

INOVAÇÕES COMUNICACIONAIS EM VIDEOGAMES: Uma análise comparativa a partir da franquia Resident Evil entre 2017 e 2023

Pedro Henrique Trintini Ferreira¹,
Leonardo Antônio de Andrade²,
Vicente Martin Mastrocola³

RESUMO

Resident Evil é uma franquia de games marcada por suas variações entre gêneros de ação e horror, altos e baixos com a crítica e por mudanças radicais nas suas configurações estéticas. Com tantas variações, quais são os fatores que mais impactam a recepção desses jogos pelo público? Para responder essa pergunta, cruzamos os dados de preferência de gênero narrativo do público, gênero dos jogos, opinião dos críticos e número de vendas. Para chegar ao gênero específico de cada jogo, verificamos como seus elementos se relacionam às convenções de gêneros narrativos por meio de uma análise de conteúdo. A partir disso, concluímos que o uso de personagens recorrentes, a recepção da crítica e o quanto o jogo se diferencia dos outros, enquanto atinge as expectativas do público, são tão importantes para o sucesso das obras a longo prazo quanto o gênero.

Palavras-chave: Resident Evil; análise de conteúdo; experiência; jogos digitais; recepção.

ABSTRACT

Resident Evil is a gaming franchise characterized by its fluctuations between action and horror genres, critical ups and downs, and radical shifts in aesthetic configurations. With such variations, what are the factors that most impact the public's reception of these games? To answer this question, we cross-referenced data on the public's narrative genre preferences, game genres, critical opinion,

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, UFSCar. Integra o Grupo de pesquisa GENE - Grupo de Estudos em Narrativas Emergentes. Possui graduação em Design de Produto (2022) pela Universidade Cesumar, UniCesumar.

² Pesquisador em Narrativas Emergentes, com ênfase em Narrativas Interativas. Possui graduação em Engenharia de Computação pela Universidade Federal de São Carlos (1998), mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional pela Universidade de São Paulo (2001) e doutorado em Ciências da Computação e Matemática Computacional pela Universidade de São Paulo (2012). Atualmente é professor associado da Universidade Federal de São Carlos. É coordenador do grupo de pesquisa GENE - Grupo de Estudos em Narrativas Emergentes.

³ Professor na graduação de Jogos Digitais da PUC-SP. É publicitário, graduado em Publicidade e Propaganda pela ESPM em 2000, instituição por meio da qual também adquiriu o título de mestre (2011) e doutor (2017) em Comunicação e Práticas de Consumo. Atualmente cursa pós-doutorado no TIDD da PUC-SP.

and sales figures. To determine the specific genre of each game, we examined how its elements relate to the conventions of narrative genres through a content analysis. From this, we conclude that the use of recurring characters, critical reception, and the extent to which the game differentiates itself from others while meeting the audience's expectations are as important for the long-term success of the works as the genre itself.

Keywords: Resident Evil; content analysis; experience; digital games; reception.

1. INTRODUÇÃO

A franquia Resident Evil, iniciada no ano de 1996 e que teve seu último lançamento em 2023, foi um marco na indústria de videogames e serviu de referência para o que se convencionou a chamar de “**horror de sobrevivência**” (ou “**survival horror**” em inglês) durante muitos anos.

De maneira sintética e a título de apresentação, a franquia em questão é conhecida por suas histórias sombrias e atmosfera de terror psicológico. Em geral, os jogos se passam em cenários apocalípticos infestados por zumbis e outras criaturas, resultado de experimentos biológicos que deram errado. Os jogadores assumem o papel de sobreviventes que precisam escapar de instalações abandonadas, cidades infectadas ou outras localidades perigosas, enfrentando hordas de inimigos, resolvendo enigmas e desvendando os mistérios por trás das epidemias. A série é famosa por sua jogabilidade tensa, com recursos limitados e a constante ameaça de morte, além de uma narrativa rica que explora temas como corporações corruptas, conspirações globais e a natureza da humanidade.

Porém, elementos do gênero de ação começaram a fazer parte da série e ganharam cada vez mais protagonismo dentro dos jogos da franquia entre o período de 2004 até 2012. Com um trabalho de gerenciamento de comunidade, a empresa Capcom, atenta ao feedback do público, voltou a trazer elementos de horror para os jogos entre 2017 e 2023. Esse diferente equilíbrio entre ação e horror criou um continuum, no qual cada jogo pode ser percebido como pertencente a um diferente ponto dentro dessa escala.

Por meio de uma codificação (FLICK, 2004) das críticas dos portais IGN e Gamespot, foi criado um modelo de elementos e atributos relacionados ao gênero, que permite comparar os jogos da franquia de acordo com a visão dos jogadores. Ao final, apresentamos uma tabela de correspondência entre gênero, recepção dos críticos e número

de vendas, o que nos permite verificar se a preferência de gênero do público se reflete no número de vendas e perceber pontos de inovação bem recebidos.

1.1. CONSIDERAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS

Existem diversas abordagens ontológicas e epistemológicas que lançam olhares para os jogos, por isso, os pesquisadores Espen Aarseth e Pawel Grabarczyk (2018) publicaram um modelo ‘meta-ontológico’ sobre os jogos. O prefixo ‘meta’ foi usado pois o modelo engloba entendimentos ontológicos de diferentes disciplinas. Para isso, o jogo é dividido nas camadas: Física, que traz a plataforma (Por exemplo, o console de videogame), o dispositivo de interação (o controle de videogame), e o comportamento do jogador (Como apertar botões); Estrutural, camada que contém o código computacional, as ações que o jogador pode realizar dentro do jogo e como a sessão do jogo começa, se mantém e termina; a Camada Comunicacional que possui os elementos de construção semântica do jogo, desde um simples comando até a narrativa como um todo, incluindo os elementos visuais diegéticos e não diegéticos; por fim a Camada Mental considera como o jogo é entendido e experienciado pelo jogador, incluindo interações entre jogadores.

Nosso estudo, ao fazer essa análise comparativa, se concentra apenas na Camada Comunicacional. Dessa forma, diferentes hardwares de interface, como controle joystick, teclado e mouse ou dispositivos VR, não foram considerados.

Ao abordar a estética ou experiência estética neste trabalho, adota-se a perspectiva de John Dewey, conforme exposta em sua obra “A Arte como **Experiência**” (2010 [1934]). Embora Dewey não tenha se dedicado especificamente aos jogos eletrônicos, seus conceitos podem ser aplicados para analisar a experiência de jogar. Segundo o autor, Experiências Estéticas são organizadas, criam antecipação para a sua conclusão e carregam significado. O oposto, Experiências Inestéticas são monótonas, desordenadas ou desprovidas de significado. Nesse sentido, a estética não se limita aos aspectos visuais e estilísticos, mas abrange a interação integral do jogador com o sistema lúdico e narrativo, incluindo os significados que estes veiculam.

Considerando esses três conjuntos de elementos que comunicam o significado nos jogos, Ermi e Mäyrä (2005) criaram o modelo SCI que dissecou a imersão em três dimensões: Imersão Sensorial, Imersão Narrativa e Imersão de Desafio. Ao fazer a revisão bibliográfica

para este texto, optou-se por entender essas dimensões como conjuntos de elementos dentro do sistema do jogo digital e, para um melhor entendimento e clareza na comparação, renomeá-las como conjuntos de: elementos estilísticos, elementos narrativos e elementos ludológicos.

O elemento estilístico engloba elementos audiovisuais de cenário, figurino, iluminação, texturas, ambiência, música, efeitos sonoros etc. O elemento narrativo possui os acontecimentos, personagens e formas de contar a história e o elemento ludológico contém as mecânicas e regras do sistema.

1.2. SOBRE A FRANQUIA RESIDENT EVIL

A franquia Resident Evil, pertencente à empresa japonesa Capcom, estreou em 1996 com seu primeiro jogo. O game inaugurou a categoria de “**horror de sobrevivência**” para definir um tipo de experiência em videogames baseado na escassez de recursos, mecânicas de puzzles e uma constante presença de inimigos a qual o jogador deve sobreviver.

Figura 1: Tela do game Resident Evil (1996)



Fonte: <https://www.mobygames.com>

A franquia passou por uma reformulação em Resident Evil 4 (2005) que adotou a perspectiva de câmera OTS (Over the Shoulder) substituindo a câmera fixa dos jogos anteriores (1996-2004) e trazendo mais convenções do gênero de ação, como uma maior

precisão da mira ao atirar, desafios baseados em tempo de reação e um maior número de armas. A escolha de priorizar a ação foi reforçada no jogo Resident Evil 5 (2009) e na sequência Resident Evil 6 (2012).

Figura 2: Tela do game Resident Evil 4 (2005)



Fonte: <<https://www.mobygames.com>>

Já Resident Evil 7 (2017) trouxe uma reformulação grande aos jogos da franquia, a perspectiva de câmera passou a ser subjetiva, ou POV (Point Of View), com os demais elementos se aproximando às convenções de horror. Resident Evil Village (2021) manteve a câmera do seu antecessor, porém, trouxe mais elementos de ação.

Figura 3: Tela do game Resident Evil 7 (2017)



Fonte: <https://www.mobygames.com>

Também foram lançados as novas versões de Resident Evil 2 (2019, publicado primeiro em 1998), Resident Evil 3 (2020, primeiro em 1999) e Resident Evil 4 (2023,

original de 2005), todos com a perspectiva de câmera OTS. Resident Evil 4 (2005) foi lançado, originalmente, apenas para a plataforma Playstation 2, o que dificulta a comparação direta com os seus sucessores, Resident Evil 5 e 6, lançados para Xbox One, Playstation 3 e Computadores.

Além disso, no site oficial da empresa Capcom é informado que Resident Evil 4 vendeu 2.3 milhões de unidades em seu lançamento original, mas no período de seu lançamento era comum a distribuição de cópias ilegais. Portanto, o número de vendas pode não refletir a quantidade real de pessoas que jogaram o jogo. Por esses motivos, o jogo, apesar de inaugurar o período OTS da franquia, não foi incluído na análise.

Os jogos Resident Evil 5 e 6 aparecem para contextualização, já que foram lançados para consoles que atualmente caíram em desuso, Xbox 360 e Playstation 3. Apresentar tais jogos ajuda a entender o momento que a franquia estava antes do lançamento de Resident Evil 7 e seu impacto na franquia, conforme citado no relatório integrado anual da Capcom (2023, p. 34): “**With** this approach, since the release of Resident Evil 7, which was launched in January 2017, sales of our titles have been exceeding our expectations thanks to high praise from the media and positive user reception⁴”.

Além disso, para Resident Evil 5, 6 e os demais jogos, foram considerados apenas o número de vendas da sua publicação original, não incluindo edições premium ou relançamentos para outras plataformas, já que podem incluir recompras e não representar o impacto real do jogo.

2. METODOLOGIA

A fim de investigar a recepção das mudanças estéticas na franquia Resident Evil, este estudo analisará os títulos principais lançados entre 2017 e 2023, que compartilham o mesmo motor gráfico e plataformas. Inicialmente, será apresentada uma pesquisa de opinião do site IGN, que sondou a preferência dos jogadores quanto ao equilíbrio entre ação e horror na franquia. Em seguida, será realizada uma análise crítica de conteúdo das resenhas publicadas pela IGN e Gamespot, utilizando a técnica de análise de conteúdo de Flick (2004) para identificar os elementos estéticos e de gêneros presentes nos jogos. Por fim, os dados de

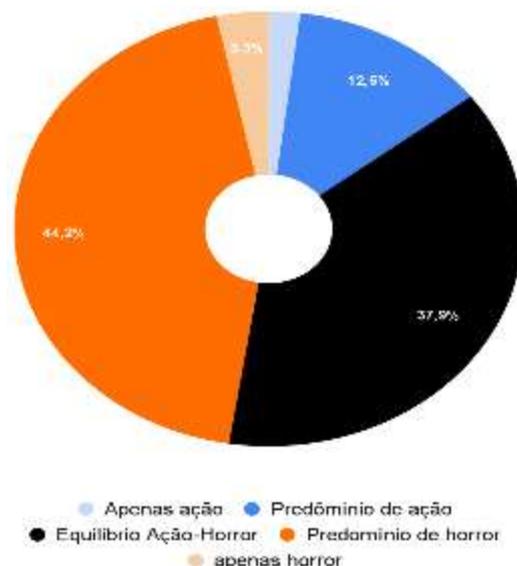
⁴ “Com essa abordagem, desde o lançamento de Resident Evil 7, que foi lançado em Janeiro de 2017, as vendas dos nossos títulos têm superado nossas expectativas graças aos elogios da mídia e à recepção positiva dos usuários” (CAPCOM, 2023, p.34, tradução nossa).

vendas oficiais da Capcom serão utilizados para correlacionar as preferências do público, a recepção da crítica e o desempenho comercial dos jogos. A análise comparativa dos resultados permitirá discutir a relação entre as escolhas estéticas dos desenvolvedores, as expectativas dos jogadores e o sucesso comercial da franquia.

3. PESQUISA DE PÚBLICO FEITA PELA IGN

Uma pesquisa conduzida pela IGN em setembro de 2024, com uma amostra de 22.930 jogadores de Resident Evil Village (2021), investigou as preferências do público em relação ao equilíbrio entre os gêneros de ação e horror na franquia. Os participantes foram convidados a escolher entre cinco opções que variavam de um foco exclusivo na ação até um enfoque estritamente no horror. Os resultados indicam que 44,2% dos jogadores preferem uma experiência com maior predominância de elementos de horror, seguidos por 37,9% que optaram por um equilíbrio entre os dois gêneros. Essa pesquisa demonstra que, apesar da evolução da franquia ao longo dos anos, a demanda por experiências mais atmosféricas e intensas permanece forte entre os fãs de Resident Evil.

Gráfico 1: Pesquisa de Público



Fonte: Autores (2024).

Os dados da pesquisa indicam que os jogos percebidos como sendo mais próximos ao gênero de horror, e os que equilibram ação e horror, terão um número de vendas maior do

que jogos onde a ação predomina. Os críticos, que registraram suas opiniões nas plataformas escolhidas, classificam os jogos abertamente como sendo uma experiência mais próxima do horror ou da ação. Porém, tal classificação não permite uma comparação clara entre os jogos, principalmente quando estão em pontos próximos no continuum ação-horror.

Primeiro foram extraídos trechos que se referem aos conjuntos ludológicos, estilísticos e narrativos dentro das publicações. Então, por meio de uma codificação, foram identificados os elementos que permitem uma comparação direta entre os jogos. Com a comparação direta é possível, além de classificar os elementos dentro dos conjuntos, identificar atributos que aproximam cada elemento de um gênero narrativo de ação ou de horror. Vale lembrar que ao falar sobre Resident Evil 2, 3 e 4 refere-se às novas versões não aos jogos originais. Segundo Mastrocola (2014), a presença de quebra-cabeças, o design de fase labiríntico, tendendo ao isolamento ou a claustrofobia, os elementos estilísticos de outras mídias e uma narrativa envolvente são atributos-chave para um jogo de horror de sobrevivência. Por isso, classificaremos os atributos entre ação e horror de acordo com a proximidade com esses critérios.

4. ANÁLISE DE CONTEÚDO

4.1. ELEMENTOS LUDOLÓGICOS

A presente análise busca compreender a evolução da mecânica de combate na franquia Resident Evil, com foco nos títulos de 2009 a 2023. A análise se concentrou em elementos ludológicos como movimentação, interação com o ambiente e escala dos combates. Verificou-se que a franquia passou por uma transição gradual de um modelo de jogo mais focado em horror e sobrevivência para um modelo que incorporou elementos mais acentuados de ação. Resident Evil 5 e 6, por exemplo, apresentam um sistema de combate mais ágil e dinâmico, com diversas mecânicas típicas de jogos de ação, aproximando o jogador do papel de "caçador". Em contrapartida, títulos como Resident Evil 2, 7 e Village retomaram elementos mais clássicos da franquia, com uma maior ênfase no horror e na tensão. A movimentação mais limitada, a ausência ou passividade de companheiros e os combates de menor escala contribuíram para uma experiência mais intimista e assustadora.

A escala dos combates, por sua vez, mostrou-se diretamente relacionada à narrativa do jogo. Títulos com narrativas mais globais, como Resident Evil 5 e 6, apresentaram

combates de maior escala, enquanto jogos com narrativas mais intimistas, como Resident Evil 2 e 7, optaram por combates mais restritos. É interessante notar que, apesar da evolução da franquia e da incorporação de elementos de ação, os jogos com uma abordagem mais clássica, focada no horror e na sobrevivência, têm se mostrado mais populares entre os jogadores. A franquia Resident Evil, ao longo de suas diversas iterações, apresentou uma evolução significativa em seus elementos ludológicos, impactando diretamente a experiência do jogador. Este estudo analisa aspectos como pacing, progressão, presença de inimigo perseguidor, gestão de recursos e exploração, a fim de compreender como essas mecânicas moldam a experiência de horror e ação nos jogos da série. O pacing dos jogos, ou seja, a fluidez e a coerência na progressão da narrativa e do gameplay, varia consideravelmente entre os títulos. Enquanto jogos como Resident Evil 2, 4, 5 e 7 apresentam um pacing mais consistente, Resident Evil 6 e Village exibem flutuações mais abruptas entre momentos de horror e ação. A análise sugere que um pacing mais coeso contribui para uma experiência mais satisfatória. A progressão nos jogos também varia, desde objetivos claros e lineares até uma exploração mais livre e com menos direcionamento. A ausência de instruções explícitas no HUD (Heads Up Display é um elemento de interface gráfica não diegética que mostra informações ludológicas ao jogador, como a quantidade de munição, os objetivos a concluir, o caminho a ser seguido etc.), presente em jogos como Resident Evil 2, 3, 4, 7 e Village, favorece a imersão e a sensação de vulnerabilidade, elementos característicos do gênero horror. A presença de um inimigo perseguidor, como Mr. X⁵ em Resident Evil 2, desempenha um papel crucial na criação de tensão e atmosfera de terror. A aleatoriedade dos encontros e a persistência desses inimigos contribuem para uma experiência mais intensa. A gestão de recursos, como munição e itens de cura, também influencia significativamente a experiência de jogo. A escassez desses recursos, presente em jogos como Resident Evil 2, 3, 4 e 7, incentiva a exploração e a tomada de decisões estratégicas, intensificando a sensação de perigo.

A mecânica de inventário evoluiu ao longo da série, passando de um sistema de número limitado de itens para sistemas mais complexos, como o sistema de encaixe presente em Resident Evil 4 e Village. Essa evolução impactou diretamente a forma como os jogadores

⁵ Dentro da narrativa ficcional, Mr. X é uma criatura humanoide criada em laboratório e enviada para eliminar os sobreviventes e apagar ligações da empresa Umbrella Corporation com o evento catastrófico que ocorre na cidade de Raccoon City.

gerenciam seus recursos e interagem com o ambiente. Por fim, a exploração é outro elemento fundamental da franquia. A presença de missões paralelas e narrativas secundárias, como em *Resident Evil 4*, *7* e *Village*, enriquece a experiência e incentiva os jogadores a explorarem o mundo do jogo.

4.2. ELEMENTOS NARRATIVOS

Os principais elementos narrativos identificados nos jogos da franquia foram seus personagens, linhas narrativas e conexões entre jogos. Ao adotar um protagonista inédito, *Resident Evil 7* se configura como uma narrativa mais acessível ao público que não conhece a franquia. Porém, a aparente desconexão com os outros jogos pode ter prejudicado sua aceitação imediata pelos fãs. Enquanto os jogos que se conectam diretamente com a franquia trazem uma coesão maior e uma experiência mais completa ao jogador que se dedica a consumir todos, os jogos que se conectam através de elementos secundários, como *Resident Evil 7*, recompensam a exploração de jogadores mais investidos. A franquia adota diferentes abordagens para contar histórias, desde uma narrativa limitada a apenas um ponto de vista até jogos com múltiplos personagens e linhas narrativas complexas. Também adotam diferentes estratégias como separar a cronologia em capítulos ou adotar uma narrativa ininterrupta. Tais escolhas não parecem ter impacto direto sobre a recepção dos jogos pelo público. O deslocamento do protagonista dentro do jogo tende a se relacionar com a escala da narrativa. Pois, nos jogos com narrativas épicas o jogador visita cenários variados e em países diferentes, enquanto nos jogos com narrativa mais intimista e atmosférica os cenários são contidos em uma mesma cidade.

4.3. ELEMENTOS ESTILÍSTICOS

A partir das análises de conteúdo, foram levantados os elementos estilísticos de perspectiva de câmera, variedade de inimigos, cenários e iluminação. A câmera POV junto a um HUD minimalista facilita a imersão sensorial e passa uma maior sensação de vulnerabilidade ao jogador, enquanto a câmera OTS permite que o jogador veja e se conecte mais com seu avatar, aumentando a imersão narrativa. Embora haja preferências pessoais entre os jogadores, tal escolha não parece ter resultados diretos na aceitação do público no

longo prazo. A variedade de inimigos é percebida através de elementos dos três conjuntos, como história de origem, aparência, movimentação e estratégia de ataque. Esse elemento é importante para o jogador, visto que Resident Evil 7 foi criticado por conter uma pequena variedade, enquanto o jogo mais rejeitado da franquia, Resident Evil 6, é elogiado por isso.

Alguns jogos trazem cenários próximos às convenções do horror de outras mídias, como casas abandonadas e laboratórios macabros, outros se aproximam mais de filmes apocalípticos, com fogo e destruição de cidades modernas, e existem aqueles que trazem locais exóticos próximos de filmes de aventura hollywoodianos, como florestas gélidas europeias e savanas africanas. Por fim, o uso da lanterna como fonte de iluminação, não é a única forma de criar uma iluminação assustadora, mas é um recurso que aproxima os jogos das convenções audiovisuais do horror.

4.4. CODIFICAÇÃO

Analisando as críticas publicadas nos portais IGN e Gamespot, chegamos em nove elementos que influenciam o gênero. Classificamos em azul os atributos que aproximam o elemento ao gênero de horror, em vermelho os que se aproximam do gênero de ação e os ambíguos em roxo. A codificação é útil para posicionar quantitativamente os jogos no continuum tornando a classificação mais assertiva e permitindo a análise comparada. Como em Resident Evil 3 e 4 que possuem apenas um elemento de ação contra oito que variam entre ambíguos e de horror e Resident Evil Village que equilibra a quantidade de elementos de ação e de horror. O predomínio de elementos ambíguos, como ocorre em Village, parece tornar a percepção do gênero narrativo mais subjetiva.

Quadro 1: Resumo da Codificação dos elementos do jogo

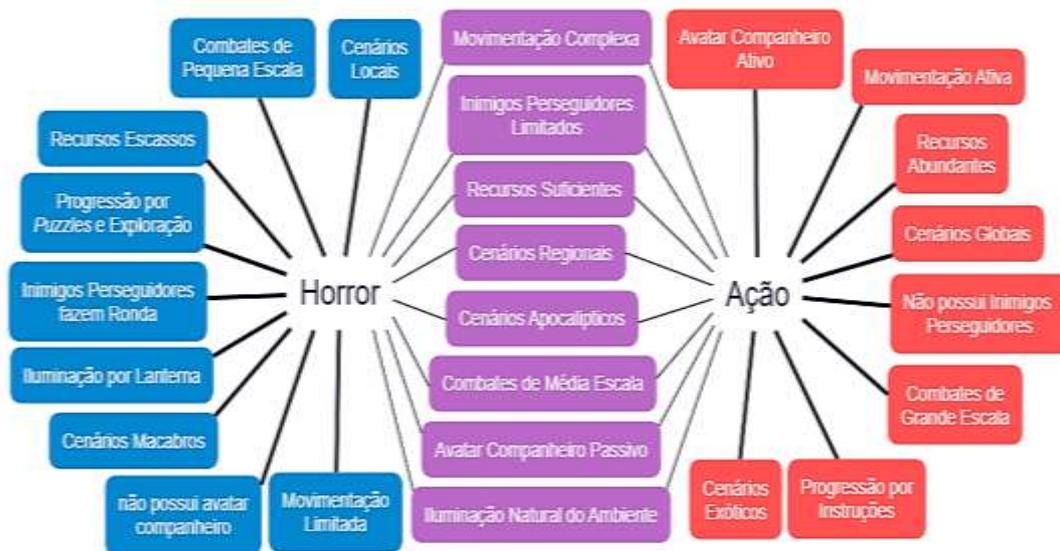
	RE 2	RE 7	RE Village	RE 3	RE 4	RE 5	RE 6
Gênero (quantidade elementos de ação / ambíguo / horror)	Horror Prevalece (0 / 2 / 7)	Horror Prevalece (0 / 0 / 9)	Equilíbrio Ação e Horror (2 / 5 / 2)	Horror Prevalece (1 / 5 / 3)	Horror Prevalece (1 / 4 / 4)	Ação Prevalece (6 / 2 / 1)	Ação (7 / 2 / 0)
Avatar Companheiro	Não possui	Não possui	Não possui	Não possui	Passivo	Ativo	Ativo
Movimentação	Limitado	Limitado	Limitado	Ativa	Complexo	Limitado	Ativa
Escala dos	Pequeno	Pequeno	Médio	Médio	Médio	Grande	Grande

Combates							
Forma de progressão	Puzzles e exploração	Puzzles e exploração	Seguir instruções	Puzzles e exploração	Puzzles e exploração	Seguir instruções	Seguir instruções
Inimigo Perseguidor	Ronda pelo Cenário	Ronda pelo Cenário	Limitado	Limitado	Não Possui	Não Possui	Não Possui
Disponibilidade de recursos	Escassa	Escassa	Suficiente	Escassa	Escassa	Suficiente	Abundante
Escala dos cenários	Regional	Local	Regional	Regional	Regional	Global	Global
Cenários	Apocalipse	Macabro	Exóticos	Apocalipse	Macabro	Exóticos	Apocalipse
Iluminação	Lanterna	Lanterna	Ambiente	Ambiente	Lanterna	Ambiente	Ambiente

Fonte: AUTORES (2024).

Além da classificação dos jogos, também foi feita uma associação dos atributos quanto aos gêneros de ação e horror. As linhas mais grossas indicam uma relação exclusiva entre gênero e atributo e as linhas mais finas indicam que atributo pertence a mais de um gênero.

Gráfico 2: Posicionamento dos elementos no Continuum Ação-Horror



Fonte: AUTORES (2024).

5. RECEPÇÃO DOS CRÍTICOS

Se Resident Evil 5 se afastou do horror, mas foi bem recebido como um jogo de ação,

o seu sucessor não teve o mesmo sucesso. Apesar de ser elogiado pelos seus elementos narrativos e estilísticos, Resident Evil 6 foi criticado por retirar a agência do jogador, manter um pacing inconstante e uma jogabilidade frustrante. Resident Evil 2, 4 e 7 foram bem recebidos pela crítica. Porém, Resident Evil 3 foi mal avaliado por não capturar a experiência do jogo original. Enquanto Village teve ressalvas quanto ao seu pacing, se aproximando muito dos jogos de ação.

The caveat to that is the last hour of the game, [...] For a few moments there, Village draws up the worst action-heavy portions of Resident Evil 6, losing track of what made you grit your teeth and clench your fists and exchanging it for something more akin to shooters like Call of Duty⁶ (HORNSHAW, 2021).

6. QUANTIDADE DE VENDAS

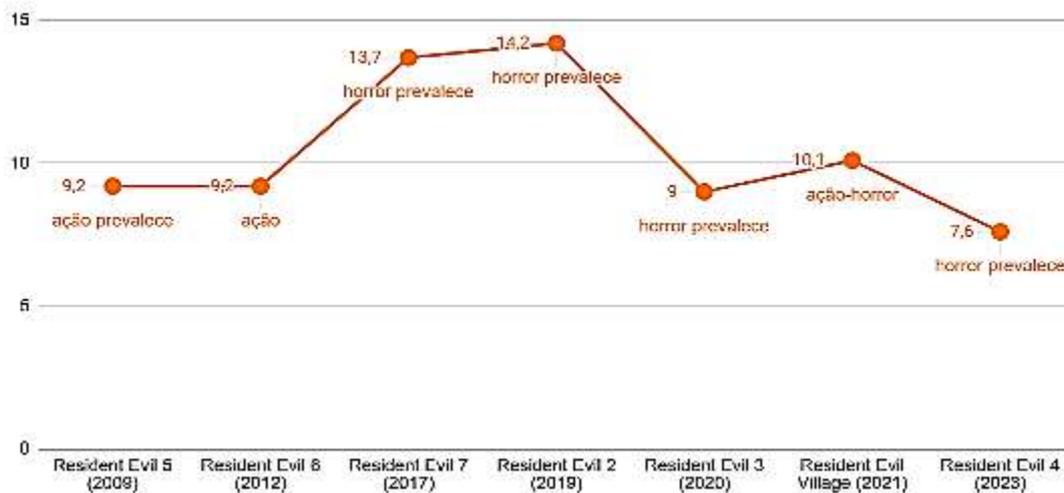
Os dados sobre quantidade de vendas foram obtidos a partir do relatório integrado anual de 2023⁷ e do site oficial da Capcom⁸, empresa responsável pela franquia. As quantidades de vendas até setembro de 2024 mostram que os jogos mais bem vendidos são de fato os que se aproximam do gênero de horror, porém apenas aqueles que foram bem recebidos pela crítica. A única exceção é Resident Evil 4 que possui pouco tempo de mercado, o que explica seu baixo número de vendas em relação aos outros títulos.

Gráfico 3: Número de Vendas por título relacionada ao gênero narrativo

⁶ “O problema disso é que na última hora do jogo, [...] por alguns momentos, Village traz a tona os piores momentos de ação intensa de Resident Evil 6, perdendo noção do que fez você ranger os dentes e cerrar seus punhos e trocando isso por algo muito mais próximo de jogos de tiro como Call of Duty” (HORNSHAW, 2021, tradução nossa).

⁷ Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/oar/2023.html>

⁸ Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab1>

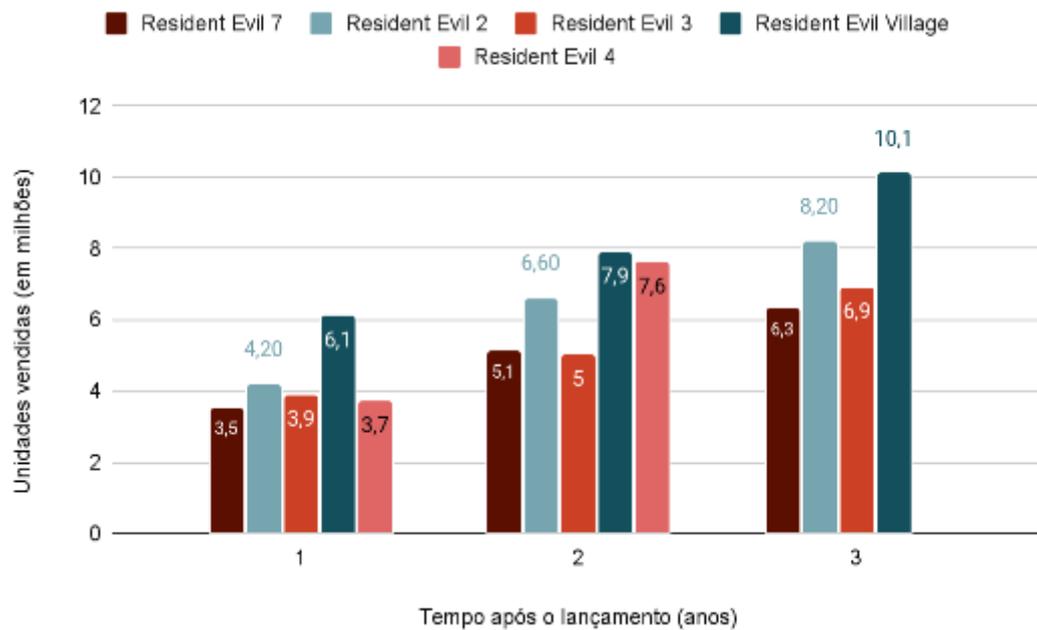


Fonte: AUTORES (2024).

É importante notar que existem outros fatores que impactam o número de vendas, como no caso de Village. O jogo de 2021, que teve o maior número de vendas no lançamento, traz uma narrativa inédita, seguindo a cronologia da franquia, com personagens já conhecidos pelos fãs. O oposto ocorreu com o jogo de 2017 que, com uma narrativa, personagens e ambientação inéditas, rompeu com todos os seus antecessores, mas foi bem recebido pelos críticos, aumentando a aceitação do game no longo prazo. Enquanto as novas versões começaram sendo bem aceitos, o crescimento a longo prazo está relacionado com a recepção da crítica.

Gráfico 4: Tabela comparativa do número de vendas relativo aos três primeiros anos de cada jogo⁹

⁹ Resident Evil 4 não possui dados no terceiro ano do gráfico pois possui apenas dois anos de mercado, segundo as considerações do relatório da empresa responsável.



Fonte: AUTORES (2024).

CONCLUSÕES

Como indicado na pesquisa de público da IGN, os jogos mais bem vendidos são os que tendem ao horror. Mas Resident 3 mostra que a recepção da crítica é tão importante para a aceitação a longo prazo quanto o gênero. E o tempo de mercado, apesar de justificar as baixas vendas do Resident Evil 4 (2023), não é o fator determinante para boas vendas, pois o jogo de 2019 foi mais bem aceito do que o de 2017, o mesmo ocorre entre Village (2021) e o 3 (2020). A crítica é altamente subjetiva. Portanto, fatores como o repertório recente do crítico, os seus interesses pessoais e a sua forma de escrever podem afetar a percepção do jogo pelo leitor. Por isso, ao analisar um jogo de forma objetiva é necessário que façamos através dos seus elementos e intertextualidades. A exemplo de Resident Evil 7 que se aproxima do horror ao adotar elementos estilísticos de found footage¹⁰ assim como os jogos de horror Outlast (2013) e Amnesia: The Dark Descent (2010).

Quadro 2: Comparação entre gênero, recepção dos críticos, câmera adotada e número de vendas

Jogo	Gênero	Recepção dos Críticos	Câmera	Vendas Totais	Vendas (ano 1)	Vendas (ano 3)
------	--------	-----------------------	--------	---------------	----------------	----------------

¹⁰ *Found Footage* é uma técnica de cinema na qual a filmagem (footage) é feita de forma diegética pelos próprios atores, com comentários por trás das câmeras e perspectiva POV. Essa filmagem é depois encontrada (found) e apresentada ao público.

Resident Evil 2	Predomínio do Horror	favorável	OTS	14,2	4,2	8,20
Resident Evil 7	Predomínio do Horror	favorável	POV	13,7	3,5	6,60
Resident Evil Village	Equilíbrio Ação-Horror	favorável, com ressalvas	POV	10,1	6,1	10,10
Resident Evil 3	Predomínio do Horror	não favorável	OTS	9	3,9	6,90
Resident Evil 4	Predomínio do Horror	favorável	OTS	7,6	3,7	7,6+

Fonte: AUTORES (2024).

Trabalhar com personagens recorrentes facilita a aceitação do público, como pode ser visto nos lançamentos de 2019, 2020, 2021 e 2023. Mas experiências únicas (2017, 2021) ou remakes inovadores (2019) são mais bem recebidos no longo prazo. Isso pode ser visto nos três jogos mais vendidos da franquia, que são suficientemente distintos entre si para configurarem experiências únicas, o que vai de acordo com o entendimento de Experiência Estética definido por Dewey. Por fim, podemos concluir que propostas que atinjam as expectativas do seu público, mas que tragam inovações suficientes para serem percebidas como únicas, levam a boas críticas e uma boa aceitação no longo prazo. Enquanto personagens já conhecidos pelos fãs e uma narrativa inédita, mas com relação aos outros títulos, levam a uma boa aceitação no lançamento.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E.; GRABARCZYK, P. An Ontological Meta-Model for Game Research. DiGRA. Anais. 2018.

CAPCOM CO. LTD. Capcom Integrated Report 2023. Osaka, Japan. Disponível em: <<https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/annual.html>>. Acesso em:: 8 out. 2024.

_____. Platinum Titles. Disponível em:

<<https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab1>>. Acesso em:: 30 set. 2024.

DEWEY, J. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ERMI, L.; MÄYRÄ, F. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Anais. 2005.

FLICK, U. Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa. 2. ed. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

HORNSHAW, P. Resident Evil Village Review -- Shapeshifter. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-village-review-shapeshifter/1900-6417672/>>. Acesso em:: 8 out. 2024.

MASTROCOLA, V. M. Horror ludes: medo, entretenimento e consumo em narrativas de videogames. São Paulo: Livrus Negócios Editoriais, 2014.

LUDOGRAFIA

Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010)

Outlast (Red Barrels, 2013)

Resident Evil 2 (Capcom, 2019)

Resident Evil 3 (Capcom, 2020)

Resident Evil 4 (Capcom, 2023)

Resident Evil 5 (Capcom, 2009)

Resident Evil 6 (Capcom, 2012)

Resident Evil 7 (Capcom, 2017)

Resident Evil Village (Capcom, 2021)

WEBGRAFIA

ANDERSON, L. Resident Evil 5 Review. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-5-review/1900-6206138/>>. Acesso em: 8 out. 2024.

BUTTERWORTH, S. Resident Evil 7: Biohazard Review. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-7-biohazard-review/1900-6416603/>>. Acesso em: 8 out. 2024.

CAPCOM. Platinum Titles. Disponível em:

<<https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab1>>. Acesso em: 30 set. 2024.

_____. Capcom Integrated Report 2023. Osaka, Japan. Disponível em:

<<https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/annual.html>>. Acesso em: 8 out. 2024.

FILLARI, A. Resident Evil 2 Review - RE-vived Nightmares. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-2-review-re-vived-nightmares/1900-6417071/>>. Acesso em: 30 set. 2024.

_____. Resident Evil 3 Remake Review - Farewell, Raccoon City. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-3-remake-review-farewell-raccoon-city/1900-6417441/>>. Acesso em: 8 out. 2024.

GEDDES, R. Resident Evil 5 Review. Disponível em:

<<https://www.ign.com/articles/2009/03/07/resident-evil-5-review-2>>. Acesso em: 30 set. 2024.

GEORGE, R. Resident Evil 6 Review. Disponível em:

<<https://www.ign.com/articles/2012/10/01/resident-evil-6-review>>. Acesso em: 8 out. 2024.

HATFIELD, D. Resident Evil 2 Review. Disponível em:

<<https://www.ign.com/articles/2019/01/22/resident-evil-2-review>>. Acesso em: 8 out. 2024.

HORNSHAW, P. Resident Evil Village Review -- Shapeshifter. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-village-review-shapeshifter/1900-6417672/>>. Acesso em: 8 out. 2024.

INDOVINA, K. Resident Evil 4 Remake Review - Stranga, Stranga, Now **That's** A Remake. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-4-remake-review-stranga-stranga-now-thats-a-remake/1900-6418047/>>. Acesso em: 8 out. 2024.

O'BRIEN, L. Resident Evil 3 Single-Player Review. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/resident-evil-3-single-player-review-2>>. Acesso em:: 8 out. 2024.

OGILVIE, T. Resident Evil 4 Review. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/resident-evil-4-remake-review>>. Acesso em:: 8 out. 2024.

_____. Resident Evil Village Review. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/resident-evil-village-review>>. Acesso em:: 8 out. 2024.

RAD, C. Resident Evil 7: Biohazard Review. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2017/01/23/resident-evil-7-biohazard-review>>. Acesso em:: 30 set. 2024.

VANORD, K. Resident Evil 6 Review. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-6-review/1900-6397185/>>. Acesso em:: 30 set. 2024.