

Este artigo foi recebido em 17 de junho de 2025 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em 12 de setembro de 2025.

O CRISTIANISMO INSPIRANDO A CULTURA: UMA ANÁLISE TEOLÓGICA DE RESIDENT EVIL 4 REMAKE

*CHRISTIANITY INSPIRING CULTURE: A THEOLOGICAL ANALYSIS OF
RESIDENT EVIL 4 REMAKE*

CAROLINE JULIE DA ROSA COUGO

Doutoranda e mestra em Teologia pela Escola Superior de Teologia (EST), em São Leopoldo - RS, Brasil. Graduação em Letras: Português/Inglês pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), também localizada em São Leopoldo, no estado do Rio Grande do Sul, Brasil.

E-MAIL: caroline.cougo@gmail.com

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar teologicamente o jogo Resident Evil 4 Remake, demonstrando como esta obra pode ser considerada uma obra com inspirações cristãs a partir das considerações sobre a Teologia da Cultura, de Paul Tillich. Na primeira parte do artigo, considera-se, além da Teologia da Cultura, fundamentos de Modernidade, Secularização e Símbolos. Há, então, uma contextualização sobre a história da obra, que é uma saga com mais de oito jogos e que, no quarto, o elemento religioso é mais desenvolvido. Esse quarto jogo da saga tem elementos judaico-cristãos, como um livro referencial da religião, com elementos bíblicos, falas sobre graça (termo central no cristianismo) e elementos de cenário, como

igrejas, velas, símbolos e monges. Estes elementos serão melhor explicados durante a leitura, demonstrando que a teologia e a noção de Deus está na cultura, e que a cultura assim nos demonstra diariamente em suas obras - sendo elas seculares ou não.

Palavras-chaves: cristianismo; jogos digitais; Teologia da Cultura; Paul Tillich.

Abstract

This article aims to provide a theological analysis of the game Resident Evil 4 Remake, demonstrating how this work can be considered a piece with Christian inspirations based on considerations of Paul Tillich's Theology of Culture. In the first part of the article, in addition to the Theology of Culture, foundations of Modernity, Secularization, and Symbols are taken into account. There is then a contextualization of the history of the work, which is a saga with more than eight games, and in the fourth installment, the religious element is further developed. This fourth game in the saga has Judeo-Christian elements, such as a reference book of the religion with biblical elements, discussions about grace (a central term in Christianity), and scenic elements such as churches, candles, symbols, and monks. These elements will be further explained throughout the reading, demonstrating that theology and the notion of God are present in culture, and culture thus demonstrates them to us daily in its works, whether they are secular or not.

Keywords: christianity; digital games; Theology of Culture; Paul Tillich.

Introdução

Até que ponto podemos afirmar que as obras não-religiosas negam a Deus? Muitos diriam que a obra secular atual não tem nada de religioso, que a cultura afasta o ser humano de Deus e que uma pessoa, para que tenha verdadeira comunhão com Deus na terra, deve negar o mundo.

Tillich (1886-1965) foi quem, no século XX, começou a demonstrar a importância da cultura e que Deus está presente até mesmo quando o ser humano parece negá-Lo. Para tanto, ele analisou obras de artes e começou a perceber o Sagrado sendo demonstrado em todas as expressões humanas mais profundas; isso porque a arte retrata a preocupação última, o sentido da vida, no ser humano.

A partir disso, esse artigo demonstra como Deus é retratado mesmo nas obras de artes modernas. Os jogos eletrônicos são um tipo de arte e recentemente (março de 2023) o *Resident Evil 4 Remake*, um jogo de terror, foi lançado e, com ele, diversas reflexões sobre religião. Para um observador mais atento, há também demonstrações claras da inspiração do cristianismo na obra, o que será visto mais adiante e analisado a partir da análise de Tillich, considerando a teologia da cultura e abordando conhecimentos sobre a simbologia cristã e com considerações sobre a semiótica.

A RELIGIÃO E A CULTURA DIGITAL

A Teologia, sendo uma área interdisciplinar, está sempre em diálogo com outras áreas de conhecimento, o que a torna sempre atualizada em todos os aspectos da atualidade. Com a presença da *internet* cada vez mais em nossa cultura, não é de se admirar que, nos últimos anos, a religião venha se manifestando nas redes sociais, nas mídias e nas artes, enfim, no mundo digital de modo geral. A religião como um meio de comunicação, porém, vem interessando diversas outras áreas também, como Sociologia, Semiologia, Psicologia, Tecnologia e também a Linguística.

Em se tratando da religião cristã, esta demorou alguns anos para se atualizar. Na década de 1980, por exemplo, era comum que os cristãos mais tradicionais e fundamentalistas resistissem à tecnologia, com um discurso apocalíptico e demonstrando medo de possíveis consequências e controle de massa. Com o passar do tempo, porém, foi-se entendendo que as mídias poderiam ajudar no *kerygma* do evangelho. Nos anos 2000, no Brasil, houve um grande avanço midiático na igreja, com criação de canais de TV denominacionais, além de uma grande quantidade de programações de TV com viés cristão. Desde o advento da *internet* em todas as casas brasileiras, a mensagem cristã foi aparecendo em diferentes formatos, como *blogs*, *sites*, canais do *youtube* e mais recentemente em vídeos curtos e *posts* de redes sociais como *TikTok* e *Instagram*.

É importante destacar que a mídia digital é polissêmica e, em cada momento em alguma rede social há diversas vozes com opiniões distintas aparecendo instantaneamente - e isto ocorre principalmente porque a mídia é feita de linguagem, a qual é geradora de sentidos. Houve, recentemente, uma mudança: a religião, agora com as mídias, faz parte do cotidiano das pessoas.

Passa-se do púlpito para a televisão, a *internet*, o rádio e demais dispositivos midiáticos. Agora não é mais preciso necessariamente ter um contato face a face, pois o papel de geração e de manutenção de vínculos entre a igreja e o fiel passa a ser realizado pela mídia e seus processos de produção de sentidos (BORELLI, 2010, p. 18).

A humanidade está vivendo uma verdadeira “virada midiática”, pois há inúmeras pessoas conectadas que se manifestam em relação a diferentes âmbitos e situações nas redes.

Há uma ruptura de espaço-tempo e uma constante descontextualização. Acredita-se que há, atualmente, uma maior liberdade na expressão religiosa *online*, além de uma maior mistura entre o tradicional e o moderno.

São diversas as pesquisas sobre mídia e religião atualmente, cada uma com uma abordagem diferente. Algumas das pesquisas mais recentes envolvem temas como *ciber-religião*, descentralização da autoridade religiosa, cultura pop, desafios éticos da cultura digital, inteligência artificial e religião e, mais recentemente, há até mesmo análises de obras de arte com temáticas religiosas, como é o caso deste artigo.

Heidi Campbell, professora de Comunicação na Texas A&M University, demonstra que as práticas religiosas não apenas estão presentes no ambiente digital, mas também são profundamente transformadas e ressignificadas por ele. Segundo ela, a religião na internet não deve ser vista apenas como uma extensão do espaço físico, mas como um local onde novos significados religiosos são produzidos e negociados (CAMPBELL, 2005, p. 310). A religião ainda está sendo marginalizada nos estudos midiáticos, o que deve ser mudado, pois reconhecer a religião como um componente vital dos estudos de internet é essencial para entender completamente como as comunidades constroem significado e pertencimento online. Por fim, Campbell defende que integrar os estudos de religião aos estudos de internet não é apenas uma necessidade epistemológica, mas uma oportunidade para enriquecer as discussões sobre cultura digital, diversidade e construção de comunidades no século XXI. Ao ignorar a religião, os estudos de internet perdem uma oportunidade crítica de entender como valores, crenças e práticas moldam — e são moldados — pelos ambientes digitais. Tendo isso

em mente, artigos que tratam de religião e cultura digital, como este, são cada vez mais necessários nas pesquisas acadêmicas, o que justifica esta análise.

TEOLOGIA DA CULTURA, MODERNIDADE, SECULARIZAÇÃO E SÍMBOLOS

Apesar de ser bem conhecida, é interessante trazer aqui, no início deste artigo, a definição de teologia. Esta disciplina, portanto, é descrita como reflexão, pensamento acerca de Deus. Em outras palavras, é a disciplina que interpreta a realidade humana através dos simbolismos cristãos (HAIGHT, 2004, p. 38). Mais à frente descreveremos os símbolos teológicos; por ora, começaremos descrevendo sobre a teologia na cultura e cultura na teologia.

Quando falamos sobre Teologia da Cultura, devemos falar sobre Paul Tillich (1886-1965), alemão e teólogo sistemático, que sempre acreditou ser sua grande vocação escrever sobre a cultura nos estudos teológicos. Durante seus estudos, Tillich teve de se mudar da Alemanha para os Estados Unidos, principalmente porque ele foi expurgado de seu emprego como professor assim que Hitler assumiu o poder. Ele defendia o socialismo, pois via relação entre os dois. Após o regime nazista ter se instalado na Alemanha, ele decidiu ir morar nos Estados Unidos. Lá, ele se via como em uma fronteira, tendo que relacionar *terra natal* e *terra estrangeira*, e seu pensamento, como um estrangeiro, não era em monólogo, mas em diálogo.

Atualmente, há diversas pesquisas que aplicam a Teologia da Cultura para analisar produtos culturais contemporâneos. No Brasil, por exemplo, há uma tese de doutorado que analisou a cultura de consumo a partir da Teologia da Cultura (SANTOS, 2021). Há também artigos com esse referencial teórico, como uma análise dos sambas de Cartola a partir da teoria do teólogo alemão (TADA, 2010) e uma análise da arte de Elza Soares também a partir desta teologia (QUINTAS, 2022), isso só para citar alguns exemplos mais recentes.

Quando começou sua pesquisa, porém, o teólogo não imaginava a repercussão que teria. Paul Tillich apenas tinha o objetivo de mostrar a interdependência entre religião e cultura porque via a religião como uma “dimensão necessária da vida espiritual do homem” (GIBELLINI, 1998, p. 86).

Apesar de durante a maior parte de minha vida adulta eu ter sido professor de Teologia Sistemática, o problema da relação entre religião e cultura sempre esteve no centro de meus interesses. A maioria de meus escritos tenta definir a maneira como o cristianismo se relaciona com a cultura secular (TILLICH, 2009, p. 33).

Mesmo defendendo essa visão, porém, Tillich sabia da polêmica onde estava se inserindo, principalmente ao considerar que era uma visão que diferentes áreas discordavam:

Ele tem consciência de que se trata de uma tese contestada tanto por teólogos como por filósofos. É contestada pelos teólogos dialéticos, que opoem fé/revelação a religião: para eles, o homem é capaz de cultura, mas diante de Deus é apenas receptor e, portanto, incapaz de, por si mesmo, estabelecer alguma relação com Deus. E é contestada também pela crítica da religião da filosofia moderna, para a qual, por vários motivos, a religião não passa de uma criação transitória do espírito humano. Para nosso teólogo, ao invés, a religião é uma dimensão necessária, não uma função especial, uma atividade distinta ou um aspecto particular da vida espiritual, e sim a dimensão da profundidade de todas as funções e atividades (GIBELLINI, 1998, p. 86).

Quando consideramos que, desde os primeiros fósseis de nossa espécie, datados de mais de 10.000 anos, já apresentam sinais de religião em seus funerais, fica muito difícil negar a afirmação de Tillich, pois a religião e a noção de sagrado de fato parecem ser parte da essência do ser humano. Porém, Tillich vai além e diz que o sagrado perpassa todas as nossas funções e atividades. Para ele,

O Deus do tempo é o Deus da história. Significa, antes de mais nada, que é o Deus que age na história conduzindo-a a seu destino final. A história tem rumo: algo novo vai ser criado nela e por meio dela. Esse fim é descrito por diferentes termos: bem-aventurança universal, vitória sobre os poderes demoníacos representados pelas nações imperialistas, a vinda do Reino de Deus a história e além dela, a transformação da forma deste mundo etc. Há inúmeros símbolos, alguns mais imanentes como no antigo profetismo e no protestantismo moderno; outros, mais transcendententes como no apocalipse tardio e no cristianismo tradicional, mas em todos esses casos tempo significa direção, criação, algo novo ou “nova criatura” no dizer de Paulo. Supera-se o círculo trágico do espaço. Existem, claramente, o começo e o fim da história (TILLICH, 2009, p. 77)

É importante considerar também a noção de realidade última: todos os seres humanos, embora vivam a maior parte de suas vidas sem preocupações, e vivam como se não fossem morrer, quando se deparam com a morte de alguém próximo; algum ente querido, há o momento em que a realidade última aparece para que o ser humano comece a refletir sobre a brevidade da vida, sobre não sermos eternos, sobre o fato de que um dia irá morrer e que

não tem como ver o que virá depois após essa vida. Essa preocupação última, essa busca por sentido, segundo Tillich, é o que demonstra nosso anseio com algo que está além de nós. Esse anseio também produz a religião como nós conhecemos e essa busca vem desde os primeiros humanos habitantes na Terra.

É importante mencionar também que, na essência do homem e da mulher há o desejo da vida eterna; todos querem ser felizes e não querem morrer se tudo estiver certo em suas vidas. Mesmo que alguém apresente o desejo de acabar com sua vida, na verdade, essa pessoa quer acabar com o sofrimento, e não perder a vida em si - esse é um dos relatos mais falados sobre quem pensa em acabar com sua existência; a pessoa queria que as coisas fossem diferentes, melhores. E isso também porque o estranho nos causa medo: não sabemos o que virá após a vida, que não é eterna, mas que Deus criou para ser. Nossa alma é imortal, porém, estamos em um corpo temporal, e isso também explica a dificuldade de as pessoas aceitarem suas idades e a mídia sempre mostrar a juventude - as pessoas não foram criadas para morrer e nem para envelhecer, já que a morte veio através do pecado original. Quanto a isso, também Tiago 1:15 menciona: “Então esse desejo, tendo concebido, dá à luz o pecado, e o pecado, após ser consumado, gera a morte.” Quanto à profundidade da existência, leiamos o seguinte trecho:

A religião é a substância, o fundamento e a profundidade da vida espiritual do homem, e, portanto, o âmbito religioso e o âmbito secular não podem ser separados, pois a religião não é um âmbito, uma região particular, mas a dimensão da profundidade. Eis por que ela pode dar substância, significado último, juízo e coragem criativa a todas as funções do espírito humano (GIBELLINI, 1998, p. 86).

A metáfora da dimensão da profundidade tem um sentido espacial, mas se refere à profundidade dos sentimentos e da compreensão humana, já que algo profundo vai além da superficialidade, já que “ser religioso significa interrogar-se apaixonadamente acerca do sentido de nossa vida e estar abertos à respostas, mesmos quando estas nos abalam profundamente” (GIBELLINI, 1998, p. 86).

Tillich criou um termo para qualificar Deus e os mistérios da vida, chamando-os de “o incondicionado”, pois essa palavra descreve o “caráter absoluto da voz da consciência, tanto lógica como moral” (GIBELLINI, 1998, p. 87). É importante explicarmos, também, o que é o interesse último segundo Tillich:

A consciência imediata do incondicionado não tem caráter de fé, mas é autoevidente. A fé contém certo elemento contingente e exige risco. Combina a certeza ontológica com a incerteza a respeito de todas as coisas condicionadas e concretas. Naturalmente, isso não significa que a fé seja o mesmo que a crença em algo dono de maior ou menor grau de probabilidade. O risco da fé não quer dizer a aceitação de asserções a respeito de Deus, do ser humano e do mundo, incapazes de verificação, que talvez possam ser comprovadas no futuro. O risco da fé baseia-se no fato de que o elemento incondicional pode se tornar questão de preocupação suprema somente se aparecer de forma concreta. Pode ser visto em símbolos mitológicos purificados e racionalizados, como Deus retratado como ser supremo e pessoal, além de muitos outros conceitos teológicos tradicionais. Pode surgir em atividades rituais e sacramentais para os seguidores de religiões autoritárias e sacerdotais. Pode ainda aparecer em fórmula e comportamentos especiais que expressem o inefável, como se vê no misticismo. Manifesta-se nas exigências proféticas e políticas em favor da justiça social quando se tornam preocupações supremas tanto religiosas como seculares. Ocorre também na devoção honesta e absoluta dos que se dedicam à verdade científica. Além disso, aparece no universalismo da ideia clássica de personalidade e na atitude estoica (antiga e moderna) de superação das vicissitudes da existência. Em todos esses casos, trata-se de um risco existencial, no qual o significado e a realização de nossas vidas estão em jogo, e não mero julgamento teórico aberto, a ser refutado mais cedo ou mais tarde (TILLICH, 2009, p. 65-66).

Um dos teólogos que mais discordava de Tillich era Karl Barth (1886-1968), que era mais fundamentalista, pode-se dizer, do que Tillich, e não acreditava que poderíamos de fato unir a cultura e a religião. Tillich, a partir disso, responde que “o Deus de Abraão, de Isaac e de Jacó e o Deus dos filósofos é um só e mesmo Deus”.

Os símbolos religiosos desvelam a dimensão profunda da realidade, e remetem, portanto, a uma realidade que transcende toda realidade condicionada, tornando possível a experiência da dimensão da profundidade, a experiência do incondicionado (GIBELLINI, 1998, p. 89).

Para Tillich, muitas situações e objetos materiais do mundo refletem o Eterno e mostram um pouco do Sagrado em nosso cotidiano. Um dos melhores exemplos dados por ele para falar sobre a dimensão e a experiência do Sagrado em nosso mundo e deixando claro que a religião é a profundidade da nossa vida, ele diz:

Nessa situação, sem lugar próprio, sem ter onde habitar, de repente a religião percebe que não precisa de nada disso. Dá-se conta de que já possui seu lugar próprio em todos os lugares, principalmente nas profundezas das funções da vida espiritual humana. A religião é a dimensão da profundidade em todas elas. É o aspecto dessa profundidade na totalidade do espírito humano (TILLICH, 2009, p. 44).

Sendo assim, é correto interpretar que a religião dá sentido à cultura, e a cultura pode ser definida como as formas pelas quais o interesse religioso se exprime. Então, “a religião é a substância da cultura, a cultura é a forma da religião” (GIBELLINI, 1998, p. 90). Uma definição sobre a lei da vida na cultura é explicada por Tillich. Ele diz que a *autonomia* é quando o homem é regido por suas próprias leis, pois se considera um portador da razão. A *heteronomia* ocorre quando o ser humano se submete a lei que ele considera ser estranha e superior a ele, que, no caso, pode ser tanto a leis eclesiais ou políticas. Já a *teonomia*, por sua vez, defende que o homem se submete a uma lei superior, que, porém, não é estranha a ele, pois está, além de tudo, dentro de seu íntimo e em sua profundidade, pois embora a lei da vida transcenda o ser humano, também é sua lei.

É necessário, também, estudarmos o conceito de tempo para Tillich, que diferencia entre *kairós* e *krónos*, sendo, e, a partir disso, tem uma visão futurística para onde estamos nos encaminhando enquanto sociedade:

O *kairós* - que se distingue do *cronos*, o tempo formal, o tempo puramente quantitativo medido pelo cronômetro - é o tempo marcado, o tempo carregado de tensão e rico de significado, o tempo pleno e decisivo: "Em seu sentido *único* e universal, o *kairós* é para a fé cristã o advento de Jesus Cristo; em seu sentido *geral* e particular, para a filosofia da história, o *kairós* é toda reviravolta decisiva da história na qual o eterno julga e transforma o temporal; em seu significado *específico*, decisivo para as finalidades de nossa situação atual, o *kairós* é o advento de uma nova teonomia sobre as ruínas de uma cultura autônoma agora esvaziada e secularizada. [...] a história provém de períodos e caminha para períodos de teonomia, quer dizer, época em que o condicionado é aberto ao incondicionado, sem pretender ser ele próprio incondicionado. Tillich está convencido que nosso tempo de crise é um desses *kairói*, que nos permite esperar e requerer uma cultura teônoma, em que as formas culturais estejam abertas à realidade última. Se se perde a dimensão religiosa da vida - adverte o teólogo pregador - "são sacudidos os próprios alicerces" (GIBELLINI, 1998, p. 91).

Tanto é importante termos em vista a importância da cultura tendo a visão última como sendo considerada, que as leis mais importantes do mundo ocidental, sendo pela maioria da população considerada como *justas* e corretas, são inspiradas nos dez mandamentos. A ética e a moral ocidentais têm suas origens nas tábuas da lei. Tillich é necessário para a pesquisa cultural, porque seus objetos de estudos incluem a dança, a cultura, as artes, a filosofia, a pedagogia e a política social. Ao analisar a cultura teologicamente, verificamos uma interdependência entre as perguntas existenciais e as respostas teológicas:

Deus é a potência do ser, que resiste ao não-ser, vencendo-o; é um poder santo e repleto de amor; é a resposta à procura de uma coragem que nos permita vencer a angústia da finitude (Deus onipotente), a negatividade da transitoriedade temporal (Deus eterno), a insegurança da limitação espacial (Deus onipresente), a angústia da dúvida e do absurdo (Deus onisciente) (GIBELLINI, 1998, p. 96).

Para Tillich, Deus não está nem *no* mundo, nem *acima* do mundo, ele está em ambos. E é então que faz sentido a ideia de correlação, de segredo, mistério, e a profundidade do

mundo e da experiência da vida. Bonhoeffer, alguns anos após Tillich, trouxe uma visão continuada dos estudos deste. Ele tinha uma visão mais sociológica. Para ele,

a igreja é ao mesmo tempo essencial e visível: a Igreja essencial não existe a não ser empiricamente; a Igreja é desejada por Deus, e, portanto, é um fenômeno espiritual, mas ao mesmo tempo é impregnada de carnalidade história e, portanto, é fenômeno sociológico (GIBELLINI, 1998, p. 107).

Nessa visão sociológica, Bonhoeffer objetivava, como um teólogo moderno, trabalhar, de fato, com o mundo. Para ele, a teologia deveria ser moderna, no sentido de ser contemporânea a seu tempo, e lutar contra as injustiças do mundo. Portanto, o cristianismo devia ser de *fidelidade*, de *responsabilidade*, na *participação* e na *solidariedade*, ou seja, “um cristianismo *universal* em processo de desocidentalização, que passa a outros povos e se torna capaz de novas palavras e de novas ações” (GIBELLINI, 1998, p. 121). Ao falarmos de cristianismo e teologia na modernidade, também importa falar sobre a secularização em si.

Para Gogarten (1953), a secularização ainda faz parte da fé cristã, porque é consequência da fé. A secularização, para ele, é natural e é ordenada por Deus, pois a secularização torna o homem autônomo, podendo ele mesmo cuidar do mundo que Deus o concedeu, ao falar, em Gênesis, que o ser humano deveria cuidar dos animais e que estaria responsável por cuidar do lugar onde habita (Gênesis 1:26). A partir dessa visão, o mundo já é secular, e esta é a secularização. Entretanto, é importante verificar que o homem “só está salvo se sabe que é o filho; se, ao contrário, sabe algo de si mesmo e de seu ser e volta-se para ele, procurando fundar-se nele, está perdido” (GIBELLINI, 1998, p. 134).

O simbolismo cristão e o simbolismo a partir da semiótica

A transcendência e a existência humana, relacionadas, é possível por causa dos símbolos. O ser humano, com seus olhos e sentidos físicos, não consegue tocar, a partir de seu corpo, a transcendência divina, então fazemos Deus presente em nós através de alguns simbolismos. “O símbolo pode ser a única forma pela qual o objeto simbolizado é atualizado ou conhecido” (HAIGHT, 2005, p. 150). Um exemplo de símbolo são os sonhos, que segundo os psicanalistas, por si, não podem revelar nada, mas quando se faz uma dialética em relação aos sentimentos de quem sonha, pode-se ver aí uma relação, e descobrir o que o inconsciente quer revelar a partir desse sonho, por exemplo. Outro exemplo conveniente é o próprio batismo nas águas: em si, qual o sentido de mergulhar numa água para ser salvo? Porém, o batismo é como nascer de novo; afogar o velho homem e nascer como um novo homem. Este ato é um simbolismo para renascer espiritualmente, usando da metáfora da água como uma bênção.

Há algumas considerações importantes a respeito dos símbolos. Primeiramente, os símbolos desvelam níveis de consciência. Isso significa que os símbolos “revelam estruturas ocultas da vida humana que só podem ser manifestadas por intermédio da linguagem do símbolo” (HAIGHT, 2005, p. 174).

Níveis da realidade exterior, em segundo lugar, se tornam acessíveis a partir dos símbolos, já que não podem ser acessados através da observação empírica. Além disso, os símbolos medeiam a transcendência e, então, a transformam. Esses mesmos símbolos

também mudam as ações dos seres humanos. Os simbolismos se tornam, então, acessíveis ao mundo e acabam fazendo parte da cultura, tornando fácil, acessível e coletiva uma mensagem originalmente difícil. Ao ser parte da cultura, é também propriedade humana. É por isso que estes são tão importantes no mundo teológico.

A semiótica, enquanto ciência dos signos, oferece uma ferramenta metodológica poderosa para a interpretação das obras de arte, considerando-as como sistemas de significação. Segundo Peirce e Saussure, toda obra de arte funciona como um conjunto de signos que estabelece relações complexas entre significante e significado, capazes de produzir múltiplos sentidos. Nesse contexto, a obra não se limita a ser um objeto estético, mas se transforma em um espaço de produção simbólica, onde cada elemento visual, sonoro ou textual atua como veículo de sentido. Essa perspectiva permite compreender a arte como uma linguagem, cujos códigos são culturalmente mediados e historicamente situados.

Ao incorporar as representações arquetípicas, a análise semiótica adentra o campo do imaginário coletivo, tal como proposto por Carl Gustav Jung. Os arquétipos — imagens primordiais que habitam o inconsciente coletivo — manifestam-se nas obras de arte por meio de símbolos recorrentes, como a sombra, o herói, a mãe ou o velho sábio. Esses elementos arquetípicos transcendem contextos específicos e se atualizam nas mais diversas expressões artísticas, funcionando como pontes entre o individual e o coletivo, o consciente e o inconsciente. Assim, a obra de arte se converte em um espelho simbólico, no qual os sujeitos projetam e reinterpretam suas experiências subjetivas e culturais.

Entender a obra de arte como jogo implica reconhecer sua natureza dinâmica, interativa e aberta à polissemia. O conceito de jogo, nesse sentido, aproxima-se das ideias de Johan Huizinga, que entende a cultura como um fenômeno lúdico. A obra artística convida o intérprete a participar de um processo dialógico, em que os signos e os arquétipos não estão fixos, mas se reorganizam constantemente no ato interpretativo. Essa dinâmica estabelece uma tensão criativa entre o que é dado — os códigos culturais e os arquétipos — e o que é construído na interação, permitindo que a obra de arte se renove a cada fruição, reafirmando seu caráter simbólico, lúdico e transformador.

A história de Resident Evil 4

Recentemente, um novo jogo da saga Resident Evil foi lançado. Todos os jogos da saga *RE* são do estilo *survival horror*, RPG (*role-playing game*) (HAIGHT, 2005)¹. Trata-se do *remake* de *Resident Evil 4*, intitulado *Resident Evil 4 Remake*. Quando falamos de um *remake*, falamos sobre a recriação de um jogo que fez muito sucesso antigamente. Um *remake*, como o nome diz, é refazer o jogo, portanto ele não é *remasterizado* apenas, como acontece com alguns jogos. Um jogo remasterizado dá menos trabalho, pois seus gráficos são melhorados, mas nada na história é mudado de fato. No caso de um *remake*, porém, tudo é refeito e

¹ *Role-playing game* (RPG) são jogos nos quais o jogador age como se fosse um personagem específico do cenário do jogo. Existem jogos RPG de mesa, nos quais os jogadores fazem suas ações falando ao redor de uma mesa e jogando dados. Os RPGs digitais evoluíram a partir dos RPGs de mesa e contam uma história. No caso de *Resident Evil*, trata-se de um jogo linear, no qual o jogador não tem muita liberdade para escolher ações diferentes do que a trama oferece.

mudanças importantes na história podem ocorrer, embora a ideia principal e os principais acontecimentos da história continuem o mesmo.

O Resident Evil 4 (o original) já estava sendo planejado desde 1999, mas foi lançado apenas em 2005, para *GameCube* e *Playstation 2*. Sendo o quarto jogo da saga cronologicamente falando, dá para perceber de antemão que se trata de uma história comprida, então retomemos o início da história antes de chegarmos no quarto jogo da saga.

Logo em *Resident Evil*, o primeiro jogo da série, jogável em *PlayStation*, lançado em 1996, a história relata um incidente na cidade americana fictícia *Raccoon City* (existe, de fato, uma cidade chamada *Raccoon City* nos Estados Unidos, mas não é a mesma descrita nos jogos da série). O jogo conta que essa cidade começou a ser urbanizada em 1960, quando uma empresa farmacêutica chamada *Umbrella* começou a instalar ali seu centro de operações e pesquisas, crescendo a cidade e oferecendo aos moradores daquele lugar mais empregos e tecnologias. Nove anos após a chegada da *Umbrella*, o RPD (*Raccoon Police Department* - Departamento de Polícia de *Raccoon City*) é criado, e, para sua localização, foi usado um museu antigo da cidade.

A cidade foi crescendo em pouco tempo. Logo, a cidade, com apenas 100 mil habitantes, começa a ter ferrovias, trens, um grande hospital, diversos comércios, zoológico e muito mais.² A *Umbrella* estava por trás de todo esse crescimento. Porém, embora

² Isso pode ser verificado nos jogos *spin-offs Resident Evil Outbreak* e *Resident Evil Outbreak File #2*.

parecesse ser apenas uma empresa de cosméticos e remédios, na verdade, o dono dessa empresa tinha um objetivo de poder e controle que chegavam a uma patologia: contratando os melhores pesquisadores do país, ele tinha um objetivo de criar armas biológicas que pudessem lutar por ele. Portanto, ele criava vírus que transformavam pessoas em zumbis. Era tudo segredo, feito em um laboratório subterrâneo localizado embaixo de uma mansão que ficava no meio de uma floresta de *Raccoon City*, embora a *Umbrella* já estivesse planejando a criação de muitos outros laboratórios subterrâneos na cidade, chamados de *NEST*, para que a pesquisa fosse ainda mais desenvolvida. O prefeito Michael Warren, eleito em 1987, deu ainda mais poder à empresa farmacêutica, e, além disso criou o grupo “S.T.A.R.S” (*Special Tactics and Rescue Service*). O pesquisador William Birkins era o líder das pesquisas em armas biológicas. Warren nomeou Brian Irons, seu amigo, para ser o chefe da polícia de *Raccoon City* e o chefe do orfanato da cidade. Ele, obviamente, sabia de todas as pesquisas ilegais que ocorriam na cidade, e recebia propina para isso. Inclusive sabia também do sistema de esgoto que ligava o RPD (Departamento da Polícia de *Raccoon*) e o orfanato ao laboratório de pesquisa da *Umbrella* - inclusive crianças do orfanato eram cobaias dos experimentos.

No primeiro jogo da saga, o grupo de forças especiais S.T.A.R.S foi acionado para pesquisar situações estranhas e desaparecimentos que estariam ocorrendo nas Montanhas de Arklay, onde ficava a principal mansão em cujo subsolo tinha o maior laboratório da *Umbrella*. Chegando nessa mansão, os personagens principais Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker e Barry Burton se depararam com situações estranhas: cachorros mais

violentos do que normais, zumbis e algumas criaturas feitas em laboratórios que nunca haviam sido vistas antes.

O segundo jogo da saga, *Resident Evil 2*, também lançado para *Playstation* nos anos 1990, fala sobre Leon Scott Kennedy, um jovem policial, novo no trabalho, que não sabia do ocorrido em *Raccoon City* e chegou de viagem de uma cidade distante para trabalhar na RPD. No caminho, encontra zumbis quando para no posto da cidade para abastecer e, entre zumbis, uma garota jovem chamada Claire Redfield, que diz estar procurando seu irmão, o Chris Redfield, um dos personagens principais do primeiro jogo. Leon fica amigo de Claire e ambos vão até a delegacia. Lá, Leon encontra homenagens para ele, como “bem-vindo, novato” escrito na sala, balões, e sua mesa na estação policial, porém tudo bagunçado e destruído por causa do “apocalipse” que ali estava ocorrendo. Seus colegas policiais, inclusive, haviam virado zumbis. A situação toda só se resolve quando o governo dos Estados Unidos decide acabar com *Raccoon City*, ativando uma bomba nuclear para apagar os rastros do vírus naquela cidade, tornando-se, então, uma cidade fantasma.

O terceiro jogo conta a mesma história, e foi lançado em 1999, mas tem como foco a Jill Valentine tentando fugir da cidade antes de sua explosão. Como dito acima, o *Resident Evil 4*, continuação da história, foi lançado apenas em 2005. Havia explicado que *Raccoon City* foi destruída, assim como a empresa *Umbrella*. Porém, Leon Kennedy, o recruta novato, ficou conhecido e reconhecido por ter sobrevivido a tudo isso, e, portanto, o governo dos Estados Unidos o continuava contratando para trabalhos difíceis.

Foi então que, no início dos anos 2000, a filha do presidente dos Estados Unidos, de 20 anos, foi raptada quando estava no *campus* da faculdade onde estudava. Havia boatos de que uma seita havia a raptado e a levado para a Espanha. Leon Kennedy vai, de fato, investigar e descobre, durante toda a sua jornada na Espanha, que havia uma seita religiosa muito poderosa em *El Pueblo*. Lá, havia um homem “adorado” pelos habitantes da vila, cujo nome era Osmund Saddler. Leon percebeu que esse comportamento não era normal, saudável e muito menos natural: os moradores da vila matavam forasteiros, eram hostis e pareciam hipnotizados quando o sino para a hora do culto da cidade tocava. Isso tudo ocorria porque, na verdade, aquela região continha um vírus nas minas chamado “*Las Plagas*”, que ao entrar em uma pessoa, a controlava.

Então, podemos, finalmente, ver a relação entre os três primeiros *REs* e o *RE4*: a Umbrella havia, anos antes, descoberto o *Las Plagas* na Espanha, e havia comprado esse material orgânico e contratado pesquisadores para estudá-lo e criar seus vírus. Portanto, destruindo *Raccoon City*, os responsáveis por solucionar o problema haviam ignorado o lugar de origem do vírus: a Espanha. A ideia de Osmund Saddler, dono da vila, era tornar o mundo um lugar melhor e, para isso, ele gostaria de ter completo poder e controle sobre o mundo, e tirar a influência dos Estados Unidos. Durante a história, até mesmo Leon e a Ashley, filha do presidente, foram infectados, mas conseguem tirar o vírus *Las Plagas* com uma máquina criada por um dos pesquisadores da Umbrella que os conheceu durante a jornada do jogo e que se sentia muito culpado por ter trabalhado na *Umbrella* e por isso, com sua inteligência, criou remédios que retardavam o crescimento do vírus e até uma máquina a *laser* que matava

o vírus *Las Plagas*. Sendo assim, ao final do quarto jogo da série, Leon consegue levar Ashley Graham em segurança de volta para casa.

Hoje em dia, além de vários *spin-offs*, a saga de *Resident Evil* vai cronologicamente até ao *Resident Evil 8*, conhecido como *Resident Evil Village*, lançado em 2022. A série também tem livros, mangás, uma série na *Netflix* e filmes. Os jogos, do quarto ao sexto, são menos no estilo de terror, e mais do gênero ação. E, a partir do sétimo jogo, ele volta a ser de terror, mas agora em primeira pessoa ao invés de terceira pessoa, como eram os três primeiros.

Como explicado anteriormente, o *Resident Evil 4 Remake* foi uma reconstrução do *RE4*, lançado em 2005 para PS2. O *remake* foi lançado este ano, em março de 2023, para *PlayStation 4*, *PlayStation 5* e computador. Há diferenças relevantes, embora o roteiro, no geral, tenha sido bem fiel. Alguns cenários foram melhorados, postos mais detalhes e algumas falas foram adicionadas e/ou alteradas em alguns momentos. Mesmo com mudanças, a crítica foi favorável, bem ao contrário do *remake* do *Resident Evil 3*, lançado em 2020, que apresentou inúmeras críticas, por conter mudanças que, segundo os jogadores, não agregaram e estragaram a história. No caso do *remake* do *RE4*, as mudanças que houveram fizeram sentido no enredo e não mudaram muito a concepção geral do jogo.

Inspirações cristãs no roteiro de Resident Evil 4 Remake e análise semiótica e teológica dos símbolos

Esta seção marca a análise das referências à religião cristã no Resident Evil 4 Remake. Os trechos aqui analisados foram relativamente fáceis de encontrar. Todos os trechos religiosos que a autora encontrou durante o jogo foram aqui citados e analisados. A coleta de dados foi feita enquanto a autora jogava pela segunda vez a história completa. A cada momento que aparecia alguma referência cristã, o game era pausado e o trecho era anotado. Por vezes, quando alguma parte era perdida ou algum detalhe de outro episódio da franquia era citado, buscava-se nos sites de informações do jogo, os quais estão referenciados no artigo.

Para começar com a análise, é importante mencionar que, entre as mudanças que foram feitas no *Resident Evil 4*, houveram mudanças consideráveis no sentido religioso da história. O *Resident Evil 4* de 2005 já mostrava o culto ao *lord Saddler* como parecido com elementos cristãos, principalmente na parte inicial do enredo, quando Leon Scott Kennedy chega à *El Pueblo*, observa os camponeses trabalhando e, quando estes o veem, o atacam e tentam matá-lo a todo custo, até que o sino da igreja toca e todos eles param para irem ao culto. Uma das falas em 2005 é “*es hora de rezarmos*” e “*tenemos que irnos*”. Eles largam suas foices e machados e vão todos juntos ao culto. É curioso como a igreja do *El Pueblo* parece uma igreja católica, com um cemitério no pátio dela, e um símbolo que, em vez de uma cruz, é o sinal das Plagas. O lugar tem um altar e bancos virados ao altar. Mais à frente, ao continuar

jogando, Leon Kennedy também chega a um castelo, que parece muito com um monastério. Inclusive esse lugar tem os seus “padres”, com roupas semelhantes às de monges. Os NPCs³ de padres aparecem rezando, quando distraídos. Faz parte da semiótica o conceito de *storytelling*, porque, ao contar uma história, é possível transmitir informações e conscientizar as pessoas. Dentro do *storytelling*, segundo a Semiótica, há os arquétipos, que são modelos universais que ressoam ao público por se assemelharem à vida real.

No *remake*, uma das mudanças ocorre no início do jogo. Quando os *ganados* (personagens trabalhadores e religiosos da vila de *El Pueblo*) vão ao culto após o toque do sino, uma nova fala é adicionada: “*Lord Saddler, todo poderoso*”. “*Todo poderoso*” é uma expressão que descreve o Deus cristão, o Deus hebraico, pois a religião judaica e cristã foram as primeiras a serem monoteístas, a considerarem um único Deus como digno de ser adorado. Essa expressão, dentre tantos outros versículos, tem seu início em passagens como no livro de Jó 42:2, que diz: “Sei que podes fazer todas as coisas; nenhum dos teus planos pode ser frustrado”.

O jogo também demonstra, durante a *gameplay* e durante a exploração do cenário, documentos de comunicação entre o próprio povo. Sempre há, durante a *gameplay* de todos os *Resident Evils*, no geral, leituras de documentos que são encontrados pelo jogador que demonstra o próprio cenário da história do jogo. Por exemplo, no *Resident Evil 1*, há um diário

³ *Non-playable character*. São personagens que ajudam na construção do cenário do jogo, mas não são jogáveis, não podendo ser controlados.

do zelador da mansão e, durante a leitura, vamos percebendo o processo de transformação de um homem infectado para um *zumbi*:

- 09 de maio de 1998

À noite, joguei poker com o guarda Scott, Alias e o pesquisador Steve. Steve estava com muita sorte, mas acho que estava trapaceando. Que cretino.

- 10 de maio de 1998

Hoje um pesquisador de alto escalão pediu que eu tomasse conta de um novo monstro. Parece um gorila sem pele. Eles me falaram para dar comida viva a eles. Quando eu atirei um porco, eles brincaram com o bicho... arrancando as pernas e as tripas antes de finalmente come-lo.

- 11 de maio de 1998

Em torno das 5 da manhã, o Scott me acordou de repente. Ele estava vestindo uma roupa de proteção que parecia um traje espacial. Ele me mandou vestir uma também. Ouvi dizer que houve um acidente no laboratório subterrâneo. Não me admira, os pesquisadores nunca descansam, nem mesmo à noite.

- 12 de maio de 1998

Estou vestindo essa roupa espacial desde ontem. Minha pele tem micoses e coça demais. Por vingança, não alimentei os cachorros ontem. Agora sinto-me melhor.

- 13 de maio de 1998

Fui ao departamento médico pois minhas costas estão inchadas e coçando. Eles colocaram um enorme curativo e o médico me disse que eu não precisava mais vestir a roupa espacial. Devo dormir bem esta noite.

- 14 de maio de 1998

Quando acordei de manhã, encontrei outra bolha no meu pé. Eu fui até o canil arrastando-o. Eles estão quietos desde a manhã, o que é incomum. Descobri que alguns deles escaparam. Vou ter problemas se os chefões descobrirem.

- 15 de maio de 1998

Mesmo não me sentindo bem, fui ver a Nancy. É meu primeiro dia de folga em muito tempo, mas um guarda me impediu na saída. Dizem que a companhia ordenou que ninguém deixasse a propriedade. Não posso nem mesmo fazer um telefonema. Que piada é essa?!

- 16 de maio de 1998

Ouvi dizer que um pesquisador que tentou escapar da mansão foi baleado na noite passada. Meu corpo inteiro arde e coça durante a noite.

Quando eu cocei um inchaço em meu braço, um pedaço de carne decomposta caiu. O que está acontecendo comigo?

- 19 de maio de 1998

Febre passou mas coça. Faminto e comi comida de cachorrinho.

Coça. Coça Scott veio.

Cara feia então o matei.

Gostoso.

Coça.
Gostoso. (CAPCOM, 1996)

Podemos observar, durante a leitura desse diário, que a cada dia que passa, o zelador vai perdendo sua capacidade de expressão linguística. Ao final, um pouco antes de sua transformação, ele já não tem capacidade de criar frases complexas, apenas frases simples, com menos complementos. No Resident Evil 4, de 2005, não é diferente: há vários documentos dos quais a autoria é dos próprios moradores da vila. Porém, no *remake* lançado esse ano, há um novo formato: agora há uma espécie de Bíblia dos Iluminados - que é a seita principal do pessoal do vilarejo, que adora ao Saddler, o homem que quer dominar o mundo com o vírus *Las Plagas* -, nos quais os trechos são citados de acordo com capítulo e versículo. Vejamos alguns trechos com essas características:

Por sua grande veneração ao seu mestre, o povo ofereceu suas posses mais valiosas.
O velho fazendeiro, sua melhor colheita.
O frágil porqueiro, seu porco mais gordo.
A vovózinha miserável, o bebê que ela tanto ama.
O mestre viu esses presentes e ficou contente.
Agradeça e aproveite.
Iluminados 4:3 (CAPCOM, 2023).

Esse trecho, além de conter um livro, capítulo e versículo, como a Bíblia, fala de oferta, e sobre dar o seu melhor, algo que remete a Gênesis, no qual Caim e Abel davam suas ofertas e Abel deu sua melhor oferta, ao passo que Caim não se esforçou tanto para ofertar a Deus. A linguagem contém símbolos e a mágica disso é que tudo que é lido ou percebido é decifrado a partir de uma relação com outra coisa, pois os signos da semiótica têm uma relação triádica e quem percebeu isso primeiramente foi Aurélio Agostinho (345-430). É exatamente o que

ocorre quando o jogador percebe semelhanças bíblicas com os documentos do jogo. Em Iluminados 3:1, outro trecho encontrado durante a *gameplay*, dessa vez no castelo, há uma criação poética inspirada nos Salmos:

Ouçã o sinal ecoando pelas montanhas. Rochas viram cascalho e muros de castelo desmoronam. Observe o tom carmesim do céu da noite. Um rio de sangue maculado suja o mar. Sacrifique sua vida e o sangue de seu inimigo. Pague seus pecados antigos (CAPCOM, 2023).

Além de essa passagem ter sido escrita em forma de poema, há palavras como *montanhas* e *rochas*, um vocabulário muito presente no Antigo Testamento, justamente usado para engrandecer a Deus e compará-lo com a grandeza dos montes.

Outra semelhança, dessa vez não apenas com a Bíblia em si, mas com o cristianismo de modo geral, é uma das falas do *boss* (o vilão principal, que também uma hora vira um monstro). Ele usa um vocabulário cristão, e que só existe no cristianismo de fato, que é a noção de *graça*. Quando Leon, o personagem principal recusa-se a segui-lo, ele diz a seguinte frase: “Por que você nega a graça?”. Em inglês, “*Why do you deny grace?*”. Como dito anteriormente, isto é extremamente curioso. Entre tantas possibilidades de religiões a serem retratadas, o jogo se inspirou principalmente em questões judaico-cristãs, a saber, um livro que parece a Bíblia, o conceito de *graça*, a igreja (em vez de mesquita, sinagoga, templo), um castelo que parece um monastério e padres com roupas de monges, além de um sino que toca no momento em que as pessoas precisam ir ao “culto”.

Sílvio Anaz define as representações arquetípicas como padrões cognitivos que medeiam a relação do ser humano com o mundo, atuando no processo de interpretação e atribuição de significados aos objetos e ações.

As imagens arquetípicas atravessam todo o processo comunicacional e parecem ser o elemento-chave na eficiência dele. Em um processo eficiente, as imagens e símbolos mentalizados pelo roteirista, como as que remetem ao arquétipo do herói, por exemplo, transformam-se em ideias e palavras no roteiro, que por sua vez serão recriadas sucessivamente até serem materializada na tela para finalmente serem interpretadas como a imagem de um herói pela audiência (ANAZ, 2018, p. 102).

Na arte, alguns exemplos de arquétipos são: o herói, o mentor, o vilão, o amor romântico, a sombra (que seria a parte obscura de um personagem, que ele pretende negar) e o sábio. Alguns destes elementos podem ser encontrados em *Resident Evil 4 Remake*.

As falas dos diretores do novo Resident Evil 4 sobre este novo lançamento mencionam apenas que o intento deles era explorar mais a religião *Los Iluminados*, com a ideia de tornar o jogo mais profundo e assustador em sua história. Não há menção, em nenhum lugar, sobre a inspiração especificamente na cultura e na religião judaico-cristã, mas obviamente a inspiração está ali. Talvez, ao pensar em religião, os autores automaticamente pensaram no cristianismo, por ser a maior religião do mundo, e nem se deram conta. Como grande parte do jogo foi produzido nos Estados Unidos e na Espanha, a influência é tão forte que mesmo os autores do jogo foram colocando elementos religiosos com os quais eles foram criados e estão inseridos, sem pretender uma crítica, sátira ou algo assim. Eles quiseram deixar o jogo mais religioso. E em suas mentes, religião é cristianismo e os costumes religiosos são cristãos.

Por outro lado, mesmo que os autores não admitam especificamente, é possível perceber uma vilanização por parte da religião, que tornaria as pessoas “cegas” e dispostas a fazer o mal para outras ao serem manipuladas por um líder espiritual, como ocorre na história de Resident Evil, no qual os *ganados*, os fiéis, sequestram uma garota por terem sido totalmente hipnotizados pela religião de *Lord Saddler*. É curioso também que a parte boa da história são justamente os cidadãos americanos, mas esta é uma análise que pode ser feita em um trabalho posterior. O que é relevante perceber, entretanto, é que a cultura religiosa é tão relevante que é expressa na arte, seja em modo de crítica ou elogio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A teologia, sendo um estudo científico, estuda a fé. E a fé faz parte da cultura, da arte, do mundo, e se faz presente em nossas vidas, como já explicava Tillich. Os jogos eletrônicos são uma das onze artes, e cada vez mais esses jogos eletrônicos estão refletindo mais a realidade. Antigamente, era comum os jogos eletrônicos serem em 2D com gráficos pouco realistas e mais infantis, no qual o personagem só poderia ir para frente, para trás e pular.

A tecnologia digital deu um salto nas últimas décadas e isso reflete nos novos lançamentos. As histórias estão com enredos complexos, o gráfico está mais realista, com atores reais para dar cara aos personagens, e a cultura está cada vez mais sendo representada, como o próprio *Resident Evil 4 Remake* pode demonstrar.

Tillich já explicava que a religião está na cultura humana, mesmo quando a cultura parece negar a religião. Deus é afirmado pelo ser humano até mesmo quando o ser humano tenta negá-Lo, e Deus é retratado até mesmo quando não há intenção. O *Resident Evil 4* e agora, mais recentemente, o *Resident Evil 4 Remake* demonstram isso com precisão. O jogo foi refeito, mas a religião continua sendo demonstrada nessa obra secular a partir da semiótica, demonstrando que a noção de Deus está no ser humano, mesmo que o próprio ser humano não perceba estar demonstrando a Deus em suas artes.

REFERÊNCIAS

ANAZ, S. A. L. Processo criativo na indústria do audiovisual: do roteiro ao imaginário. **Galáxia**, São Paulo, n. 38, p. 98-113, 2018.

BÍBLIA, A. T. Jó. In: **Bíblia Online**. Disponível em: <<https://www.bibliaonline.com.br/acf/j%C3%B3/42>>. Acesso em: 07 abr. 2025.

BORELLI, Viviane. Dispositivos midiáticos e as novas “formas” do fenômeno religioso. In: BORELLI, Viviane (organização). **Mídia e religião: Entre o mundo da fé e o do fiel**. Rio de Janeiro: E-papers, 2010.

CAMPBELL, Heidi. Making space for religion in internet studies. **The Information Society**, v. 21, n. 4, p. 309–315, 2005.

CAPCOM. **Resident Evil 4 Remake**, 2023. Jogo eletrônico. PC, PlayStation 4, PlayStation 5 e Xbox Series X|S

CAPCOM. **Resident Evil**, 1996. Jogo eletrônico. PlayStation.

DOCUMENTOS. **REVIL**, 2023. Disponível em: <<https://residentevil.com.br/resident-evil-4-remake/documentos/>>. Acesso em: 2 jul. 2023.

GIBELLINI, Rosino. **A Teologia do século XX**. 3. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

HAIGHT, Roger. **Dinâmica da Teologia**. 1. ed. São Paulo: Paulinas, 2004.

QUINTAS, Michel Eriton. Da teologia da cultura à antropologia teológica na obra de Elza Soares. **Revista Eletrônica Correlatio**, v. 21, n. 1, p. 193-213, jun. 2022.

SANTOS, Victor Siqueira. **Por uma teologia da cultura de consumo: um olhar sobre a cultura de consumo a partir da teologia da cultura de Paul Tillich**. Tese (Doutorado em Teologia) - Departamento de Teologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

TADA, Elton Vinicius Sadao. Que samba é esse malandro? - Uma análise teológico-existencial de sambas de Cartola a partir da teologia da cultura de Paul Tillich. **Revista Eletrônica Correlatio**, n. 18, p. 66-78, dez. 2010.

TILLICH, Paul. **Teologia da cultura**. São Paulo: Fonte Editorial, 2009.