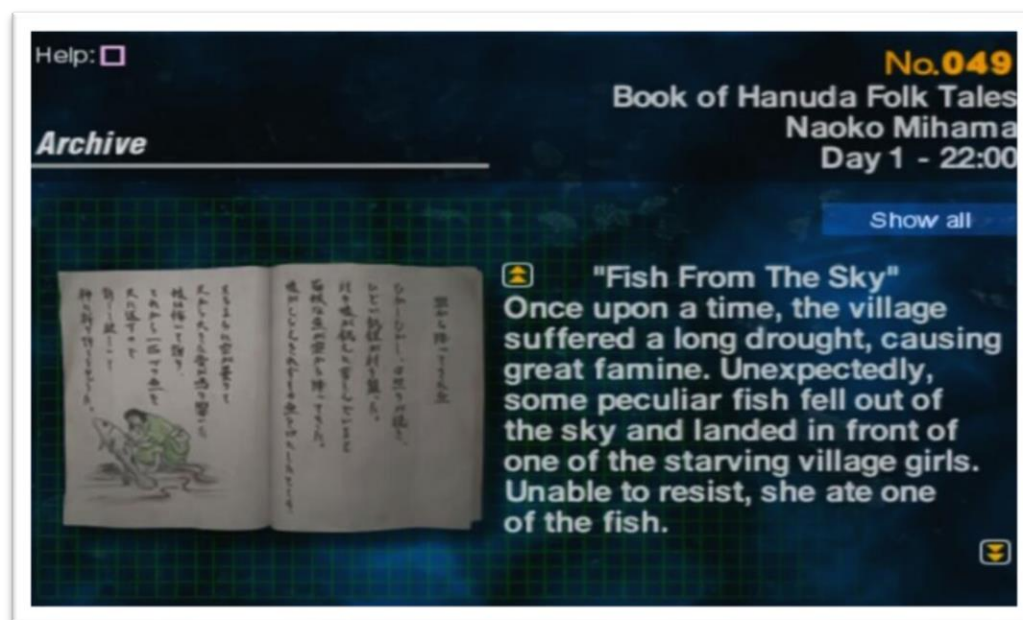
Em *Forbidden Siren*, jogo lançado em 2003 pela empresa nipônica *Sony Computer Entertainment* e previamente mencionado nesta pesquisa, o jogador se vê na pele de diversos personagens, que precisam sobreviver ao longo de três dias horripilantes e resolver um mistério envolvendo rituais mágicos, um alienígena que controla mentes e diversos universos que coexistem e acabam criando um paradoxo temporal.

Gostaria de focar o aspecto relativo à transformação das pessoas de Hanuda em *shibito* (pessoas-cadáver). Eles são controlados por *Datatsushi* e forçados a construir um ninho, ambiente no qual a forma não corpórea do ser poderia ser invocada e então materializada. Os *shibitos* são pessoas normais que basicamente se expuseram por tempo demais à “água vermelha”, que regeneram tecidos danificados e curam ferimentos, mas que substituem o sangue verdadeiro da pessoa. Isso faz com que a pele fique inchada, de aparência azulada e não podem ser mortos,

ficando apenas temporariamente inconscientes após receberem alguma quantidade de dano. São sensíveis ao som e vão investigar sons suspeitos ou barulho de passos. Uma vez que identifiquem um alvo, vão gritar para atrair outros *shibito* para auxiliá-lo a caçar o jogador, buscando matá-lo utilizando armas ou estrangulamento. Por mais que a degeneração mental seja parcial, quando comparado aos outros zumbis estudados e eles não devorem o jogador, o aspecto relacionado à fome neste jogo se apresenta na origem da maldição.

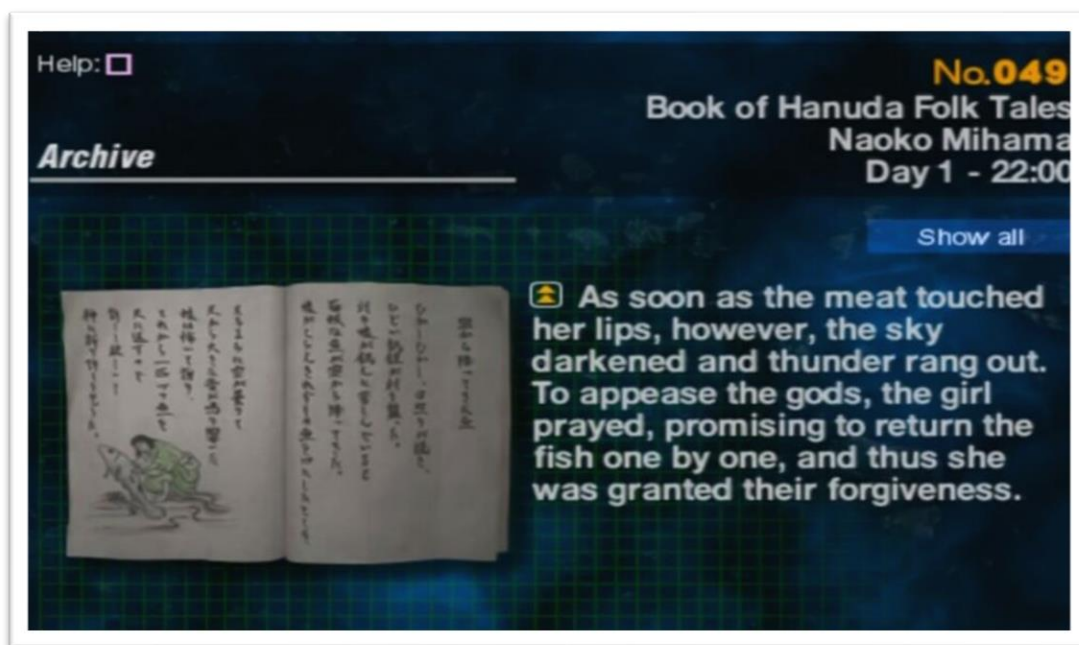
*Datatsushi* chega à Hanuda em 684 a.D., quando um cometa que passa perto da Terra a cada trezentos anos se aproxima o suficiente. Ele cai numa formação rochosa chama “pedra Mana”. Lá ele permanece dormente até os aldeões de Hanuda se depararem com ele e, devido à inanição, devoram-no, ao confundirem-no com um peixe. Em seu último suspiro, ele amaldiçoa os residentes, matando a todos, exceto uma jovem mulher grávida chamada Hisako. Ela imediatamente torna-se imortal, sob a influência de *Datatsushi*, e procura desde então invocar o ser alienígena como uma forma de expiar seu pecado. O jogo, através da apresentação de arquivos encontrados pelo jogador, explora a visão mística e religiosa da situação.

**Figura 194 - Arquivo N. 49 em Forbidden Siren**



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

Figura 195 – Continuação do arquivo N. 49



Fonte: Forbidden Siren, Sony Computer Entertainment, 2003, *captura de tela*.

“Arquivo N°. 49, Livro de Folclore de Hanuda

Naoko Mihama

Dia 1 – 22:00

‘Peixe Vindo do Céu’

*Era uma vez, um vilarejo que sofreu uma longa seca, causando grande inanição. Inesperadamente, alguns peixes peculiares caíram do céu e pousaram na frente de uma das famintas meninas do vilarejo. Incapaz de resistir, ela comeu um dos peixes.*

*Assim que a carne tocou seus lábios, porém, o céu escureceu e trovões ressoaram. Para apaziguar os deuses, a garota rezou, prometendo retornar os peixes um a um, e então a ela foi concedido o perdão.”*

Por mais que estivesse literalmente morrendo de fome, sua conduta é apresentada como uma transgressão que ofende aos deuses. A incapacidade de resistir à tentação é justamente o que leva à maldição dos habitantes de Hanuda, transformando-os em escravos de um alienígena, cujo desenvolvimento corpóreo não pôde ser levado a cabo. Simbolicamente, isso representa um conteúdo inconsciente de caráter numinoso – daí um ser divino que cai do céu, um dos grandes mistérios da humanidade – porém maligno, é parcialmente integrado pelas pessoas devido à

necessidade delas. No jogo, observamos as jovens devorando *Datatsushi* ainda vivo, enquanto ele geme e emite ruídos que se assemelham ao choro. Não há qualquer consideração a respeito da origem, maligna ou benigna, da criatura. Também não reconhecemos qualquer reflexão moral a respeito do comportamento das jovens. Estão famintas, o peixe caiu do céu, vão comer e ponto.

Essa transgressão acarreta a morte de todas as moças envolvidas e na maldição de Hisako Yao, quem eventualmente criará a religião *Mana* tendo *Datatsushi* como divindade única e central. Seus poderes só existem à serviço dessa divindade e cujo objetivo último é invocá-lo através do sacrifício ritual de uma jovem. As pessoas da religião são cooptadas pelo desejo da imortalidade, do poder, juventude e beleza eternas - como no caso da celebridade Naoko Mihama - e imortalidade. Essa parece ser a ideia central que permeia *Forbidden Siren*; a corrupção, a destruição e a morte resultante do desejo irrefreado de poder e satisfação egoísta. É também o que resulta na ruína em outros jogos, desde *Wolfstein 3D* à *Days Gone*.

Além da questão da fome, presente em todos os jogos, também gostaria de apresentar as duas possibilidades de infecção. A primeira explicação para o surto que leva as pessoas a se transformarem em mortos vivos está relacionada à tecnologia. Mais especificamente, à perda do controle da tecnologia que estava sendo desenvolvida. Normalmente, essa tecnologia está sendo desenvolvida para obter poderio bélico. Em *Resident Evil*, o *T-virus* e as outras variantes provenientes do vírus *Progenitor* serviriam para aumentar a capacidade física dos infectados, transformando-os em super soldados.

Em *Wolfstein 3D* também, mas o cientista maligno dr. Chabbs utiliza soldados estadunidenses capturados para os próprios experimentos. Em *House of the Dead*, os mortos são resultado de experiências científicas e em *Days Gone*, uma pesquisa secreta estava sendo realizada a fim de produzir armas biológicas, como também observamos em *Dying Light* e o vírus *Harran*. Às vezes não está claro qual a origem dos zumbis, como em *Zombie Zombie*, *Zombi*, *Plants vs Zombies* e *The Walking Dead – Season 1*. Nessa mesma categoria, mas de forma ligeiramente diferente, encontramos *Lollypop Chainsaw*, cujo processo de zumbificação em massa é causado por um adolescente gótico revoltado chamado Swan, que faz um pacto com as forças do mundo dos mortos. Ele quer se vingar dos colegas, que praticavam *bullying* com ele e da protagonista do jogo, Juliet Starling, por quem era apaixonado, mas que nunca o correspondeu.

A outra explicação que aparece nos jogos de videogame ocorre via evolutiva, no sentido de que o risco já era potencial, mas que um acaso do destino, uma fatalidade, o concretiza. Esse é o

caso de dois jogos coletados, *The Last of Us* e *Dead Island*. Um último tema que parece digno de nota pela proximidade simbólica com os outros é *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*. É importante que nos alonguemos um pouco na narrativa de alguns desses *games*.

Em *The Last of Us* acompanhamos Joel, um homem velho e amargo, que perdeu a filha adolescente durante a infecção do fungo *Cordyceps* em uma missão. Ele deve levar Ellie, uma jovem imune à infecção, até um grupo de sobreviventes, os Vagalume. A equipe médica que possuem à disposição desenvolverá uma cura utilizando o sangue da moça.

O fungo que inspira o jogo de fato existe e é chamado *Ophiocordyceps unilateralis*. Nome interessante, “*unilateralis*”, não? Capaz de infectar insetos, como formigas, aranhas e gafanhotos. O fungo afeta o sistema nervoso do hospedeiro, controlando seu comportamento. Uma formiga infectada, por exemplo, vai prender-se a um galho imediatamente acima do formigueiro, isso se não entrar nele até o fundo. Assim, os esporos podem se espalhar pelo ar até outras possíveis hospedeiras. Caso as formigas sintam o perigo e tentem expulsar a formiga infectada, elas acabarão sofrendo o mesmo destino. No jogo a única explicação que é fornecida parece ser a de um jornal, que relata que o *Cordyceps* chegou aos Estados Unidos através de carregamentos de alimentos infectados vindos da América do Sul.

O fungo cresce enquanto o hospedeiro está vivo, e que podem atravessar quatro estágios de infecção. O primeiro se dá nos dois primeiros dias, quando o hospedeiro perde funções cognitivas mais complexas e, com isso, sua humanidade. Tornam-se hiperagressivos e incapazes de qualquer razão ou pensamento organizado. Dentro de duas semanas, a pessoa infectada entra no segundo estágio do crescimento fúngico, quando o *Cordyceps* dificulta a visão do hospedeiro por causa de seu crescimento desenfreado, tornando-os quase cegos. O terceiro estágio, após um ano, cobre completamente os olhos do hospedeiro, forçando-o a se localizar através de cliques produzidos com a boca. No quarto estágio, a partir de uma década da infecção, uma casca fúngica recobre o corpo da pessoa completamente. Isso funciona como uma armadura biológica pesada e resistente. Caso o infectado morra em qualquer etapa do processo e se as condições ambientais forem adequadas, o fungo cresce e libera esporos que podem ser vistos a olho nu, normalmente em cavernas, túneis e outros locais, que sejam escuros e úmidos.

No jogo não há uma explicação exata do que aconteceu com o *Cordyceps* para que ele passasse a infectar humanos, mas o consenso geral entre os personagens, que se ocupam desse

problema é que eles ultrapassaram, essa barreira evolutiva naturalmente, um acontecimento normal e que poderia se dar mais cedo ou mais tarde.

Referente ao seriado, a produção foi lançada em 2023, pela HBO, intitulada de *The Last of Us* e que teve por base os jogos de *videogame*. Notamos logo na introdução do primeiro episódio uma entrevista que se passa trinta anos antes do surto, com dois epidemiologistas discutindo a respeito de vírus e fungos. Um dos doutores assevera, que teme os vírus, mas o segundo passa a contar sobre a capacidade, que os fungos possuem em alterar a mente dos hospedeiros e a probabilidade de uma mutação, que passasse a infectar humanos, deixando o entrevistador e a plateia estáticos. A tradução do trecho a seguir foi realizada por mim.

*“Virus podem nos fazer mal, mas fungos podem alterar nossas mentes. Existe um fungo que infecta insetos. Entram numa formiga, por exemplo, viajam através do sistema circulatório até o cérebro da formiga, e então o inunda com alucinógenos, dobrando então a mente da formiga à sua vontade. O fungo passa a dirigir o comportamento da formiga, dizendo onde ir, o que fazer, como um marionetista com a marionete. E piora. O fungo precisa de comida para viver e então começa a devorar o hospedeiro de dentro para fora, substituindo a carne da formiga com a sua própria, mas ele não deixa que sua vítima morra. Não, ele mantém sua marionete viva ao prevenir a decomposição. Como? De onde nós tiramos a penicilina? Fungos.”*

O segundo cientista que acompanha a entrevista protesta, explicando, que esse tipo de infecção fúngica é real, mas que não acontece em humanos, ao que é replicado:

*“Verdade, fungos não podem sobreviver se a temperatura do hospedeiro for maior do que 94 graus [Fahrenheit, o que equivale a aproximadamente 34 graus celsius]. E atualmente, não há nenhum motivo para que os fungos evoluam de modo a suportar temperaturas mais altas. Mas e se isso mudasse? E se, por exemplo, o mundo se tornasse levemente mais quente? Bom, agora há motivo para evoluir. Um gene muda e um ascomycete, cândida, ergot, cordyceps, aspergillus, qualquer um deles poderia se tornar capaz de se entocar em nossos cérebros e tomar o controle não de milhões de nós, mas bilhões de nós. Bilhões de marionetes com as mentes envenenadas permanentemente fixados em um único e unificante objetivo: espalhar a infecção até o último humano vivo por qualquer meio necessário. E não há tratamento para isso. Não há profilaxias, não há curas. Eles não existem. Não é nem possível fazê-las.”*

O entrevistador, assustado, pergunta, “Então se isso acontecer?”. A resposta é curta: “Nós perdemos.”

Diferentemente do jogo, o seriado deixa muito mais explícito, que o motivo da evolução do *Cordyceps* são os humanos e sua influência sobre o ambiente. O aquecimento global é trazido à baila como responsável pela pressão evolutiva sobre os organismos fúngicos. De qualquer forma, seja por pressão evolutiva ou pela própria natureza do processo, o jogo não trata a praga dos zumbis como consequente direto da ação dos seres humanos, como os jogos anteriores. Não é uma tentativa científica de alteração da natureza para fins bélicos ou de avanço social. Esse é apenas um resultado lógico. É uma questão complexa e que será explorada logo menos.

Neste diapasão, a explicação para a infecção zumbi presente em *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* também é singular, mas profundamente significativa. Após o protagonista, *cowboy* e pistoleiro John Marston, amarrar a esposa e o filho infectados, parte em busca de uma cura em meio ao velho oeste americano. Ao longo de sua trajetória, existem muitas hipóteses para o surto e que vão sendo exploradas e excluídas. Os rumores dizem que pode ter sido causado por Seth Briars ao roubar um olho de vidro ou por Nigel Dickens com seu tônico miraculoso (que ironicamente atrai mortos-vivos diretamente a quem o bebia) ou até mesmo sendo culpa dos mexicanos, que trouxeram a doença do outro lado da fronteira.

Seguindo as pistas obtidas através de entrevistas com os sobreviventes que ele ajuda a salvar e proteger, vai com o exército estadunidense até a fronteira com o México. Logo que atravessa, vai até o vilarejo chamado Nuevo Paraíso, dirige-se ao convento Las Hermanas, e conhece a madre superiora. Após auxiliá-la a se livrar de alguns mortos-vivos e estudar de que forma eles reagem à água benta, a freira explica que uma mulher apareceu ali mais cedo e disse que o culpado por toda a calamidade zumbi é um homem chamado Abraham Reyes.

John se dirige à Escalera, cidade onde Reyes habita. Quando o encontra, Abraham já está transformado em morto-vivo e está perseguindo uma mulher. Estranhamente essa mulher é a mesma que apareceu em praticamente todas as cenas de diálogo ao longo da história. Depois de John matar Reyes, a misteriosa mulher fala pra ele, que a causa de toda a praga de mortos-vivos foi a busca pela invulnerabilidade. O homem havia roubado uma máscara asteca sagrada de seu altar, localizado em ruínas próximas à cidade, desencadeando o mal dos mortos-vivos no mundo.

John pega a máscara e junto da mulher misteriosa, entram na ruína. Quando ele deposita a máscara, onde ela pertencia originalmente, a mulher se revela como a deusa Ayauhtéotl, uma deusa asteca responsável por fenômenos da natureza, das suaves brisas e das temíveis tempestades. Ao



ter a máscara de volta ao altar, recuperou a divindade que havia perdido momentaneamente com a transgressão de Reyes. Esse é um tema bastante interessante, porque trata diretamente de uma vingança ou uma reação da divindade ao sacrilégio humano, da mesma forma que em *Siren*, entretanto aqui a divindade não é alienígena, mas uma deusa da natureza que caiu no esquecimento.

Devemos retornar agora à questão da fome, presente em todos os jogos de mortos-vivos. A insaciabilidade que busca a tudo devorar possui inúmeros paralelos mitológicos e folclóricos. Gostaria de apresentar alguns para que, através do método comparativo, possamos compreender melhor o significado desse tema nos *videogames*.

Na mitologia escandinava, temos o grande lobo Fenrir, um dos filhos de Loki e é uma das grandes representações do mal devorador. Ele engole Odin inteiro, o Pai de Todos e outros deuses. Seus filhos, Skoll e Hati devoram o Sol e a Lua, segundo o poema *Gylfaginning*. Fenrir cresce eternamente e quando suas amarras mágicas se quebrarem, o fim do mundo se iniciará, no evento chamado *Ragnarok*, o Crepúsculo dos Deuses. Por fim, Fenrir devora o mundo todo, devora a realidade. Neste sentido, ele é a representação última do Mal (LANGER, 2015; GAIMAN, 2018).

Aquele que traz a destruição do universo e da harmonia construída pelos deuses e entregue por eles ao homem. Em Chapeuzinho Vermelho, o lobo devora a vovó e toma seu lugar, desejoso em devorar também sua neta. No homem, o lobo representa o estranho desejo indiscriminado de devorar tudo e todos para tudo obter.

Identificamos em muitas neuroses, cujo problema principal é o de que a pessoa permanece infantil por causa de uma infância infeliz, normalmente de extrema carência material e afetiva. Essas pessoas desenvolvem dentro de si um lobo esfomeado. Não importa o que elas vejam, desejam também. Na clínica, se damos duas horas por semana, pedem três; o lobo cresce cada vez mais. Se demos três, vão desejar ver-nos no nosso tempo livre e, se nos dispusermos, elas se casam conosco e, se casamos, elas nos devoram. São completamente tomadas. Não é a pessoa que quer isso, mas *isso* o quer nelas. O *isso* nelas nunca está satisfeito, e por isso desenvolvem uma insatisfação ressentida, amarga e fria, por conta daquilo de que sempre careceram. Não há amarras que segurem essa compulsão por muito tempo e caso elas não sejam postas em xeque e duramente confrontadas, desejarão comer o mundo inteiro. Essa voracidade impulsiva, quando dominada e conduzida adequadamente ao alvo, torna-se uma característica positiva. Ela representa uma vontade férrea e uma firmeza de caráter que traz clareza e retidão, colocando cada coisa em seu

lugar. *Lykos*, o lobo, é um animal do deus Apolo e portador da luz e dos limites (VON FRANZ, 2020).

Na mitologia chinesa, o morto-vivo *Jiangshi* se alimenta do sangue de mortais, saltando atrás de suas vítimas. Ele pula em decorrência do *rigor mortis*, o enrijecimento característico dos cadáveres. De pele bastante pálida e dentes compridos, sempre está insatisfeito. A carência da vida, da vitalidade representada pelo sangue daqueles de corpo quente, atrai o *Jiangshi* da mesma maneira que uma neurose se alimenta das possibilidades vitais da pessoa. A vítima é drenada e a pessoa pode, por exemplo, se tornar incapaz de trabalhar, de sair da cama, de cuidar de si mesmas. O sentido da vida, a satisfação, se perdem. Num sentido coletivo, se comportam como vampiros que, por não terem vida própria, drenam as possibilidades das outras pessoas. Desejam a atenção e o afeto apenas para si e sugam o calor do ambiente. Quando saímos com alguém que têm essa fome insaciável, por mais que passemos uma tarde agravável com ela, voltamos para casa exaustos e vazios, cansados como se tivéssemos corrido uma maratona.

No budismo existem os espíritos chamados *gaki*, e no hinduísmo os *pretas*, ou os espíritos famintos. O Vishnu Purana (WILSON, 1868), da tradição hindu, apresenta-os como seres desfigurados, com bocas enormes e pescoço extremamente fino. Esses espíritos resultam do *karma* da mesquinharia, avidez e roubo. Vivem em ambientes completamente devastados e secos e são acossados por uma fome e sede implacável, que os consomem e atormentam a cada minuto de suas vidas. Esses tormentos estão sempre associados à impossibilidade de comer e se saciar. As bocas enormes representam o desejo excessivo, enquanto a garganta fina impede a realização desse desejo. Em sua boca, o alimento se transforma em excremento e a bebida é sempre algo sujo e repugnante. Não há nada que possam fazer para escapar da aflição ou atingir a iluminação, exceto esperar que o próprio *karma* se esgote e que possam enfim reencarnar em algum outro reino. A fome eterna, a insatisfação, são também o resultado de querer possuir tudo e nada dividir. Há um ritual de oferendas que a família do morto precisa engajar para impedir que ele se torne um *preta* pelo resto da eternidade, que envolve oferendas de comida.

Tradicionalmente, no budismo e no taoísmo, existe um ritual chamado *segaki*, que significa “alimentar os espíritos famintos”, e pode ser realizado a qualquer momento do ano, mas costumeiramente é realizado em julho, durante o *Urabon'e*, o festival dos fantasmas. Sua origem remonta ao budismo Mahāyāna indiano, baseado no sutra sagrado *Yulanpen* ou *Ullambana*. Este sutra conta a história de Maudgalyāyana, um dos discípulos do Buda Shakyamuni, que após atingir

a iluminação passa a buscar seus pais já falecidos. Ao descobrir que a mãe se tornou uma *preta*, pede auxílio ao mestre e a resgata de sua existência de fome e miséria. Tendo falhado em sua primeira tentativa de salvar a mãe, é instruído pelo Buda a ofertar a monges e monastérios comida e presentes no décimo quinto dia do sétimo mês lunar, o que estabeleceu a data oficial do Festival dos Fantasmas.

Durante o festival, é comum que ofereçam aos espíritos lugares para se sentarem à mesa. A eles são ofertadas comidas, bebidas, a queima de incensos e até mesmo dinheiro feito de papel machê, que segundo a crença popular, possui valor de troca no mundo dos espíritos. É interessante notar que, ao reverenciar os ancestrais e outros espíritos que não foram devidamente resguardados por seus familiares e auxiliá-los a renascerem em existências mais dignas, os rituais de *segaki* também cumprem a função de proteger as pessoas para que elas mesmas não se tornem espíritos famintos. Quando oferecem comida e bebida, quando se dispõem a cuidar e reverenciar, se tornam menos mesquinhas e egoístas, além de se conectar com suas raízes familiares, o que cumpre importante função psicológica de proteção da consciência.

O paralelo mais significativo que encontrei, a ponto de ter me causado profundo impacto quando o li pela primeira vez, pertence à mitologia grega, na maldição do rei Erisícton, presente em *Metamorfoses*, de Ovídio. A tradução é tão bela e os elementos narrativos me parecem tão contundentes que me vi compelido a apresentá-lo na íntegra. Peço ao leitor que se atente às partes por mim grifadas, o que facilitará a compreensão simbólica da problemática dos mortos-vivos e da degradação e fome que sempre os acompanha.

Ressaltamos que a história de Erisícton é contada pelo deus-rio Aqueloo a Teseu, após o jantar. A divindade estava explicando aos convidados a origem de uma formação de terra observada por eles e conta que foi um pedido feito ao pai, o Senhor dos Oceanos Netuno, variação romana de Posídon, para proteger a ninfa que amava. A seguir, Pirítoo, filho de Ixíon, escarnece do poder dos deuses. Perplexa, Lélege, uma senhora prudente e sensata, conta a história do casal de idosos Filêmon e Báucis. Abençoados por receberem abertamente Zeus e Hermes disfarçados de viajantes em sua humilde casa, tornam-se guardiões do templo dos deuses e são presenteados com a benção de nunca precisarem enterrar um ao outro. No fim da vida, tornam-se árvores entrelaçadas, um carvalho e uma tília.

Essa capacidade de transformação do corpo pela graça dos deuses dá abertura para a história, que iremos interpretar. Aqueloo começa a contar sobre uma donzela que também podia se transformar segundo os próprios desejos e o motivo, logo conheceremos.

“Acabara de falar [Lélege]. A todos, mas principalmente a Teseu, tocaram matéria e autor. Desejando ele ouvir os feitos admiráveis dos deuses, apoiado no cotovelo, diz-lhe o rio de Cálidon: “Há corpos, ó mais valente dos heróis, cuja forma, uma vez mudada, não se mantêm no seu novo estado; há outros que têm o privilégio de se mudar em figuras várias, como tu, Proteu, habitante do mar que circunda a terra. Ora te veem como leão; é hoje javali violento; amanhã serpente em que se teme tocar. Faziam-te os cornos touro; podias, às vezes, figurar a pedra; outras, parecias árvore; imitando a límpida face das águas, podias parecer um rio; entretanto eras fogo, às águas contrário.

E a esposa de Autólico, a filha de Erisícton, não tinha menor privilégio. Seu pai era um homem capaz de desprezar a divindade dos deuses e de em seus altares não queimar incenso. Diz-se até que, de machada em punho, violara um bosque consagrado a Ceres e profanara com o ferro as suas vetustas árvores. Erguia-se entre estas, com a robustez de séculos, um imponente carvalho, um bosque ele só. Rodeavam-no fitas, tabuinhas votivas e grinaldas, testemunhos de votos cumpridos. À sua sombra, muitas vezes, dançavam as Dríades suas danças festivas. Muitas vezes também, de mãos dadas, dançaram, em fila, à volta do tronco, cujo perímetro somava três vezes cinco braças. As restantes árvores distavam dele tanto quanto de todas elas distava a erva, mas nem por isso o filho de Tríopas dela desviou o ferro. Aos servos ordena que cortem o carvalho sagrado. Ao vê-los hesitar, o sacrílego arranca a um deles a machada que tinha e profere estas palavras: ‘Seja ela a predileta da deusa, seja até a própria deusa, com sua frondosa copa vai tocar a terra já.’ Disse, e ao brandir a arma num golpe lateral, o carvalho de Deo estremeceu e soltou um gemido. Bolotas e folhas, a um tempo, começaram a empalidecer, e a invadir os longos ramos igual palidez. Quando a ímpia mão lhe desferiu um golpe no tronco, da casca fendida brotou sangue como da cerviz esmagada de um enorme touro, quando tomba como vítima em frente ao altar, costuma o sangue escorrer. Todos foram tomados de espanto. Um deles ousou impedir aquele sacrilégio e deter a cruel machadinha. Fixando-o, o tessálio grita: ‘Toma o prêmio de tua alma piedosa.’ E desvia o ferro da árvore para ele, decapita-o e atinge o carvalho repetidas vezes. Do interior da casca brotou então o lamento seguinte: ‘Sob esta madeira estou eu, a ninfa predileta de Ceres, que, ao morrer, te vaticino que o castigo dos teus feitos, alívio da minha morte, está iminente.’ Erisícton

persevera no seu crime. Por fim, enfraquecida por incontáveis golpes, puxada por uma corda, a árvore tomba e arrasta com seu peso grande quantidade de árvores.

[A Fome]

Estupefatas com a sua perda e a perda da floresta, as irmãs todas, vestidas de negro e a chorar, dirigem-se a Ceres e reclamam o castigo de Erisícton. A deusa assentiu e, toda bela, abala com o movimento da sua cabeça os campos cobertos de gradas searas e imagina um gênero de castigo que seria digno de comiseração, se, pelos seus atos, aquele que não se houvesse tornado indigno da comiseração de quem quer que seja, a saber, atormentá-lo com a terrífica Fome. Visto que desta nem a própria deusa deve aproximar-se (de fato, os fados não consentem que Ceres e a Fome se encontrem), dirige-se a uma divindade das montanhas, a rústica Oréades, com estas palavras: ‘Nos confins da Cítia há um lugar gelado, desolado e triste, estéril, sem searas nem árvores. Moram lá o Frio entorpecedor, a Palidez, o Medo e a mirrada Fome. Manda que esta se instale nas criminosas entranhas daquele sacrílego, a abundância de bens não a vença e, na disputa, leve ela de vencida as minhas forças. E, para que a extensão do caminho não te assuste, tens aqui o carro, tens os meus dragões que, nas alturas, guiarás com freio.’ E entregou-lhos. Levada pelo espaço no carro que lhe fora entregue, chega a ninfa à Cítia e, no cimo de um galado monte, a que chamam Cáucaso, solta do jugo as serpentes e vê a Fome, que busca, num campo pedregoso, com as unhas e os dentes, as poucas ervas que há. De cabelo hirsuto; olhos cavados; palidez na face; lábios esbranquiçados pela inação; fauces cobertas de sarro; endurecida a pele, através da qual se podem ver-se as vísceras; no lombo encurvado sobressaem os descarnados ossos; em vez do ventre, há o lugar; o peito parece que pende, apenas suspenso da espinha dorsal. A magreza aumentara as articulações, a rótula dos joelhos estava inchada, eram enormes as excrescências dos artelhos. Ao vê-la de longe (não ousou, de fato, aproximar-se dela), transmite-lhe as ordens da deusa. Demorando-se pouco, apesar de se manter afastada e de ter acabado de chegar, pareceu-lhe, mesmo assim, sentir fome. Puxa as rédeas para cima e conduz os dragões de volta a Hemônia. Apesar de sempre se opor à ação de Ceres, a Fome cumpre as suas ordens. Levada pelo vento através do espaço até a casa que lhe fora indicada, entra de pronto nos aposentos do sacrílego, que está mergulhado em sono profundo (é de noite), cerra-o entre seus braços, insufla-se nele, sopra-lhe a garganta, o peito e a boca e, nas veias, esparge-lhe a fome. Cumpridas as ordens, deixa o mundo da abundância e retorna à casa da indigência, seu mundo habitual. Com suas suaves asas, o doce sono ainda afagava Erisícton. Sob o domínio do sono, ele procura que comer, mexe as mandíbulas em vão, bate dente contra dente, excita a garganta enganada por alimento imaginário e, em vez de alimento, engole ele, sem proveito, fino ar. Mas quando o repouso termina, a ânsia de comer, que em sua insaciável garganta e em seu abrasado estômago reina, enlouquece-o. Logo exige o que o mar produz, o que produzem a terra e o ar. E, de mesa posta, queixa-se de fome e busca alimento entre outro alimento. E o que bastaria a uma cidade, o que a um povo podia bastar, não basta a um só. E deseja mais do que o muito que manda para o estômago. Como o mar recebe os rios da terra toda e não se farta de água, e absorve os cursos de água vindos de longe; como o fogo voraz nunca recusa alimento, queima montões de madeira, e, quanto mais se lhe dá, mais pede, mais sôfrego se tornando com a mesma quantidade, assim a boca do ímpio Erisícton recebe e, ao mesmo tempo, reclama tudo que seja alimento. Nele, todo o alimento é motivo para mais alimento. Comendo sempre, cria um espaço vazio.

[Mnestra]

Com a fome e a voracidade de seu fundo estômago, havia reduzido já o seu patrimônio, mas ainda então mantinha intocada a terrível fome, e a cruel gula conservava toda a sua força. Por fim, devorados todos os seus bens, restava-lhe a filha, que não merecia semelhante pai. Na miséria, vende-a a ela também. De ascendência nobre, ela recusa um dono. Estendendo as mãos para o mar vizinho, súplica: ‘Tu, que deténs o prêmio de a virgindade me haveres roubado, livra-me deste dono!’ Era Netuno quem tinha esse prêmio. E não rejeita a prece. Embora ainda agora vista pelo dono, que a seguia, assume uma nova forma, reveste a feição de um homem e a roupagem própria de quem vai pescar. Pergunta-lhe o amo, olhando para ela: ‘Ó pescador, que escondes os anzóis de cobre no pequeno isco, seja-te o mar calmo, que nas águas tenhas crédulos peixinhos e que só pressintam teus anzóis quando estiverem presos, diz-me onde possa estar aquela que ainda agora estava aqui na praia, de pobre vestida e despenteada, pois eu ainda agora a vi, e as suas pegadas não seguem para a frente.’ Ela sentiu que o dom do deus resultara bem e, divertida por lhe perguntarem a si por si mesma, responde à pergunta nos seguintes termos: ‘Desculpa, quem quer que tu sejas, não desviei o olhar deste vasto mar para lado nenhum, com a alma entregue ao que estou a fazer. E, para não teres dúvidas, assim o deus do mar me ajude nos meus afazeres como ninguém, nem mulher nenhuma, desde há muito, salvo eu, esteve aqui na praia.’ Seu dono acreditou nela e, dando meia volta, partiu enganado, pisando a areia. A ela, foi-lhe restituída a forma. Mas quando o pai se apercebeu de que sua filha tinha um corpo que se transformava, vendeu muitas vezes a donos diferentes a neta de Trópas. E ela, como égua agora, depois como ave, como boi, a seguir, como veado depois, deixava-os e fornecia a seu ávido pai injusto alimento. Mas depois de a violência daquele mal haver consumido tudo quanto havia, e de deixar de haver alimento novo para a grave doença, Erisícton começou a arrancar com ferozes dentadas os próprios membros e, infeliz, alimentava o corpo à medida que o reduzia.” (OVÍDIO, 2017).

A palavra latina que descreve a condição de Erisícton no final do texto é “morbo”, de “morbus”, a condição da doença e da morbidez. Não se trata apenas de uma maldição, de um castigo da deusa Ceres, variação romana de Deméter, a Grande Mãe dos cereais e da nutrição. Essa deusa representa o princípio da Natureza, sendo responsável pelo mistério da morte. Os mortos na Grécia antiga eram chamados *demetreioi*, aqueles que tinham caído sob o poder de Deméter, como o grão de trigo caído na terra. Como vemos na história, há nela um aspecto sombrio e vingativo, que pune cruelmente Erisícton pelo desrespeito. Sua polaridade oposta é “aquela que se opõe, mas cumpre suas ordens”, a Fome; sendo não apenas serva, mas integrante da totalidade da Deusa Mãe.

Normalmente, quando pensamos em justiça e punição, nossa tendência é imaginar um princípio masculino de poder e de ordem, que julga, condena e castiga. As leis e a moral, fundadas no Código Romano e na lógica patriarcal da moralidade judaico-cristã também embasam psicologicamente os papéis sociais familiares. O pai é o castrador, enquanto a mãe é provedora de afeto e nutrição. Religiosamente, é ela que intercede pelo pecador, a Compadecida, que pede perdão pelos filhos que não souberam fazer melhor. A justiça e a punição, no mundo masculino, estão ligadas à noção de leis estatísticas e fazer justiça significa que, em se tratando de um mesmo delito,

a pena deve ser igual a todos. Não pode haver nenhuma exceção, a menos que exista uma regulamentação prevista. Esta é uma maneira de se defender contra o mal; contra o caos e a desordem social. E é uma das primeiras coisas que cai por terra durante uma infecção zumbi, que se alastra. Porém, segundo os dados mitológicos, há um princípio feminino de justiça, vingança e castigo.

Esse processo se compara ao caráter vingador da Natureza e que não tem nada a ver com nenhuma legislação humana, mas é consequência natural das coisas. Se um homem come gordura a vida inteira ou se consome álcool em excesso e desenvolve angina ou embolia pulmonar, ele não cometeu nenhum crime, mas naturalmente sofre as consequências de seus atos. Esse fato é igualmente verdadeiro no plano psicológico. Uma atitude em falso, não necessariamente imoral, mas em desacordo com a Natureza, é punida pela má sorte ou pela neurose, ainda que nenhuma lei ética tenha sido infringida.

Na maioria das mitologias, segundo von Franz (2010), há uma figura feminina divina da Natureza que é análoga às deusas gregas Nêmesis, a Vingança ou Têmis, a Justiça. Na cabala judia, a Justiça está colocada à esquerda da árvore das Sefhiroth, ou seja, o lado feminino, que indica que segundo o simbolismo hebraico, a justiça é uma qualidade feminina, o que pode parecer estranho.

O poeta grego Hesíodo, em *Os Trabalhos e os Dias* (in RIBEIRO, 2018), explica a Perses qual o melhor caminho para os homens: o trabalho e uma atitude justa e humilde. Justa frente aos homens e humilde perante os deuses. Estes são verdadeiramente poderosos, imortais. Caso assim não o façam, as deusas Pudor e Partilha abandonam os homens, restando apenas a fome, a mentira, a violência, a inveja e a crueldade. Justamente o caso de Erisícton, quando observamos com atenção. Hesíodo, por sinal, chama os homens de “*comedores de presentes*”, denotando a ganância e a ilegítima decisão do acúmulo de bens e da não partilha. A deusa da Justiça, chamada *Díke*, banida, acompanha chorando a cidade e os costumes do povo, portando o mal para os homens. É a própria deusa rejeitada quem carrega o mal, da mesma forma que Deméter, violentada, envia a Fome como castigo.

Essa discussão sobre deusas e a vingança nos leva a abordar outra questão importante: os Mitos devem ser considerados como criações puramente humanas, ou revelam objetivamente a face escondida da Natureza? São eles uma simples projeção do nosso psiquismo, ou correspondem a uma verdade mais vasta do que o homem? Não se pode resolver com facilidade uma questão como esta, pois ela faz parte do domínio metafísico. Por esse motivo, Jung (1986) sempre insiste

no fato de que, quando fala da divindade, não está afirmando, no sentido metafísico, que Deus, a realidade última, seja isto ou aquilo, mas que a *imagem* de Deus se reflete no homem de tal ou tal maneira, ou que a Psique inconsciente do homem lhe remete tal ou tal imagem de Deus. No entanto, Marie Louise von Franz acredita que

[...] em relação à Deusa mãe, Natureza e face feminina da divindade, estamos no direito de pensar que não se trata de uma pura projeção, porque o Inconsciente é a Natureza no ser humano. É portanto a Natureza, como Psique inconsciente do homem, que descreve a si própria como desejosa de tornar-se mais humana, e de aceder a uma maior Consciência” (VON FRANZ, 2000, p. 237).

Mas ela avisa que não podemos afirmar ou negar que as coisas se passam assim, no absoluto, porque qualquer tentativa dessas foge aos limites de nossa investigação objetiva e empírica. Só podemos afirmar sobre como a psique “vê” a Natureza, como a imaginamos.

Tudo o que podemos dizer e concluir a partir dos materiais fornecidos pelo Inconsciente Coletivo é que, já que a Psique natural do ser humano descreve a Natureza como tendo essa aspiração, é normal, natural, e portanto salutar, confiarmos, empiricamente, no que ela revela de si mesma em nós (idem, p. 237).

Para resumir, diremos que a Natureza aparece no Inconsciente como uma realidade ao mesmo tempo sublime e aterradora, isto é, que ela produz o "terror sagrado" que o ser humano sente diante do numinoso, anteriormente discutido. Assim como aparece no mundo exterior, seu reflexo interior a mostra simultaneamente bela e terrível, mas tudo se passa como se aspirasse secretamente a uma evolução, um sentido. O respeito à Deusa leva à harmonia entre os homens, a partilha e o cuidado. Protege os seres vivos e presenteia a humanidade com uma nova vida, com grãos, filhotes e filhos. “Ora, o meio privilegiado para desposar essa evolução e esse sentido consiste em nos submetermos à prova, ao mesmo tempo dolorosa e maravilhosa, da transmutação, da qual, nos dizem os Contos, ela é a Senhora”. (idem, p. 237)

A Natureza é dura, severa e cruelmente vingativa. Não há julgamento ou regra, mas simplesmente, traduzida em termos mitológicos, a vingança emana do aspecto sombrio da Deusa. Esse é um ponto central do mito de Erisícton e a temática da reparação também estará presente em vários jogos analisados, mais ou menos explicitamente. No caso, a punição do sacrílego é levada à cabo pela Fome, ser que se assemelha à um morto-vivo; feio e degradado. Busca alimento com



unhas e dentes, tem a face pálida, os olhos cavados e vísceras quase à mostra. Essa é a vingança que se abate sobre Erisícton, que se prende às suas entranhas e o consome a ponto de levá-lo a devorar a si mesmo. Por mais que não haja uma descrição, imagino que no fim, ele mesmo deveria parecer a Fome, ele mesmo um morto-vivo.

Conseguimos através desse paralelo compreender melhor o motivo mitológico que aparece como pano de fundo em *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, quando a deusa asteca Ayauhtéol perde a própria imortalidade, é despotencializada, ao mesmo tempo em que mortos-vivos emergem dos túmulos. Por causa de Reyes e da tentativa de dominar a vida e a morte (na busca pela invulnerabilidade), rouba da deusa aquilo que a pertencia. Como consequência direta, o princípio da morte também está solto sobre a terra e se oporá imediatamente aos vivos, devorando-os. O próprio Reyes é zumbificado e a única atitude que pode restaurar o equilíbrio do mundo é a restituição da máscara sagrada ao seu lugar de origem. Quando John Marston, por amor ao filho e à esposa, seu vínculo afetivo e possibilidade de futuro, e o desejo de restaurar a humanidade deles, é capaz de superar o próprio potencial destrutivo, que equivaleria a ele mesmo, roubar a máscara mágica.

Como observamos, a fome é uma expressão característica do instinto de autoconservação. Sem dúvida, se trata de um dos fatores mais primitivos e mais poderosos que influenciam o comportamento humano. A vida do homem primitivo, por exemplo, é mais fortemente influenciada por ela do que pela sexualidade. Neste nível, a autoconservação é o alfa e o ômega da própria existência. Porém ela pode adquirir outros aspectos quando combinados com outros fatores. No mito, a Fome é uma punição, um castigo divino. Para Jung:

O estado físico de excitação chamado fome pode ser inconfundível, mas as consequências psíquicas dele resultantes podem ser múltiplas e variadas. Não somente as reações à fome ordinária podem ser as mais variadas possíveis, como a própria fome pode ser “desnaturada” e mesmo parecer como algo metafórico. Podemos não somente usar a palavra “fome” nos seus mais diversos sentidos, mas a própria fome pode assumir os mais diversos aspectos, em combinação com outros fatores. A determinante, originariamente simples e unívoca, pode se manifestar como cobiça pura e simples ou sob as mais variadas formas, tais como a de um desejo e uma insaciabilidade incontroláveis, como, por exemplo, a cupidez do lucro ou a ambição sem freios (Jung, 1986, pr. 236)

A partir do material coletado, percebemos justamente o que Jung (1986) busca registrar ao apontar a cupidez do lucro ou a ambição desenfreada. Aquilo que não tem freio é algo que só pode seguir um caminho, que não consegue mudar de direção ou ter controle sobre si. É também a

expressão da unilateralidade, mas com uma inflexão psicológica particular diversa da degradação. No caso, é uma fome sem freios.

Cruel a ponto do sadismo, Erisícton derruba um carvalho sagrado, tão frondoso a ponto de ser um bosque por si só. O ferro, material construído pela tecnologia humana, extraído da terra, aquecido, derretido e moldado em ferramenta, acerta a árvore, que geme e sangra. Um de seus servos, ao tentar impedi-lo, chega a ser decapitado enquanto é escarnecido pela piedade de sua alma. A piedade, esse aspecto sentimental de devoção por aquilo que é religioso, tanto não tem lugar ali quanto deve ser destruída.

Essa passagem nos aponta para a ignorância infantil de Erisícton, que atravessa o pescoço do outro homem da mesma forma que passa por cima de qualquer movimento de reflexão dos próprios atos. No processo de derrubada da árvore sagrada, Erisícton renuncia à própria humanidade. O orgulho de Erisícton é tanto que chega a afirmar que, mesmo que fosse a própria deusa, a derrubaria a golpes de machado. Não apenas crê ser igual à Ceres, mas ainda maior. Sua inflação psíquica acarreta uma maldição terrível e que é apenas a consequência natural de seus atos. Da mesma forma que o irmão mais velho do conto de fadas caiu vítima do mal por ter desrespeitado os poderes existentes nas profundezas da floresta e com eles ter se entregado ao álcool, apresentando uma atitude negligente e infantil, Erisícton também se comporta de maneira frívola, desconsiderando qualquer outra coisa que não representasse a realização do próprio desejo.

O comportamento frívolo, de ignorância frente aos grandes poderes, é uma das formas mais típicas de invocar o mal, adentrando inconscientemente em seu domínio. O conto alemão “Dona Trude”, por exemplo, no qual uma menina desobediente se aproxima da casa da velha Trude que mora na floresta e passa a questioná-la de forma impertinente, perguntando sobre as coisas que vira pelo caminho. Quando ela diz que viu um homem todo vermelho, a senhora responde que é o açougueiro, mas a criança insiste, explicando que quando olhou novamente pela janela não o via mais, mas sim um demônio de cabeça flamejante! Trude diz à menina, “você viu a bruxa sem disfarces! Estou esperando por você há muito tempo e agora você me fornecerá luz!” e transforma a menina num bloco de madeira, que imediatamente arremessa no fogo. Quando ela está incandescente, a velha exclama “isso dá bastante luz!”. É muito comum confundirmos coragem com ousadia infantil. Parece ser um ato de coragem confrontar a verdade sobre as coisas, mas neste caso não é. Esta pseudo-coragem, que é infantilidade oriunda de inconsciência ou falta de respeito, é uma característica comum através da qual o homem de repente se vê na área do arquétipo do mal.

A esse comportamento de ousadia infantil os suíços geralmente chamam de *Frevel* (VON FRANZ, 2002).

*Frevel* pertence ao mesmo grupo do qual deriva a palavra frívolo. Ela possui a mesma nuance, mas significa muito mais do que simples frivolidade. Em alemão moderno, *Frevel* significa uma transgressão às regras de comportamento comum, não necessariamente se referindo àquelas transformadas em leis. Atualmente ela se relaciona com a caça. *Jagdfrevel*, é a palavra alemã usual que define transgredir as regras da caça, por exemplo, alvejar corças prenhes ou caçar em estações proibidas ou atirar mal, ferindo o animal sem matá-lo, pouco se importando com seu sofrimento.

Antigamente sua conotação era mais religiosa e seu sentido se aproxima da blasfêmia e do sacrilégio; além de invasor e assassino, Erisícton é *frevelisch*, ou seja, um sacrílego. Em condições primitivas, *Frevel* significa ultrapassar os limites. Há uma história famosa no Cantão de Uri chamada “Os Dois Boiadeiros” que apresenta muito bem essa transgressão. Nela, dois homens, um boiadeiro mais velho e outro mais jovem, estavam numa das pastagens alpinas que verdejam quando chega o verão. Voltariam apenas ao cair da primeira neve, como de costume.

Uma noite o *Senn* (boiadeiro) saiu da cabana e olhou à volta, ouvindo uma voz das montanhas que gritava “Posso largar?”. Ao invés de assustado, respondeu: “Oh, você pode segurar um pouco mais!” e nada aconteceu. O dia seguinte passou, mas durante a noite ouviram o mesmo grito de “Posso largar?”, ao que o *Senn* mais velho respondeu: “Ah, você pode segurar mais tempo!”. O mais jovem ficou nervoso, percebendo que esse não era o modo correto de se comportar e que a situação se tornava cada vez mais perigosa, fugiu. De repente ele ouve um grito vindo de cima da montanha: “Eu não consigo segurar mais tempo!” e com um tremendo estrondo a montanha veio abaixo, soterrando o gado, a cabana e o displicente boiadeiro. Apenas o jovem conseguiu escapar. Essa história está presente nas “Sagas de Uri”, de Joseph Müller.

O episódio *Fish Night* presente na primeira temporada de *Love, Death and Robots* apresenta justamente a mesma temática. Nele, dois vendedores, um velho e um novo, viajando pelo deserto ficam presos quando o carro quebra. Impossibilitados de sair do lugar e completamente isolados, resolvem dormir no carro e seguir viagem no dia seguinte, bem cedo. O mais velho explica, que há milhões de anos, tudo aquilo era um oceano e se pergunta se, já que fantasmas de pessoas habitam suas antigas residências, fantasmas de animais, que viviam ali também não poderiam fazer o mesmo. De madrugada, os viajantes obtêm a resposta. Animais fantásticos, pequenos e grandes, nadam no ar ao redor deles. O mais moço, maravilhado, começa a brincar e a interagir com esses

peixes flutuantes ao mesmo tempo em que o mais velho, também surpreso, mas receoso, chama-o de volta à segurança do carro. Ignorando qualquer aviso, o jovem despe-se completamente e corre até o topo de uma rocha, pegando impulso para o salto que o leva a flutuar junto aos cardumes. A cor de sua pele começa a ficar mais vermelha, mais viva, assemelhando-se ao brilho etéreo dos peixes que estão ao seu redor. O mais velho continua a gritar do solo. Um tubarão enorme, ancestral, nada rapidamente metros acima do carro e arremete contra o vendedor nu e desprevenido, devorando-o em uma só mordida.

As duas histórias contam sobre o desrespeito às avassaladoras forças da natureza. Na primeira, o velho tolo brinca com o espírito da montanha, respondendo de maneira petulante à uma voz que não sabia de onde vinha e nem a que se referia. Não sabia o que estava carregando e não podia perceber que era a própria montanha que viria abaixo. É fácil reconhecer a frivolidade do *Senn* mais velho frente à essa força primitiva, que habita a natureza e não é nem nomeada.

Marie Louise o define da mesma forma que os camponeses de Uri, um “ISSO”. Nós, na América do Sul, temos o Curupira. Nas diversas histórias que existem a respeito desse ser, não podemos fazer qualquer afirmação categórica a respeito de sua moralidade. Às vezes é bom, outras ruim e em outras, neutro. Pode se comportar como um ser humano, mas também como algo completamente impessoal e ninguém sabe como ele é, ele apenas age. Derruba a montanha na sua cabeça. Também em *Seelisberg*, conta-se que caso você saia de seu devido lugar, “ISSO” vem e faz com que o gado escape. Caso isso aconteça, não se deve entrar em pânico ou o gado e o boiadeiro caem de um precipício ou se perdem para sempre, ou escorregam e quebram a perna, mas se deve seguir batendo o chicote e chamando, como se o gado estivesse logo ali e, ao virar uma curva, lá ele estará. Lidar com “ISSO” requer um tratamento especial, assim como o Curupira assim o faz. Não se pode ficar impressionado, perdendo o controle das emoções, não se deve entrar em pânico, mas também não pode ter esse tipo de ousadia frívola, *Frevel*.

Na segunda história, muito mais moderna, percebemos que há uma força da natureza que apresenta aos vendedores uma profunda experiência com algo primitivo e magnífico de si. Simbolicamente é a experiência de entrar em contato com o inconsciente, com o mistério e a magnitude que ele muitas vezes apresenta através da experiência numinosa. Não é boa ou má, apenas está ali diante dos olhos admirados dos dois homens isolados. É importante notarmos que o isolamento é um fator chave para a ativação do inconsciente. Os boiadeiros também estavam isolados e a velhinha, que mora sozinha na borda do vilarejo é logo vista como a bruxa ou feiticeira.

A solidão tanto é capaz de potencializar um gancho projetivo da coletividade sobre nós, quanto ativar, pela regressão do excedente energético da consciência que estaria voltada à adaptação social, os demônios que estão presentes dentro de nós. De qualquer forma, os peixes, moluscos e celenterados nadam ao redor dos dois homens. Dessa vez é o moço jovem quem apresenta o comportamento insensato, onde flutua sem controle e nu, simbolicamente uma criancinha desprotegida. A questão problemática não é apenas o maravilhamento sentido, até porque o outro vendedor também estava arrebatado, mas em ambos os casos citados, o cuidado e a reverência frente ao que estava sendo vivido ali. Mantendo a humildade, ambos poderiam ter sido agraciados com um espetáculo inesquecível. Mais uma vez a ousadia frívola leva à ruína e à morte.

São essas experiências típicas frente aos poderes da natureza que se assemelham à problemática psicológica moderna, da degradação terrível consequência da insensatez frívola e que leva à unilateralidade, anteriormente explorada. O mal puro e simples da natureza se liga ao nosso mal porque o arrebatamento, a possessão e o desrespeito aos limites do que é humano é exatamente igual à um deslizamento de terra ou à ferocidade do tubarão, só que não fora de nós, mas dentro. Quando os rochedos de nossa emoção desabam, desaparece qualquer traço de razão, sociabilidade ou o que seja.

É comum que as pessoas, durante a análise, que são ameaçadas por uma raiva patológica sonhem com deslizamentos de terra ou avalanches. Essa é uma hábil forma simbólica que o inconsciente utiliza para predizer não um desabamento exterior, mas interior. Quando isso acontece, o comportamento cultural, imbuído na personalidade, é completamente encoberto e substituído por um único modelo de comportamento; a agressão, o medo ou algo desse tipo, uma poderosa reação primitiva que associamos – e talvez mesmo possamos nos referir a ela desta forma – à natureza pura.

No caso dos mortos-vivos, vemos esse fenômeno que parece “natureza pura”, algo primitivo e unilateral que a tudo busca devorar, em todos os jogos. Em *World War Z: Aftermath*, mais especificamente, os mortos-vivos se comportam como um fenômeno absoluto da natureza. Da mesma forma que vemos no filme, no *videogame* eles são capazes de empilharem-se, amontoarem-se, parecendo uma avalanche, que derruba cercas, atravessa muros e atinge o topo de muralhas e fortificações. Essa é a impressionante e avassaladora força que os mortos-vivos possuem e um dos principais motivos de serem tão impactantes em nossa cultura.

Após ser amaldiçoado, punido pela frivolidade, pelo ímpeto infantil que o levou a achar que poderia atacar a deusa Ceres e suas filhas e sair ileso, Erisícton também é preenchido por tal voracidade, tal unilateralidade. O desrespeito frente ao grande carvalho, ao vermelho sangue derramado, ao aviso dos homens que o cercavam, leva Erisícton à completa degradação de si como homem. De rei à indigente, de pai à mercador de mulheres, de homem à nada. Absolutamente nada.

De maneira superficial, podemos inferir uma ácida crítica social nesses jogos, o Zumbi é o resultado da rapacidade, da frivolidade e da ganância do capitalismo selvagem. Teríamos aqui uma clara representação de uma camada sociológica do objeto em questão, mas não podemos nos deter aqui. Há como no caso de Ceres, também deusas nesses mesmos jogos, o que implica uma metáfora psicológica que pode nos ajudar.

Aliás, deuses são modelos de comportamento instintivo, em termos psicológicos, tanto nas amplificações como nos jogos, temos uma relação com a natureza e com divindades femininas, o que aponta para a peculiar psicologia masculina em que o inconsciente é o eterno feminino, a relação da consciência masculina com a alma, o próprio arquétipo da vida. Poderíamos ter parado e aceitado unilateralmente a crítica social, pois sim, somos frívolos e gananciosos e destruimos a natureza, mas quais as condições psíquicas para que isso ocorra? A relação que temos com o mundo, espelha, em certa medida, a relação que temos com nossa alma, se nós a negligenciamos e despojamos de seu poder, e lhe roubamos os adornos ela certamente nos punirá. Ao perdermos essa relação saudável com a nossa alma, não temos as condições psíquicas para termos uma relação saudável com o mundo, com a vida, e resta-nos a morte. A ganância surge como uma compensação sintomática para a nossa pobreza espiritual.

Esse tipo de comportamento é recorrente nos jogos coletados. Um comportamento displicente com roupagens de tecnologia e, no fundo, a busca pelo poder e pelo lucro. Tomemos o exemplo de Oswald E. Spencer, um dos pais fundadores da *Umbrella Corporation*, na franquia de *Resident Evil*.

Nascido de família nobre e considerada por gerações como parte da elite europeia, cresce num castelo na costa britânica e herda uma fortuna, com educação qualificada e hobbies que condiziam com esse status social, como caçar e colecionar arte. Vive os terrores da Segunda Guerra Mundial e isso altera suas noções de neohumanismo, matéria muito querida por ele, quando criança. Quase morre durante uma excursão e, salvo por uma bióloga chamada Miranda, aprende sobre o Mofu, um fungo capaz de infectar, mutar, assimilar e replicar formas de vida, o que o

inspira a seguir essa abordagem para atingir seus objetivos evolucionistas. Depois de concluir que o Mofo não era suficiente para tanto, volta à universidade.

Lá, procura replicar as conquistas de Miranda à própria maneira. Com a intensificação da Guerra Fria, Spencer começa a ver a humanidade como fadada à autodestruição, cuja única saída era a evolução biológica e o desenvolvimento de um código moral superior. Por mais que não tivesse recursos para atingir seus objetivos naquele momento, intui que o caminho correto a ser trilhado seria o da virologia. Logo, uniu-se a outros homens muito ricos, cientistas e eugenistas. Seguindo uma pista a respeito de uma flor mágica capaz de garantir poder sobre-humanos para seus usuários, pessoas da tribo Ndipaya, na África Ocidental, caso conseguissem sobreviver ao ritual e organiza uma expedição para procurá-la. Retornam em fevereiro de 1967 ao encontrar a planta em ruínas construídas pela tribo e isolar o retrovírus responsável pelas mutações, chamado *Progenitor*.

Receando a falta de recursos para financiar as pesquisas com o vírus, propõe a amigos e colegas abrir uma empresa farmacêutica para levantar os fundos necessários e juntos, abrem a *Umbrella Corporation*. No fim de 1967, para concluir a pesquisa do vírus em um local isolado e com muitos recursos naturais, escolhe as montanhas Arklay, uma região florestal massiva em solo estadunidense e encomenda uma mansão a ser construída sobre um laboratório secreto subterrâneo. Começa a pesquisar Armas Bio-Orgânicas (*Bio-Organic weapons*) em conluio com o governo dos Estados Unidos e facções terroristas. A pesquisa de medicações era utilizada apenas como fachada. Quando o vírus escapou, infectando Raccoon e ceifando a vida de mais de 100 mil pessoas e levando ao bombardeamento da cidade para impedir o aumento ainda maior da doença, inúmeros processos começaram contra a empresa. As bombas não foram apenas para impedir a infecção, mas também para enterrar os sórdidos segredos tanto da empresa, quanto do governo estadunidense. Uma série de processos judiciais se seguiram, comprovando que a *Umbrella* de fato estava produzindo armas Bio-Orgânicas, até a completa falência da empresa em 2003. Oswald fugiu do país durante as investigações e conseguiu escapar do mandado de prisão internacional expedido contra ele a pedido dos Estados Unidos e da Federação Russa.

Morre em 2006, assassinado por um pupilo, bradando sobre como deveria ter se tornado uma divindade ao criar um mundo novo através de uma raça avançada de seres humanos. Suas últimas palavras foram “Agora, sinto que minha vida está acabando. Irônico, não é? Para aquele que tem o direito de ser um deus! Enfrentar sua própria mortalidade...”. Um homem que, devido

ao complexo de Salvador, devora a si mesmo, tombando sobre o próprio estômago. Ele já estava, psicologicamente, completamente possuído pela imagem de poder, da mesma forma que Erisícton, que não tem medo de arremeter contra uma deusa e suas filhas.

Outro exemplo de desrespeito para com a natureza está em *Zombies Ate my Neighbours*, onde o jogador consegue observar no mapa diversas covas abertas rodeadas por tanques de lixo tóxico. Essa é uma referência ao filme “A Volta dos Mortos-Vivos”, de Romero, quando o que provocava a aparição de zumbis era a contaminação com um gás tóxico, que despertava os mortos. No jogo, conseguimos observar os barris que contêm um líquido verde pegajoso displicentemente deixados ao lado das covas abertas. A zumbificação é uma consequência direta da forma que os humanos despejam o próprio lixo tóxico.

Em *Dead Rising*, notamos a zumbificação de quase toda a população de Willamette, cidade fictícia do Colorado. Ela é, na verdade, um ataque terrorista como retaliação pela destruição de Santa Cabeza, uma cidade fictícia localizada na América Central, pelos irmãos Isabela e Carlito Keyes, sobreviventes do massacre. Lá, o dr. Russel Barnaby, financiado pelo governo dos Estados Unidos, estudava um inseto descoberto recentemente na região, que foi nomeado *Ampulex Compressa Giganteus*. Se parece com vespas ou abelhas, mas são maiores e muito mais agressivas. Era desejo do pesquisador utilizar as características anormais da vespa para acelerar a produção de carne. O mecanismo, para resumir, é o seguinte: A vespa rainha deposita seus ovos em um hospedeiro. Os ovos liberam feromônios que fazia com que o gado quisesse comer mais, engordasse e alimentasse-os consequentemente com o excedente de energia consumida. Ao fim do ciclo, os ovos racham em novas rainhas que irão repeti-lo em novos hospedeiros. Isso também aconteceu com ratos e, quando o inseto infectado acidentalmente escapou, passou a transmitir aos residentes de Santa Cabeza. Para conter os mortos-vivos e esconder o acontecido, o exército estadunidense foi enviado para dizimar todos os cidadãos, infectados ou não. Apenas o dr. Barnaby, de sua equipe de pesquisa, escapou com vida. Ele contou à mídia que havia sido um ataque terrorista o responsável pela dispersão de alguma “droga zumbi”.

Há uma displicência frente à natureza. São homens que acreditam que podem passar por cima dela, domá-la, esculpi-la ao bel prazer, ultrapassando a justa medida de suas humanidades. Todos eles buscam a solução de dificuldades através de artifícios conscientes de forma unilateral e imparável. Não há um momento de reflexão das implicações morais desses ideais de nobreza e produtividade.



No jogo *Days Gone*, a empresa Cloverdale é quem está por trás do colapso da civilização. Ela estava pesquisando secretamente um vírus para, através de engenharia genética, transformá-lo em arma biológica e, quando um estagiário desconfiou disso, conseguiu escapar com uma amostra do vírus para expor a multinacional durante uma convenção ambiental em Portland. O problema é que ele se infectou sem querer e, sem saber, transmitiu o vírus para praticamente todos os participantes do evento, levando a doença para inúmeros países, o que acarretou o colapso da civilização.

Nos casos elencados, a ganância humana é punida com a maldição da fome eterna. Em *Forbidden Siren* isso está claro; humanos famintos comem o peixe das estrelas e por esse ato *Datatsushi* os amaldiçoa. O peixe é um símbolo cultural interessante, sendo uma *alegoria Christi* e um símbolo que surge comumente como um produto das profundezas, ou seja, de algo que habita o inconsciente.

Em *Red Dead*, o desejo de invulnerabilidade leva a catástrofe, e aqui, comparativamente, surge uma ampliação importante: um espírito da natureza ao ser expropriado do seu poder, amaldiçoa os homens. Quando Openheimer viu os efeitos da bomba atômica que ele ajudara a criar, recitou o *Bagavad Gita*, “*Now I am become Death, the destroyer of worlds*”, com essa frase ele sinalizava claramente que a ciência nos levava a uma posição sobre-humana, estávamos roubando o poder dos deuses, como Prometeu, mas com consequências funestas, diferente do ato do titã acorrentado. Voltaremos ao cientista um pouco mais adiante, e nos aprofundaremos na experiência por ele relatada.

Em *The Last of Us*, o aquecimento global, causado pelo avanço desenfreado do capitalismo, é a causa da vingança da natureza, o que mostra que, em certo sentido há algo do espírito de Mary Shelley nos videogames de zumbi, mas diferente de seu romance, toda a humanidade se torna o monstro de Frankenstein.

Sob esse prisma, realçamos que a mesma crítica psicológica acurada detectamos em *FullMetal Alchemist*, quando os irmãos Elrich tentam usar a alquimia para ressuscitar a sua mãe morta e perdem seus corpos. Há, por certo, nesses exemplos, uma compensação simbólica a um sintoma de nossa cultura, uma fome sem fim, que leva a degradação e que é alimentada pelo nosso orgulho que cegamente nos faz tentar roubar o poder e a majestade dos deuses. Nós não nos tornamos a morte, mas nos tornamos mortos-vivos.

Ailton Krenak, líder indígena, poeta, filósofo e um notório pensador brasileiro da atualidade, critica duramente a postura do homem que se acha maior que os deuses. Como nos explica, a ideia dos Krenak sobre a criatura humana é precária:

Os seres humanos não têm certificado, podem dar errado. Essa noção de que a humanidade é predestinada é bobagem. Nenhum outro animal pensa isso. Os Krenak desconfiam desse destino humano, por isso que a gente se filia ao rio, à pedra, às plantas e a outros seres com quem temos afinidade. É importante saber com quem podemos nos associar, em uma perspectiva existencial mesmo, em vez de ficarmos convencidos de que estamos com a bola toda. Foi esse ponto de observação que me fez afirmar que nós não somos a humanidade que pensamos ser. É mais ou menos o seguinte: se acreditamos que quem apita nesse organismo maravilhoso que é a Terra são os tais humanos, acabamos incorrendo no grave erro de achar que existe uma qualidade humana especial. Ora, se essa qualidade existisse, nós não estaríamos hoje discutindo a indiferença de algumas pessoas em relação à morte e à destruição da base da vida no planeta. Destruir a floresta, o rio, destruir as paisagens, assim como ignorar a morte das pessoas, mostra que não há parâmetro de qualidade nenhum na humanidade, que isso não passa de uma construção histórica não confirmada pela realidade (KRENAK, 2020a p. 41-42)

A destruição ou manipulação de um pedaço da natureza, desprezada e tratada apenas em suas características materiais resulta na degradação moral. Leva um homem a vender a filha, a sequestrar, ameaçar e executar inocentes, bombardear cidades, invadir outros países e direta ou indiretamente obliterar populações locais nativas. Não à toa o desejo dos alquimistas era, muitas vezes, redimir a matéria.

Essa redenção significa, através do trabalho alquímico, resgatar o valor espiritual que nela estava “preso”. Não se trata da redução à química, no sentido de que um composto, por exemplo o ouro, é apenas um metal brilhante que possui 79 prótons e 79 elétrons, é maleável, denso e dúctil, mas representa o Sol, aquele que ilumina e que inspira, que é nobre e real, não à toa tornando-se o material do qual a medalha de primeiro lugar é produzida.

A ideia que construímos de humanidade, dessa forma de existência na qual o ser humano acredita ser detentor da natureza e poder fazer com ela o que bem entender não é tão recente. Na verdade, passa a se configurar a partir do Iluminismo, quando o racionalismo científico e a desanimação do mundo resultaram no afastamento do ser humano de suas raízes naturais e ancestrais. Com a revolução industrial e o processo de urbanização, colonização e escravidão de povos subsaarianos, muitas pessoas perdem sua identidade e sentido de existência.

Como justificar que somos uma humanidade se mais de 70% estão totalmente alienados do mínimo exercício de ser? A modernização jogou essa gente do campo e da floresta para viver em favelas e em periferias, para virar mão de obra em centros urbanos. Essas pessoas foram arrancadas de seus coletivos, de seus lugares de origem, e jogadas nesse liquidificador chamado humanidade. Se as pessoas não tiverem vínculos profundos com sua memória ancestral, com as referências que dão sustentação a uma identidade, vão ficar loucas neste mundo maluco que compartilhamos (KRENAK, 2020b, p. 14)

O último paralelo folclórico que gostaria de abordar antes de adentrarmos no tema da vingança da Natureza nos videogames chama-se “A Jovem sem Mãos”. Apenas a primeira parte da história é importante, porque abarca de forma geral tanto a consequência do comportamento frívolo que já estudamos quanto sua relação com o feminino e oferece mais uma peça do mistério que buscamos desvendar.

Um moleiro que havia a pouco caído na miséria não possuía nada mais senão seu moinho e uma grande macieira que ficava atrás da construção. Um dia em que o moleiro foi à floresta pegar lenha, encontrou um velho que nunca tinha visto, e que lhe disse: “para que se extenuar cortando lenha? Eu posso torná-lo rico se me prometer o que está atrás do seu moinho.” O moleiro, que pensou que só poderia ser a macieira, respondeu: “Está combinado”, e assinou um compromisso que o estrangeiro recebeu com um sorriso sarcástico, dizendo: “Daqui a três anos, voltarei para levar o que me pertence.” E foi embora. Quando o moleiro estava voltando para casa, a mulher veio ao seu encontro e disse: “Quero que você me explique, moleiro, de onde nos veio essa súbita riqueza em casa. De repente baús e armários ficaram repletos, sem que ninguém tivesse vindo trazer o que quer que seja; não consigo compreender como isso aconteceu.” Ele respondeu: “Essas coisas vieram de um desconhecido que encontrei na floresta e que me prometeu grandes riquezas; em troca, eu me comprometi por escrito a ceder-lhe o que está atrás do moinho. Podemos muito bem dar a grande macieira em troca de tudo isso.” “Ai, meu homem, - exclamou a mulher apavorada - era o Diabo, e não se tratava da macieira, mas de nossa filha que estava atrás do moinho varrendo o quintal.”

No trecho acima encontramos quatro personagens. Dois personagens masculinos, o moleiro e o diabo, dois femininos, a esposa e a filha do casal. O moleiro é uma figura muito ambivalente, do ponto de vista histórico. De um ponto de vista ingênuo, o do camponês, moer o trigo não é considerado um verdadeiro trabalho. O moleiro é o único camponês que não trabalha, possui a astúcia de fazer com que o vento e a água cumpram essa função. A palavra grega *mêchanê*, que na nossa língua veio a construir “mecânica”, significa artifício. Antes do desenvolvimento de moinhos

movidos pela canalização da energia eólica ou hidráulica, eram os bois e os escravos quem giravam uma mó de pedra, o que representa um trabalho extremamente penoso. Esse tipo de transformação de energia foi uma das primeiras invenções humanas.

Nos contos de fadas, não é incomum que apareça um rico moleiro que explora os camponeses vizinhos. Ele decide os preços da compra do grão e da venda da farinha e, não raro, esse fato se converte em um permanente conflito com os aldeões. Disso acarretou, historicamente, na projeção de que ele era um associado do demônio ou, no mínimo, um espírito do mau. Pela inteligência técnica, o moleiro também guarda as características daquele que transforma o trigo em alimento, como um tipo de Hermes, ou Mercúrio, o deus das transformações e que por esse motivo também guarda a polaridade oposta, aparece num papel benfazejo: estoca a farinha e a distribui em tempo de fome e miséria. Assim, é o protetor da região. Pode-se dizer que ele representa os atributos da inteligência humana, que pode ser utilizada tanto à serviço da construção e do cuidado quanto para a opressão e o mal.

Na narrativa acima, ele está passando fome, no limite da escassez. Dessa forma, cremos que sua inteligência está estagnada e não leva nem a ele e nem à família ao mínimo de conforto e é por isso que vende a filha ao diabo. Aqui se delineia com mais exatidão o paralelo com Erisícton, que também vende a filha por conta do egoísmo. Por mais que o moleiro haja em parte inocentemente, no momento de dificuldade cai nas mãos do mal, do Diabo. Isso explica o comportamento de Koritoia Ope, um líder tribal do jogo *Dead Island*, que deseja a filha Yerena seja executada, por ter ligação com as forças do mal. Infectada pela doença que jaz dormente em seu corpo, em uma versão paralela do jogo, ao ser atacada morde os próprios captores, levando à propagação da doença na ilha, quando eles se transformam. No momento em que a inteligência é utilizada para obter poderes, desconsiderando as suas diversas implicações na realidade, por compensação somos derrubados, além de estarmos, nós mesmos, à mercê do mal.

Essa situação também aparece em *Days Gone*, quando a pesquisa de Sarah Withaker, cientista botânica e esposa do protagonista, é utilizada para o desenvolvimento secreto de armas biológicas. O já mencionado *Resident Evil* compartilha da temática do desenvolvimento técnico utilizado para o mal e em *House of the Dead*, os zumbis também são resultado de pesquisas laboratoriais, tanto que o protagonista terá de invadir instalações e resgatar cientistas que correm perigo. Em *Wolfenstein 3D*, o maníaco dr. Schabbs, sob o comando do próprio Hitler, utiliza a inteligência para transformar soldados capturados em mortos-vivos que possuem armas

implantadas no peito e que disparam contra o jogador. Todas as desgraças presentes em *Dead Rising* se tratam, primeiramente, de um acidente envolvendo a pesquisa da vespa *Ampulex Compressa Giganteus* mas nos jogos subsequentes é explorado o sofrimento das personagens para conseguir o supressor – não a cura, porque não daria lucro – da transformação em morto-vivo. O remédio supressor da transformação, *Zombrex*, é raro, extremamente caro e deve ser tomado obrigatoriamente a cada 24h, nem mais e nem menos, por acarretar riscos à vida da pessoa. Tomado antes é letal e depois, claramente, é tarde demais. É justamente pela tentativa de proteger a própria filha Katey, mordida cinco anos antes pela mãe infectada na época do primeiro jogo, que o protagonista Chuck Greene passa a participar dos eventos *Terror is Reality*, o coliseu moderno. É uma tentativa desesperada de angariar fundos para comprar *Zombrex* para a filha.

É o resultado que o inconsciente coletivo nos apresenta quando, apoiados em artifícios tecnológicos e conscientes – não à toa chamei a atenção do leitor para a machadinha de Erisícton – para resolver nossos problemas. Criamos outros, às vezes mais complicados e terríveis, que serão capturados pela mesma busca incessante de lucrar, não apenas continuando o ciclo de destrutividade, mas piorando-o em complexidade. O que perdemos nessa transação é a nossa alma. Assim como o moleiro que, pensando que não estaria sacrificando um pedacinho da Natureza, “apenas” sua macieira, perde a filha.

Quando decidimos construir grandes hidrelétricas em Minas Gerais, pensamos que estamos sacrificando apenas algumas árvores, alagando pedaços ínfimos de terra, necessários para o grande progresso, para o desenvolvimento do Brasil frente ao comércio mundial. Removemos indígenas e tiramos deles a possibilidade de viverem daquela forma que vivem há milhares de anos, da caça e pesca, da harmonia com a Natureza e de uma forma específica de equilíbrio que se manteve por milhares de anos. Alagamos a casa das pessoas, mas nos parece plenamente razoável frente à força civilizatória da nossa consciência. Não temos, porém, um pingote de clareza de que ao sermos assim inconsequentes, “estamos vendendo nossas almas ao Diabo, perdendo nessa transação um certo número de recursos psicológicos” (von Franz, 2010, p.118).

Somos zumbificados, tomados pela ideia arquetípica de progresso e não conseguimos nos refrear, tornando-nos consumistas insaciáveis, amaldiçoados pela Fome, que jamais cessa. Tenho um paciente que, ao viajar para os Estados Unidos, me perguntou durante uma sessão se havia algo de errado com ele por não querer fazer compras. Disse que se achava estranho, porque “todo o mundo” ia para lá para comprar coisas e ele só queria um casaco e um sapato novo.

É tão intrigante, que a ideia de consumo está tão enraizada na nossa cultura e molda tão profundamente nosso psiquismo que somos incapazes de perceber, que nos encaminhamos passo a passo, trôpegos e infelizes, em direção à um abismo cavado por nós da mesma forma que cavamos sob Ouro Preto e que, caso não tivéssemos parado, a cidade seria engolida pela terra. Ainda há tempo de sermos engolidos pela terra. Esse estranhamento de si é comum, quando a pessoa se sente em desacordo com a coletividade e passa a se perguntar a respeito da própria sanidade (VON FRANZ, 2010, p. 54). No caso, a angústia do paciente é fruto de um aspecto saudável de seu psiquismo reagindo à neurose coletiva de consumo desenfreado.

O pesquisador Leonardo Cristian (2021) ao estudar a queda das barragens em Mariana em 2015 e Brumadinho em 2019, faz uma crítica contundente ao partir de uma pergunta basilar: A queda das barragens foram prejudiciais para quem? Ele compara a tragédia ambiental com o valor de mercado das empresas responsáveis pela manutenção das construções.

A primeira, em novembro de 2015, foi a maior tragédia ambiental brasileira, quando a barragem em Mariana rompeu. Com terrível impacto social, centenas de pessoas morreram. Justamente após essa tragédia, a empresa Vale S.A. atingiu o valor de mercado de R\$ 323 bilhões de reais, resultante da paralisação da Empresa Samarco, mantenedora da barragem rompida. A partir daí a Vale passa a assumir a liderança na produção das pelotas e ferro, a ponto de dominar o mercado mundial nesse cenário. Em 2018, a Vale produz 55,3 milhões de toneladas de pelotas de ferro.

A tragédia em Brumadinho acontece e torna-se o acidente com o maior impacto social da história do nosso país. Quase 300 mortes e muitos corpos até hoje não encontrados. Além das perdas humanas, casas, pousadas, aldeias indígenas dos Pataxós foram perdidas, assim como o terrível impacto ambiental na bacia do Rio Paraopeba. Por causa do acidente, o valor de mercado da Vale caiu drasticamente e em janeiro de 2019 chegou a R\$ 218,7 bilhões de reais.

O que parece ser algo terrível para a empresa levou-a à uma atualização. Após a tragédia de Brumadinho, fechou 9 usinas semelhantes à mina do córrego do Feijão, que eram plantas antigas e que de qualquer forma acabariam descomissionadas, o que só faz parecer que providências haviam sido tomadas, mas que na verdade representavam apenas 10% da produção da empresa. Essa redução da produção levou ao aumento do preço internacional das *comodities*. De 50 dólares a tonelada, após a tragédia de Brumadinho, o preço passou a 88 dólares.

Em dezembro de 2020, 170 dólares e no terceiro semestre de 2020 a Vale obteve um lucro superior a 15 bilhões. Portanto o que se viu foi uma empresa fechar nove usinas antigas, reduzir custos, dobrar o preço do minério no mercado internacional e, em novembro daquele ano, o valor de mercado da Vale já era de 269,1 bilhões de reais, resultado muito próximo ao período antes da tragédia de Brumadinho. Em 2020, o seu valor de mercado superou 300 bilhões de reais, segundo a financeira Economática. Enquanto isso, muitas das pessoas que sofreram diretamente com a queda das barragens permanecem sem indenizações adequadas e largadas ao próprio sofrimento. (ROCHA, 2021)

Ailton Krenak (2020), quando conta sobre o rompimento da barragem de Mariana, discorre sobre o próprio fim do mundo, aquele que se abateu sobre todos os Krenak, quando o rio Doce, seu avô Watu, sofreu a maior violência de sua história:

O Watu, esse rio que sustentou a nossa vida às margens do rio Doce, entre Minas Gerais e o Espírito Santo, numa extensão de seiscentos quilômetros, está todo coberto por um material tóxico que desceu de uma barragem de contenção de resíduos, o que nos deixou órfãos e acompanhando o rio em coma. Faz um ano e meio que esse crime - que não pode ser chamado de acidente - atingiu as nossas vidas de maneira radical, nos colocando na real condição de um mundo que acabou (KRENAK, 2020b, p.41 - 42)

O que acarretou o rompimento das barragens foi a forma da empresa mineradora de lidar com os rejeitos da produção, através de construção de barragens a montante. O método utilizado é chamado de alteamento, que se trata da retenção de toda a lama resultante do beneficiamento do minério. Conforme a barragem vai enchendo, camadas são construídas para abrigar mais rejeitos, o que forma uma escadaria de lama. Esse método é bastante antigo e muito utilizado por ser bastante simples e operacionalmente barato, mas inseguro, haja visto os desastres de Mariana e Brumadinho. Muitas dessas barragens encontram-se atualmente desativadas, mas constituem verdadeiras bombas relógio, prestes a romper.

Existem formas mais seguras de mineração, como as à seco e via umidade natural, que não são inovações tecnológicas recentes, considerando que essas técnicas existem há pelo menos três décadas. A mineração com umidade natural reduz os custos e os impactos ambientais, mas até hoje não foi implementada. Podemos crer que isso se deva por conta do comodismo, porque essa nova forma de minerar acarretaria mudanças nas plantas de mineração, troca de equipamentos, novos métodos operacionais e outros custos. A curto prazo, diminuem a lucratividade da empresa, “o que

nos leva a pensar que os acionistas não conseguem ver nada a sua frente que não seja o lucro, mesmo que isso provoque danos socioambientais” (ROCHA, 2021, p. 191).

Essa é a unilateralidade dos mortos-vivos. São pessoas movidas pela ideia obsessiva do lucro, jamais satisfeitas e que, pela Fome, comportam-se de forma unilateral, sem considerar qualquer consequência. Esse é o comportamento do moleiro, que preguiçosamente entrega aquilo que lhe é mais caro sem saber. Krenak é poético em sua crítica à Vale e reconhece esses acidentes, “incidentes” diria ele, como um sintoma de uma estrutura maior. Durante a pandemia da Covid-19, conta um pouco sobre sua experiência vivendo próximo à linha ferroviária.

Aqui na minha região, a Vale está parecendo a bolsa de valores: nervosa. Desde que o mundo parou, ela acelerou. Os trens dela passam a trezentos, quinhentos metros da minha casa. Apenas um rio em coma nos separa da estrada de ferro. E a composição dos trens é gigante: a terra treme quando eles passam. O vaivém não para, a noite inteira, o dia inteiro, eu até fiquei pensando: será que estão fazendo o último assalto? Estão piores que antes, a febre deles subiu. Acho que um navio, em algum lugar do mundo, falou: "Manda logo tudo, acelera aí!". O jeito é olhar para o nosso ser interior, e não ficar supervalorizando o trem que passa lá fora. Temos que parar de nos desenvolver e começar a nos envolver (KRENAK, 2020a, p. 23)

Quando von Franz nos diz que perdemos recursos psicológicos, ela se refere, entre outras coisas, à nossa impossibilidade de compartilhar das experiências emotivas de nossos ancestrais, que foram constituintes do homem desde sua origem. É desse envolvimento que Krenak fala, quando procura apresentar uma solução para o problema. Entrar em contato com a natureza nos conduz ao instinto e à vida inconsciente que é fonte de inspiração e bem-estar. A tecnologia industrial nos roubou tudo isso e não perceberemos que somos perdedores se não voltarmos atrás. Por isso precisamos nos retemperar na Natureza, pelo menos uma vez por ano. Agora, perder a macieira não é apenas a morte da árvore que derrubamos, “mas a consequente destruição de toda a vida da psique que lhe corresponde – das experiências que pertencem à ação mesma da Natureza em nós” (VON FRANZ, 2010, p. 118).

E quando temos a vida natural destruída, ficamos à mercê dessas imagens arquetípicas de satisfação e realização que, de fato, poucos alcançam materialmente. Tornam-se ideais que buscamos, por mais que no fundo de nossa mente sabemos ser inalcançáveis. Sobrepomos imagens e ideias, uma linda fantasia à realidade material, que apresenta limites claros.

Ailton Krenak (2020a, p.62 - 63), ele mesmo um líder indígena, corrobora o tempo todo com as afirmações da analista suíça-alemã:



A ciência, a medicina criaram uma extensão da vida com mil aparelhos, mas deixando de fora a escolha das pessoas de viver dentro do ciclo da vida e da morte que a natureza proporciona. E, assim, foram ampliando essa possibilidade de os humanos se proliferarem no planeta ocupando-o de maneira incontrolável. [...] As pessoas hoje querem nascer em hospitais e depois viver blindadas quanto à possibilidade de morrer. Isso é uma falsificação da vida. Se queremos mudar nossos hábitos de alimentação, podíamos pensar também em mudar nossos hábitos de nascer e morrer. Eu não sou eterno e não quero me eternizar. A ciência e a tecnologia acham que a humanidade não só pode incidir impunemente sobre o planeta como será a última espécie sobrevivente e a única a decolar daqui quando tudo for pelo ralo.

Os jogos de videogame nos mostram que essa nossa confiança cega na tecnologia representa uma grave *hybris*, ao tentar exercer controle sobre a natureza através da tecnologia e obtendo sucesso no processo, começamos a acreditar, que temos o poder divino sobre a vida e a morte. A sacralidade da Natureza passa a ser nossa, da mesma forma que Deus está morto, porque nós O matamos. Nessa acepção, somos vítimas do princípio de poder e perpetradores do canibalismo. É um comportamento predatório tão irrefreável, que se apresenta como um potencial de destruição da Terra e da raça humana, que nela habita e se esquece que dela depende.

“Em *Esferas da insurreição*, Suely Rolnik (apud. Krenak 2020a) afirma que o capitalismo sofreu uma transformação tão grande que virou necrocapitalismo; que nem precisa mais da materialidade das coisas, pode transformar tudo numa fantasia financeira e fazer de conta, que o mundo está operante, ativo, mesmo, quando tudo estiver entrando pelo cano. É uma distopia: em vez de imaginar mundos, a gente os consome. Depois que comermos a Terra, vamos comer a Lua. Marte e os outros planetas. A mesma dificuldade que muita gente tem em entender que a Terra é um organismo vivo, eu tenho em entender que o capitalismo é um ente com o qual podemos tratar. Ele não é um ente, mas um fenômeno que afeta a vida e o estado mental de pessoas no planeta inteiro – não vejo como dialogar com isso” (KRENAK, 2020a, p.68 - 69).

Com base nas elucidações apresentadas, podemos perceber que nós somos os devoradores, os mortos-vivos. Através da comparação com as imagens que conhecemos, o significado psicológico dos jogos se delinea e abre-se diante de nossos olhos. Somos Erisícton, devorando ferozmente nossos recursos e nosso meio; a nossa própria capacidade de sobrevivência.

Inclusive, é fundamental refletir que esse estilo de vida, massificado e individualista ao mesmo tempo, irrefletido, irresponsável e inflado é a causa mais provável do vírus da Covid-19.

Não é apenas aquela pessoa lá na China, que estava com fome e comeu o morcego que não devia, mas todo um conjunto de fatores que construímos como humanidade e que transformam um incidente evolutivo em desastre global. Assim também se deu com o HIV, segundo a teoria mais corrente, quando humanos consumiram a carne de chimpanzés infectados ou a Kuru, uma doença priônica que surgiu por causa do comportamento antropofágico ritual, na Papua Nova Guiné. Os seres humanos mais esclarecidos já haviam compreendido essa questão até mesmo antes dela realizar-se materialmente e nos avisam a dezenas de anos. Essa é uma consequência natural, todavia tão irônica e mordaz, que chega a parecer proposital, como uma vingança da Mãe Natureza. Nessa direção, Krenak (2020a, p. 10 - 11) postula que:

É incrível que esse vírus que está aí agora esteja atingindo só as pessoas. Foi numa manobra fantástica do organismo da Terra tirar a teta da nossa boca e dizer: " Respirem agora, quero ver". Isso denuncia o artifício do tipo de vida que nós criamos, porque chega uma hora que você precisa de uma máscara, de um aparelho para respirar, mas, em algum lugar, o aparelho precisa de uma usina hidrelétrica, nuclear ou de um gerador de energia qualquer. E o gerador também pode apagar, independentemente do nosso decreto, da nossa disposição. Estamos sendo lembrados de que somos tão vulneráveis que, se cortarem nosso ar por alguns minutos, a gente morre. Não é preciso nenhum sistema bélico complexo para apagar essa tal de humanidade: se extingue com a mesma facilidade que os mosquitos de uma sala depois de aplicado um aerossol. Nós não estamos com nada: essa é a declaração da Terra.

Quando Ailton Krenak (2020a) se refere ao organismo da Terra, ou à “declaração da Terra”, observamos que ele a trata como um ser vivo, ela se entristece, geme e sangra. Apoiador da teoria de Gaia, trata os rios, lagos, montanhas etc. como seres vivos. Ele se encontra em participação mística com a natureza, fenômeno psicológico de união psíquica presente em praticamente todos os povos originários, no qual se “empresta” projetivamente uma parcela do próprio psiquismo à um objeto, animando-o, conferindo-lhe alma e, em alguns casos, características antropomórficas. Esse tipo de ligação através da projeção também ocorre entre pessoas, não apenas objetos, e é absolutamente normal, além de ser profundamente adaptativo (Jung, 1986). O Rio Doce, para os Krenak, é o avô chamado Watu e deve ser tratado com o mesmo respeito e reverência, que tratamos os nossos avós. Novamente, recorremos, a Krenak (2020b, p. 48):

Essa humanidade que não reconhece que aquele rio que está em coma é também o nosso avô, que a montanha explorada em algum lugar da África ou da América do Sul e transformada em mercadoria em algum outro lugar é também o avô, a avó, a mãe, o irmão de alguma constelação de seres que querem continuar compartilhando a vida nesta casa comum que chamamos Terra.

Essa relação íntima com o rio garante uma proteção contra a alienação do consumo ao qual estamos sujeitos em nosso modo de vida rápido e urbano. É o que protege o povo nativo contra a zumbificação, mas que oferece muitos outros perigos. Eles são as vítimas dos mortos-vivos que a tudo desejam devorar, e, por estarem de olhos límpidos, observam estarecidos seus ancestrais espirituais sendo dilacerados e vendidos para o resto do mundo, podendo fazer pouco ou quase nada a respeito.

Tanto Krenak, quanto Marie Louise apontam o “outro lado da moeda”, a sombra da atitude que busca o progresso, o desenvolvimento técnico e científico, a produtividade. Os videogames de zumbis também o fazem, apresentando uma compensação imagética desse modelo de atuação. É importante sublinharmos que essa atitude não é problemática por si mesma, mas sim sua unilateralidade frenética. Para enfrentar um problema com eficácia, é preciso pensá-lo em sua totalidade, sabendo avaliar as consequências nefastas, que naturalmente emergem da atitude positiva. Não podemos esquecer que foi graças à tecnologia, que nos tornamos capazes de erradicar doenças, nos proteger contra a destrutividade das intempéries naturais e de confeccionar produtos que garantem conforto, comunicação e desenvolvimento social.

Agora, muitas vezes o progresso e o desenvolvimento estão atrelados à transformação da matéria; usamos o lítio para fazer baterias de carros elétricos ou o urânio enriquecido para gerar energia elétrica. Essa transformação da matéria também pode ser a destruição desta. E é um caminho perigoso atrelarmos a destruição das coisas com alguma ideia de progresso. Assim também acontece durante guerras e conflitos armados.

Como já comentado, o ideal de democracia e liberdade é, psicologicamente, um dos influenciadores basais que sustentam a invasão de países e um comportamento belicoso ao estrangeiro. A bomba atômica uniu o ápice da tecnologia, a fissão de átomos, à capacidade de ceifar milhares de vidas humanas em questão de segundos. A bomba de hidrogênio *Tsar Bomba*, testada pela União Soviética durante a guerra fria, quando detonada conseguia atingir 57 megatons. O impacto dessa bomba podia ser sentido a mil quilômetros de distância e levava a queimaduras de terceiro grau em pessoas posicionadas à 270 quilômetros da explosão. Seu poder destrutivo poderia ser comparado com todas as bombas da Segunda Grande Guerra sendo detonadas simultaneamente... e multiplicando o resultado dez vezes! Por sinal, o físico nuclear Robert Oppenheimer, um dos criadores da bomba nuclear, teve uma experiência numinosa ao ver seu

poderio, que infelizmente não pôde manter consciente nos anos subsequentes<sup>5</sup>. Enquanto assistia às nuvens de cogumelos se formarem no céu acima do Ponto Zero, duas passagens do Bhagavad-Gita vieram à cabeça.

A primeira, ao ver a explosão: *“If the radiance of a thousand suns were to burst into the sky, that would be like the splendor of the Mighty One”*. (E se o brilho de mil Sóis resplandecesse simultaneamente no céu, tal resplendor poderia comparar-se à Glória desta Grande Alma!), ou seja, essa Grande Alma também pode ser traduzida como Todo Poderoso e se refere ao resplendor da divindade e sua natureza. Aquilo que o homem produziu assemelha-se à beleza divina. Ele, portanto, torna-se Todo Poderoso.

A segunda, com a chuva de cinzas que começava a tomar os céus, *“I am become Death, the shatterer of worlds...”*; (Sou a Morte que tudo devora e a ordem de tudo o que será, segundo a tradução do Dr. Vladimir Antonov<sup>6</sup>). Mais uma vez a criação do homem assemelha-se aos poderes terríveis e destruidores da própria Natureza. O homem se torna o portador da morte. Essa foi uma experiência, que o físico carregou durante muito tempo, chegando a afirmar que a bomba atômica “dramatiza a falta de misericórdia, a inumanidade e o mal da guerra moderna”. Ele continua, “De uma forma crua que nenhuma vulgaridade, humor ou exagero podem extinguir, os físicos conheceram o pecado; e esse é um conhecimento que eles não podem perder.”<sup>7</sup>

É interessante observamos tanto a fantasia, que emerge do inconsciente de Oppenheimer, assim como também sobre o uso que faz da palavra “pecado”. O conteúdo religioso emerge imediatamente, da mesma forma que o nos contos de fadas e na experiência dos homens originários, esses grandes fenômenos também estavam intimamente relacionados às divindades. A inflação, essa identidade com Deus, é um grande pecado.

Infelizmente parece que ele não conseguiu carregar essa consciência durante muito tempo, levando em consideração o que falou em 1961 a respeito da responsabilidade sobre as bombas de destruição em massa. “Cientistas não são delinquentes, nosso trabalho mudou as condições nas

---

<sup>5</sup> Essas reflexões foram retiradas do obituário de Oppenheimer, presentes em: Disponível em: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/learning/general/onthisday/bday/0422.html>. Acesso em: 10 jan, 2023.

<sup>6</sup> Podendo ser conferido em: <https://www.swami-center.org/pt/text/bhagavad-gita.pdf>. Acesso em: 10 jan, 2023. Pontua-se também, que o texto pode ser lido, principalmente os pontos destacados, nas páginas 70, 11:12 e 68, 10:34).

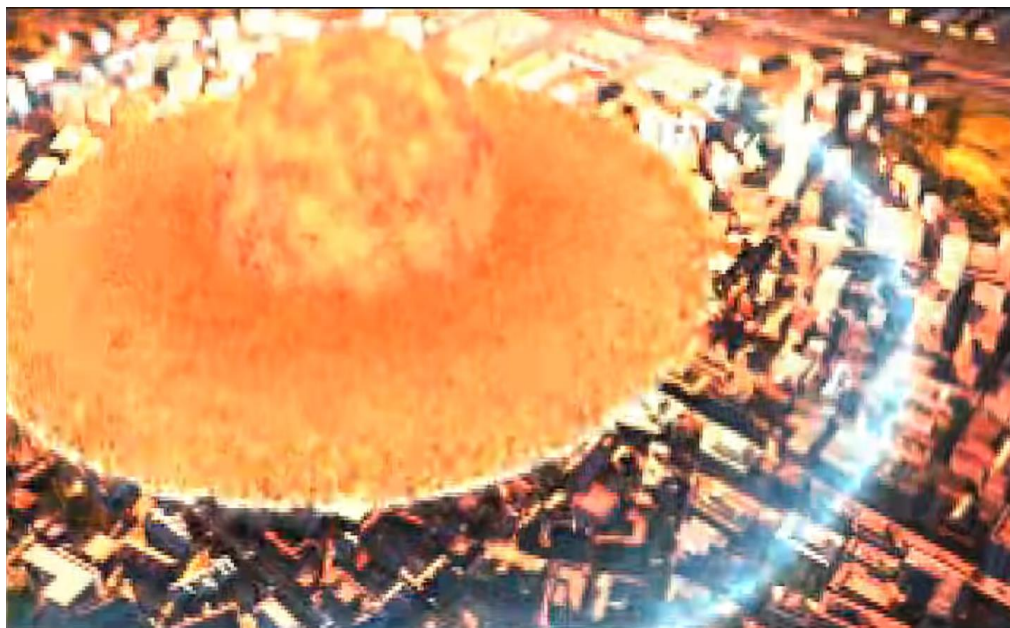
<sup>7</sup> Traduzido do obituário de Oppenheimer publicado no jornal *The New York Times* em 19 de fev. de 1967. O texto original se encontra em: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/learning/general/onthisday/bday/0422.html>. Acesso em: 10 jan, 2023.

quais os homens vivem, mas o uso feito dessas mudanças é problema dos governos, não dos cientistas”. Ou seja, a questão não é quem constrói a arma, mas a forma como ela é empregada. A meu ver, essa é uma forma de se livrar do peso moral das próprias ações, imputando-a a outros. Da mesma forma que os soldados do terceiro Reich afirmavam que estavam “apenas” obedecendo ordens, cada um podia escusar-se de ter fechado a porta da câmara de gás, de ter pressionado o botão, de ter arrastado o cadáver de uma criança judia para um incinerador industrial. Não é à toa que Jung (2011c) diz o tempo todo sobre tornar os opostos, o bem e o mal, conscientes dentro de si mesmos:

Não sabemos se existe mais bem do que mal, ou se mesmo se o bem é mais forte. Só podemos esperar que o bem predomine. Se o bem for identificado com o que é construtivo, existe alguma probabilidade de que a vida prossiga de uma forma mais ou menos tolerável; mas se o destrutivo prevalecer, o mundo certamente há muito já se terá condenado à morte. Daí a suposição otimista da psicoterapia de que a realização consciente acentua o bem mais do que obscurece o mal. Tornar-se consciente reconcilia os opostos, criando assim um terceiro mais elevado (Jung, carta a Hélène Kiener, 1955; Letters, p. 253-254, apud. Von Franz, 1999).

Ainda sobre a bomba atômica, esse é o artifício que vários jogos utilizam para resolverem o problema da pandemia de mortos-vivos. Em *Dying Light* querem bombardear a cidade, com os sobreviventes dentro. Também acontece a mesma coisa em três jogos de *Resident Evil*, tanto que Raccoon City é obliterada com os mortos e os vivos ainda lá dentro. São formas tecnológicas de se livrar do problema do mal, mas não de resolvê-lo efetivamente - até porque os responsáveis pelo início do surto acabam escapando mais ou menos ilesos. O problema não é apenas individual, claro, mas fala sobre uma forma de vida, como Oppenheimer afirma, é das “condições de vida” que foram criadas.

**Figura 196 - Raccoon City sendo destruída por bombas nucleares, Resident Evil 3**



Fonte: Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1993, *captura de tela*.

Essas condições de vida se referem à forma como os humanos se relacionam com o ambiente e consigo mesmos. A essas condições, podemos refletir profundamente sobre o conceito de *Ethos*. Como diz a professora livre docente Sandra Ribeiro (2018, p. 88) sobre o *ethos*, de onde deriva a palavra ética, que seria uma: “profunda relação *como que* de moldagem contínua e recíproca existente entre vida e mundo, entre interior e exterior do indivíduo, interior e exterior estes que são, por sua vez, compostos pela conjugação de elementos de distintas naturezas”.

Esclarece-se que o *ethos* humano é uma relação natural que ocorre na dialética entre o homem e seu meio, seu *habitat*, por assim dizer, moldando também seus *hábitos*. Essa relação estabelece limites estreitos para modificações nesses mesmos hábitos; suas condutas e formas de atuação. Se ultrapassarmos esses limites, surgem *deformidades*, ou seja, uma forma de ser que é imprópria à vida. Um ambiente insuficientemente bom provoca não apenas sofrimento, mas deformidades, disfunções, doença, degeneração – “um *ethos* tóxico, degenerativo” (RIBEIRO, p. 100). Ou seja, no caso do ambiente criado pela proliferação de uma praga zumbi, não há uma “não-ética”, mas uma ética particular que condiciona os modos de existência dos personagens dos jogos estudados. A saída pelo bombardeio das cidades infectadas, após fechar pessoas tanto sãs quanto infectadas em um ambiente confinado e de lá ninguém sairá com vida retrata justamente a existência de uma “ética” do apocalipse, da destruição. Este é o *ethos* humano, em sua forma cruel

e degenerada, que é apontado pelas imagens oriundas do inconsciente coletivo e expressas nos jogos de videogame.

Pela mesma regra de moldagem que, sob condições suficientemente boas, é capaz de transmitir, geração após geração, as características genotípicas de uma espécie (a zoé), as características socioculturais de um grupo (a *bíos*) e as características físicas e simbólicas de um lugar (a *chôra*), tem-se que, sob condições insuficientemente boas, transmite-se (e se agrava ao longo do tempo e das gerações) a degeneração de todos estes elementos (Ribeiro, 2018, p. 103).

Sob essa perspectiva, é essencial pontuar que o *ethos* fala de algo real, trata-se de uma relação que é verdadeira entre essas diferentes características daquilo que, de forma mais simples, denominamos de vida. Também os jogos, de outra forma, tocam também aquilo que é real em nossa fábrica psíquica e, portanto, também social.

Seguido nessa linha de raciocínio, a professora Sandra (2018) chama a nossa atenção para o *ethos* que temos vivido hoje, em sua forma atual. Assim como os já mencionados Carl Jung, Marie Louise von Franz e Ailton Krenak, ela tem aguda consciência de que a vida nas grandes cidades já tem sido cada vez mais insustentável. Não podemos esquecer que é apenas devido à uma superpopulação, que os apocalipses de mortos-vivos podem acontecer. É no shopping cheio de gente, numa metrópole, que se assemelha a *Las Vegas (Fortune City, de Dead Rising 2)* ou em *Punchbowl*, cidade saída de uma utopia idílica altamente tecnológica, onde o simpático zumbi *Stubbs* toca o terror, a densidade demográfica é fator central para o alastramento da “maldição” dos mortos-vivos. Ela continua:

De fato, a despeito das grandes doses de ‘anestésico’, seja na forma da velocidade, das drogas, do consumo de dor ou de sexo simulados, das funcionalidades dos *smartphones*, tem sido cada dia mais difícil sustentar a vida nas grandes cidades. Cala em nossa alma, mais doridamente até que a inevitável consciência de uma crise ambiental de proporções ameaçadoras para toda a vida existente no planeta, um mal-estar subjetivo profundo... (Ribeiro, 2018, p. 132)

Mais uma vez, podemos pensar que esse “anestésico” se aproxima da analgesia dos mortos-vivos. Eles não sentem e não sofrem, andam, caçam, consomem e morrem, quando chega a hora, sem qualquer significado ou motivo ulterior, exceto uma compulsão inconsciente tão forte que tira das pessoas qualquer possibilidade. Esse desejo pela felicidade, pelo anestésico, pela dor ou sexo, como vimos, é uma divindade. É um ideal que movimenta uma carga tão poderosa de libido, que

o homem se vê privado de sua própria liberdade frente ao ídolo. “Deus”, esse princípio dominante e inevitável, não pode ser contido a menos que o homem, através de uma decisão ética for capaz de estabelecer “uma posição igualmente invencível contra esse fato natural” (JUNG, 2011, p. 117). Em última análise, cabe ao homem o poder de colocar fim a esse mal-estar subjetivo, tomando consciência da divindade maligna, que o domina inconscientemente. E ela é maligna justamente por ser inconsciente e tomar para si toda a vontade da consciência:

Ainda conforme Jung (2011, p. 117): “cabe à liberdade do homem decidir se “Deus” é um “espírito” ou um fenômeno da natureza, como o vício dos morfinômanos, e com isto fica definido também se “Deus” significa poder benéfico ou destruidor”.

Os deuses substitutos, como já vimos ao longo do texto, conferem uma ausência de liberdade – uma possessão. Desta forma, em última análise, precisamos decidir “a que senhor queremos servir, a esses deuses substitutos ou a Deus como ele se revela dentro de nós, se quisermos fazer um sincero esforço para avançar em direção ao autoconhecimento” (VON FRANZ, 1999, p. 207)

Servir a esse Deus, a que Jung (2018) chamava de Si-mesmo, *Selbst*, a *imago Dei* presente no psiquismo de cada um significa não um entregar-se ao egocentrismo, ao narcisismo, e sim, muito pelo contrário, trata-se de uma autolimitação através da qual a inflação e a dissociação podem ser evitadas, colocando cada coisa em seu lugar; o homem e a humanidade como partícipes do universo, e não donos e criadores dele.

A respeito desse aspecto, Von Franz (1999, p. 330) ratifica que: “servir ao Si-mesmo significa um longo e árduo trabalho em si mesmo, mas que é, ao mesmo tempo, gratificante, porque a riqueza interior da psique, que se revela através disso, é a única coisa que possuímos nesse mundo incerto que não nos pode ser tomada”.

Temos assim um quadro bastante complexo desenhado pela comparação dos diversos jogos, especialmente por poucos deles apresentarem alguma saída possível, com a notável exceção do *Red Dead*, talvez estivéssemos tentados a simplesmente sugerir um retorno idílico a natureza, ou ao passado, o que é uma saída regressiva.

Jung (2018) na obra *Tipos Psicológicos* critica Schiller por propor esse retorno à velha Hélade, se esquecendo que eles possuíam escravos e que as mulheres eram seres de segunda classe. O mesmo Jung (2011d), em *O Eu e o Inconsciente*, cita o Fausto para recordar de uma artimanha de Mefistófeles, que diante do invencível dilema existencial do doutor Fausto, que sabia tudo o



que era possível saber, mas ainda estava desesperado, lhe diz que volte a viver na natureza, nos campos, um animal entre animais. Essa é uma saída mefistofélica, simplesmente, porque não é possível, não temos mais como viver como nossos ancestrais, nos reconectar as experiências dos nossos antepassados não significa abandonar o presente e tentar reviver algo que passou, mas como Eça de Queiroz elucida em “A Cidade e a Serra”, de sabermos selecionar o que queremos e o que não queremos, do mundo contemporâneo.

Mediante as reflexões e elucidações expressas, notamos que compreender os Mortos-Vivos desses jogos nos leva, certamente a uma crítica social, mas igualmente a uma crítica psicológica, eles revelam os sintomas de uma poderosa *Hybris*, uma desmedida, e ao lado disso, um descaso com a nossa alma e com o mundo.

Desse modo, entendemos que psicologicamente, importam menos os objetos e mais a maneira de apetecer, o mundo importa tanto, quanto a maneira, que o percebemos e reagimos a ele. No que concerne aos jogos de zumbis, identificamos que eles revelam uma psicologia desoladora, em que vivemos vidas inautênticas, separados de nós mesmos e sem curarmos as nossas almas – nossas *psiquês* – jamais seremos capazes de curar o mundo e a sociedade. Eis, na imagem do morto-vivo, o grande desafio espiritual do nosso tempo.

## 7 CONCLUSÃO: QUAIS AS SAÍDAS POSSÍVEIS?

Os mortos-vivos presentes nos jogos de videogame são pesadelos coletivos. Eles são agentes que compensam a posição unilateral do idealismo científico e desenvolvimentista, que não considera o valor não mercadológico da natureza, que se existe *per se*, particularmente como algo não-humano e que transcende infinitamente o humano, e que constitui sua casa, suas bases de existência e suas raízes psicológicas. Não é possível existir um ser humano sem Natureza e os mortos-vivos são a excrecência simbólica de nossa tentativa de assim vivermos.

Da mesma forma que o ser humano não considera a natureza como digna de respeito, cuidado e até mesmo veneração, assim o faz com a própria natureza, o inconsciente no ser humano. Esse desrespeito para com o inconsciente o leva às maiores transgressões, atuando frívola e arrogantemente e, da mesma forma que Ícaro aproxima-se demais do Sol e acaba arremessado no abismo, o morto-vivo é o abismo presente na alma objetiva contemporânea.

Desse modo, consideramos que os zumbis são o estado mais íntimo do nosso espírito, que consome o que vê pela frente não pela necessidade de satisfação, mas pelo impulso último de a tudo possuir. Desta forma nos encontramos massificados, perdendo gradativamente a individualidade e criativamente degradados. Há uma perda do sentido da existência, dos laços humanos significativos e até da crença de um mundo que pode ser construído somando-se as potencialidades de cada um no desejo de construir uma sociedade melhor enraizada na materialidade que eventualmente se esgota e que deve ser protegida, na ciência que nos livra do sofrimento, mas que pode levar à morte de milhares de pessoas em questão de segundos, caso não seja moralmente confrontada.

Nesta representação do mal e da destruição, da perda das possibilidades vitais de nós e dos nossos contemporâneos os jogos não deixam de apresentar saídas possíveis. Em primeiro lugar, há uma reconquista por parte da natureza. As cidades são tomadas de árvores, os prédios se transformam em cachoeiras e as garagens em grutas subterrâneas. Os animais retornam, mas não enjaulados e a vida continua à despeito da praga humana. Em segundo lugar, alguns humanos ainda restam, como em muitos mitos, que envolvem o fim da humanidade.

Noé, homem temente, é escolhido para dar continuidade à humanidade sobre a terra. *Utanapishtim*, presente no mito sumério de Gilgamesh, também. Ele é outro que constrói uma arca protetora e leva consigo alguns animais para escapar do dilúvio, da destruição divina. Os heróis

escolhidos não apenas por sua coragem, mas pela humildade e reverência, apresentam-se como suspiros de esperança para a raça humana. Assim também acontece nos jogos de videogame, nos homens e mulheres que apostam no futuro da raça humana e juntos a constroem, não a partir da crença em um governo, que os resgate ou no apoio a um líder forte que os diga o que fazerem, mas a partir do próprio coração, da própria moralidade e do confronto consigo mesmos e do que creem ser mais importante. Vejamos rapidamente alguns exemplos, que apresentam as saídas para nós, que nos encontramos em situação simbolicamente semelhante, observando nuvens negras se formando no céu, ameaças biológicas se alastrando pela terra.

Por exemplo, em *The Last of Us*, Joel escolhe salvar a vida de Ellie, quando ela está para ser morta ter o cérebro dissecado para que os médicos dos Vagalumes, a força de resistência, tentem desenvolver uma cura. Entre a saída para a coletividade, uma esperança de sobrevivência da raça humana, escolhe a filha adotiva, a menina que têm toda a vida pela frente. Ela não é um rato de laboratório que pode ser dissecado para o bem da humanidade, é alguém cujo valor reside não apenas no corpo, mas na personalidade, na criatividade e no afeto. A ligação afetiva que Joel possui, contra os valores coletivos, determinam o destino deles.

No segundo jogo da franquia, quando a menina descobre a verdade, ele explica que se tivesse de fazer a mesma escolha novamente, teria tomado a mesma decisão. Sua atitude moral, por mais inaceitável, foi profundamente íntegra, não restando arrependimentos. É importante levarmos em conta que a partir da perda de sua filha Sarah, Joel tornou-se um bandido, contrabandista, torturador e assassino de sangue frio. Optar pela vida de Ellie foi a redenção de sua própria alma atormentada, de resgate e valorização de seus vínculos afetivos que haviam sido abandonados e enterrados sob uma casca grossa.

Também em *The Last of Us 2*, Ellie se vê, agora mais velha, frente a um duro confronto moral. A busca obsessiva por vingança contra Abby, responsável pelo cruel assassinato de pessoas extremamente significativas a colocou em um caminho altamente destrutivo. Matou inocentes, torturou pessoas em troca de informações e chegou a abandonar a família, que estava construindo para perseguir a arqui-inimiga. Na luta final, se depara com a oportunidade de matar Abby afogada e vingar-se finalmente. Ellie solta a oponente segundos antes de Abby perder a consciência, escolhendo libertar-se do ódio, quebrando a cadeia sanguinolenta iniciada anos antes. Ao se livrar do mal, escapa daquilo que a devora internamente. Perdoa o próprio passado e pode finalmente

seguir desimpedida em busca da família, que havia abandonado. Outra vez nos deparamos com a escolha pelo afeto, pelos laços e pela valorização do amor.

Em *Dying Light*, Krane, o agente infiltrado na cidade infectada de Harran com o intuito de caçar o homem que havia roubado arquivos secretos da organização que o contratou escolhe, no final do jogo, salvar os residentes. Para isso, precisa ir contra seus empregadores e colocar a própria vida em risco na tentativa de enviar uma mensagem via rádio para o resto do mundo avisando que ainda existem sobreviventes na cidade, para que ela não seja obliterada por bombas jogadas pelo Ministério da Defesa, que não queria deixar a doença se espalhar, além de garantir, que não haveria testemunhas que poderiam expor o conluio do governo com a G.R.E (*Global Relief Effort*), uma organização de ajuda humanitária que dizia buscar a cura escondida no arquivo roubado, mas que escondia o desejo de transformar o vírus mortal em arma biológica.

No final do primeiro jogo, Krane escala uma torre de comunicação para ultrapassar o bloqueio de sinal efetuado pelo Ministério da Defesa. Ele vai contra o desejo de poder dessas grandes corporações, optando por colocar a própria vida em sério risco. Essa é uma saída que parece narrativamente fácil – o grande herói escolhendo salvar os pobres sobreviventes – mas precisamos levar em consideração seu amadurecimento ao longo da história. No começo do jogo, por mais que considerasse errado, queimou várias caixas de Antizina, a droga desenvolvida para combater a zumbificação que era destinada aos sobreviventes, a fim de se aproximar do alvo de sua missão. Por mais revoltado que estivesse com as ordens, as cumpre imediatamente. Esse é o passo de desenvolvimento e a escolha moral de Krane, após a convivência com os sobreviventes, a saber, a valorização de suas vidas individuais.

No cômico jogo *Stubbs the Zombie in: Rebel Without a Pulse*, o herói encontra a própria identidade, lembrando-se de quem era enquanto vivo. Fora morto pelo pai da amada, que se opunha à relação de Stubbs com a filha. Por ser caixeiro viajante, era pobre e poderia facilmente desaparecer. Conforme luta por aquela que ama, vai resgatando trechos da própria existência, da individualidade e de seus sentimentos esquecidos. Na cena final, observamos ele e a mulher (agora transformada em morta-viva) reunidos, em um barquinho, navegando em direção ao pôr do Sol. O amor prevalece, mesmo em meio ao caos e a degradação dos corpos. Esse é um final ironicamente feliz.

Também em *Lollypop Chainsaw*, o sacrifício do namorado de Juliet é a chave que destrói o morto-vivo gigante, um amálgama bizarro de todos os zumbis unidos. Seu amor pela protagonista

o leva a renunciar um pouco de vida, que ainda restava, ganhando-a novamente ao final do jogo. Ele e Juliet ficam juntos no final.

No caso de *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, John Marston luta contra hordas de mortos-vivos para encontrar uma cura para a família infectada e devolve a máscara asteca a seu legítimo local. Ele retorna, mesmo que sem saber, a deusa caída a seu lugar original e divino.

Em *Days Gone*, Deacon protege a esposa a todo o custo, enquanto ela secretamente procura desenvolver uma cura para a doença. Ele tenta fugir com ela várias vezes e pede para que ela desista de seus planos de salvar a humanidade, mas Sarah é irredutível. Ao invés de abandoná-la e salvar a própria vida, Deacon se posiciona contra tudo e contra todos para proteger a esposa enquanto ela, movida pela esperança, mesmo que improvável, de um futuro melhor para a raça humana.

Por mais que cada final seja diferente, um ponto comum se sobressai. Cada personagem é levado a um confronto moral que o força a uma posição frente ao princípio do mal, seja o mal coletivo e massificado dos mortos-vivos, o mal dos humanos que buscam o poder ou o próprio mal presente dentro de si mesmos, as tendências egoístas e violentas que levam à destruição. O caminho apresentado como saída em todos os jogos coletados é a humildade e o respeito frente ao princípio feminino, os laços humanos; Eros. Este não se reduzindo à sexualidade, mas àquele que busca o desenvolvimento e a união, o cuidado e o respeito à vida.

Devemos renunciar ao desejo de poder irrestrito, de continuamente tentarmos alcançar o tamanho divino, porque isso só nos apresenta nossa pequenez. A busca narcísica pela felicidade eterna através do consumo também deve ser interrompida, parece-nos imperativo neste momento histórico que possamos aceitar também o sofrimento e a morte que a própria Natureza nos impõe. Também já é hora de nos tornarmos responsáveis pelas nossas criações, para que confrontemos o que criamos e deixemos de ser seus servos, mas possamos, com sabedoria, tornarmo-nos seus senhores. Para que, como Krenak já nos avisa, deixemos de ser crianças brincando com brinquedos caros e destinados a pouquíssimos.

Além disso, precisamos imaginar e sonhar novas formas de (co) existência que levem em consideração o meio ambiente, o respeito à vida e um senso ético maduro e firme, assentado em nossa humanidade, naquilo que nos vincula ao mundo e à existência. Essa forma de imaginar as coisas representa, em último caso, uma abertura à nossa criatividade até o momento tão estagnada (afinal, também é disso que os mortos-vivos falam), presente no inconsciente de todos nós, o inconsciente objetivo – como Jung também gostava de denominar.

Essa é a saída, a solução, chamada *lysis*, para o pesadelo que o inconsciente nos mostra. Um pesadelo que não foi criado pelo inconsciente, mas que nos é apresentado compensatoriamente por ele, que se refere às nossas vidas individuais e coletivas. Repensar nossa relação com a natureza e harmonizarmo-nos com o fluxo vital e criativo, que emana do inconsciente, parece ser a resposta ao nosso modelo de comportamento unilateralmente devorador, que se transveste de progresso tecnológico, mas que nos empurra pouco a pouco para um abismo, que talvez não possamos sair.

Nessa direção, esta, para a psicologia analítica, é a função transcendente, que exige de nós o resgate e a redenção do princípio feminino, da Deusa, para que através de sua atuação consigamos refrear-nos, respirar fundo e refletir. A *Coniunctio oppositorum*, o casamento mágico dos princípios masculino e feminino gera uma nova vida, a criança divina, uma possibilidade renovada de existência nesse mundo, mais funcional e adaptada. O destaque na nossa época se assenta na ideia da Deusa porque ela só pode entrar em união com o princípio masculino caso a coloquemos em “lugar de direito”, ao lado deste que já atua livremente e, devido à unilateralidade de sua ação, desequilibra nossa existência física e psicológica. Como a transformação fruto deste casamento divino se dará, não sabemos. Só poderemos descobrir caso nós, em um esforço paradoxalmente individual e coletivo, sejamos capazes de derrotar as hordas de mortos-vivos presentes dentro de cada um. Cada ser humano que, possuindo a coragem de confrontar-se moralmente com o princípio destrutivo, que habita em si, contribui para a possibilidade de redenção da humanidade inteira.

## REFERÊNCIAS DE MÍDIAS

**Call of Duty World at War** - Desenvolvedora(s): Treyarch/ Publicadora(s): Activision/  
Diretor(es): Cesar Stastny/ Série: Call of Duty/ Plataforma(s): Microsoft Windows, PlayStation 3,  
Xbox 360, Wii/ Lançamento: Estados Unidos 11 de novembro de 2008; Austrália 12 de  
novembro de 2008; União Europeia 14 de novembro de 2008.

**Days Gone** - Desenvolvedora(s): Bend Studio/ Publicadora(s): Sony Interactive Entertainment/  
Plataforma(s): PlayStation 4, Microsoft Windows/ Lançamento: PlayStation 4: 26 de abril de  
2019; Microsoft Windows: 18 de maio de 2021.

**Dead Rising** – Produtora(s): Capcom Production Studio 1/ Editora(s): Capcom/ Plataforma(s):  
Xbox 360/ Relançamentos: Windows, PlayStation 4 e Xbox One/ Lançamento: Xbox 360: Japão  
28 de setembro de 2006; Estados Unidos 8 de agosto de 2006; União Europeia 8 de setembro de  
2006; Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One: 13 de setembro de 2014

**Dead Rising 2** - Produtora(s) Capcom, Blue Castle/ Editora(s): Capcom/ Plataforma(s):  
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Microsoft Windows/ Lançamento: Japão 30 de setembro  
de 2010; Estados Unidos 28 de setembro de 2010; União Europeia 24 de setembro de 2010  
(X360/PS3); União Europeia 28 de setembro de 2010 (PC).

**Dead Island** - Desenvolvedora(s): Techland; Publicadora(s): Deep Silver, Série: Dead Island/  
Plataforma(s): Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, Xbox 360/ Conversões:  
PlayStation 4, Xbox One/ Lançamento: AN 6 de setembro de 2011, EU 9 de setembro de 2011

**Dead Nation** - Developer(s): Housemarque; Climax Studios (PS4 and PS Vita)/ Publisher(s):  
Sony Computer Entertainment/ Platform(s): PlayStation 3, PlayStation Vita, PlayStation 4/  
Release: PlayStation 3, NA: November 30, 2010, PAL: December 1, 2010, Road of Devastation:  
NA: September 27, 2011 (PS3), PAL: September 28, 2011 (PS3), NA: April 15, 2014 (Vita)/  
PlayStation 4: NA: March 4, 2014; PAL: March 5, 2014, PlayStation Vita, NA: April 15, 2014,  
PAL: April 14, 2014.

**Dying Light** - Desenvolvedora(s): Techland/ Publicadora(s): Warner Bros. Interactive  
Entertainment/ Série: Dying Light/ Plataforma(s): Linux, Microsoft Windows, PlayStation 4,  
Xbox One/ Conversões: macOS, Nintendo Switch/ Lançamento: 27 de janeiro de 2015/ macOS:  
15 de dezembro de 2014/ Switch: 19 de outubro de 2021.

**House of the Dead** - Produtora(s): Wow Entertainment/ Editora(s): Sega/ Plataforma(s): Arcade,  
Sega Saturn, PC/ Lançamento: Japão, Estados Unidos, União Europeia: 1996

**House of the Dead 2** - Developer(s): Sega AM1/ Publisher(s): Sega/ Director(s): Takashi Oda/  
Producer(s): Rikiya Nakagawa/ Series: The House of the Dead/ Platform(s): Arcade, Dreamcast,  
Microsoft Windows/ Release: Arcade: JP: November 20, 1998; NA: December 1998[1];  
Dreamcast: JP: March 25, 1999; NA: September 9, 1999; EU: 1999; Microsoft Windows: NA:  
July 6, 2001

**Left 4 Dead** - Desenvolvedora(s): Turtle Rock Studios/ Certain Affinity: (Xbox 360)/  
 Publicadora(s): Valve Corporation/ Distribuidora(s): Electronic Arts (varejo), Steam (online);  
 Designer(s): Mike Booth/ Plataforma(s); Windows, Xbox 360, Mac OS X/ Lançamento:  
 Windows (Steam); INT 18 de Novembro de 2008; Windows, Xbox 360 (varejo); AN 18 de  
 Novembro de 2008; EU 21 de Novembro de 2008; OS X (Steam), INT 27 de outubro de 2010.

**Lollipop Chainsaw** - Developer(s): Grasshopper Manufacture/ Publisher(s): JP: Kadokawa  
 Games/ WW: Warner Bros. Interactive Entertainment/ Platform(s): PlayStation 3, Xbox 360/  
 Release: NA: June 12, 2012; AU: June 13, 2012; JP: June 14, 2012; EU: June 15, 2012.

**Love, Death and Robots**. Episódio Fish Night. Primeira temporada. Netflix, 2019.

**Plants vs Zombies** - Desenvolvedora(s): PopCap Games/ Publicadora(s): Eletronic Arts/  
 Distribuidora(s): PopCap Games/ Plataforma(s): Android, BlackBerry PlayBook OS, iOS, Mac  
 OS X, Navegador, Nintendo DS, Nintendo DSi (DSiWare), PlayStation 3 (PSN), PlayStation  
 Vita (PSN), Windows, Windows Phone, Xbox 360 (XBLA), Zeebo/ Lançamento: PC/macOS,  
 AN 5 de maio de 2009, iOS, AN 15 de fevereiro de 2010, Xbox Live Arcade, AN 8 de setembro  
 de 2010, Nintendo DS: AN 18 de janeiro de 2011, PlayStation Network, AN 8 de fevereiro de  
 2011, DSiWare: AN 14 de março de 2011, PAL 6 de maio de 2011, Android: AN 31 de maio de  
 2011; Windows Phone 7: AN 22 de junho de 2011.

**Red Dead Redemption: Undead Nightmare** - Desenvolvedora(s): Rockstar San Diego/  
 Publicadora(s): Rockstar Games/ Distribuidora(s): Take-Two Interactive/ Série: Red Dead/  
 Plataforma(s): PlayStation 3, Xbox 360/ Lançamento: 26 de outubro de 2010.

**Resident Evil** - Desenvolvedora(s): Capcom/ Publicadora(s): Capcom/ Criador(es): Shinji  
 Mikami/ Plataforma de origem: PlayStation/ Plataformas: Dreamcast, Game Boy Color,  
 GameCube, Microsoft Windows, Nintendo 64, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Nintendo Switch,  
 PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, PlayStation Vita, Sega  
 Saturn, Wii, Wii U, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/ Primeiro título: Resident Evil, 22 de  
 março de 1996.

**Resident Evil 2** - Desenvolvedora(s): Capcom/ Publicadora(s): Capcom/ Diretor(es): Hideki  
 Kamiya/ Série: Resident Evil/ Plataforma(s) PlayStation, Game.com, Microsoft Windows,  
 Nintendo 64, Dreamcast, GameCube/ Lançamento: janeiro de 1998

**Resident Evil: Nemesis** - Desenvolvedora(s): Capcom/ Publicadora(s): Capcom/ Diretor(es):  
 Kazuhiro Aoyama/ Série: Resident Evil/ Plataforma(s): PlayStation; Microsoft Windows;  
 Dreamcast; GameCube / Lançamento: 22 de setembro de 1999.

**Resident Evil 4** - Desenvolvedora(s): Capcom/ Publicadora(s): Capcom/ Diretor(es): Shinji  
 Mikami/ Série: Resident Evil/ Plataforma(s): GameCube, PlayStation 2, Microsoft Windows,  
 Wii, Zeebo, iOS, PlayStation 3, Xbox 360, Android, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch,  
 Oculus Quest 2/ Lançamento: 11 de janeiro de 2005.

**Siren** – Desenvolvedora(s): SCE Japan Studio/ (Project Siren): Editora(s) Sony Computer  
 Entertainment/ Diretor(es): Keiichiro Toyama/ Plataforma(s): PlayStation 2; Lançamento: Japão -



6 de novembro de 2003; União Europeia - 12 de março de 2004; Estados Unidos - 20 de abril de 2004

**Siren 2** - Produtora(s): SCE Japan Studio/ (Project Siren): Keiichiro Toyama e Naoko Sato/  
 Editora(s): Sony Computer Entertainment/ Série: Siren/ Plataforma(s): PlayStation 2/  
 Lançamento: Hong Kong, Macau, Taiwan (versão asiática): 7 de Fevereiro de 2006; Japão: 9 de  
 Fevereiro de 2006; Hong Kong, Macau, Taiwan: 7 de Março de 2006; Coreia do Sul: 9 de Julho  
 de 2006; União Europeia: 4 de Agosto de 2006; Austrália; Nova Zelândia: 7 de Julho de 2006

**Stubbs in: Rebel Without a Pulse** - Developer(s): Wideload/ Publisher(s): Aspyr; THQ Nordic  
 (remastered)/ Platform(s): Xbox, Mac OS X, Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation  
 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S /Release: Xbox; NA: October 18, 2005; EU:  
 February 10, 2006; Mac OS X: NA: November 17, 2005; Windows: NA: November 21, 2005;  
 EU: February 10, 2006; Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S; WW: March  
 14, 2021

**The Last of Us** - Desenvolvedora(s): Naughty Dog/ Publicadora(s): Sony Computer  
 Entertainment/ Série: The Last of Us/ Plataforma(s): PlayStation 3/ Lançamento: 14 de junho de  
 2013

**The Last of Us 2** - Desenvolvedora(s): Naughty Dog/ Publicadora(s): Sony Interactive  
 Entertainment/ Série: The Last of Us/ Plataforma(s): PlayStation 4/ Lançamento: 19 de junho de  
 2020.

**The Walking Dead: Season one** – Developer(s): Telltale Games/ Publisher(s): Telltale Games/  
 Series: The Walking Dead/ Platform(s): Android, iOS, Kindle Fire HDX, OS X, Microsoft  
 Windows, Nintendo Switch, Ouya, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360,  
 Xbox One/ Release Episode 1: Microsoft Windows, Mac OS X: WW: April 24, 2012;  
 PlayStation 3: NA: April 24, 2012; EU: April 25, 2012; Xbox 360; WW: April 27, 2012; iOS;  
 WW: July 26, 2012; Kindle Fire HDX: WW: December 19, 2013.

**WHITE ZOMBIE**. Direção: Victor Halperin. Produção: Edward Halperin. DVD (67 min.),  
 DTS, 1932.

**World War Z: Aftermath** - Developer(s): Saber Interactive/ Publisher(s): Saber Interactive/  
 Director(s): Dmitriy Grigorenko, Oliver Hollis-Leick / Producer(s): Alexandr Ermakov, Alexey  
 Tkachev/ Platform(s): Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Google  
 Stadia, PlayStation 5, Xbox Series X/S/ Release: Windows, PS4, Xbox One: 14 April 2019;  
 Nintendo Switch: 2 November 2021; Google Stadia: 5 April 2022; PS5, Xbox Series X/S: 24  
 January 2023.

**Wolfenstein 3D** - Desenvolvedora(s): id Software/ Publicadora(s): Apogee Software/ Diretor(es):  
 Tom Hall/ Série: Wolfenstein/ Plataforma(s): MS-DOS/ Lançamento: 5 de maio de 1992

**Zombies Ate My Neighbors** - Desenvolvedora(s): LucasArts/ Publicadora(s): Konami (SNES,  
 Mega Drive)/ LucasArts (Virtual Console)/ Plataforma(s) SNES, Mega Drive, Virtual Console/  
 Lançamento: SNES/Mega Drive/ AN 19 de Julho, 1993; PAL 27 de Janeiro, 1994; Virtual

Console; AN 26 de Outubro, 2009; PAL 30 de Outubro, 2009[1] (as siglas são as diferentes regiões onde o jogo foi lançado).

**Zombie Zombie** - Developer(s): Spaceman Ltd / Publisher(s): Quicksilva / Platform(s): ZX Spectrum / Release: EU: 1984[1]/ Genre(s): Action.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BÍBLIA. **Sagrada Bíblia Católica**: Antigo e Novo Testamentos. Tradução: José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.
- BROWN, Dee. **Enterrem meu coração na curva do rio**: a dramática história dos índios norte-americanos. L&PM Editores, 2003.
- DONOVAN, T. **Replay**: The History of Video Games. Yellow Ant, 2010
- EBERT, ROGER. **Review of Night of the Living Dead**. Chicago Sun-Times. 1969. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/reviews/the-night-of-the-living-dead-1968>>. Acesso em: 27 jun. 2020.
- ESTADOS UNIDOS. **Headquarters Unites States Strategic Command**. CONPLAN 8888-11: counter-zombie dominance. Headquarters United States Strategic Command; 2011.
- FREUD, Sigmund. **Totem e tabu, Contribuição à história do movimento psicanalítico e outros textos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- GAIMAN, Neil. **Mitologia nórdica**. São Paulo: Editoria Presença, 2018.
- GOMES, PAULA. **Terra dos mortos**: o espaço narrativo nos filmes de zumbis. Tradução: Paula Gomes. São Carlos: UFSCar, 2014.
- HANNAH, Barbara. **The animus**: The spirit of inner truth in women, vol. 1. ICON Group International, 2010.
- JAMES, WILLIAM. **As variedades da experiência religiosa**. São Paulo: Editora Cultrix, 2019.
- JUNG, C. G. **O Espírito na Arte e na Ciência**. Petrópolis: Vozes, 1985.
- JUNG, C. G. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2011a.
- JUNG, C. G. **A Natureza da Psique**. Petrópolis: Vozes, 1986.
- JUNG, C. G. **A Energia Psíquica**. Petrópolis: Vozes, 2002
- JUNG, C. G. **Psicologia e Religião**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.
- JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2018.
- JUNG, Carl Gustav. **Psicologia e religião**. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 2011b.
- JUNG, C.G. **Civilização em transição**. Obra completa. Petrópolis: Editora Vozes, 2011c.
- JUNG, C.G. **O Eu e o Inconsciente**. Obra completa. Petrópolis: Editora Vozes, 2011d.
- KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020a.
- KRENAK, Ailton. **Ideias para Adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020b.

- FREUD, S. “**Escritores Criativos e Devaneio**” in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. [1907]1908.
- LACERDA, Carlos Alberto Mandarin de. **Breve história da Anatomia**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.
- LANGER, Johnni. **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015.
- MARANTE, Allan P. **Hávamál: As Palavras De Sabedoria De Óðinn**. Clube de Autores, 2017.
- MILLER, Robert J. **American Indians, the Doctrine of Discovery, and Manifest Destiny**. Wyoming Law Review, Vol. 11: No. 2, Article 2, 2011.
- OTTO, RUDOLF. **O Sagrado: os aspectos irracionais na noção de divino e sua relação com o racional**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- OVÍDIO, Publius Naso. **Metamorfose**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.
- RIBEIRO, Sandra Maria Patrício. **Lições Preliminares para o estudo do ethos contemporâneo**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.
- ROCHA, Leonardo Cristian. As Tragédias de Mariana e Brumadinho. **Caderno de Geografia**, v. 31, n. 1, p. 184-184, jan/fev, 2021.
- VON FRANZ, M. L. **A Interpretação dos Contos de Fadas**. São Paulo: Paulus, 1990.
- VON FRANZ, M. L. **Reflexos da Alma**. São Paulo: Editora Pensamento, 1992.
- VON FRANZ, M. L. **A Sombra e o Mal nos Contos de Fadas**. São Paulo: Paulus, 2020.
- VON FRANZ, M.L. **O Feminino nos Contos de Fadas**. Petrópolis: Vozes, 2010.
- VON FRANZ, M.L. **Psicoterapia**. São Paulo: Paulus, 1999.
- WILHELM, R. I. **Ching: o livro das mutações**. São Paulo: Pensamento, 2006.
- WILSON, Horace Hayman. **The Vishnu Purana**. Trübner, 1868.