

A INVASÃO ZUMBI PELO MUNDO: O LEGADO DE RESIDENT EVIL E SEUS DESDOBRAMENTOS MERCADOLÓGICOS E CULTURAIS

Beatriz Souza de Araujo¹

Alice Machado de Souza²

Camila Machado de Souza³

Resumo: este artigo volta sua atenção para os (re)lançamentos dos jogos e filmes de Resident Evil e os seus impactos culturais dentro e fora do universo dos jogos e na indústria cultural. O presente estudo tem como ponto de interesse analisar remakes, reboots e/ou lançamentos de novos produtos de uma velha franquia de jogos em outras plataformas não apenas sob a ótica de revitalização de uma marca, mas também sob a dimensão político-cultural em que ela está inserida. Para tanto esse estudo é realizado em cima de diversas fontes, livros, artigos, sites de entretenimento e dos recentes relatórios de vendas anuais disponibilizados pela Capcom nos anos de 2019 e 2021. Deste modo, o artigo propõe diálogos interdisciplinares na reflexão acerca do legado de Resident Evil, dos seus impactos culturais e dos (re)lançamentos como forma de firmar cada vez mais uma marca no imaginário do público.

Palavras-chave: Residente Evil. Zumbi. Cultura pop. Mídia. Nostalgia.

Introdução

Zumbis, sangue, ação, mistério e enigmas a serem solucionados. Há mais de 25 anos, o cenário dos jogos eletrônicos era transformado com o lançamento do jogo "Resident Evil", em 1996. Associando a origem dos zumbis à Ciência em vez do sobrenatural, RE traz membros da equipe Alpha, de uma força-tarefa conhecida como S.T.A.R.S., que estão tentando desvendar o desaparecimento de integrantes da equipe Bravo nos arredores de Raccoon City e acabam se refugiando em uma mansão abandonada, sem saberem os horrores que irão encontrar ali.

¹ Graduada em Ciência Política pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO. E-mail: araujo.beatx@gmail.com

² Estudante da graduação de Produção Cultural do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro. E-mail: AliceMaza97@gmail.com

³ Estudante da graduação de Produção Cultural do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro. E-mail: CamilaMazax@gmail.com

Sendo um marco para o subgênero “survival horror” e, posteriormente, a franquia mais rentável da sua desenvolvedora, Capcom, o lançamento de RE representou diversos impactos culturais, como a consolidação do seu subgênero e a contribuição para o retorno da popularidade da temática zumbi, que teve sua efervescência nos anos 2000, e, conseqüentemente, para o distanciamento da origem sobrenatural e racista dos zumbis.

Ao longo desses anos, foram lançados 10 jogos relacionados a história principal, 3 remakes e 15 spin-offs⁴ (contabilizando os jogos extras e desconsiderando os jogos mobile e board games) e, recentemente, foi lançado o filme *Resident Evil: Welcome to Raccoon City* que prometia ser mais fiel aos jogos do que o seu antecessor *Resident Evil*, que, mesmo se distanciando da história da trama dos jogos, se tornou uma das adaptações de videogames mais rentáveis da história do cinema⁵.

Por si só, o fenômeno dos jogos eletrônicos e digitais, em geral, é algo a ser notado. Conquistando cada vez mais espaço na sociedade e se mostrando um mercado lucrativo, os jogos deixaram de ser apenas algo para passar o tempo e se mostraram um investimento e uma produção cultural a ser tratada com seriedade na sociedade contemporânea.

E com a franquia Resident Evil não seria diferente. Segundo dados dos relatórios de vendas anuais da Capcom⁶, RE é a marca mais forte da desenvolvedora, somando mais de 110 milhões de unidades vendidas no mundo todo, em 2021. Uma das estratégias usadas para a manutenção da relevância da série entre o público são os lançamentos de spin-offs e remakes para consoles mais atuais, usufruindo das novas tecnologias – o que não só contribui para a revitalização constante da franquia, sem comprometer a trama principal, como também atrai uma nova geração de público.

Com este trabalho, temos o objetivo de discorrer sobre os impactos culturais de Resident Evil e seus desdobramentos mercadológicos, focando mais no primeiro jogo

⁴ Jogos derivados de uma obra já existente. Elas vão complementando e oferecendo mais informações sobre a história principal, mas não afetam diretamente o arco principal.

⁵ Resident Evil. RESIDENT EVIL 6 O CAPÍTULO FINAL SE TORNA O FILME MAIS RENTÁVEL DA FRANQUIA. Disponível em: <https://residentevil.com.br/noticias/resident-evil-6-o-capitulo-final-mais-rentavel-da-franquia/>. Acesso em: 18 de abril de 2022.

⁶ Capcom. CAPCOM INTEGRATED REPORT 2021. Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/annual.html>. Acesso em: 18 de abril de 2022.

da franquia e no reboot lançado recentemente. Para o desenvolvimento do presente trabalho, foi utilizada uma bibliografia baseada em livros, dissertações e artigos da área de Marketing, Produção Cultural, Ciência Política, Antropologia, Comunicação Social e blogs e sites de entretenimento referentes ao jogo, para extrair as informações mais relevantes para o desenvolvimento do tema.

O restante deste trabalho está organizado da seguinte maneira: a seção 2 apresenta as contribuições de RE ao subgênero Survival Horror. A seção 3 traz o conceito de zumbi desenvolvido a partir da lógica de cultura pop. A seção 4 mostra os desdobramentos mercadológicos da marca, focando mais nos filmes e no conceito de fanservice. Já a seção 5 desenvolve o conceito de marketing de nostalgia a partir de demandas de representatividade necessárias na atualidade. E, por fim, a seção 6 conclui o trabalho.

I Will Survive! Influências de Resident Evil ao subgênero Survival Horror

Em 22 de março de 1996, era lançado para Playstation 1, no Japão, o primeiro game da mais famosa franquia de jogos de zumbi do mundo. Recebendo o nome de “BioHazard” no Japão e “Resident Evil” (RE) no Ocidente, o jogo criado por Shinji Mikami e Tokuro Fujiwara se tornou popular no final da década de 90 e início dos anos 2000 pelo cenário do mercado dos games, até então:

Por volta do ano 2000, as locadoras de videogames eram o acesso a uma diversão da época. Eram consideradas como uma oportunidade de usá-los para quem não tinha condições de possuir um console doméstico. PlayStation’s 1 e 2 eram os consoles mais populares da época e faziam com que as locadoras ficassem abertas e lotadas das 8h às 22h, às vezes até às 00h. Dos vários tipos de games jogados nas locadoras, existia um tipo em particular que sempre chamou muita atenção e interesse: o survival horror, tipo de jogo de terror e que configura um dos gêneros mais conhecidos no mundo dos games. (CORRÊA, 2019, p. 2)

Com membros de uma força-tarefa, uma mansão abandonada contendo armadilhas mortais e uma câmera fixa de dar nos nervos, Resident Evil consolidou o subgênero "Survival horror". Em tradução literal, esse subgênero de jogo é um horror/terror de sobrevivência, em que o(a) jogador(a), basicamente, precisa encontrar alguma maneira de se manter vivo(a) para solucionar algum mistério e sobreviver a um perigo mortal constante, que, no caso desse jogo, são pessoas e animais que foram infectados pelo T-vírus e tentam, frequentemente, atacar e se alimentar dos humanos

que não foram infectados, e um outro perigo maior: a empresa farmacêutica Umbrella Corporation.

De modo geral, esse tipo de jogo é pautado na tríade sobrevivência, mistério e horror e faz parte do guarda-chuva de jogos de ação, que são, para Bobany (2008), os mais populares e abrangentes do mercado.

Foi a partir deles que surgiram outros gêneros, como os survival horror. Nele, o ambiente e os antagonistas são aterrorizantes e o protagonista está em perigo constante, encontrando locais seguros no cenário em raras ocasiões. Há ênfase no controle rígido, por parte do jogador, da munição e dos suprimentos disponíveis para sobreviver aos próximos desafios. (BOBANY, 2008, p.153).

Apesar do seu enorme sucesso e impacto cultural, RE não foi o primeiro jogo nesse estilo a ser lançado. Desde 1990, havia no mercado o assustador “Alone in the Dark”, que “ainda é considerado como sendo um dos jogos mais aterrorizantes já produzidos, segundo revistas especializadas como Nintendo World, Playstation ou a Xbox, além de sites e blogs do ramo, como Nintendo Blast, Uol Jogos e G1 Games.” (CORRÊA, 2019, p. 8). No entanto, foi a partir do lançamento do RE que os jogos de terror de sobrevivência se popularizaram cada vez mais.

Sendo uma das maiores (se não a maior) referências desse subgênero, Resident Evil influenciou fortemente o mercado de jogos de survival horror e se tornou a principal base para os jogos desse estilo e uma das marcas mais populares e rentáveis da desenvolvedora Capcom. Mesmo com as novas tecnologias que permitem/permitiram inovações para a jogabilidade, dificilmente seus sucessores não têm elementos ou design parecidos com os de Resident Evil, como “Cold Fear” (2005), ou suas benditas câmeras fixas, como “Onimusha” (2001-2019), ou suas mecânicas de jogo, como o caso de “Eternal Darkness: Sanity's Requiem” (2002), que conta com o mesmo sistema de inventário limitado para armas e itens e resolução de quebra-cabeças. Alguns jogos, inclusive, fazem menções a alguns personagens queridos da franquia, como em “Dying Light 2”, em que os personagens de Resident Evil, Leon S. Kennedy e Chris Redfield, fazem uma breve aparição.

Apesar de todo o seu legado no gênero, é notório que os jogos atuais de RE têm focado cada vez mais na ação do que na tensão do horror – o que acaba atraindo novos fãs. Uma das características dessa mudança é a alteração da movimentação da câmera. Nos últimos lançamentos, RE deixou de ter a angustiante câmera fixa, permitindo que

os(as) seus(suas) jogadores(as) mexam no ângulo de visão da câmera e tenham maior controle sobre o jogo. Tal mudança favorece mais a ação da sobrevivência do que o mistério, visto que a câmera fixa gerava uma tensão maior na experiência do horror do game, fazendo o(a) jogador(a) pensar com cautela no seu próximo passo e andar devagar para não se deparar e se assustar com algum zumbi na curva.

Atualmente Resident Evil ainda é considerado referência do gênero, embora com bem menos destaque se comparado ao período de início de sua carreira, principalmente pelos novos rumos que esta série vem tomando e pelo amadurecimento dos outros jogos. Com isso acharam seu próprio caminho e com o tempo, passaram a percorrer uma estrada diferente de Resident Evil, conquistando novos fãs. (CORRÊA, 2019, p. 8)

Essas modificações não só contribuem para atrair novos fãs como também é uma forma de construir um caminho para o marketing de nostalgia (conforme veremos mais à frente), visto que os fãs sentem saudades da câmera fixa, inclusive, criando Mods para imaginar como seriam os jogos atuais com essa câmera.⁷

Zumbi é pop de novo!

Além da fomentação do subgênero Survival Horror no mundo dos games, Resident Evil contribuiu para o retorno da popularidade dos zumbis ao imaginário popular e à cultura pop. Em meados dos anos 2000, houve uma efervescência da temática de zumbis no cinema norte-americano e, assim, "intensificaram-se as películas sobre zumbis, com o lançamento de filmes como Dawn of the dead, Despertar dos mortos, no Brasil, e 28 days later, traduzido como Extermínio. Depois, vieram outras histórias, como Warm bodies, traduzido no Brasil por Meu namorado é um zumbi, em 2013." (VELOSO, 2013, p. 180).

Vale notar que os zumbis já marcavam presença nas mídias há muito tempo, mas sofreram mudanças, no decorrer dos anos, que os distanciaram das questões raciais e de uma origem sobrenatural e os aproximaram da noção atual de mortos-vivos atrás de cérebros para se alimentarem e de uma origem científica. Apesar de ser difícil pontuar em que momento exato aconteceu essa transição de origens, é inegável a contribuição

⁷ Resident Evil Project. Fãs imaginam Resident Evil 7 com câmera fixa em novo Mod. Disponível em: <http://www.residentevilproject.com/2021/01/fas-imaginam-resident-evil-7-com-camera.html>. Acesso em: 19 de abril de 2022.

de Resident Evil à redefinição da noção de zumbis ao associá-los à ciência e armas biológicas, manipulação genética e simbiose.

Seja de origem sobrenatural ou científica, os zumbis, em comum, “continuam sendo corpos vazios do que eles já foram um dia: humanos” (JONES, 2014, p. 7). Porém, ao ser perguntada sobre “o que é um zumbi?”, uma pessoa facilmente responderá algo próximo da noção atual ligada a origem científica. Isso se deve ao fato de que “a indústria cultural captura a essência das obras, diluindo-as em meros produtos, apagando toda sua história [...]” (HANY, 2020, p.133). Nesse sentido, o primeiro jogo da franquia Resident Evil e a maioria das mídias contemporâneas de zumbi apresentam uma perspectiva diferente das histórias antigas apresentadas nas primeiras aparições dessa temática nas mídias na Europa e nos Estados Unidos, dentre elas o filme “Zumbi Branco”⁸.

Enquanto monstros como Frankenstein ou Drácula tinham uma origem literária, os zumbis, supostamente, eram oriundos da não-ficção; descrições de vodu e zumbis eram encontradas em relatos em primeira mão escritos por europeus e norte-americanos. O livro de Seabrook é, de longe, o mais citado e conhecido. Escrito durante a ocupação da Marinha americana no Haiti, A ilha da magia servia para descrever o país como um lugar extremamente difícil, com haitianos e norte-americanos em conflito uns contra os outros em grande parte por causa da falta de civilidade e refinamento dos haitianos (até mesmo a elite educada era tida como inepta). Os marinheiros eram considerados racistas, mas a animosidade deles em relação aos negros era ignorada e considerada compreensível, dada a perversidade da terra. (COLEMAN, 2019, p.106)

Contudo, não podemos deixar de mencionar que, mesmo só estando presente nos *files*⁹ do jogo e não diretamente, Resident Evil, de algum modo, se relaciona com a premissa estereotipada do continente africano, visto que a origem do vírus Progenitor é de uma flor chamada *Sonnentreppe*, cuja produção com a presença do vírus só é possível em seu habitat natural na África, a suposta fonte do mal (COLEMAN, 2019, p.110). Tal questão seria pertinente de ser exaurida, mas a proposta deste artigo não é aprofundar discussões em torno da questão racial da origem do imaginário zumbi e do

⁸ Filme de 1932, que conta a história um mestre branco do vodu haitiano que comanda uma horda de zumbis negros. Para Coleman (2019), o filme é uma acusação contra a negritude.

⁹ Arquivos (anotações, diários, documentos ou jornais) que revelam informações que não são contadas diretamente ao longo do jogo. Alguns só apresentam o pano de fundo da franquia, outros têm elementos que ajudam a solucionar os mistérios do jogo.

vírus dos jogos, mas discorrer sobre a manutenção da relevância da franquia e seus desdobramentos mercadológicos e culturais ao longo dos anos.

Abrindo o guarda-chuva pelo mercado

Ao longo dos anos, a Capcom lançou e relançou diversos jogos para diferentes consoles e PCs atuais, visando sua expansão no mercado de jogos pelo mundo. No relatório de vendas anual de 2019 é possível ler:

Com os consoles de jogos atuais oferecendo total funcionalidade de Internet e a popularização dos jogos em PCs, o mercado de videogames se expandiu além de um segmento de países desenvolvidos e agora permeia o mundo. Como resultado das primeiras iniciativas da Capcom para apoiar as vendas digitais, incluindo o lançamento de títulos antigos em consoles de jogos atuais e vendas de títulos em catálogos, as margens de lucro operacional e o índice de cópias vendidas no exterior aumentaram. (CAPCOM..., 2019, p. 6, *tradução nossa*)

Seguindo essa lógica, Resident Evil teve vários jogos sendo lançados e relançados no decorrer dos anos – o que contribuiu para revitalizar a franquia. Além disso, RE se propagou em outras plataformas como histórias em quadrinhos, animações, livros, artigos de colecionador como figuras de ação e guias de estratégias, séries, peças de teatro e filmes – o que contribuiu para atrair um novo público que não joga videogame e expandir ainda mais a marca. Quase paralelamente aos anos de lançamento dos jogos, foram lançados os filmes da primeira franquia¹⁰ e o filme mais atual (reboot), *Resident Evil: Welcome to Raccoon City*.

Ambas as franquias receberam duras críticas tanto dos críticos quanto dos fãs por motivos distintos. A primeira foi pela falta de semelhança com o jogo – que era algo que os fãs esperavam. Embora tivesse elementos centrais dos jogos como o T-vírus, os zumbis e a Umbrella Corporation, não havia o protagonismo das personagens dos jogos, sendo protagonizado por uma personagem existente apenas no universo dos filmes, que, ao longo da franquia, foram se tornando cada vez mais independentes da história apresentada nos jogos.

Em uma das críticas sobre os filmes da primeira franquia, podemos perceber uma certa expectativa em relação a quão fiel a produção cinematográfica seria:

¹⁰ Respectivamente, *Resident Evil* (2002), *Apocalypse* (2004), *Extinction* (2007), *Afterlife* (2010), *Retribution* (2012) e *The Final Chapter* (2016).

O pedido de inclusão de personagens e elementos dos games foi cumprido a partir do segundo, ainda que a protagonista sempre fosse Alice (Milla Jovovich). Mesmo um cuidado no figurino, com protagonistas como Ada, Wesker e Jill aparecendo de forma fiel às suas contrapartes virtuais em cenas idênticas às dos games, não ajudou a melhorar as coisas; pelo contrário, soou como uma afronta a muitos fãs mais puristas. (CANAL TECH, 2021)

Já o reboot foi criticado pelo contrário: excesso de *fanservice*. Na tentativa de alinhar os anseios do público ao processo criativo de produção, muitos filmes tentam materializar momentos que atendam as expectativas e façam a alegria dos fãs:

o termo que se popularizou na língua inglesa tem origem na cultura do universo dos animes e dos mangás. Basicamente, *fanservice* é entregar no produto audiovisual o que os fãs querem ver. Acontece quando os envolvidos na obra, seja o produtor, diretor ou roteirista, escolhe materializar em cena algo que seja chamativo e agrade aos fãs, e não necessariamente algo que faça sentido com a história. (COLAB, 2021)

Críticas à parte, ambas as versões cinematográficas contribuíram para espalhar a marca Capcom e Resident Evil em todo o mundo. Mesmo não seguindo a história dos jogos, os 6 filmes da franquia, ao todo, faturaram mais de 1 bilhão de dólares ao redor do mundo¹¹. E o reboot manteve o nome Resident Evil em alta em vários sites que compartilhavam os trailers e fotos promocionais do filme.

Bem-vindo a Raccoon City: aquela nostalgia, mas alguma coisa mudou.

É notável que, a partir do seu *fanservice*, *Resident Evil: Welcome to Raccoon City* conseguiu atingir o público através do marketing de nostalgia. Com enquadramentos parecidos com os dos jogos (como a entrada na mansão), trajes, textos dos arquivos (o memorável “*Itchy. Tasty.*”¹²) locações (como a mansão e a delegacia), zumbis, cenas (dentre elas, o primeiro encontro com um zumbi na mansão) e a presença dos personagens da franquia e da estética dos remakes de Resident Evil e Resident Evil 2, o filme reavivou as memórias dos fãs que, por muito tempo, esperaram por uma produção que lembrasse muito mais os jogos.

Solomon (2011) acrescenta que quanto mais experiência um consumidor tem com um produto, melhor uso poderá fazer das informações que tem sobre ele, pois a familiaridade anterior com um

¹¹ REVEL. REBOOT DOS LIVE-ACTIONS BILIONÁRIOS DE RESIDENT EVIL JÁ TEM DIRETOR. Disponível em: <https://residentevil.com.br/noticias/reboot-dos-live-actions-bilionarios-de-resident-evil-ja-tem-diretor/>. Acesso em: 22 de abril de 2022.

¹² Em tradução literal: “Coça. Gostoso.”

objeto estimula sua recordação. Para o autor, os próprios anúncios e produtos podem funcionar como marcadores de memórias e preparar os consumidores para recuperarem recordações episódicas. Isso explica o poder de marketing da nostalgia, que frequentemente é usada para evocar boas lembranças que motivem os consumidores a revisitarem o passado com experiências de consumo no presente. (CARVALHO, BIZARRIAS, FERREIRA, CUCATO & SILVA, 2019, p. 85)

Quem assiste ao filme, independente de gostar ou não no final, tem a experiência de ver, reconhecer e relembrar memórias durante o tempo de duração do longa-metragem. No entanto, o marketing da nostalgia nos reboots de obras antigas acaba sendo uma ferramenta política de manter o status quo, evocando o aspecto psicológico dos fãs que sentem um incômodo ao verem características que são consideradas canônicas das personagens, como tom de pele, gênero, sendo alteradas nesses novos produtos.

Esse incômodo resulta de uma projeção, porque o homem branco é visto como universal, facilitando a projeção dessa persona, diferente do que acontece quando a personagem tem alguma característica que foge desse ideal, fazendo com que as pessoas tenham dificuldade de se identificarem e se reconhecerem.

A queda do branco do lugar de universalidade onde se encontrava resultará, primeiramente, em uma postura defensiva, pois qualquer identificação racial, étnica e coletiva seria uma degradação do seu estatuto anterior, enquanto para o negro ocorre justamente o contrário. (CARDOSO, 2011, p. 91)

É por isso que, muitas vezes, quando um produto audiovisual tenta atender a demanda de representatividade das minorias, essa ação é questionada e criticada pelos que não são oprimidos por se distanciar da representação considerada canônica da personagem de um jogo. No reboot de Resident Evil, ao invés dos personagens Leon S. Kennedy e Jill Valentine serem brancos como nos jogos, a produção apresentou, respectivamente, um ator com ascendência indiana (Avan Jogia) e uma atriz negra (Hannah John-Kamen) – o que gerou diversas críticas de muitos fãs. Tais ataques fizeram com que os atores desativassem por um tempo as suas redes sociais e limitassem os comentários das pessoas nas suas fotos do Instagram¹³.

¹³ JOVEM NERD. Avan Jogia desativa rede social após estreia de Resident Evil: Bem-Vindo a Raccoon City. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/avan-jogia-desativa-rede-social-apos-estreia-de-resident-evil/>. Acesso em: 23 de abril de 2022.

Por que atender essas demandas da representatividade causa esse desconforto nas pessoas? Para entender a origem desse desconforto, é necessário considerar os fatores políticos e culturais da nossa sociedade ocidental. Segundo Kellner (2001), a indústria cultural é hegemônica com base nas repetições de características de outras produções em massa. Nesse sentido, dentro da lógica de cultura pop, essa massificação de um pad rão seria uma forma política de conter e controlar as minorias.

Desse modo, ao vermos a representatividade das minorias em ambientes/posições de destaque, é gerado um incômodo porque valores e estéticas de uma sociedade/cultura ocidental que foram difundidas ao longo dos anos estão sendo rebatidos com a presença desses grupos minoritários em papéis de destaque.

Conclusão

Resident Evil não apenas moldou o gênero Survival Horror como também redefiniu, em boa parte, a origem dos Zumbis e fez com que eles fizessem cada vez mais parte da cultura pop. Ao longo dos mais de 25 anos, RE se mostra uma franquia que teve diversos desdobramentos mercadológicos e até hoje segue sendo relevante no mercado. Com o reboot trouxe novas perspectivas para o seu universo e discussões acerca da demanda de representatividade.

Dentre essas discussões, o marketing de nostalgia é algo a ser analisado como parte disso. A relevância da discussão de grupos considerados minoritários na sociedade é fundamental para que haja um respeito e ruptura no padrão hegemônico da sociedade/cultura ocidental. Tanto na cultura quanto na política se encontram várias possibilidades de análise sobre o universo de Resident Evil.

A partir do momento em que se discute essas questões, abre-se espaço para mais representatividade e os impactos das representações dentro do contexto político-cultural. De modo geral, os pontos aqui abordados propõem uma discussão que abre possibilidades para estudos posteriores.

REFERÊNCIAS:

BOBANY, Arthur. **Videogame arte**. Rio de Janeiro. Novas Ideias, 2008.

CANAL TECH. Por que não temos bons filmes de Resident Evil?. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/por-que-nao-temos-bons-filmes-de-resident-evil-190362/>. Acesso em: 21 de abril de 2022.

CAPCOM. Capcom Integrated Report 2019. Disponível em: https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/pdf/annual/2019/annual_2019_01.pdf. Acesso em: 18 de abril de 2022.

CAPCOM. Capcom Integrated Report 2021. Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/data/annual.html>. Acesso em: 18 de abril de 2022.

CARDOSO, Lourenço. O Branco-Objeto: O Movimento Negro Situando A Branquitude. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/18706>. Acesso em: 23 de abril de 2022.

CARVALHO, Carlos; BIZARRIAS, Flavio; FERREIRA, Marlette; CUCATO, Jussara; SILVA, Jussara. Os Efeitos da Nostalgia na Lealdade do Consumidor. Disponível em: <http://www.revistapmkt.com.br/Portals/9/Revistas/v12n1/7%20-%20Os%20Efeitos%20da%20Nostalgia%20na%20Lealdade%20do%20Consumidor.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2022.

COLAB. O fanservice na indústria do entretenimento. Disponível em: <https://blogfca.pucminas.br/colab/fanservice/>. Acesso em: 22 de abril de 2022.

COLEMAN, Robin. Horror Noire: A representação negra no cinema do terror. Rio de Janeiro. DarkSide, 2019.

CORRÊA, Morgana. O design de jogos de survival horror: a estética do medo no estudo de caso do jogo Resident Evil Remake. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/10572>. Acesso em: 19 de abril de 2022.

HANY, Dunia. A Fantástica Fábrica de Ídolos. Curitiba. Appris editora, 2020.

RESIDENT EVIL DATABASE. Disponível em: <https://www.residentevildatabase.com/resident-evil/>. Acesso em: 18 de abril de 2022.

JONES, Tanya. From Necromancy to the Necrotrophic: Resident Evil's Influence on the Zombie Origin Shift from Supernatural to Science. Disponível em:

https://books.google.com.br/books?id=XENXAwAAQBAJ&pg=PA7&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 20 de abril de 2022.

JOVEM NERD. Avan Jogia desativa rede social após estreia de Resident Evil: Bem-Vindo a Raccoon City. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/avan-jogia-desativa-rede-social-apos-estreia-de-resident-evil/>. Acesso em: 23 de abril de 2022.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia. Bauru: EDUSC, 2001.

RESIDENT EVIL. Resident Evil 6 O Capítulo Final Se Torna O Filme Mais Rentável Da Franquia. Disponível em: <https://residentevil.com.br/noticias/resident-evil-6-o-capitulo-final-mais-rentavel-da-franquia/>. Acesso em: 18 de abril de 2022.

RESIDENT EVIL PROJECT. Fãs imaginam Resident Evil 7 com câmera fixa em novo Mod. <http://www.residentevilproject.com/2021/01/fas-imaginam-resident-evil-7-com-camera.html>. Acesso em: 19 de abril de 2022.

REVI. Reboot Dos Live-Actions Bilionários De Resident Evil Já Tem Diretor. Disponível em: <https://residentevil.com.br/noticias/reboot-dos-live-actions-bilionarios-de-resident-evil-ja-tem-diretor/>. Acesso em: 22 de abril de 2022.

VELOSO, S. Performances culturais: a invasão zumbi, a morte do sujeito e outras desorientações. **Visualidades**, Goiânia, v. 11, n. 1, 2014. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/28191>. Acesso em: 23 abr. 2022.