
O JOGAR COMO PRODUTOR DE SENTIDO NO GAME BLOODBORNE

PLAYING AS A MEANINGFUL PROCESS IN THE GAME BLOODBORNE

DURVAL RAMOS JUNIOR
Universidade Federal do Paraná

Resumo: Jogar não é apenas um apertar de botões de um controle em frente a uma tela, mas um processo significativo em que ser parte do jogo dá sentido à interação. A partir de uma exploração autoetnográfica pelo mundo do game e das noções de interação lúdica significativa e de caixa preta, este trabalho analisa como se dá a significação por meio da interação no caso do jogo Bloodborne, entendendo o papel de suas estruturas formais dentro da narrativa, como esses elementos se conectam para dar sentido e como essa inter-relação só existe a partir da semiose existente entre homem e máquina.

Palavras-chave: jogabilidade; jogos digitais; produção de sentido; videogames.

97

Abstract: Playing a videogame is not just push buttons in a joystick in front of a screen, but a meaningful process in which being part of the game gives meaning to that interaction. By an autoethnographic exploration at the fiction world of the game, and the notions of meaningful interaction experience and Black Box, this paper analyzes how is the signification by interaction in the game Bloodborne, understanding its formal structures on the narrative level, how those elements relate to each other to create meaning and how that intertwined relation only exists by the semiosis between man and machine.

Keywords: gameplay; digital games; meaning; videogames.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas três décadas, os jogos eletrônicos passaram por um grande processo de sofisticação não apenas técnica, mas também estrutural. A evolução tecnológica que permitiu que o visual desses games apresentasse expressivos saltos de qualidade, beirando um fotorrealismo em sistemas mais recentes, também ampliou a escala e as possibilidades narrativas dessas obras, possibilitando também a criação de histórias cada vez mais elaboradas em universos ainda mais complexos.

Contudo, esse mesmo abismo técnico que separa a simplicidade de um *Pac-Man* (1980) de uma experiência quase cinematográfica de um *Red Dead Redemption 2* (2018) revela também que existem elementos em comum entre games tão geracionalmente distantes. Afinal, mesmo quando o jogo se resumia a controlar um punhado de pixels amarelos em uma tela preta, era possível extrair um sentido daquela interação.

Mesmo sem paisagens detalhadas, um herói com longos diálogos e cenas dignas de Hollywood, os games sempre foram capazes de se comunicar a partir de sua instância mais básica: o jogar. A interação é parte fundamental que caracteriza o jogo (HUIZINGA, 2017; GASI, 2013; SALEN & ZIMMERMANN, 2012a), seja ele o analógico ou o digital¹. Ainda que os títulos mais recentes se beneficiem de *hardwares* cada vez mais poderosos para inserir uma gama quase infinita de detalhes a esses universos, a realização dessa narrativa depende da interação do jogador para acontecer.

Essa relação entre narrativa e aspectos lúdicos nos jogos é algo que já dividiu os *game studies* por muito tempo (SANTAELLA, 2009; GOMES, 2009a), gerando discussões sobre o papel desses elementos dentro da experiência de um game. Contudo, a compreensão de que os jogos contam histórias mesmo a partir de suas regras e mecânicas e que estas realizam uma narrativa que existe apenas enquanto potencial fez despontar um terceiro paradigma no estudo sobre jogos. Não estamos falando de sistemas que se opõem, mas que se complementam para criar, a partir da interação do jogador, algo que nenhum outro meio é capaz de oferecer.

É o que Salen e Zimmerman (2012b, p.86) chamam de *interação lúdica significativa*. Para os autores, a ação do jogador e a resposta do sistema criam o significado, o que implica no fato de que a produção de sentido de um game está diretamente vinculada ao ato de jogar. “A ação do jogo ocorre em um universo de *representação*, repleta de descrições de objetos, interações e as ideias a partir das quais um jogador cria significados. (...) Disputar um jogo é a contar e interagir com as

¹ Chamamos aqui de jogo analógico as brincadeiras, o jogo como esporte, o jogo de tabuleiro e cartas, assim como suas variações. Em suma, trata-se do jogo que não depende de um aparelho eletrônico para fazer a sua mediação, como acontece no caso dos jogos digitais, que dependem do computador ou de um dispositivo específico, chamado aqui de console ou videogame apenas. Apesar dessa distinção, ambos dividem as mesmas características básicas que definem o que é o jogo — uma “atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 2017, p.16). Neste artigo, doravante, trataremos apenas dos jogos digitais, chamando-os apenas de jogos ou games.

representações que o jogo gera”. O significado, portanto, seria fruto dessa simbiose entre homem e máquina.

Dessa forma, o sentido não se encontra nem no conjunto de zeros e uns que formam o software do jogo e seu conjunto de regras e tampouco está unicamente no jogador que está diante da tela com o controle em mãos. Ele estaria nesse meio do caminho. Assim, apertar o *Start* não se limita a iniciar a partida, mas entrar no campo do *gameplay*, que deve ser entendido como

[...] a mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob a tutela das regras (AMARO, 2016, n.p)

Essa inter-relação é fundamental para entendermos como o jogar produz sentido para o game, uma vez que é essa interação que faz o jogo existir. Como aponta Gasi (2013), o game é apenas potência até que alguém o jogue e o torne real. Assim, fica clara a simiose constante que se estabelece nesse sistema.

E é a partir dessa constatação que surge o ponto de interesse desta pesquisa. Sabemos que o sentido é fruto dessa troca entre o indivíduo e o jogo, mas como isso acontece na prática? Existe uma lacuna entre o momento em que o jogador aperta o botão no *joystick* e a realização do jogo e de sua narrativa — uma incógnita semelhante ao que Flusser (2018) encontra ao analisar a relação do fotógrafo com o aparelho fotográfico. Em ambos os casos, temos o que o autor chama de *caixa preta*, um sistema difícil de ser penetrado e que nos permite perceber apenas o *input* e o *output*, ou seja, a intenção do agente e o resultado final.

Se o jogo se comporta como essa caixa preta a partir da interação lúdica significativa, entender o que se passa dentro dela se torna o ponto de partida para compreender o processo de significação do jogar. Quando estamos com o controle nas mãos e diante da tela, tudo parece mágico: apertamos alguns botões e vemos a resposta na nossa frente, mas não percebemos como essa interação dá sentido ao jogo e na nossa relação com ele. E o objetivo deste artigo é justamente olhar mais a fundo como essa simiose acontece.

Para isso, delimitamos nossa análise no game *Bloodborne* (SONY, 2015) pela forma com que ele alia jogabilidade e narrativa. Ao invés de se apoiar em uma linguagem cinematográfica, como adotada por outros jogos, ele se apropria das características do jogo digital para apresentar sua história ao jogador. Assim, dificilmente alguém que apenas assista ao jogo em um vídeo do YouTube vai compreender o que está sendo contado, uma vez que o sentido está atrelado ao *gameplay* — e entraremos no jogo para entender o que está sendo contado e como isso está sendo feito.

Ter essa noção sobre os processos comunicacionais e de semiose existentes no jogo é importante não apenas para desestigmatizar o meio, afastando a imagem de que se trata de um brinquedo ou entretenimento vazio que por tanto tempo lhe foi imposto e destacando a versatilidade e a potencialidade do game como plataforma completa. Além disso, visamos também entender como o indivíduo se relaciona com as diferentes esferas que o jogo oferece.

Sendo este artigo uma adaptação da dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR, com um recorte específico nesse processo de produção de sentido existe no jogar, apresentamos uma análise dos resultados obtidos e como chegamos a eles. A partir da metodologia descrita adiante, a proposta é *dissecar* essa interação lúdica significativa para entender como o jogador, por meio de sua experiência interativa com os elementos de jogabilidade, é capaz de realizar a narrativa apresentada.

1.1 O sonho do caçador

A escolha por *Bloodborne* se dá justamente pela forma com que o jogo utiliza a linguagem do meio para contar sua história, criando uma narrativa que depende do jogar para se realizar. Desenvolvido pelo estúdio japonês FromSoftware para PlayStation 4, ele coloca o jogador no papel de um caçador que desperta em uma cidade assolada por monstros e pessoas enlouquecidas e agressivas. Essa é toda a ambientação que o game oferece, sem trazer nenhuma cena explicativa, pré-texto ou dado que contextualize o jogador. Da mesma forma com que o avatar desperta sem entender o

que está acontecendo, o jogador também precisa explorar a cidade fictícia de Yharnam para descobrir do que o jogo realmente se trata. O que chama a atenção aqui é que todas essas informações estão espalhadas pelo jogo, presentes nos cenários visitados, nos itens e inimigos encontrados e até nas mecânicas oferecidas. É como se *Bloodborne* fosse um quebra-cabeças cujo desafio é encontrar e dar sentido a cada uma das peças.

Essa forma de apresentar a narrativa é uma das assinaturas do diretor Hidetaka Miyazaki, que já adotou estrutura semelhante em outros jogos, como *Demon's Souls* e *Dark Souls*. Ele conta que a ideia de construir suas histórias dessa forma nasceu de sua experiência como leitor que, ainda enquanto criança, tentava ler livros em inglês e, como não dominava o idioma, não compreendia todas as palavras e completava as lacunas das histórias com sua imaginação. “Deste modo, ele sentia que estava coescrevendo a ficção junto com seu autor original” (PARKIN, 2015, tradução nossa²).

Essa visão do diretor ecoa na proposta de Nesteriuk (2009), que defende que a interatividade de um jogo faz dele uma obra aberta e dinâmica na qual o jogador também desempenha um papel de coautor, uma vez que nenhuma experiência é igual à outra, ou seja, cada jogo se torna único. Desse modo, é possível compreender que a estrutura de jogos como *Bloodborne* faz parte de uma nova cultura de materialização da imagem em que “o observador não permanece como um sujeito externo à criatividade de qualquer obra, mas se transforma em um atuante em seu mundo interno, torna-se uma interface entre o mundo virtual e o real” (GASI, 2013, p.15).

Esse papel ativo do jogador é fundamental na problemática que propomos analisar, sobretudo por sua relação com a ideia de caixa preta apresentada por Flusser (2018). Para o autor, o sentido é construído no interior dessa caixa e, embora seja virtualmente impossível clareá-la, o papel do agente é tentar esgotar todas as possibilidades que ela oferece e que o significado de uma imagem é produzido da síntese das intenções do emissor com esse receptor. Dessa forma, o jogador estaria dentro do processo, uma vez que ele não permanece externo à criatividade da obra. Pelo contrário, é parte dela. “Ao interagir com e no videogame, o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a própria narrativa” (NESTERIUK, 2009, p.31).

² No original, em inglês: “In this way, he felt he was co-writing the fiction alongside its original author”.

1.2 O jogar como etapa metodológica

Se a proposta é analisar como o jogar produz sentido, é natural que o jogar seja também uma parte fundamental deste estudo como uma forma de coleta de dados. Para entender o funcionamento e a dinâmica proposta pelo jogo, é imperativo entrar nele. Sendo assim, é preciso jogar o videogame para compreendê-lo.

Para isso, adotamos a ideia de autoetnografia, ou seja, uma análise das experiências do próprio pesquisador em sua exploração dentro do mundo do jogo. Essa é uma das abordagens que Aarseth (2005, p.3) sugere como forma de coleta de dados para estudos em videogames, uma vez que “Se não tivermos experimentado o jogo pessoalmente, estaremos sujeitos a cometer mal-entendidos graves, mesmo que estudemos a mecânica e façamos o nosso melhor para adivinhar o seu funcionamento³”. Como o artigo se propõe a analisar a caixa preta da interação lúdica significativa, é preciso estar em contato com a jogabilidade para ver como a interação a afeta na semiose.

Assim, se espelhando no que propõem Amaro e Paz (2018) em seu artigo *Multiplayer online e Journey: uma aventura cooperativa não verbal*, esta pesquisa se apropria de métodos da observação participante para coletar dados em *Bloodborne* justamente para fazer do jogar o nosso ir a campo e entender os processos e não os jogadores.

Para isso, foi montada uma estrutura para registrar as imagens do jogo. Usamos uma placa de captura para gravar nossos momentos no jogo em um arquivo de vídeo que pudesse ser revisitado posteriormente. Assim, em um primeiro momento, o pesquisador se tornava apenas jogador⁴ e se preocupava apenas com o que era exibido em tela, fazendo apenas algumas pequenas anotações sobre as situações ou experiências vividas. Em seguida, o videogame era deixado de lado e a gravação era revista e novas anotações eram feitas, desta vez descrevendo processos, cenas e outros

³ Tradução nossa. No original: “If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings”.

⁴ Vale pontuar aqui sobre como será feita a distinção entre pesquisador e o jogador nessa abordagem etnográfica. Assim como já utilizado ao longo de todo este artigo, a primeira pessoa do plural é usada para indicar as constatações do estudo, ou seja, o ponto de vista do autor enquanto pesquisador. Já a primeira pessoa do singular será usada para descrever as experiências individuais do autor-jogador em sua exploração do jogo.

elementos com mais detalhes a fim de apresentar os sentidos que tinham sido criados até ali. Esse segundo olhar permitiu uma análise mais cuidadosa de eventos e processos que passaram despercebidos no momento do jogar, além de evidenciar o comportamento do próprio jogador diante das situações apresentadas ao longo das 24 horas contínuas de jogo analisadas.

A partir desses dados coletados, usamos a análise formal de jogos de Lankoski e Björk (2005) para examinar os elementos específicos do jogo e detalhar suas relações. Em linhas gerais, foi um trabalho de *dissecar* o game, analisando-o independente do contexto, ou seja, sem levar em consideração quem está jogando. Como apontam Amaro e Paz (2008), essa abordagem metodológica permite descrever o sistema formal do jogo compreendendo o papel dos elementos, das regras e dos objetivos de forma isolada. Assim, tendo cada uma dessas peças separadas, podemos visualizar como o sentido surge por meio do jogar e conecta todos esses elementos.

Para isso, a análise formal de jogos divide o game em três estruturas básicas:

a) Componentes: elementos que podem ser manipulados seja pelo jogador ou pelo próprio sistema, o que inclui o avatar, os personagens não jogáveis (chamados doravante de NPCs⁵) e os inimigos que aparecem pelo caminho, entre outros;

b) Ações são os elementos que acontecem na tela e são divididas em outras subcategorias: 1) ações do jogador: são aquelas iniciadas pelo jogador; 2) ações do componente: são percebidas como executadas por elementos do jogo e, por isso, passam por uma carga de representação (o monstro que ataca o jogador é uma ação do componente porque há a representação de que aquele é um inimigo e que o sistema está oferecendo um desafio); 3) ações do sistema: são aqueles que não se encaixam nas categorias anteriores e estão relacionadas a elementos não jogáveis, mas de condições de jogo, como a aparecimento de inimigos ou a contagem de tempo.

c) Objetivos: são as condições de vitória do jogo baseadas a partir da ideia de completar determinadas tarefas consideradas significativas.

A partir dessa estruturação, tem-se início o nosso *ir a campo* em *Bloodborne* para tentar desvendar a caixa preta de onde surge o sentido.

⁵ Da sigla em inglês *Non-Playable Character*, ou seja, personagens não controlados pelo jogador e que habitam o universo ficcional do game.

2 DISSECANDO *BLOODBORNE*

Mesmo para quem já é familiarizado com os jogos do mesmo estilo, *Bloodborne* se mostra um game tenso que cria, desde os primeiros momentos, uma atmosfera opressora na qual o jogador se sente ameaçado a todo o instante. E não apenas porque, ao ser derrotado, ele é punido perdendo os pontos acumulados até então, mas por criar a sensação constante de impotência enquanto se explora o mundo fictício de Yharnam. Tanto que, mesmo depois de horas de jogo, por várias vezes me vi com medo de entrar em uma área ou segurando o controle com mais força do que o necessário enquanto enfrentava algum inimigo novo.

Essa tensão é construída de diferentes maneiras — e a apresentação do cenário é a primeira delas. Yharnam é uma cidade escura e claustrofóbica, com vielas estreitas tomadas por elementos que remetem à morte, como corpos, caixões e carroças destruídas, por exemplo. É sempre noite, alguns cadáveres são queimados em frente às casas e as poucas pessoas que o jogador encontra em sua exploração são agressivas e quase bestiais.

E não há qualquer explicação sobre o porquê desses elementos. O jogo começa com uma breve *cutscene*⁶ de apenas 35 segundos em que um homem olhos enfaixados (*Figura 1*) conversa com a câmera, quase como se falasse diretamente com o jogador, e sobre coisas que não fazem sentido nesse primeiro momento.

Ah, sim... Sangue-pálido... Bem, você veio ao lugar certo. Yharnam é o lar do sacerdócio de sangue. Você só precisa desvendar seu mistério. Mas por onde um estrangeiro como você começará? Claro, com um pouco de seu próprio sangue de Yharnam... Mas antes, você precisará de um contrato...

Para o jogador, essas palavras pouco fazem sentido, já que não há uma explicação sobre o que se trata o tal sacerdócio de sangue, sangue pálido ou o que é o contrato a que ele se refere. Nada disso é contextualizado.

⁶ *Cutscenes* são cenas não interativas inseridas em alguns momentos do jogo, usadas principalmente para fazer a história avançar. Como são colocadas geralmente entre dois momentos interativos, são chamadas de *cenar de corte*. Na grande maioria dos casos, utilizam “uma linguagem cinematográfica para atualizar o *status* do objetivo dramático maior” (GOMES, 2009b, p.72)

Figura 1 – Homem misterioso e o sacrifício de sangue



Fonte: *Bloodborne* (2015)

Em seguida, o homem reaparece e fala sobre começar uma transfusão e que tudo pode parecer *apenas um sonho ruim*. Então, ainda pela perspectiva do avatar, o jogador se vê deitado em uma maca quando um monstro semelhante a um lobisomem surge de uma poça de sangue no chão para, logo em seguida, sumir após entrar em combustão espontânea. Nada faz sentido mesmo.

Quando passo a controlar o avatar, ele está dentro do que parece ser um laboratório abandonado, com armários quebrados e alguns outros objetos espalhados pelo chão. O jogo me informa que o local se chama *Clínica de Iosefka*. Em uma cadeira próxima, é possível encontrar um objeto com o qual é possível interagir⁷ e que faz surgir a inscrição *Escrito à mão: busque sangue pálido para transcender a caçada* na tela.

Do lado de fora da clínica, tenho meu primeiro contato com Yharnam. A cidade parece uma versão estilizada de uma Londres vitoriana, com prédios altos em um estilo semelhante ao gótico e com muitas coisas abandonadas pelas ruas. Carruagens dividem espaço com animais mortos, caixas de madeira e caixões de ferro. Em algumas áreas, é

⁷ Assim como em vários outros objetos com os quais o jogador pode interagir ao longo do jogo, há uma indicação visual feita para chamar a atenção do jogador. Quando encontra algo com o qual é possível interagir, o game apresenta um pequeno efeito visual para chamar a atenção. Em casos como esse, em que há um bilhete ou algo do tipo para ler e interagir, há apenas um ponto luminoso sobre o objeto em questão. Já quando há um item que o jogador pode coletar e carregar consigo em seu inventário, essa indicação luminosa é feita a partir de uma espécie de fumaça branca sobre o ponto de interesse.

possível ver fogueiras que queimam o que parece ser um tipo de monstro. Em volta de algumas dessas piras, há pessoas com tochas e forcados em mãos, alguns com o rosto enfaixado e andando com dificuldade. E basta eu chegar perto para que eles ataquem.

Da mesma forma com que o avatar desperta de sua maca sem entender o que está acontecendo, eu enquanto jogador também custo a compreender os fatos apresentados até então. Em meu primeiro contato com o game, acreditava que essa confusão pudesse ser fruto de uma narrativa não linear e que, aos poucos, as coisas seriam apresentadas de forma mais clara — o que não aconteceu. Foi a partir de conversa com amigos e de comentários em sites e fóruns especializados que percebi que *Bloodborne* utiliza uma narrativa incorporada (JENKINS, 2014), na qual as informações estão presentes no espaço a ser explorado, nos objetos, personagens e na própria interação com o game e suas mecânicas. Isso significa que, apesar de as coisas ainda não fazerem sentido, a história do jogo já estava sendo contada. Mas por onde começar a montar esse quebra-cabeça?

Como o próprio nome sugere e as poucas cenas de diálogo apontam, o sangue parece ser um ponto fundamental para entender a narrativa e mecânicas de *Bloodborne*. E o item *Frasco de Sangue* (Figura 2) é o que mais chama a atenção, uma vez que é um dos elementos mais comuns encontrados neste primeiro momento do jogo e por desempenhar um papel já familiar para o jogador.

Dentro do aspecto de mecânica, ele é um item cuja função é recuperar os pontos de vida (chamados aqui de HP⁸) do avatar. Trata-se de um componente comum dentro do universo dos games, representado na maioria das vezes por uma imagem associada à ideia de regeneração ou recuperação de energia, como uma poção, um medicamento ou mesmo algum tipo de alimento.

Desse modo, ao me deparar com o *Frasco de Sangue* em *Bloodborne*, eu sei para o que ele serve com base nessa experiência pregressa, mas não entendo por que ele é representado dessa forma no jogo. Sua descrição aparece como:

⁸ Sigla para *Health Points*, pontos de saúde em inglês. No jogo, é representado visualmente por meio de uma barra vermelha que diminui de tamanho quando sofre algum tipo de dano. O tamanho dessa barra está diretamente relacionado ao total de pontos, que pode ser conferido dentro dos atributos do avatar.

Sangue especial usado em sacerdócio. Recupera HP. Uma vez que o paciente tenha recebido sacerdócio de sangue, um tratamento único, mas comum em Yharnam, infusões sucessivas relembram a primeira, e são muito mais revigorantes. Não surpreende que a maioria dos Yhanamitas use-o muito. (BLOODBORNE, Sony, 2015)

É aqui que vemos a narrativa incorporada de Jenkins (2004) sendo aplicada. Não apenas o *Frasco de Sangue*, mas todos os itens do jogo trazem descrições que vão além de seu papel na jogabilidade, carregando também uma breve informação sobre sua função na narrativa. Neste caso em específico, ele não se limita a dizer que se trata de um componente usado para recuperar os pontos de vida do caçador, mas explica que ele faz parte de um tratamento médico comum em Yharnam, com características viciantes e relacionado ao que é chamado de *sacerdócio* — algo que o homem misterioso da cena inicial já tinha mencionado de forma vaga.

Figura 2 – informações narrativas em descrição de item



Fonte: *Bloodborne* (2015)

Quando se entende, portanto, que o sangue de Yharnam tem propriedades curativas é que uma mecânica em específico passa a fazer sentido. Ao ser atingido por um inimigo, o caçador pode contra-atacar e recuperar uma certa quantia do HP perdido. Esse é um elemento de jogabilidade pouco comum em outros jogos, mas que é coerente com a ideia apresentada pelo *Frasco*: ao atacar um inimigo, o sangue respinga sobre o

avatar e isso permite a recuperação desse dano. Essa mecânica não é explicada em momento algum de forma explícita, mas fica evidente quando conectamos o que a jogabilidade oferece com as informações coletadas até aqui.

Assim como o *Frasco de Sangue*, todos os itens encontrados pelo jogador têm uma descrição que explica tanto a função daquele componente na jogabilidade como também uma breve contextualização da narrativa. Só que o jogo não explica essa característica, ou seja, em momento algum há a indicação de que parte da história é contada por meio dos textos desses itens. Por causa disso, muitos desses elementos narrativos passaram despercebidos em meu primeiro contato com o jogo.

Nesse ponto, há uma subversão da expectativa do jogador no que diz respeito à produção de sentido. Como dito, o *Frasco de Sangue* é um tipo de item mecanicamente comum em jogos do gênero. Trata-se da poção dos jogos de fantasia e é até representado pela cor vermelha, que também remete a essa imagem da força vital, da regeneração, do próprio sangue. Por ser esse item tão comum dentro do imaginário do jogador, é fácil tratá-lo como algo banal. Contudo, ele se revela como a principal chave para entender o que está se passando em Yharnam.

Diante dessa percepção de que a trama se desenvolve por meio dessa narrativa incorporada, me vi obrigado a retornar a outros itens encontrados para ver que detalhes haviam passado despercebidos, como *Antídoto*, *Bandagem* e o *Coquetel de Sangue Pungente*.

Além desses textos, outros elementos ajudam a coletar as peças que dão sentido a *Bloodborne*, como a interação com NPCs e os próprios inimigos. Nesse aspecto, destacamos Gilbert — um estrangeiro que se refugia em uma das casas na área inicial de Yharnam após ter sido ferido e que fala sobre a existência de uma *Igreja da Cura* e o *sacerdócio de sangue* — e Vigária Amelia, uma mulher encontrada rezando dentro de uma catedral e que se transforma em um monstro logo após a chegada do jogador.

Com todas essas peças reunidas, é possível sistematizar o uso do sangue dentro do game da seguinte maneira a partir da lógica da análise formal de jogos de Lankoski e Björk (2005):

Quadro 1 – o papel do sangue em *bloodborne*

Elemento	Estrutura primária	Função na jogabilidade	Função Narrativa
Frasco de Sangue	Componente	Item usado para recuperar HP do avatar	Sangue especial usado em sacerdócio; um tratamento muito comum em Yharnam
Homem misterioso	Componente	NPC	Introduz a importância do sangue e explica que o sacerdócio de sangue é algo típico de Yharnam
Sangue de inimigos	Ação do componente	Recupera parte do HP do avatar logo após este receber dano	Reforça o caráter <i>medicinal</i> do sangue e mostra que os inimigos enfrentados têm relação com a cidade e seus costumes
Antídoto	Componente	Cura o avatar caso ele esteja envenenado	O antídoto era usado para tratar <i>sangue pálido, a doença desconcertante que assolou a Antiga Yharnam eras atrás</i> . É informado que essa doença causou a propagação do <i>flagelo da fera</i>
Bandagem	Componente	Equipamento usado pelo avatar	Explica em sua descrição que o caçador passou pelo sacerdócio de sangue, <i>a transfusão de sangue desconhecido</i> , e que foi isso que deu início ao pesadelo
Coquetel de Sangue Pungente	Componente	Item usado para atrair feras a um ponto específico	Revela que, em Yharnam, sangue era mais produzido que álcool, por ser mais intoxicante
Gilbert	Ação do componente	Resposta à interação com uma janela específica em Yharnam Central	Um estrangeiro que acabou preso em Yharnam. Parece ferido. Explica sobre a Igreja da Cura, que controla a técnica do <i>sacerdócio de sangue</i> e todas as suas variedades — tudo produzido na Grande Catedral, onde fica a fonte desse sangue

Vigária Amélia	Componente	Inimigo	Uma mulher que está rezando dentro da Grande Catedral e que, com a chegada do caçador, se transforma em uma fera. Antes da mudança, ela reza para alguma entidade e fala sobre o sangue antigo.
----------------	------------	---------	---

Fonte: Inclui fonte.

Assim, a história de *Bloodborne*, que antes parecia tão desconexa e até mesmo incompreensível, começa a ganhar forma. A partir dessas informações incorporadas em diferentes estruturas primárias do jogo é possível entender que o fato de o sangue ser um item de cura está ligado a eventos muito maiores do que um fato apoiado meramente no signo e na representação comumente atribuída a ele. Em *Bloodborne*, o sangue faz parte de um tratamento medicinal único — o *sacerdócio de sangue* — que viciou os habitantes da cidade. Esse tratamento foi desenvolvido pela *Igreja da Cura*, uma organização que comanda a cidade de Yharnam e sediada na região da Grande Catedral, onde fica a fonte desse tal sangue.

Em paralelo a isso, há o que os habitantes chamam de *sangue pálido*, uma doença que há tempos assolou o local e que faz as vítimas se transformarem em monstros, como a *cutscene* da Vigária Amélia apresenta.

Vale pontuar que as conexões dos elementos apresentados no Quadro 1 não são imediatas. Quando encontramos o *Frasco de Sangue* nos primeiros minutos de jogo, a interpretação dada foi muito mais com base na simbologia a que aquele ícone está relacionado — uma poção, um item de cura sem qualquer peso narrativo maior do que esse. Ao encontrar o item *Coquetel de Sangue Pungente* é que temos uma dimensão de que o *Frasco* faz parte da história e que amplia nossa percepção dos eventos ao informar sobre a popularidade daquele tratamento em Yharnam. O mesmo pode ser dito da

relação feita entre o sangue usado como regenerativo e a mecânica de recuperar o HP ao contra-atacar um inimigo — é algo que o jogador só se dá conta quando ele se envolve com o *gameplay*.

É nesse sentido que a Vigária Amelia se destaca, uma vez que ela serve não apenas como um *chefe de área* — um tipo de inimigo único mais forte que os demais e que precisa ser derrotado para poder avançar para novas áreas —, mas também como um elemento que ajuda o jogador a conectar as peças que foram apresentadas até aqui. Quando chegamos à Grande Catedral, vemos uma mulher rezando diante de um altar no fundo da estrutura. Quando nos aproximamos dela, tem início uma *cutscene* em que a vemos fazendo uma oração, a qual é interrompida quando percebe a presença do avatar e se transforma em uma fera gigante.

A transformação é o que mais chama a atenção em um primeiro momento. A cena começa com ela fazendo suas preces em uma igreja ainda como uma pessoa comum. No entanto, ela logo se torna um monstro parecido com aqueles enfrentados até ali. Pouco antes de virar a criatura, Amelia faz uma oração:

Busque o sangue antigo. Rezemos... desejemos... partilhar em comunhão. Partilhemos em comunhão e nos deleitemo-nos no sangue antigo. Nossa sede por sangue nos sacia, acalma nossos medos. Busque o sangue antigo... Porém, cuidado com a fragilidade humana. Suas vontades são frágeis, suas mentes imaturas. As feras imundas oferecerão o néctar e atrairão os humildes para as profundezas. Continue ciente da fragilidade dos homens. Suas vontades são frágeis, suas mentes imaturas. Se não fosse pelo medo, a morte não seria pranteada.

Essa fala conecta todos os pontos que citamos no Quadro 1. Portanto, se o jogador seguiu a trilha deixada pelos elementos descritos, mas ainda não fez as conexões entre eles, a fala e o contexto dessa personagem (componente) indicam como juntar todas essas peças: o sangue em Yharnam tem uma origem ligada à religião; a Igreja da Cura é uma das responsáveis pelo sacerdócio e isso está ligado de alguma forma ao aparecimento dos monstros — ou a transformação dos moradores de Yharnam nessas criaturas. Se Jenkins (2004) compara a narrativa incorporada com um romance de detetive em que as pistas do crime aparecem aqui e ali na história, podemos dizer que o encontro do jogador com a Vigária Amelia é o momento em que o detetive revela o caminho para que aquelas evidências apontam. Ao mesmo tempo, para o jogador que

não conseguiu fazer essas ligações, as revelações feitas nessa *cutscene* funcionam como um estalo que mostra que as dicas já tinham sido apresentadas antes.

É aqui que temos o diferencial do jogo como mídia. Ainda que essa narrativa incorporada não seja exclusividade dos games e muito menos algo único de *Bloodborne*, o modo como isso é feito está diretamente ligado à interatividade que é inerente ao meio, uma vez que é essa interatividade que faz do jogador um “agente pleno, ou seja, é a ação dele que faz a história do jogo” (RANHEL, 2009, p.17).

Todas essas informações estão espalhadas em componentes de jogo — seja em inimigos enfrentados, NPCs e elementos do cenário —, ou então na própria jogabilidade, na estrutura de regras do game. Existe uma razão para que o sangue dos inimigos respingue sobre seu avatar e isso explica por que o personagem se cura nesse processo. Isso tudo está conectado à história do *sacerdício de sangue* e da *Igreja da Cura* que o jogo apresenta, mas não há nenhuma linha de diálogo ligando todos esses pontos.

Dessa forma, só é possível compreender esses elementos do game pelo jogar. Se, por um acaso, alguém for ao YouTube e assistir a um vídeo que contemple uma partida de *Bloodborne* do início ao fim, não vai compreender o papel do sangue uma vez que a sua explicação está diretamente ligada à dimensão da experiência. A significação passa pela jogabilidade: sem jogar, não há como compreender o que aqueles elementos representam. Como apontam Salen e Zimmerman (2012a), a interação lúdica significativa exige que tenhamos uma ação do jogador para que haja um significado. Sem ela, esse sentido existe apenas enquanto potencial.

2.1 Buscando a caixa preta

As descobertas descritas na seção anterior destacam como o interagir com a jogabilidade dá sentido ao game e molda a experiência do jogador. É o *gameplay* descrito por Amaro (2016), ou seja, a interseção da jogabilidade com o elemento humano do jogar sob a tutela das regras.

Essa explicação é fundamental para nos aprofundarmos na relação entre o jogar e a produção de sentido dentro da mídia digital. Para a autora, o significado surge de como sensações e experiências humanas reais são usadas para interagir e perceber

um mundo virtual que só existe enquanto potencial e que se abre diante dele mediado por um sistema o qual ele não domina. E, para o *gameplay*, entender o funcionamento desse sistema não é necessário, já que o que importa é o sentido que emerge dessa interseção — é como o jogador significa a sua interação. É por isso que passamos a entender o jogo enquanto uma caixa preta.

Flusser (2018, p.23) usa a alegoria da caixa preta para ilustrar como se dá o processo de significação na leitura de uma imagem, mais especificamente de uma fotografia. Segundo ele, ao buscar o significado de uma foto, o indivíduo observa apenas o *input* e o *output*, ou seja, leva em conta somente os dois extremos do processo e deixa de fora o que há entre essas duas pontas — no caso, um aparelho e um agente humano que o manipula.

Mas tal complexo “aparelho-operador” parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser o canal que liga imagem e significado. Isso porque o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado. É uma *caixa preta*, e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. (Idem, p. 23-24)

Assim, podemos fazer o mesmo paralelo que o autor faz na leitura de imagens fotográficas com a nossa relação com o jogo digital. Dentro de condições normais — leia-se fora do olhar do pesquisador —, o jogador também não olha para o processo de produção de sentido, apenas o canal, o jogo em si. Ele está mais interessado nesse *input* e *output*, ou seja, nas imagens que aparecem na tela e no sentido que ele extrai da interação. Da mesma forma como acontece na imagem fotográfica, o foco está apenas nos extremos do processo.

Embora tenha formulado essa figura da caixa preta no contexto da sua *filosofia da fotografia*, a imagem se encaixa dentro daquilo que alguns autores propõem dentro do *game studies*. Ao descreverem como o *gameplay* é construído a partir da interação do jogador com o game, Arsenault e Perron (2009, p.113) destacam que essa relação de *input* e *output* também não é percebida pelo jogador, mas que se manifesta sempre. Para os autores, a interatividade é o “loop contínuo entre o *input* do jogador e o *output*

do jogo”⁹ e que justamente essa dinâmica que define o game é que faz a sua *mágica* existir.

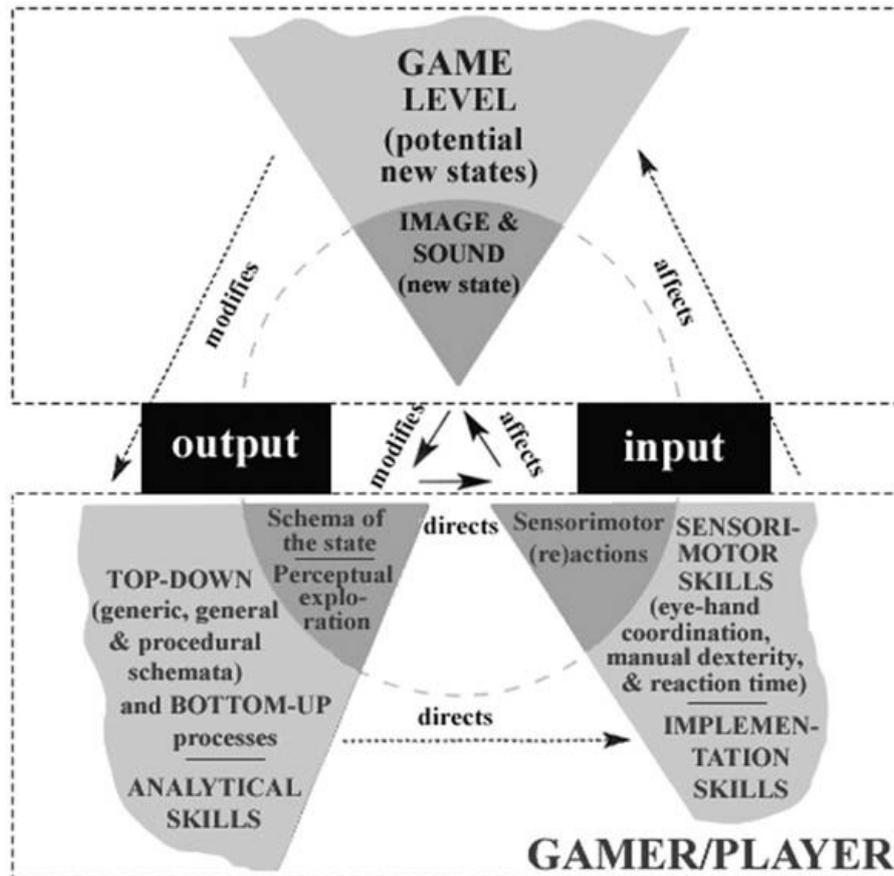
Assim, eles definem o processo do *gameplay* como uma estrutura circular dividida em três áreas (Figura 3) que se alteram e se afetam de acordo com as interações do jogo com o jogador e vice-versa.

Na prática, ele funciona da seguinte forma: 1) ao se deparar com o estado do jogo, o jogador recebe aquela informação (o *output*) e, 2) a partir disso, analisa com base em potenciais estados futuros do próprio jogo. Essa leitura pode acontecer de duas maneiras, a perceptiva e a cognitiva. No primeiro caso, o jogador vai se basear em imagens e sons para tentar dar sentido a uma situação nova e difícil de prever o que vai acontecer em seguida. Já a análise cognitiva da situação se apoia no contexto já dominado ou mesmo em sua experiência com outros jogos, que vão sugerir o que pode acontecer. 3) Com essa leitura, o jogador é capaz de criar uma resposta, usando a interface dos controles para reagir (criando, portanto, um novo *input*) e, assim, 4) alterar o estado do jogo, que vai gerar um novo *output* e reiniciar o ciclo. “É ao afetar constantemente o jogo, modificar reações e direcionar ações é que o jogador pode dizer que está jogando” (ARSENAULT; PERRON, 2009, p.114, tradução nossa¹⁰).

⁹ Tradução nossa. No original: “(...) *playing a game is always a continuous loop between the gamer’s input and the game’s output*”.

¹⁰ No original: “*it is by constantly affecting the game, modifying reactions, and directing actions, that a gamer can say he is playing a game*”

Figura 3 – Estrutura circular do gameplay



Fonte: Arsenault; Perron (2009, p.115)

Em nossa análise de *Bloodborne*, foi possível constatar como esse esquema acontece. Quando o jogador se depara com um chefe de área, como a Vigária Amelia por exemplo, ele recebe aquele *output* e o analisa. O tamanho do inimigo, seu padrão de ataques mais agressivo, a mudança na música e o surgimento de uma barra de energia dedicada àquele oponente na tela — algo que, até então, inexistia com adversários comuns — são informações que o jogador leva em conta nessa análise do *output*. Para um jogador inexperiente, apenas essas mudanças serviriam para indicar que ele está diante de algo novo e, portanto, deve responder de forma diferente (com mais cuidado, por exemplo). Por outro lado, quem tem uma experiência pregressa com outros games reconhece esse padrão contextualmente e identifica que há uma batalha contra chefe a caminho — algo que aconteceu algumas vezes durante nossa jornada exploratória dentro do game. Independente do caminho trilhado, há uma significação

que vai fundamentar a ação que vem em seguida. E é essa ação, o nosso *input*, é que vai gerar uma nova ação e reiniciar o ciclo.

O fato é que o jogador não tem essa visão detalhada do *gameplay* enquanto está jogando. Para ele, *input* e *output* se resumem apenas ao apertar o botão e ver a ação correspondente acontecer na tela — ou seja, da mesma forma como Flusser (2018) descreve o que acontece na caixa preta quando ele olha para a imagem fotográfica.

Levando em conta, portanto, o potencial de significação do *gameplay*, Arsenault e Perron (2009) descrevem os três níveis nos quais essa produção de sentido ocorre. O primeiro é que os autores chamam de nível do jogo, ou seja, aquilo que é efetivamente exibido na tela para o jogador. Nisso inclui-se todas as informações apresentadas pelos componentes, como cenários, inimigos, itens e até mesmo as *cutscenes* e diálogos. Todos esses elementos contêm uma grande quantidade de elementos narrativos presentes, embora nem sempre claros à primeira vista para o jogador, como *Bloodborne* bem mostrou.

O segundo nível proposto é o das habilidades analíticas, que é como o jogador recebe e analisa aquelas informações. É nessa esfera do processo que está o fator humano dessa semiose com a máquina (GASI, 2013), ou seja, como o jogador recebe e processa as informações narrativas. É nessa fase que se manifestam as descobertas que fizemos durante nossa análise do jogo. Se as informações nem sempre são claras e evidentes, é nessa etapa que o indivíduo passa a entender melhor a relação entre elas e a fazer as conexões, como descrito no Quadro 1.

Por fim, há a chamada habilidade de implementação, que é como esse jogador (re)age ao estímulo analisado. Trata-se da resposta do jogador e que vai gerar o novo *input*, alterando o estado do jogo.

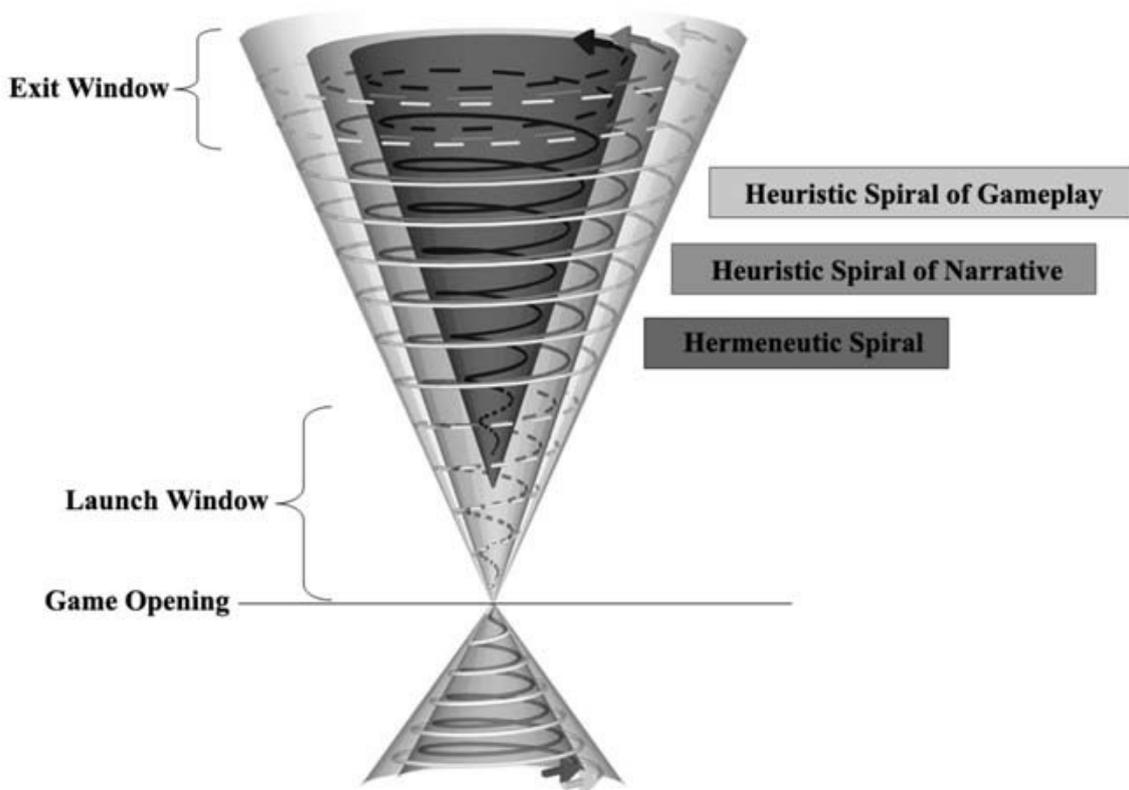
2.1.1 Espirais da experiência

Esse *loop* infinito de *input* e *output* descrito por Arsenault e Perron (2009) descreve o processo do *gameplay*, ou seja, como jogabilidade e jogador se misturam para produzir sentido. Contudo, trata-se de algo ponto a ponto, o que não nos permite observar o todo. Quando destacam o sistema que existe entre a ação do jogador e a

resposta do game na interação lúdica significativa, Salen e Zimmerman (2012b) não estão falando unicamente de um ponto, mas de toda a experiência envolvida.

Por essa razão, Arsenault e Perron (2009) propõem um esquema mais complexo, baseado em um conjunto de espirais, para ilustrar como o jogar está atrelado à significação nos games (Figura 4). São espirais interconectadas em forma de cone invertido que representam a jogabilidade, a narrativa e a hermenêutica do jogo. E, dentro desse esquema, cada uma dessas espirais se alarga à medida que um desses elementos ganha mais importância em um jogo específico (AMARO, 2016).

Figura 4 – Estrutura do ciclo mágico



Fonte: Arsenault e Perron (2009, p.116)

A maior espiral é justamente a jogabilidade, uma vez que se trata do elemento mais importante de um jogo e que, sem ela, não existe game (HUIZINGA, 2017). Além disso, ela também é a maior porque raramente o jogo possui uma única forma de jogar. Ainda que as regras sejam as mesmas e a jogabilidade seja uma constante, o modo com que o jogador interage com elas pode variar. No caso de *Bloodborne*, a mecânica segue sendo uma constante para qualquer jogador que for se aventurar por Yharnam, mas o modo com que ele interage com essas regras e com os elementos é que vai ditar os

processos de significação que serão desenvolvidos, acelerando ou não a interligação com as demais esferas.

Isso porque a espiral da jogabilidade e da narrativa são relacionadas de modo que avançar em uma implica em avançar também na outra.

Jogar o jogo e seguir em frente através da espiral do *gameplay* causa uma progressão heurística semelhante ao do nível narrativo. O jogador lentamente capta o que está acontecendo. Quanto mais ele sabe sobre os personagens, suas motivações e seus objetivos, mais ele está em posição de avaliar e adivinhar possíveis resultados da história. Este é o mesmo princípio de ler um livro ou mesmo assistir a um filme em um cinema onde o espectador não pode voltar no tempo (ARSENAULT; PERRON, 2009, p.116-117, tradução nossa¹¹).

Essa inter-relação entre jogabilidade e narrativa já havia sido apontada anteriormente tanto na noção da interação lúdica significativa quanto no próprio *gameplay*, mas a estrutura das espirais da experiência mostra como, em um jogo, essas estruturas não existem isoladamente e que estão em constante contato.

Assim, quando começamos nossa exploração em *Bloodborne*, estamos na base dessas espirais, o que representa que o jogador não sabe nem como o jogo funciona e muito menos o que a história está contando. E é ao dominar a jogabilidade que é possível dar sentido às informações por ela fornecidas, de modo que

[...] tanto a parcela narrativa do jogo digital quanto a parcela ludológica devem interagir com aquele que joga, e também devem interagir entre si — ou seja, ludologia e narrativa devem criar uma semiose. [...] Assim como uma narrativa fora desse aparato único terá outras características — pode ser um livro, ou um filme —, mas uma narrativa só se torna ludológica quando atende às regras específicas do aparato que a suporta (GASI, 2013, p. 46).

Por fim, a hermenêutica é a última espiral do ciclo, definida pela interpretação que o jogador extrai do jogar, ou seja, do sentido produzido dessa interação entre homem e máquina e “localizada no meio do cone justamente por não ser um processo obrigatório na experiência do jogo, pois [...] subtexto e narrativa não são elementos essenciais de um jogo” (AMARO, 2016, s.p). Isso significa que é possível avançar e concluir o jogo sem extrair sentido algum de sua história. Contudo, como visto antes, é impossível ter contato com os sentidos da narrativa sem entrar na dimensão do jogar.

¹¹ No original: “Playing the game and moving on through the gameplay spiral causes a similar heuristic progression on the narrative level. The gamer slowly grasps what is going on. The more he knows about the characters, their motivations and their aims, the more he is in a position to evaluate and guess the possible outcomes of the story. This follows the same principles as reading a book or even watching a film in a theatre where the viewer cannot go back in time”

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por se tratar de uma caixa preta, todo esse processo de significação que o jogador encara durante sua experiência com o game não é percebida. Mais uma vez, tudo o que ele vê é o *input* e o *output*, ou seja, o apertar dos botões no controle e a resposta em tela. E essa percepção não é necessária, uma vez que é possível avançar por todas as etapas desse *ciclo mágico* sem compreender esses processos, apenas com base no modo que essas estruturas são percebidas em meio ao jogar. Para ele, tudo se resume ao *gameplay*, a essa interseção entre a mecânica do jogo e a atuação humana.

Isso significa que esse jogador não precisa *dissecar* os elementos do jogo para visualizar a história de *Bloodborne* e entender como componentes, mecânicas e ações se relacionam. A espiral da hermenêutica avança à medida que a experiência do indivíduo sobre as demais esferas do jogo também se amplia. É por essa razão que a sua estrutura está circunscrita na jogabilidade e na narrativa, visto o quanto a dimensão do sentido é dependente delas para existir dentro do jogo.

Dessa forma, não há como ter uma visão do que se trata *Bloodborne* sem de fato entrar no jogo em si. Ainda que alguém se aventure em assistir o jogo do começo ao fim por meio de vídeos no YouTube, por exemplo, não conseguirá fazer as conexões que levam à significação, uma vez não terá contato com a dimensão da jogabilidade e as informações narrativas a ela relacionadas. Nesse caso, mais do que não compreender o que se passa dentro da caixa preta do game, ele simplesmente iria ignorá-la por completo. Mais do que isso, negaria o que o jogo tem a oferecer como linguagem específica de um meio.

Por outro lado, a compreensão de que cada game jogado é único (NESTERIUK, 2009), fruto das infinitas possibilidades de realização que podem surgir dessa interação entre jogo e jogador, leva a outras implicações. Ao mesmo tempo em que fica claro que o ato de jogar é capaz de produzir sentido, é possível também que o jogador avance pela espiral da jogabilidade sem se interessar pela dimensão narrativa e, conseqüentemente, pelos significados que emergem delas. Uma das características da caixa preta é que as possibilidades dentro dela são infinitas, o que inclui também a não realização de

nenhuma delas. Assim, é totalmente compreensível que um jogador que não tangencie a espiral narrativa possa completar os desafios que *Bloodborne* tem a oferecer sem extrair dela sentido algum — o que não anula a experiência, tampouco o potencial do jogo enquanto caixa preta de ofertar outros significados que vão além até mesmo daqueles descritos ao longo deste trabalho.

Isso mostra o quanto o sentido em um game depende do jogar. A interação lúdica significativa de Salen e Zimmerman (2012a) já aponta isso, mas olhar para o caso de *Bloodborne* evidencia o quanto a significação é resultado da ação do jogador e da resposta do sistema. Eliminando uma dessas variáveis da equação, elimina-se também o resultado final e o que temos em seu lugar é algo diferente de um jogo.

Ainda que haja um sem número de vídeos na internet explicando a história de *Bloodborne* e até mesmo apontando os mesmos caminhos descritos neste artigo, a verdade é que o resultado final está bem longe de ser um jogo e os sentidos apontados são, na verdade, interpretações de terceiros — e, dessa forma, passam por suas experiências e subjetividades que devem ser analisadas em profundidade em um estudo de recepção adequado para isso. Para entender de fato como o sentido está atrelado a um jogo, somente se aventurando com o controle em mãos e fazendo parte do game em si.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Playing research: Methodological approaches to game analysis. **The Digital Arts and Culture Conference**, 5, 2003, Melbourne, Melbourne: DAC, 2003. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis. Acesso em: 22 abr. 2021

AMARO, Mariana. O gameplay como processo narrativo: uma análise de experimentos com *Brothers — a Tale of Two Sons*. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016, São Paulo. **Anais**. [...]. [S. l.: s.n.] 2016. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0514-1.pdf>. Acesso em 21 abr. 2021.

AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. Multiplayer online e *Journey*: uma aventura cooperativa não verbal. In: XVII SBGAMES, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais** [...]. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188370.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2021.

Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UFC

ARSENAULT, Dominic; PERRON, Bernard. “*In the frame of the magic cycle: The circle(s) of gameplay*”. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark. J. P. Bernard (ed.). **The Video Game Theory Reader 2**. Nova York: Routledge, 2009

BLOODBORNE, Sony, 2015. 1 jogo eletrônico.

DARK SOULS. Bandai Namco, 2011. 1 jogo eletrônico.

DEMON’S SOULS. Atlus, 2009. 1 jogo eletrônico.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: É Realizações, 2018.

GASI, Flavia. **Videogames e mitologia**: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

GOMES, Renata. Narratologia & Ludologia: Um novo round. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 8., 2009a, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos** [...]. Disponível em: <http://bit.ly/NarraLudo>. Acesso em 18 abr. 2021.

_____. “*Shenmue e o dilema narrativo*”. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009b.

GUERRA, Fabiana Veiga. **A experiência narrativa do jogador**: Um estudo comparativo. Orientador: Profª. Drª. Vicente Gosciola. 2017. 83 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017. Disponível em <https://portal.anhembi.br/wp-content/uploads/2018/08/Disserta%C3%A7%C3%A3o-FABIANA-VEIGA-GUERRA.pdf>. Acesso em 22 abr. 2021

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017.

JENKINS, Henry. “*Game Design as Narrative Architecture*”. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN (Ed.), Pat. **First person**: new media as story, performance, and game. Cambridge: MIT Press, 2004.

NESTERIUK, Sérgio. “*Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades*”. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009

PAC-MAN, Namco, 1980. 1 jogo eletrônico.

PARKIN, Simon. Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: ‘I didn’t have a dream. I wasn’t ambitious’. **The Guardian**. Londres, 31 mar. 2015. Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>. Acesso em 22 abr. 2021.

RANEL, João. “*O conceito de jogo e os jogos computacionais*”. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009

RED DEAD REDEMPTION 2, Rockstar Games, 2018. 1 jogo eletrônico.

SALEN, Katie. Zimmerman, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012a. 1v.

SALEN, Katie. Zimmerman, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012b. 3v

SANTELLA, Lucia. “O paroxismo da auto-referencialidade nos games. *In*: _____; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SOBRE O AUTOR

Durval Ramos Junior

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Graduado em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo pela PUCPR (2011) e com especialização pela Universidade Positivo em Produção Avaliação de Conteúdo para Mídias Digitais (2013) e Comunicação, Cultura e Interfaces (2016). Desenvolve pesquisa nas áreas de Imagem, com ênfase nas temáticas Games, Narrativa e Estrutura Mítica.

E-mail: durvalrms@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9374532171012254>

COMO CITAR ESTE ARTIGO

RAMOS JUNIOR, Durval. O jogar como produtor de sentido no game Bloodborne. **Passagens**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 97-122, jul./dez. 2021.

RECEBIDO EM: 26 abr. 2021

ACEITO EM: 30 maio 2021
