



VIOLÊNCIA É DIVERTIDO? UMA ANÁLISE DE
FATALITIES DO MORTAL KOMBAT

IS VIOLENCE FUN? AN ANALYSIS OF MORTAL
KOMBAT FATALITIES

João Marcos Mateus KOGAWA¹

¹ Professor do Departamento de Letras e do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo. Líder, juntamente com o Prof. Anderson S. Magalhães, do GP/CNPq/Unifesp Semiologia & Discurso. E-mail: kogawa@unifesp.br.





RESUMO

Este artigo analisa o discurso lúdico violento sob a ótica da análise do discurso de linha francesa. A materialidade investigada é o jogo de vídeo *Mortal Kombat*. Trata-se de um dos primeiros jogos de luta a inserir o sangue, a tortura e o desmembramento de corpos na disputa. Por seus *fatalities*, o jogo permite uma reflexão sobre a relação entre diversão e violência. Inovações na computação gráfica e realidade em 3D produziram um ambiente cada vez mais realístico para a significação da violência. Para além do sangue em *fatalities* menos complexos, passou-se a uma sintaxe do desmembramento. Os corpos dos personagens são supliciados por socos, chutes, queimaduras, cortes de faca e por uma série de dispositivos de violência e tortura. A partir da análise de 17 (dezesete) *fatalities* de Liu Kang – de 1992 a 2019 – demonstramos como a violência especializou-se no discurso lúdico.

PALAVRAS-CHAVE

Fatality; lúdico; memória; *Mortal Kombat*; violência.

ABSTRACT

This paper analyses the ludic discourse from the perspective of French Discourse Analysis. The materiality investigated is the video game *Mortal Kombat*. It is one of the first fighting games to insert blood, torture and dismemberment of bodies in the dispute. By its fatalities, the game allows a reflection about the relation between fun and violence. Innovations in computer graphics and 3D reality have produced an increasingly realistic environment for the meaning of violence. In addition to the blood in less





complex fatalities, the game incorporated a dismemberment syntax. The bodies of the characters are entreated by punches, kicks, burns, knife cuts and by a series of devices of violence and torture. From the analysis of 17 (seventeen) fatalities of Liu Kang – from 1992 to 2019 – we demonstrate how violence specialized in ludic discourse.

KEYWORDS

Fatality; ludic; memory. Mortal Kombat; violence.

INTRODUÇÃO

Desde os anos 1970 – com a criação do primeiro console da história, nos EUA (o *Magnavox Odyssey*) – os jogos de vídeo passaram a fazer parte do cotidiano de uma parcela cada vez maior da população. De lá para cá, muitas inovações e produções, tanto de consoles quanto de jogos, deram lugar a uma cultura lúdica virtual que, cada vez mais, aposenta carrinhos de brinquedo e bonecas de pano.

Video games desempenham, com efeito, um papel central na cultura lúdica de todo o mundo e, por extensão, são um importante lugar de produção de significação. Nesse percurso evolutivo, algumas produções ganharam destaque desde sua fundação e se perpetuam até hoje no imaginário popular. Uma delas, sem dúvidas, é o jogo *Mortal Kombat* (doravante *MK*), que teve sua primeira versão lançada em 1992. Os jogos de vídeo começaram a ser especialmente ressignificados a partir deste lançamento, pois, a inserção de elementos recebidos como “de extrema violência”, fez o mundo olhar para o universo dos *games* com olhos desconfiados, morais e condenatórios. Não





sem razão, já que a ambiguidade entre violência e diversão pode ser um fator de preocupação na educação de faixas etárias mais baixas.

De *MK* em diante, jogos de vídeo deixam de ser apenas “brinquedos” e passam a ser objeto de uma classificação mais rigorosa. O ano de 1992, portanto, marca uma ruptura histórica em relação aos *games*: a partir daí, esse tipo de produção terá de ser rotulado, classificado, dividido por faixas etárias e, nas leituras mais impeditivas, proibido. Estava preparado o terreno para a emergência da *ESRB*².

Este artigo pretende discutir essas questões não pela repercussão de *MK*, mas por aquilo que lhe constitui enquanto materialidade de sentido. O grau de violência suposto por um jogo que faz jorrar sangue, nesse sentido, passará por um olhar discursivo que procura acompanhar a evolução do clímax das cenas de luta: os *fatalities*, termo em inglês que se popularizou entre jogadores de *MK* por todo o mundo, são aquilo pelo que se joga e pelo que se luta. Permitir, proibir e classificar *MK* está vinculado, principalmente, a este cenário do *game*. Nas palavras do criador do jogo concorrente (*Street fighter*), Yoshinori Ono: “[...] em *Mortal Kombat*, a luta e o jogo são apenas o caminho para atingir o resultado – é o *fatality* que você quer ver porque este é o resultado³” (Tradução nossa). Uma publicação de *Do GameHall*, feita no *Uol Start* em 20 de outubro de 2018, afirma algo similar ao defendido por Ono: “Os *fatalities* são a maior razão para jogarmos ‘Mortal Kombat’. Como trata-se de uma franquia extremamente popular, que até hoje possui

² Conferir em: <https://bit.ly/3aWL4vN>.

³ “[...] in *Mortal Kombat the fighting and playing is just a pathway to get to the result – it’s the Fatality you want to see and you almost want to skip the fighting bit and get to the Fatality because that is the result*” (Disponível em: <https://bit.ly/34lfrtu>. Acesso em 09 de abril de 2020).





milhões de fãs, reunimos uma lista com os comandos necessários para que você finalize seu adversário de maneira brutal em ‘Mortal Kombat XL’, jogo mais recente da franquia....⁴

ELEMENTOS PARA UMA ANÁLISE DISCURSIVA DE *MORTAL KOMBAT*

O interesse de nossa análise não é sociológico, pedagógico ou psicológico. Nesse sentido, não é nosso objetivo avaliar o potencial do jogo na área de ensino-aprendizagem – uma abordagem utilitarista dos jogos – ou seu impacto no comportamento dos jogadores (sejam eles jovens ou não). Estudos importantes desse tipo foram desenvolvidos⁵. Para nós, entretanto, não se trata de

[...] um tipo de estudo que, de alguma forma, visa alguma conclusão sobre o impacto de algo sobre a sociedade (...) com instrumental empírico de coleta e análise e dados. A teoria do discurso não pretende oferecer uma resposta teórico-prática à ordem social e seus desequilíbrios, mas servir como ponto de vista epistemológico para a descrição e interpretação de textos (MAGALHÃES;KOGAWA, 2019, p. 159-60).

Sob essa perspectiva, não fazem parte do escopo deste artigo questões como a necessidade de proibição ou não dos jogos, ou ainda, se jogos violentos influenciam o comportamento de jovens e adolescentes. Interessa-nos o funcionamento da materialidade enunciativa dos *fatalities* e as condições de produção das cenas do jogo. Disso resulta que o percurso evolutivo das fatalidades é acompanhado por um processo de intensificação dos efeitos de sentido de violência em um grau cada vez mais elevado de suplício dos corpos.

⁴ Disponível em: <https://bit.ly/3eYNHzF>.

⁵ Conferir, por exemplo, Przybylskie Weinstein (2019). A referência completa consta em nossas referências bibliográficas.





MK atualiza uma memória da era dos suplícios (FOUCAULT, 2003) – recuperando sentidos do cadafalso como o de espetáculo da execução da pena e do sofrimento público – em que o carrasco é ressignificado na/pela figura do personagem vencedor que procede à execução:

Uma pena, para ser um suplício, deve obedecer a três critérios principais: em primeiro lugar, produzir uma certa quantidade de sofrimento que se possa, se não medir exatamente, ao menos apreciar, comparar e hierarquizar; a morte é um suplício na medida em que ela não é simplesmente privação do direito de viver, mas a ocasião e o termo final de uma graduação calculada de sofrimentos: desde a decapitação – que reduz todos os sofrimentos a um só gesto e num só instante: o grau do suplício – até o esquartejamento que os leva quase ao infinito, através do enforcamento, da fogueira e da roda, na qual se agoniza muito tempo; a morte-suplício é a arte de reter a vida no sofrimento, subdividindo-a em “mil mortes” e obtendo, antes de cessar a existência, *themostexquisite agonies* (FOUCAULT, 2003, p. 31).

Na citação acima, destacam-se dois aspectos do estudo de Foucault sobre os suplícios no período que antecedeu a Revolução Francesa que atendem ao nosso estudo dos *fatalities*: (i) a técnica da morte em vida que conduz o sofrimento – *ofatalityé*, igualmente, uma técnica de suplício tornada lúdica. Vale ressaltar que a primeira versão de *MK* teve uma diferença de vendas para mais da versão feita para os consoles da Sega em relação à feita para os da Nintendo devido à manutenção de elementos violentos como sangue em larga escala na versão para *Mega Drive*; (ii) O suplício é o anti-fim, a duração. Supliciar é algo que se quer “apreciar”, para retomarmos a palavra utilizada pelo autor. A execução pública era não apenas a pena para o crime, mas espetáculo a que se ia assistir em uma era ainda desprovida de tecnologia televisiva e computacional. É exatamente esse aspecto que funciona em *MK* e não é outro o sentido da fala de Ono citada no início





deste artigo: o *fatality* é o objetivo e o fim de *MK*. Toda a luta – o conjunto de golpes que quer finalizar o adversário – busca o momento do *finishhim/her* para, a partir daí, nos poucos segundos em que o adversário derrotado (versão moderna, no discurso lúdico, que corresponde ao lugar do condenado da era dos suplícios descrita por Foucault) fica tonto (a cabeça do perdedor fica por alguns segundos girando enquanto espera pela fatalidade), sejam executados os comandos de *joystick* necessários à realização do *fatality*.

Momento final de “glória”, a fatalidade é um ritual de tortura que, com a evolução tecnológica da computação gráfica e as novas versões de *MK* produzidas ao longo da história (desde 1992), retoma a memória dos suplícios como uma sintaxe do sofrimento. Cada movimento tem de se articular no tempo e no espaço de modo a sintagmatizar tecnicamente a dor. O *fatality*, dessa maneira, é a análise da morte; trata-se, evidentemente, da textualidade da dor composta por elementos mínimos que se combinam em níveis articulados e articuláveis até formar o todo.

A violência aí inscrita não passou despercebida. O verbete *Entertainment Software Rating Board* – consultamos a *Wikipedia* americana para buscar algumas informações sobre a entidade de controle dos *games* – afirma que a *ESRB* (*Entertainment Software Rating Board*), instituição americana fundada em 1994 para classificar os jogos de vídeo por faixa etária, teve como uma das motivações os *fatalities* de *MK*. Assim descreve o site:

A Entertainment Software Rating Board (ESRB) é uma organização Americana autorreguladora que classifica idade e conteúdo para consumidores de jogos de vídeo. A ESRB foi estabelecida em 1994 pela Entertainment Software Association (ESA, anteriormente Interactive Digital Software Association (IDSA)), em resposta às críticas a jogos de vídeo controversos com violência excessiva ou conteúdo sexual, particularmente, após as audiências no congresso,





em 1993, feitas após o lançamento de *Mortal Kombat Night Trap* para consoles domésticos⁶ (tradução nossa).

O progresso técnico, efetivamente, foi essencial para a evolução dos *games* em todos os sentidos. Dentre eles, a perfeição dos gráficos aproximou cada vez mais os personagens virtuais de pessoas reais. Os sentimentos próprios aos “seres humanos reais” foram cada vez mais codificados a ponto de termos a impressão de estarmos controlando pessoas nos jogos e não apenas “bonecos virtuais”. O limite entre realidade e representação diminuiu e o modo como golpes, cortes, morte e dor foram significados alterou-se significativamente no decorrer dos anos 1990, fazendo com que um paradigma do suplício – que estávamos habituados a ver em pinturas e livros de história – fosse inserido no plano lúdico (agora, pode-se “brincar de torturar” como ponto alto de um jogo de luta). Ainda de acordo com a *Wikipedia*, algumas medidas políticas, como audiências públicas, foram tomadas no sentido de discutir e controlar jogos desse tipo, especialmente, aquele que é tema da nossa discussão:

O progresso dos jogos de vídeo nos anos 1990 incrementou dramaticamente a capacidade de gráfico e som e a habilidade de utilizar conteúdo em *full-motion vídeo* (FMV) nos jogos. No senado americano, os senadores democratas Joe Lieberman, de Connecticut, e Herb Kohl, de Wisconsin, conduziram audiências sobre violência de *video game* e a corrupção da sociedade que começou em 1992. Dois jogos dessa era foram especificamente citados nas audiências por seu conteúdo; o jogo de luta *Mortal Kombat* apresentou *sprites* realistas

⁶ The Entertainment Software Rating Board (ESRB) is an American self-regulatory organization that assigns age and content ratings to consumer video games. The ESRB was established in 1994 by the Entertainment Software Association (ESA, formerly the Interactive Digital Software Association (IDSA)), in response to criticism of controversial video games with excessively violent or sexual content, particularly after the 1993 congressional hearings following the releases of *Mortal Kombat* and *Night Trap* for home consoles (Disponível em: <https://bit.ly/3c9kMa4>. Acesso em: 9 abr. 2020).





e digitalizados de atores de ação ao vivo, sangue e a habilidade de usar violentos “movimentos *fatality*” para derrotar oponentes (...) uma plataforma de *Mortal Kombat* para *Super Nes* foi censurada a remover o conteúdo excessivamente violento do jogo, enquanto a plataforma para consoles Sega manteve muito desse conteúdo, o que ajudou a aumentar as vendas⁷ (tradução nossa).

É por essa recorrência dos sentidos de espetáculo da dor, da técnica do suplício e pelo aspecto público – joga(va)-se *MK* em fliperamas espalhados pela cidade ou em casa, reunidos com os amigos(as) – da diversão sanguinária que entendemos que a cena de *fatality* está atrelada a uma memória dos suplícios que movimenta a humanidade desde o século XVIII. A ideia de memória aqui não equivale a lembrança, mas a princípio semântico de agrupamento a partir de índices. A distinção feita por Courtine (2011) entre uma memória das imagens e outra dos discursos instrui teoricamente nosso olhar para os *fatalities*: (i) do ponto de vista imagético, há um paradigma do suplício inscrito em pinturas, livros de história, filmes e uma série de produtos culturais que nos permitem compartilhar os efeitos de sentido do suplício em suas várias atualizações e isso compõe o funcionamento semântico das fatalidades no jogo; (ii) a análise desse paradigma é possível pela eleição de descritivos linguísticos para cada etapa do processo de tortura, ou seja, para a elaboração dos elementos de

⁷ Video games’ progression into the 1990s brought dramatic increases in graphics and sound capabilities, and the ability to use full-motion video (FMV) content in games. In the United States Senate, Democratic Senators Joe Lieberman of Connecticut and Herb Kohl of Wisconsin led hearings on video game violence and the corruption of society which began in 1992. Two games of this era were specifically cited in the hearings for their content; the fighting game *Mortal Kombat* featured realistic, digitized sprites of live-action actors, blood, and the ability to use violent “*fatality*” moves to defeat opponents (...) a port of *Mortal Kombat* for the Super NES was censored to remove the game’s overly violent content, whereas the port for Sega consoles retained much of this content, which helped increase sales (Disponível em: <https://bit.ly/3c9kMa4>. Acesso em: 9 abr. 2020).





violência (descritos mais adiante), tal como se distribuem no tempo e no espaço dos corpos das personagens. Se, por um lado, os *fatalities* são imagem em movimento, por outro, sua descrição é uma série de ações codificáveis em termos da língua. A nosso ver, essa é a melhor forma de apreender o objeto de forma ótima e funcional. Com efeito, decupar sequências de imagens dos *fatalities* exige um espaço em páginas e uma formação técnica que extrapola a formação do linguista além de, do ponto de vista explicativo, correremos o risco de “demonstrar” o óbvio sem explicá-lo.

Concordamos com Courtine (2011) que língua e imagem funcionam distintamente e, justamente por essa razão, esclarecemos que, neste artigo, a análise, ainda que tenha como ponto de partida uma materialidade imagética, é voltada para a língua como elemento ordenador e classificador das cenas de suplício. Nesse sentido, a ênfase de nossa análise recai sobre a língua, ainda que possamos encarar como solidária a relação entre a memória das imagens (intericonicidade) e a memória discursiva (interdiscursividade), nos termos de Courtine (2011, p. 39):

[...] a ideia de memória discursiva implica que não há discurso que não seja interpretável sem referência a uma tal memória, que há o “sempre-lá” do discurso, segundo a fórmula que empregamos para designar o interdiscurso. Diria a mesma coisa para a imagem: toda imagem se inscreve em uma cultura visual e esta cultura visual supõe a existência, no indivíduo, de uma memória visual, de uma memória das imagens em que toda imagem tem um eco⁸ (tradução nossa).

⁸ [...] l'idée de mémoire discursive implique qu'il n'y a pas de discours qui ne soient interprétables sans référence à une telle mémoire, qu'il y a “toujours-déjà” du discours, selon la formule que nous employions alors pour désigner l'interdiscours. Je dirais la même chose de l'image: toute image s'inscrit dans une culture visuelle, et cette culture visuelle suppose l'existence chez l'individu d'une mémoire visuelle, d'une mémoire des images où toute image a un écho (COURTINE, 2011, p. 39).





Assim, a descrição feita por Foucault sobre a era dos suplícios (FOUCAULT, 2003) desnuda um funcionamento que, longe de ter sido jogado às cinzas da história, está bem vivo ainda hoje, reconfigurado nas telas dos fliperamas e das TVs de nossas casas. Hoje, não precisamos nos aglomerar em grandes multidões e ir à praça pública para assistir ao suplício dos derrotados. O percurso foi invertido: o suplício chega a nossas casas pelo correio – para quem prefere comprar o jogo *on-line* – ou, se preferirmos, a partir das prateleiras das lojas. Como incremento, nós mesmos somos os carrascos: basta executar os movimentos certos – e é preciso estudar para isso em manuais próprios para aprender como executar os movimentos (a técnica dos *fatalities*) –, no momento certo, que o suplício começa. O machado do carrasco deu lugar aos *joysticks* de fliperama, *Playstation*, *Nintendo* e *Xbox*.

BREVE EXPLICAÇÃO DE COMO FUNCIONA UMA BATALHA DE MORTAL KOMBAT

Como nem todo leitor deve ter jogado o jogo, esta seção faz um breve resumo dos principais acontecimentos de uma partida de *MK*. Assim como em todo jogo de luta, algumas etapas são padrão. A primeira – excetuando toda a logística de ter um console, uma TV etc., que não necessitam esclarecimento – é selecionar o personagem. Cada versão de *MK* tem um número definido deles. Não vamos falar de todos; basta saber que, como em qualquer jogo de luta, é preciso escolher o boneco que se quer controlar. Ele será o agente executor das ações da partida (inclusive do *fatality*).

Para além do personagem, é possível definir o tempo da partida, a depender do modo de jogo. Normalmente, o tempo padrão de um *round* de *MK* é de noventa segundos. Pode-se jogar contra o computador ou





contra um parceiro. Quanto mais tempo de duração é estipulado para uma batalha, mais tranquilidade o jogador terá para executar o *fatality*. Quando se é derrotado por esgotamento do tempo, não é possível executar o movimento, pois ele exige que a partida esteja em andamento. Há casos em que, para garantir a execução do *fatality*, os jogadores colocam tempo ilimitado para não correrem o risco de não poder realiza-lo. Cumpre observar que essas etapas – seleção de personagem e cálculo do tempo – são comuns a todos os jogos de luta.

A inovação de *MK* consiste justamente no “pós-luta”. Até *MK*, o personagem derrotado caía após o último golpe e o vencedor era definido aí. Com *MK*, o último golpe dá início a uma nova etapa: o *finishhim/her*. Nessa etapa, o personagem fica girando a cabeça (como se estivesse com tontura) à espera do início do suplício. É nesse momento que o jogador deve executar a sequência de movimentos no *joystick* para realizar o *fatality* e supliciar o derrotado.

Uma das ações típicas que promovem os sentidos da violência calculada do suplício no *game* é o cálculo que o jogador tem de fazer para dar o último golpe: se passar do ponto – dando um golpe a mais após o *finishhim/her* –, o derrotado é eliminado antes do *fatality* poder ser executado, ou seja, ele morre sem poder ser torturado. Um enunciado típico desse acontecimento é: “Nossa, ele morreu! Agora não vou poder dar *fatality*”. O sentido do jogo é justamente esse: lutar para torturar. Destacamos que não se trata de moralizar o jogo, mas de compreender como ele funciona e, por sua lógica – como era no tempo dos suplícios descrito por Foucault (2003) –, supliciar é espetáculo, entretenimento e ludicidade. Também não está em discussão, como já dissemos, seu potencial lúdico ou sua possível influência comportamental.





A MECÂNICA DO SUPLÍCIO E OS SENTIDOS DA VIOLÊNCIA NOS *FATALITIES*

Em AD, uma das dificuldades a serem enfrentadas é a ausência de uma regra fixa para sistematização do *corpus*. No entanto, fundamentados em Courtine (2009), entendemos que “É preciso elencar, na multiplicidade, critérios ‘formais’ de agrupamento que definem o ‘tema do discurso’” (MAGALHÃES; KOGAWA, 2019, p. 157). Como não dispomos de nenhuma norma para essa operacionalização, temos de delinear um percurso que melhor se adeque às exigências do material. Para este artigo, elaboramos três gráficos a partir da análise do material disponível na página do *Facebook* denominada *GamesMax*⁹. Os *fatalities* selecionados¹⁰ são referentes ao personagem Liu Kang, tido como uma espécie de protagonista da franquia e um dos poucos personagens presentes em todas as edições do jogo.

As três etapas do processo de sistematização foram: (i) levantamento aproximado da duração de cada *fatality*; (ii) a categorização das etapas do *fatality* a partir de oito descritivos linguísticos; (iii) delineamento do índice de violência (resultado da soma dos valores de cada elemento de violência). Para cada etapa, um gráfico foi produzido como forma de tabulação dos dados e melhor visualização da evolução da violência nos *fatalities* de Liu Kang. Embora, neste artigo, elaboremos a análise a partir de apenas um personagem, o que se propõe como hipótese – há uma especialização da

⁹ A página, que pode ser acessada em <https://www.facebook.com/GamesMAX/>, faz publicações regulares na rede social, com retomadas históricas de *games* do passado, informações sobre o mundo dos games, enquetes, entre outras postagens interessantes para amantes do mundo dos jogos de vídeo.

¹⁰ Coletânea de dezessete *fatalities* disponível em: <https://bit.ly/34kF3q9>. Acesso em 09 de abril de 2020.



violência na/pela incrementação do suplício –, guardadas as especificidades de cada personagem, vale para os demais.

Antes de passarmos à descrição/interpretação da categoria tempo, elaboramos uma breve descrição dos *fatalities* que, no gráfico temporal, apareceram apenas ordenados por números. Assim, temos a seguinte lista.

| Descritivo simplificado dos <i>fatalities</i> analisados | |
|---|---|
| Designação | Descrição |
| FAT1 | Com um gancho, Liu Kang joga o oponente da ponte, que cai sobre espetos pontiagudos de metal. |
| FAT2 | Com um gancho, Liu Kang joga o oponente em espetos pontiagudos de metal instalados no teto da sala de luta. |
| FAT3 | Liu Kang dá uma sequência de chutes e finaliza com um gancho. |
| FAT4 | Liu Kang se transforma em dragão e engole a metade superior do oponente. |
| FAT5 | Liu Kang torna-se uma máquina de fliperama e esmaga o oponente. |
| FAT6 | Liu Kang teleporta-se e reaparece sobre o corpo do oponente na forma de fogo, queimando o adversário. |
| FAT7 | Liu Kang agarra o oponente, lança em direção à tela da TV e atira um raio de fogo que despedaça o oponente que é decapitado em primeiríssimo plano. |
| FAT8 | Liu Kang torna-se um dragão, engole o oponente até à altura da cintura, esmaga, chacoalha e joga o adversário no chão. |
| FAT9 | Liu Kang potencializa uma quantidade de fogo em suas mãos e dispara em direção ao oponente, que é despedaçado. |
| FAT10 | Liu Kang incorpora-se no adversário e o decapita. |
| FAT11 | Liu Kang aplica uma sequência de golpes no adversário, arranca-lhe os braços e, ao final, a cabeça. |
| FAT12 | Liu Kang torna-se um dragão, desmembra, engolindo, metade do adversário. |
| FAT13 | Liu Kang aplica um soco com a mão em chamas e arranca o coração do adversário do peito. |



| Designação | Descrição |
|------------|---|
| FAT14 | Liu Kang aplica chute com os dois pés no adversário, joga-o ao alto e aplica-lhe uma abertura de pernas desmembrante. Elementosádico:limpar o sapatoao final. |
| FAT15 | Liu Kang arranca a garganta e a língua do adversário com a mão. Elemento sádico:“empurrãozinho na testa com o dedo” para derrubar o adversário de costas. |
| FAT16 | Liu Kang aplica uma sequência de socos no adversário, perfurando seu corpo, finalizando com despedaçamento. |
| FAT17 | Liu Kang aplica dois 360 no adversário, decapita-o e dilacera sua cabeça com um canivete. |

Diferente das práticas modernas de execução – em países em que, por exemplo, há pena de morte – os suplícios são demorados e uma das categorias essenciais para sua funcionalidade é, como diz Foucault (2003, p. 15), o tempo: “Os rituais modernos da execução capital dão testemunho desse duplo processo – supressão do espetáculo, anulação da dor”. Isto é, se a lemos pela negativa, a citação anterior reflete os dois aspectos que observamos especializarem-se cada vez mais nos *fatalities*: o espetáculo em *close* e a incrementação do ritual da dor. Um dado regular importante da evolução da violência nos *fatalities* – que, por definição, já são violentos desde o início – é um flagrante aumento do seu tempo de duração a partir da virada do século XX para o XXI, com uma transição operada em 1997, quando foi lançada a primeira versão do jogo em 3D. Nesta versão, uma série de novidades foram implementadas, como uso de armas pelos personagens.

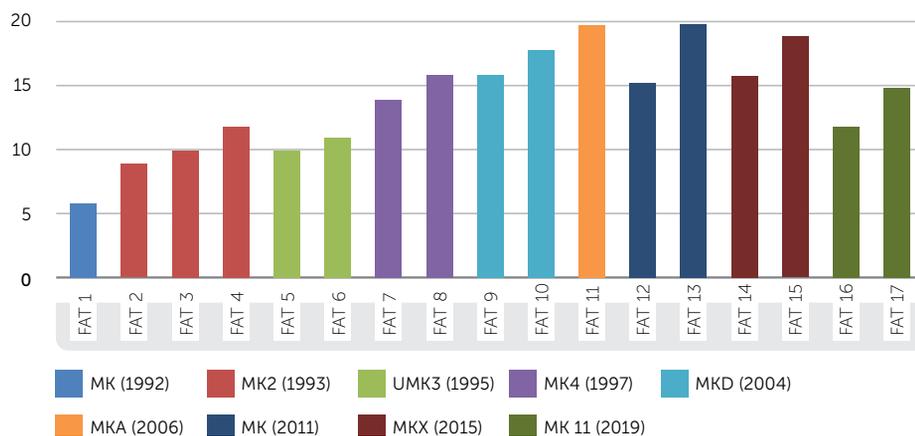
Percebemos que, de 1992, com *MK1*, até 1995, com *UMK3*, uma *miseenscène*¹¹ de *fatality* não durava mais do que doze segundos. Se fizermos

¹¹ Como já explicamos, o cenário aqui considerado é o que se inicia após o enunciado *finishhim/her* e o enunciado final que declara o vencedor e anuncia a palavra *fatality* (narrada pela voz de um narrador com voz macabra e escrita em vermelho sangue na tela).



uma média simples dos tempos dos *fatalities* das três primeiras edições do *game* (são seis *fatalities* do *Fat1* ao *Fat6*) e compararmos com as três últimas (são seis *fatalities* do *Fat12* ao *Fat17*), temos um salto de 9.6” (nove ponto seis segundos) para aproximadamente 16.2” (dezesesseis ponto dois segundos). Isto é, o tempo médio do suplício quase dobrou. Até 1995, o ritual de maior duração teve um tempo de 12” (doze segundos); de 2011 até hoje, quando tivemos a última versão *MK11* lançada, o *fatality* mais longo teve 20” (vinte segundos). Não há como negligenciar, por mais que se possam ler os dados de diferentes formas, esse índice como essencial para a incrementação da violência e o fato de isto estar vinculado aos desenvolvimentos tecnológicos que fizeram com que o jogo passasse do formato 2D para o 3D. Esses dados podem ser observados a partir do seguinte gráfico.

Gráfico evolutivo da duração dos *fatalities* (Liu Kang)



Em outro trabalho (KOGAWA & MAZZOLA, 2017), quando tratamos da *Deização*, observamos os efeitos realísticos implicados na produção do longa sobre o clássico de Mary Shelley (*I, Frankenstein*). Entendemos que



o recurso ao 3D, com efeito, produz, para além do próprio aspecto visual e interativo no cinema, uma nova forma de produzir sentido. Guardadas as devidas proporções, pois, naquele estudo, tratamos do filme, e, aqui, de um jogo de vídeo, a passagem do 2D para o 3D em *MK* implica, efetivamente, uma resignificação da violência.

A passagem do exterior ao interior do corpo, no campo visual, só ganha materialidade a partir das versões 3D do jogo. Antes, toda tortura era vista a média e longa distância e constatamos uma ausência de detalhes anatômicos nas cenas de desmembramento e decapitação. Agora – e merecem destaque, a esse respeito, as versões mais recentes *MKX* e *MK11* –, os golpes em *close* desnudam, como se fossem feitas tomografias em tempo real, o interior dos corpos. Órgãos internos, ossos e articulações são expostos, em uma espécie de técnica cirúrgica, ao serem desmembrados. Se *MK* encenou, desde sempre, um ritual do suplício, hoje, com os aperfeiçoamentos da computação gráfica, o processo de 3Deização (KOGAWA; MAZZOLA, 2017), mais ou menos massificado nos jogos de vídeo – assim como na indústria cinematográfica –, põe em cena um efeito de realidade nos jogos. A distância entre o boneco virtual e as “pessoas de verdade” diminuiu consideravelmente. Se, no cinema, exploramos (KOGAWA; MAZZOLA, 2017) os efeitos interativos do 3D, em *MK* esse aspecto é menos importante do que o funcionamento dessa tecnologia na produção de um efeito de realismo na significação dos traumas, cortes, decapitações, queimaduras, perfurações, agonias e gritos de dor. Obviamente, nada disso funcionaria sem um acréscimo considerável de tempo: não dá para expor essa sintaxe se a execução dos movimentos for rápida e pontual.

Sob essa ótica, a evolução dos *fatalities* implica, no que concerne ao tempo, uma passagem da pontualidade à permansividade. Os rituais





de violência desenvolveram-se e se especializaram a ponto de termos a impressão de estarmos diante de um procedimento cirúrgico (do ponto de vista das tomadas e dos detalhes do estado final do corpo quando findo o processo de suplício). Assim, assistimos a pequenos “suplícios de Damiens” (FOUCAULT, 2003, p. 9) a cada *fatality*:

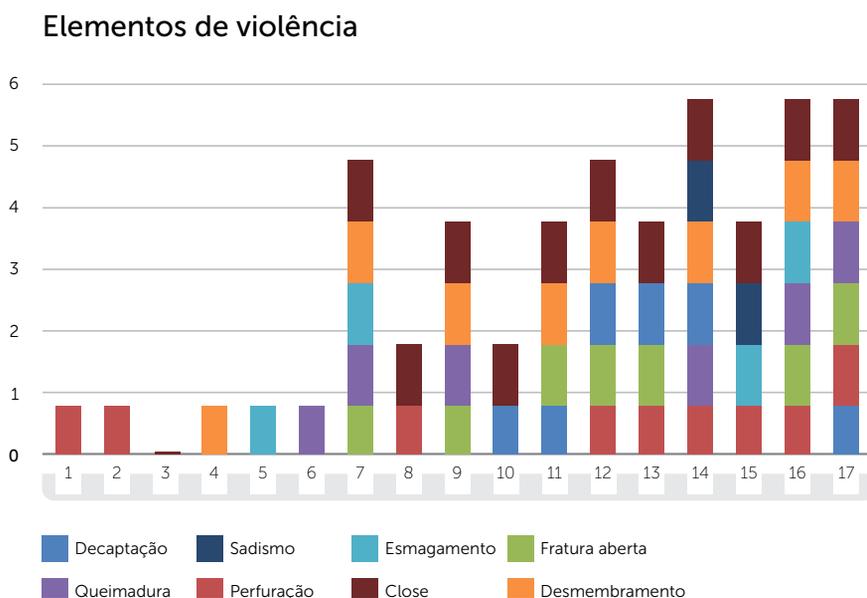
[...] na praça de Grève, e sobre um patíbulo que aí será erguido, atenazado nos mamilos, braços, coxas e barrigas das pernas, sua mão direita segurando a faca com que cometeu o dito parricídio, queimada com fogo de enxofre, e às partes em que será atenazado se aplicarão chumbo derretido, óleo fervente, piche em fogo, cera e enxofre derretidos conjuntamente, e a seguir seu corpo será puxado e desmembrado por quatro cavalos e seus membros e corpo consumidos ao fogo, reduzidos a cinzas, e suas cinzas lançadas ao vento. Finalmente, foi esquartejado. (...) Essa última operação foi muito longa, porque os cavalos utilizados não estavam afeitos à tração; de modo que, em vez de quatro, foi preciso colocar seis; e como isso não bastasse, foi necessário, para desmembrar as coxas do infeliz, cortar-lhe os nervos e retalhar-lhe as juntas...

Desse modo, o aumento no tempo de execução dos *fatalities* serve a um processo de subordinação cada vez maior na sintaxe dos movimentos executórios. Isso nos leva a um segundo aspecto de nossa análise: a eleição de termos descritivos para as ações desenroladas nos *fatalities*. Ao conjunto de termos propostos, denominamos elementos de violência. Eles servem como qualificadores e quantificadores para a elaboração de um índice de violência – a ser concretizado mais adiante. Cada elemento de violência tem um valor numérico atribuído de 0 (zero) ou 1 (um) a depender de sua ausência ou presença na cena do *fatality*. Por exemplo, um dos elementos descritivos elencados é o *desmembramento*; se no *fatality* houver desmembramento, somamos 1; se não houver desmembramento, somamos 0. A soma de todos





os elementos resulta no índice de violência de cada *fatality*. Foram elencados 8 (oito) elementos de violência, que são termos designadores de ações recorrentes nos *fatalities*: (i) *decapitação*; (ii) *perfuração*; (iii) *fratura aberta*; (iv) *queimadura*; (v) *esmagamento*; (vi) *desmembramento*; (vii) *sadismo*; (viii) *close*. O resultado foi disposto no seguinte gráfico:



Se, no gráfico anterior, o discurso lúdico foi pensado a partir da significação da violência enquanto sintaxe do suplício – o tempo emergiu como categoria essencial –, os elementos de violência impõem uma categorização lexical que permite a visualização do quanto o discurso lúdico inscrito em *MK* intensificou e aprimorou a execução final dos personagens. Como para o gráfico anterior, comparemos os seis primeiros e os seis últimos grupamentos de *fatalities*. De 1992 (*MK1*) a 1995 (*UMK3*), observamos a presença de apenas 1 (um) elemento de violência por *fatality*. Assim, temos a seguinte distribuição para os elementos de violência no intervalo *FAT1-*



FAT6: (i) perfuração (FAT1 e FAT2); (ii) o (FAT3) – este é o único *fatality* de Liu Kang com ausência de elementos de violência para os padrões do que é recorrente nas fatalidades; (iii) desmembramento (FAT4); (iv) esmagamento (FAT5); (v) queimadura (FAT6). Isto é, cada finalização não possui mais que um elemento concreto de violência. Entendemos como pertinentes as ações que provocam trauma severo no corpo e, por extensão, uma mudança anatômica em seu estado (perfuração, desmembramento, queimadura, etc.). Diante disso, FAT3 – que só foi possível em uma época em que a violência era extrema, mas ainda contida face ao que se tornaria a ludicidade de MK no século XXI – foge absolutamente dos padrões do jogo, já que a sequência de chutes e gancho não leva a qualquer fratura ou trauma severo do corpo do derrotado. Ele simplesmente cai após um gancho finalizador, sem qualquer sevícia.

Quando passamos à análise dos últimos 6 (seis) *fatalities*, a sintaxe complexifica-se. Um olhar rápido já nos dá uma demonstração do quanto as ações imoladoras aumentaram. Do FAT12 ao FAT17, o mínimo de traumas causados no corpo do derrotado é quatro nos FAT13 e FAT15. Isto é, a julgar pelo número de ações violentas, o aumento foi de 300% nos *fatalities* menos complexos. Discriminemos esses elementos e sua distribuição por *fatality*: (i) FAT12: *perfuração + fratura aberta + queimadura + desmembramento + close*; (ii) FAT13: *perfuração + fratura aberta + queimadura + close*; (iii) FAT14: *perfuração + queimadura + esmagamento + desmembramento + sadismo + close*; (iv) FAT15: *perfuração + esmagamento + sadismo + close*; (v) FAT16: *perfuração + fratura aberta + queimadura + esmagamento + desmembramento + close*; (vi) FAT17: *decapitação + perfuração + fratura aberta + queimadura + desmembramento + close*.



A evolução dos *fatalities* acompanha a relação proporcional entre a ludicidade e a violência, ou seja, quanto mais violento, mais divertido. O aperfeiçoamento das cenas, os *closes* – inexistentes antes da realidade em terceira dimensão – e os detalhes anatômicos das deformidades provocadas pelos traumas subsequentes, materializam a intensificação dos sentidos de violência.

Merece destaque, nesse processo de aperfeiçoamento, a presença do sadismo nos *FAT14* e *FAT15*. No primeiro, ao final da sequência, Liu Kang limpa o sapato para retirar resíduos de sangue e pele do adversário derrotado; no segundo, ele dá um empurrãozinho na testa do derrotado para deitá-lo ao solo. Esses dois movimentos produzem um efeito de desumanização, pois, à luz de uma interpretação mais prosaica, o derrotado substitui, respectivamente, a poeira (limpamos o sapato quando sujamos com algo como poeira, barro ou líquido) e a madeira ou viga que se empurra levemente para terminar de cair após o corte (naquelas cenas típicas de desenho animado em que, após cortar uma árvore, o madeireiro grita: “Madeira!”) ou a demolição. Os enunciados possíveis para descrever os dois efeitos de sadismo poderiam ser: (i) “Morreu, mas esqueceu de deitar; deixa eu dar uma ajudinha”; (ii) “Poderia ter morrido sem sujar meu sapato”.

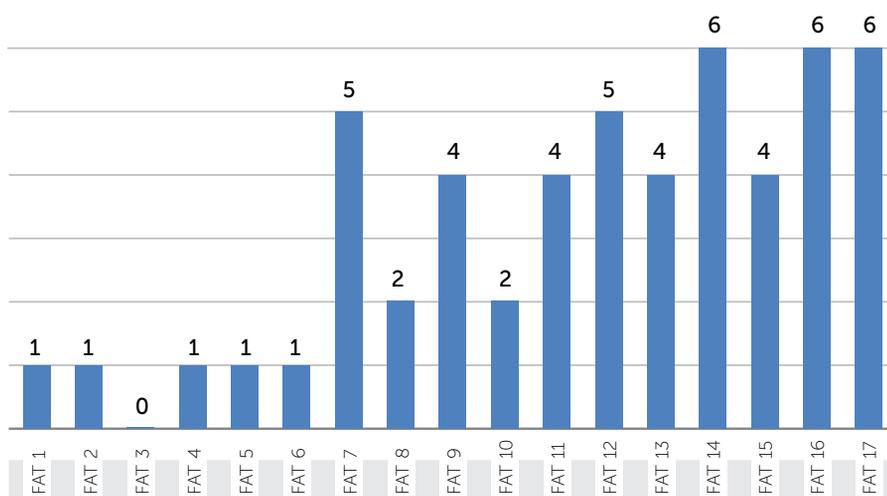
A soma da presença/ausência desses elementos pode ser quantificada na composição de um índice, que propomos chamar índice de violência. Tal índice resulta da soma dos elementos de violência presentes no gráfico anterior. Para a presença de um elemento de violência no desenrolar do *fatality*, atribuímos 1 (um). Para a ausência daquele item, atribuímos o valor 0 (zero). Ao final, a soma de todos os itens resulta nos valores abaixo. Podemos visualizar esse cálculo na seguinte planilha:



| | F1 | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 | F7 | F8 | F9 | F10 | F11 | F12 | F13 | F14 | F15 | F16 | F17 |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Decaptação | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Perfuração | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Fraturaaberta | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Queimadura | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Esmagamento | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Desmembramento | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Sadismo | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Close | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Índice de violência | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 |

O índice de violência aumentou significativamente a partir do aumento temporal dos *fatalities* que se associa a uma distribuição cada vez mais extensa e sintática dos elementos de violência aprimorados pela tecnologia 3D. A visualização sistemática desse cálculo está disposta no seguinte gráfico:

Índice de violência



A quantificação dos elementos de violência em uma combinação somada por *fatality* torna ainda mais evidente o crescimento dos efeitos de violência no *game*. Entre o primeiro (*FAT1*) e o último (*FAT17*), há um aumento de 1 (um) para 6 (seis). Se, no primeiro *fatality* da história do jogo (considerando



a personagem Liu Kang), há apenas uma demonstração a meia distância de uma perfuração mais ou menos perfeita de um personagem que fica sobreposto aos espetos de ferro sobre os quais é atirado – o gráfico em 2D não permite explicitar com perfeição a perfuração do corpo –, em *MK11*, no último *fatality* selecionado pela página *GamesMax*, Liu Kang dá cambalhotas frontais com os pés em chama, decapita o adversário com um gancho, atira o corpo convescido para cima, faz manobras com um canivete, perfura e fratura o crânio enquanto cai do alto em um efeito de *slowmotion*; e tudo isso é seguido de perto pela câmera que “filma em *close*” cada ação suplicante.

Não há como não associar o processo de *3Deização* do jogo – que se iniciou em 1997 com *MK4* – a uma transformação substancial na significação da violência, que agora emerge na tela de modo mais permansivo e realístico – os detalhes anatômicos aproximados em *close* encarregam-se disso. O sangue, o som dos gritos de sofrimento e dos ossos sendo partidos, os detalhes de cada partícula de cérebro despedaçado na cena e a riqueza anatômica de cada pedaço de corpo dilacerado fazem com que os significados do suplício sejam reativados na memória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que discutimos anteriormente, concluímos que a evolução dos *fatalities* de *MK* coloca-nos diante de uma sintaxe de unidades significativas que concretizam a intensificação da violência no discurso lúdico. Assim, o *game* constrói o efeito de sentido de quanto mais violento, mais divertido. Não há *MK* sem essa lógica do aperfeiçoamento do suplício que acompanha o processo de *3Deização* do jogodesde o final do século XX (*MK4*, em 1997, marca essa virada). A longevidade de *MK* acompanha a longevidade do





paradigma do suplício de que fala Foucault (2003). Se, pelos desenvolvimentos e alterações da justiça, não se pode mais exercer a diversão sádica queimando criminosos em praça pública, sublima-se esse desejo nas telas planas e curvas das casas e apartamentos das famílias. E aqui, novamente, destacamos que não se trata de moralizar esse funcionamento, mas de tentar descrevê-lo e interpretá-lo à luz da teoria do discurso. Estudos científicos (PRZYBYLSKI; WEINSTEIN, 2019) já demonstraram que não há relação direta entre comportamento violento e jogos de vídeo. Além disso, não cabe à análise do discurso fazer esse tipo de avaliação de impacto.

Como estudiosos da linguagem, em geral, e do discurso, em particular, consideramos que a evolução dos *fatalities* acompanha as transformações pelas quais passaram, em geral, todos os produtos culturais. A incorporação da tecnologia 3D, efetivamente, mudou as condições de produção dos sentidos. Não é apenas uma mudança visual, mas uma transformação na própria semântica da violência e da diversão. O lúdico da nossa sociedade contemporânea é um constante apropriar-se dos consoles de última geração, com seus processadores robustos que fazem rodar socos, chutes e sangue em cenas cada vez mais próximas de ringues reais.

Dessa forma, não é apenas da inserção da violência no lúdico que se trata, mas de seu aperfeiçoamento enquanto espaço de liberdade controlada nas telas. Um pouco em cada lugar, regulados pela classificação etária da *ESRB*, cada um constrói sua subjetividade sendo “Liu Kang”, “Scorpion”, “Reptile”, “Sub Zero”, “Kitana”, “Milena” e tantos outros personagens que sintetizam uma memória do suplício virtualizado que nos acompanha desde o início da década de 1990. *GamesMax*, como espaço de sistematização dessa memória em um único lugar, proporcionou essa ideia de conjunto e





a possibilidade de um olhar para essas transformações. De 1992 para cá, a configuração mítica – *MK* e seu universo de personagens – da diversão violenta que remonta aos suplícios dos condenados evoluiu com a evolução dos *fatalities* de *MK*. A longa duração da franquía, o alto índice de vendas, assim como a presença de *MK* no imaginário popular, demonstram que a violência virtual pode ser divertida e, mais que isso, um mercado muito lucrativo.

REFERÊNCIAS

COURTINE, J.-J. **Déchiffrer le corps: penser avec Foucault**. Grenoble: Jérôme Millon, 2011.

_____. **Análise do discurso político: o discurso comunista endereçado aos cristãos**. São Carlos: Edufscar, 2009.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 27. ed. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis/RJ: Vozes, 2003.

KOGAWA, J.; MAZZOLA, R. B. Frankenstein, entre anjos e demônios: da recepção crítica midiática à análise semiológica. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 39, n. 4, 2017, p. 431-9. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v39i4.32406>. Acesso em: 9 abr. 2020.

MAGALHÃES, A. S.; KOGAWA, J. **Pensadores da análise do discurso: uma introdução**. Jundiaí, SP: Paco, 2019.

PRZYBYLSKI, A.; WEINSTEIN, N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behavior: evidence from a registered report. **IRoyal Society Open Science**, v. 6, p. 171.474, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 28 abr. 2020.

