



COGNITIO

Revista de Filosofia
Centro de Estudos de Pragmatismo

São Paulo, v. 25, n. 1, p. 1-13, jan.-dez. 2024
e-ISSN: 2316-5278

 <https://doi.org/10.23925/2316-5278.2024v25i1:e65222>

O *summum bonum* digital: uma leitura estética e fenomenológica do videogame *Bloodborne* a partir de Charles S. Peirce

The digital summum bonum: an aesthetic and phenomenological reading of the video game Bloodborne through Charles S. Peirce

Levy Henrique Bittencourt*
nikolai.streisky@gmail.com

Resumo: O objetivo desse trabalho é relacionar os três princípios, ou prazeres, estéticos de um videogame, isto é, imersão, agência, transformação, com o *summum bonum* e as categorias fenomenológicas de Charles S. Peirce. O *summum bonum* pode ser entendido como uma mistura entre sentimento, ação e razão. Os sentimentos, ações e pensamentos do jogador são responsáveis pela concretização e ampliação desse horizonte estético. A imersão é um princípio estético de primeiridade. Podemos entender o ato de imergir como um prazer de primeiridade – pois o jogador, metaforicamente e literalmente, vai para outro lugar, estando sem relação com o que está fora da imersão. O princípio estético da agência é regido pela secundidade. Obtém-se prazer em forçar-se contra o mundo do jogo, controlando-o mecanicamente, agindo e reagindo. Todos os jogos possuem secundidade, mas os jogos de competição, lutas, corridas, e mesmo alguns RPGs online, possuem características marcantes de força mecânica, embate, ação e reação. O terceiro e último princípio estético é a transformação. A transformação é um processo. Jogos que permitem diferentes abordagens costumam ser jogos em que há um processo de crescimento, tanto na questão do gameplay quanto da própria narrativa do jogo. O mundo do jogo e o personagem vão se transformando em algo diferente no decorrer do tempo – há uma evolução, e essa evolução é caracterizada como um fenômeno de terciridade. Concluiu-se que, embora todos os videogames tenham esses três princípios estéticos, cada jogo individual privilegia um ou dois desses princípios. É justamente esses princípios estéticos que direcionarão a escolha do que vai ser jogado, muito mais do que a temática ou o gênero desse jogo.

Palavras-chave: *Bloodborne*. Charles S. Peirce. Estética. Fenomenologia. Interação Lúdica Significativa. Videogames.

Abstract: *The objective of this work is to relate the three aesthetic principles, or pleasures, of a videogame, that is, immersion, agency, and transformation, with the summum bonum and the phenomenological categories of Charles S. Peirce. The summum bonum can be understood as a mixture of feeling, action, and reason. The player's feelings, actions and thoughts are responsible for concretizing and broadening this aesthetic horizon. Immersion is an aesthetic principle of firstness. We can understand the act of immersion as a pleasure of firstness - because the player, metaphorically and literally, goes to another place, being unrelated to what is outside the immersion. The aesthetic principle of agency is governed by secondness. You get pleasure from forcing yourself against the game world, controlling it mechanically, acting and reacting. All games have secondness, but competitive games, like fighting games, racing games, and even some online RPGs, have strong characteristics of mechanical force, clash, action, and reaction. The third and final aesthetic principle is transformation. Transformation is a process. Videogames that allow different approaches tend to be games in which there is a process of growth, both in terms of gameplay and the game's narrative itself. The gameworld and the character are transformed into something different over time - there is an evolution, and this evolution is characterized as a phenomenon of thirdness. It was concluded that, although all videogames have these three aesthetic principles, each individual game favors one or two of these principles. It is precisely these aesthetic principles that will direct the choice of what is played, much more than the theme or genre of the game.*



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

* Pontifícia Universidade Católica
de São Paulo.

Keywords: Bloodborne. Charles S. Peirce. Aesthetics. Phenomenology. Meaningful Playful Interaction. Videogames.

1 Entrando no círculo mágico digital

Quando se inicia um jogo é como se, por algum tempo, estivéssemos em um mundo paralelo. De acordo com Salen e Zimmerman (2012a, p. 112): “no círculo mágico, os significados especiais florescem e agrupam-se em torno de objetos e comportamentos. Com efeito, uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores”. Essa nova realidade pode ser entendida como um pensamento orgânico-digital que se forma na relação entre o jogador e as regras do jogo. Tendo isso em mente, podemos trazer uma definição sucinta para os videogames:

X é um videogame se for um artefato em um meio digital visual, que se destina apenas ao entretenimento e se destina a fornecer tal entretenimento por meio do emprego de um ou ambos os modos de engajamento a seguir: regras e *gameplay* objetivo¹ e/ou ficção interativa. (Tavinor, 2009, p.6).

A princípio, pode parecer difícil reconhecer os diversos elementos de um videogame, há dezenas de maneiras possíveis de fazê-lo. Nesse artigo, optamos pela definição de Newman (2013, p. 9), que apresenta cinco elementos básicos que compõem um videogame:

Tabela 1. Os elementos constitutivos de um jogo de videogame

Imagem	Qualquer imagem que apareça na tela durante o jogo, dos menus ao <i>gameplay</i> .
Som	Qualquer música ou efeitos sonoros tocados durante o jogo.
Interface	A interface é qualquer mediação entre o jogador e o videogame, inclui menus de acesso, configuração, tela e controle.
Gameplay ²	O <i>gameplay</i> pode ser resumido como o ato de jogar.
História ³ (Story)	A história (story) do jogo inclui qualquer tipo de narrativa que é apresentada ao jogador.

Fonte: Adaptado de Newman (2013, p. 9)

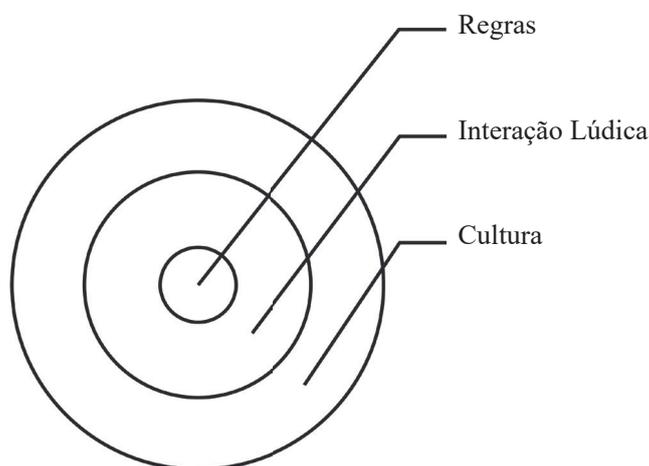
1 O termo que Tavinor usa, *gameplay objetivo*, é simplesmente tratado aqui como *gameplay*. Ambos têm sentido equivalente.

2 Há dois tipos de *gameplay*, os simples e complexos. Os *gameplays* simples não produzem semiose genuína, apenas quase-semiose. São relações diádicas entre jogador e regras, apenas ação e reação, força bruta sem significado. Os *gameplays* complexos produzem semiose genuína, pois se estabelece uma relação triádica entre jogador-regras-*gameplay*. O *gameplay* complexo é um processo, é continuidade genuína. Na visão de McGonigal (2017), a participação voluntária, e todos os seus pré-requisitos, só estarão presentes em *gameplays* complexos. *Gameplay* simples envolvem apenas metas, regras e sistema de *feedback*.

3 Nem todos os jogos possuem uma história (story).

Jogar videogame é um processo, como o pensamento. Mas esse processo, esse sistema, não está isolado, e sim em constante relação com o ambiente desse sistema, que, nesse caso, é a cultura.

Figura 1. O esquema das relações entre regras, interação lúdica e cultura



Fonte: Salen e Zimmerman (2012a, p. 118)

As interações entre esses diferentes níveis é o que dá sentido ao jogo – as regras e a interação lúdica sofrem influência da cultura. Katie Salen e Eric Zimmerman (2012a, b, c) definem *interação lúdica significativa* como o resultado entre as ações do jogador e as regras do jogo *apenas* se tais ações são discerníveis e significativas de alguma maneira para o jogador. Meramente apertar botões, de forma descompromissada e desconectada da experiência de jogo, não permite a emergência de interpretantes. Nesse caso, estaríamos falando de uma *quase-semiose*, já que não se estabeleceu um interpretante genuíno. Consta-se que o conceito de *interação lúdica significativa* é análogo ao processo da semiose. Quando a interação lúdica significativa não ocorrer, também não haverá semiose genuína, apenas quase-semiose. McGonigal afirma que o *gameplay*, isto é, o ato de jogar, pode ser dividido em quatro partes: metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária.⁴

A *meta* é o motivo ou objetivo que os interatores⁵ vão se esforçar para alcançar. As *regras* são a forma como o interator deverá se portar dentro do jogo, e a estratégia que o interator precisará construir para atingir a meta. O *sistema de feedback* diz ao interator o quão perto ele está de atingir a meta. Já a *participação voluntária* se dá pela conscientização do interator com as regras, a meta e o sistema de *feedback* que a atividade tem, ou seja, é preciso ter consciência do objetivo que se pretende atingir, é necessário saber onde se pode chegar para, então, planejar um bom caminho a seguir. (McGonigal apud Tessaro, 2018, p.60).

Essas características formuladas por McGonigal (2017), apresentam o ato de jogar videogame como um *ciclo*, um processo. O *sistema de feedback* é um importante aspecto desse processo, pois é através dele que o jogador obtém uma resposta de suas ações imediatas. Num primeiro momento, esse sistema de *feedback* age como um fenômeno de secundidade, pois é um sistema baseado em ação e reação. Entretanto, esses signos de secundidade vão se acumulando, e a forma como esses signos interagem entre si e com o mundo do jogo é imprevisível. A imprevisibilidade, um fenômeno de primeiridade,

4 Os termos *participação voluntária* e *interação lúdica significativa* podem ser considerados sinônimos.

5 Optou-se por usar o termo *jogador*, ao invés de *interatores* ou *agentes*.

é fundamental para a criação de novos signos dentro do mundo do jogo. Os resultados obtidos pelo jogador, quando interagem entre si, de maneira imprevisível, geram semiose genuína. Metas, regras e participação voluntária são, claramente, fenômenos de terceiridade. Por isso que o videogame “é indubitavelmente um dos mais diversos e metamórficos gêneros culturais que já existiu” (Aarseth apud Nesteriuk, 2007, p. 77), pois ele permite a imprevisibilidade (primeiridade), sob regras (terceiridade), num mundo digital específico, numa sessão de jogo específica (secundidade).

Por que as pessoas jogam videogames? Ou mesmo por que as pessoas precisam de arte, seja ela qual for? Não pretendo dizer todas as razões, possivelmente infinitas, mas podemos resumir tudo numa única palavra: prazer. De acordo com Murray (2003, p. 176):

Os três princípios estéticos [ou prazeres] [...] – imersão, agência e transformação⁶ –, mais do que prazeres usuais, são prazeres que antecipamos conforme nossos desejos são despertados pela emergência do novo meio. Esses prazeres, sob alguns aspectos, dão continuidade àqueles dos meios tradicionais; sob outros, porém, são únicos. Certamente, a combinação desses prazeres, tanto quanto a combinação das propriedades do meio digital, é inteiramente nova.

O princípio estético da imersão é quando o jogador entra no mundo do jogo e se dedica profundamente na tarefa. O imergir no mundo do jogo não é apenas apertar os botões, mas atingir a participação voluntária de McGonigal (2017), ou a interação lúdica significativa de Salen e Zimmerman (2012b; 2012c). O jogador de fato entra nesse mundo digital. Jogos de RPGs costumam ser muito imersivos, visto que o jogador possui uma ligação forte ligação, tanto com o personagem quanto com o mundo. De acordo com Tessaro (2018, p. 61): “a experiência de imersão narrativa ocorre quando um interator consegue ficar absorto e entretido dentro da história; quando ele cria laços com os personagens e, também, entende as circunstâncias e as limitações do mundo no qual a narrativa está se passando”.

Quanto ao princípio da agência, ele está totalmente relacionado ao poder de escolha, decisão, ação do jogador. O princípio da agência se baseia no agir e reagir, ou *atos de reações*, nos termos de Peirce (apud Queiroz, 2004), durante o jogo. O prazer da agência é o prazer de agir, controlar e *lutar*. De acordo com Tessaro (2018, p. 61), a agência “não é o clique no mouse ou a manipulação de joystick como atividade operacional, mas sim quando se opera o mouse ou o joystick para realizar uma ação entre as infinitas escolhas possíveis, alterando o curso do jogo dinamicamente, de acordo com a participação do interator”.

O prazer da transformação ocorre no prazer de presenciar a transformação do mundo do jogo e do personagem. Esse prazer envolve a noção de processo, pois esse mundo digital-orgânico dos videogames está vivo durante o *gameplay*. Tessaro (2018, p. 61) afirma que:

A transformação gera no interator [jogador, agente] expectativas de vivenciar um personagem, de assumir uma identidade virtual e de percorrer um mundo no qual suas decisões e escolhas, tanto morais como psicológicas, importa apenas neste ambiente, e, caso não seja satisfatória, ele poderá recomeçar em uma nova experiência, com outras possibilidades de aprimorar suas habilidades.

Mesmo o jogo sendo um reino à parte, sabemos pela doutrina do sinequismo que há um *continuum* no universo, e não somos tão diferentes assim das máquinas que criamos. E esses reinos digitais não estão tão à parte da realidade quanto parece. É verdade que não se constroem casas com videogames, ou qualquer outra forma de arte, mas tampouco se constrói uma sociedade sem elas. “A arte e os jogos nos facultam permanecer à margem das pressões materiais da rotina e das convenções, para observar e

6 Esses prazeres estéticos foram relacionados, respectivamente, com a primeiridade, secundidade e terceiridade.

interrogar” (McLuhan, 2003, p. 266). Observar e interrogar a nós mesmos e a sociedade; se for para a arte ter algum objetivo – o que, admito, ela não precisa ter – poderíamos pensar que nos entretemos por *necessidade*, como observou Bernard Suits (apud McGonigal, 2017, p. 4):

São os jogos que nos dão algo para nos ocuparmos quando não há nada a ser feito. Por isso, costumamos chamá-los de “passatempos” e os consideramos um frívolo tapa-buracos em nossas vidas. Mas eles são muito mais do que isso. São sinais do futuro. E cultivá-los com seriedade agora será, talvez, nossa única salvação.

2 A estética de Charles S. Peirce

A partir das colocações de Murray (2003) acerca dos três princípios (ou prazeres) estéticos de um videogame (imersão, agência, transformação), relacionaremos esses princípios com a estética peirciana. Dentro do quadro das ciências filosóficas, as ciências normativas⁷ são secundidade, pois elas estudam os fenômenos, não como eles se apresentam, mas sim como agimos sobre esses fenômenos e como eles agem em nós (Santaella, 1994). Portanto ação e reação, dualidade, conflito, oposição, secundidade. “A estética possuirá um dualismo fundamental em comum com as outras ciências normativas, mas diferentes das outras ela tem a primeiridade como traço distintivo” (Santaella, 1994, p. 117). Pertencendo ao terceiro momento da estética no ocidente, Peirce não concebeu a disciplina como teoria do belo, mas como a busca por um ideal admirável, *kálos*, em grego.

Algo perfeitamente livre e indeterminado na sua liberdade, puramente admirável, em si e por si mesmo, sem qualquer razão ulterior que lhe tolhesse a liberdade do ser, sem nenhum imperativo, de qualquer espécie que seja, nem o imperativo frágil, e à primeira vista imperceptível, da própria beleza. (Santaella, 1994, p. 130)

Se o traço distintivo da estética é a categoria da primeiridade, têm-se vestígios de quais elementos devem estar presentes na busca por esse ideal: originalidade, sentimento, qualidade, indeterminação e acaso. Retornando à Lógica e à teoria dos signos, a “chave de decifração [da estética] encontra-se na primeira categoria fenomenológica [...] [primeiridade], assim como nos signos correspondentes a essa categoria [quali-signo, ícone e rema]” (Santaella, 1992, p. 42). O belo não pode ser esse ideal admirável, já que a beleza pressupõe o seu contrário, o não belo. Em outras palavras, esta é, necessariamente, uma questão dual (Santaella, 1994). Deve-se atentar ao fato de que todos os fenômenos possuem as três categorias fenomenológicas; a estética como disciplina normativa é caracterizada pela secundidade. Ela busca o que é admirável em qualquer circunstância, no campo da primeiridade, mas existe uma simpatia intelectual quando o agente se depara com esse *summum bonum*, sendo isso terceiridade, pensamento, mediação em relação à primeiridade (Santaella, 1994).

Não se pode esquecer que se a estética fosse apenas qualidade de sentimento, a ética e a lógica estariam também fundamentadas sobre o sentimento. Qualidades por si só não podem ser submetidas à crítica. Qualidades não são boas ou ruins, são simplesmente o que são. A forma quadrada ou a cor azul são qualidades que estão acima de qualquer julgamento moral. Para Peirce ter encontrado o ideal estético, sem entrar em conflito lógico com os outros elementos de sua teoria, foi como buscar uma resposta a um grande enigma. “Ora, o ideal estético, ele [Peirce] pensou, deveria ser admirado deliberadamente em si mesmo, não importando para onde ele nos conduz” (Santaella, 1994, p. 134). Charles Peirce fornece a resposta para este enigma:

7 Ciências normativas (secundidade): Estética (primeiridade); Ética (secundidade); Lógica ou Semiótica (terceiridade).

A fim de que o objetivo pudesse ser imutável sob todas as circunstâncias, sem o que não será um fim último, é necessário que ele esteja em concordância com o livre desenvolvimento da qualidade estética do próprio agente. Ao mesmo tempo, é necessário que, ao final, não tenda a ser perturbado pelas reações sobre o agente provenientes desse mundo exterior pressuposto na própria ideia de ação. É evidente que as duas condições podem ser preenchidas de imediato apenas se acontecer de a qualidade estética, em direção a qual tende o livre desenvolvimento do agente, e a da ação última da experiência sobre o agente, forem partes de uma estética total. (Peirce, 2003, p. 204).

Peirce considerou o *summum bonum* como uma mistura entre sentimento, ação e razão. O ideal estético sempre se atualiza ao longo do tempo. É fluir e devir constantes, plenamente reconhecível, embora, talvez, nunca atingível. As ações, pensamentos e sentimentos do agente são responsáveis pela concretização e ampliação desse horizonte estético, em direção ao crescimento da razoabilidade concreta (Santaella, 1994). Em outras palavras, da visão de mundo que o agente, tanto em sua singularidade como na sua coletividade, desenvolve.

Percebe-se que o *summum bonum* peirciano pode ser relacionado aos três prazeres estéticos de Murray (2003). Nos três casos, há semiose genuína, mas essa semiose terá características muito diversas, derivada de quais são os princípios estéticos mais relevantes. A imersão é um prazer estético, *summum bonum*, de primeiridade. A imersão é um aspecto que está presente em quase todos os jogos. Se o jogador atingir o estágio da interação lúdica significativa, estará imerso no jogo. Podemos entender o ato de imergir como um prazer de primeiridade – pois o jogador, metaforicamente e literalmente, vai para outro lugar, estando sem relação com o que está fora da imersão. Tudo o que estiver fora dessa mente orgânico-digital não afetará a experiência. A imersão não precisa de imagens fotorrealistas ou visão em primeira pessoa, é possível imergir num jogo como *Tétris*, ou *Pong*.

O prazer estético da agência é regido pela secundidade. Obtém-se prazer em *forçar-se* contra o mundo do jogo, controlando-o mecanicamente, agindo e reagindo. Todos os jogos possuem secundidade, mas os jogos de competição, lutas, corridas, e mesmo alguns RPGs *online*, como *Bloodborne*, que será discutido mais adiante, possuem características marcantes de força mecânica, ação e reação.

O terceiro e último prazer estético é a transformação. A transformação é um *processo*. Jogos que permitem diferentes abordagens costumam ser jogos em que há um processo de crescimento, tanto na questão do *gameplay* quanto da própria narrativa do jogo. O mundo do jogo e o personagem vão se transformando no decorrer do tempo – há uma evolução, e essa evolução é caracterizada como um fenômeno de terceiridade. A partir desses três princípios estéticos, podemos perceber como o videogame *Bloodborne* produz a interação lúdica significativa, como veremos a seguir.

3 O horror cósmico lovecraftiano em *Bloodborne*

Bloodborne é um videogame inspirado no horror cósmico de Howard Phillips Lovecraft. Natural da cidade de Providence, nos Estados Unidos, não alcançou sucesso em vida, mas atualmente é reconhecido como um dos grandes nomes da literatura fantástica do século XX. Em suas obras, não existe demarcação entre o bem e o mal, apenas o caos zombeteiro e criaturas insensíveis aos humanos.

Lovecraft resumiu seu pensamento filosófico pelo termo adequado “indiferentismo cósmico”. Essa é, ao mesmo tempo, uma postura metafísica e ética; ou melhor, a ética é inerente à metafísica. A ciência moderna nos diz que - o que quer que seja a “coisa” real da natureza – a Terra é apenas uma minúscula mancha de tinta na vasta

extensão do cosmos. Toda a história da vida humana é um incidente momentâneo na agitação incessante de elétrons que constitui um universo eterno e infinito. (Joshi, 2017, p. 175).

Os monstros lovecraftianos são criaturas vindas de outras dimensões, ou de tempos ancestrais, numa época anterior à existência de qualquer ser vivo conhecido. “[Lovecraft] povoa seu universo literário de monstros e demônios, de todo um Panteão de deuses terrestres e extraterrestres interligados numa saga mitológica que perpassa várias de suas narrativas”. (Lovecraft, 2001, p. 4). A coletânea desse panteão de criaturas e casos extraordinários ficou conhecida como *Mitos de Cthulhu*.

Quando Lovecraft fala que “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido”, dentro da perspectiva materialista do autor esse “medo do desconhecido” seria um medo daquilo que não é necessariamente inexplicável do ponto de vista científico. Seria o medo provocado pela conscientização do quão pouco o ser humano sabe sobre a realidade. A inferência de que podemos vir a descobrir verdades que não serão agradáveis seria a essência do Horror Cósmico. (Dutra, 2015, p. 180).

Bloodborne é um RPG de ação, desenvolvido pela *FromSoftware* e publicado pela *Sony Computer Entertainment* para o *PS4*, em 2015. *Bloodborne* mostra a chegada do personagem do jogador, em busca de uma cura para uma doença indeterminada, na macabra e decrepita cidade de Yharnam. Nas primeiras cenas do jogo, é apresentado a transfusão de sangue pela qual passa o personagem. Seja qual fora a doença do protagonista, ela estava curada com essa transfusão. Esse sangue possui propriedades medicinais milagrosas e pessoas do mundo inteiro vão até Yharnam, assim como o personagem do jogador, em busca de cura. Entretanto, para receber esse tratamento, o personagem teve que assinar um contrato, em que se torna um caçador, para extirpar as aberrações que tomaram conta das ruas. Tais aberrações, descobre-se ao longo do jogo, eram os outrora habitantes da cidade, que foram afligidos por uma doença anormal transmitida pelo sangue milagroso. O mesmo sangue que curava todas as doenças, também era fonte de infortúnios terríveis, jamais imaginados pelos habitantes de Yharnam.

Convencido da transitoriedade e insignificância do homem em meio ao vasto cosmos, sua visão do fantástico perturba nossa realidade antropocêntrica. O medo não é mais causado diretamente pelo encontro com elementos mórbidos e macabros (cadáveres, fantasmas...), mas sim pela consciência de nossa situação vulnerável no mundo. (Ruíz; Bienvenido, 2015, p. 101).

Assim como uma história lovecraftiana, descobre-se que esse sangue milagroso vinha de criaturas vindas de lugares distantes no cosmos. O jogo, que nas primeiras horas se parece um horror gótico vitoriano, se mostra palco para criaturas cósmicas, e a loucura advinda do contato com essas criaturas. Com o passar do tempo, adquire-se pontos em *insight* (Figura 2). Esses pontos determinam a quantidade de conhecimento cósmico que o personagem adquiriu explorando o jogo e derrotando os inimigos. Só que a verdade em *Bloodborne* custa caro. Quanto mais *insight* o personagem acumula, mais difícil o jogo fica. Signos que antes eram invisíveis, se tornam aparentes. Os adversários do jogador *também* mudam de acordo com o nível de *insight*.

Figura 2. O menu para o aumento de nível da personagem em *Bloodborne*. A distribuição dos Blood Echoes (pontos) é feita exclusivamente nessa tela. Também aqui vemos uma quantificação das demais habilidades da personagem, dentre elas o Insight.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

4 As metas e regras de *Bloodborne*

O objetivo do jogo *Bloodborne* é tentar sobreviver nas ruas de Yharnam pela longa noite. Para tanto, o jogador precisa adquirir mais poder e conhecimento, que nos termos do jogo são chamados de *Blood Echoes*. Esses pontos, que são adquiridos matando inimigos, consumindo certos itens e vendendo equipamentos, são ao mesmo tempo, a moeda e *pontos de experiência*⁸.

Em *Bloodborne*, tudo gira em torno dos *Blood Echoes* – as regras, o *gameplay* e mesmo a narrativa do jogo estão vinculados a esses pontos. *Bloodborne*, como todo o RPG, possibilita que o jogador aprimore o seu personagem. De acordo com Novak (2015, p. 104), nos RPGs, os personagens “melhoram ao longo do game. Por causa do sólido desenvolvimento emocional dos personagens – e do fato de que a vitória está vinculada a essa evolução – os jogadores de RPGs normalmente experimentam um forte envolvimento emocional com seus personagens”. Isso será de extrema importância para se estabelecer a interação lúdica significativa com o jogo *Bloodborne*, pois cada gênero de videogame terá estratégias próprias para estabelecer a interação lúdica significativa. Isso também afetará a maneira com que os interpretantes serão gerados, já que o *gameplay* é o interpretante da semiose entre o jogador (signo) e as regras do jogo (objeto).

Até o momento, não há nada de extraordinário nas regras de *Bloodborne* – a evolução de personagens pode ser encontrada em todos os jogos de RPGs, pois a evolução do personagem é uma das principais características desse tipo de jogo. Mas há uma regra muito especial em *Bloodborne*: os *Blood Echoes* são perdidos quando o personagem morre. Chamaremos os *Blood Echoes* simplesmente como pontos. Enquanto o jogador não gastar esses pontos, seja através da melhoria dos atributos, ou comprando equipamentos novos, há sempre o risco de perdê-los. Não há como armazenar os pontos em local seguro.

⁸ Esse é um termo comumente encontrado em jogos de RPG, tanto nos RPGs de mesa quanto nos videogames. O personagem nesses jogos passa por uma jornada que envolve crescimento e aprendizado. No começo, o personagem é inexperiente, mas no transcorrer do jogo, há uma transformação, uma evolução no personagem. Em *Bloodborne* os pontos de experiência são chamados de *Blood Echoes*.

Outra característica marcante de *Bloodborne* é a dificuldade extrema do jogo. Ao contrário dos RPGs tradicionais, qualquer inimigo em *Bloodborne* pode matar facilmente a personagem do jogador. O famoso dizer *you died* (Figura 3) está presente em outros jogos da *FromSoftware*, como *Dark Souls* e *Demons Souls*. Ele é um dos índices dos jogos chamados *SoulsBorne*, isto é, jogos feitos pela *FromSoftware*, que seguem regras similares. Também é um exemplo do constante enfrentamento que o jogador atravessa durante a partida de jogo.

Figura 3. A famosa tela “you died” é um exemplo de secundidade em *Bloodborne*



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

Por fim, a regra mais peculiar de *Bloodborne* é não ter a opção de *pause*. Tudo é feito em tempo real, o jogo não para enquanto o jogador está acessando seu inventário, inclusive as opções de brilho de tela e demais configurações. Isso acaba afetando a maneira como o jogador se relaciona com as regras, pois isso implica em perceber que a personagem está vulnerável durante quase todo o *gameplay*.

5 A Interface de *Bloodborne*

A interface dos videogames da série *Soulsborne* é muito similar. Todas as informações do jogo e do personagem estão distribuídas em três telas. A primeira delas (Figura 4) é acessada quando o jogador aperta o botão *options*. Nessa tela, pode-se ver quadrados distribuídos em quatro linhas. Na primeira linha, têm-se a imagem de um baú, que leva o jogador à tela do inventário.

A seguir, uma silhueta humana (Figura 4), que mostra todos os atributos do personagem (resistência a dano dos inimigos, o dano que o personagem causa e seus atributos, como força (STR), destreza (DEX) etc. Ao final dessa linha há duas engrenagens (Figura 4), que levam ao menu de opções “configurações do jogo”, tal como conexão com internet, brilho da tela, entre outras configurações. As três últimas linhas são compostas pelas armas do personagem (terceira linha), roupas e armaduras (quarta linha) e itens que são de uso finito (quinta linha), como as onze pedras que estão equipadas na personagem.

Uma das semioses possíveis nos videogames é a relação entre jogador (signo), as regras do jogo (objeto) e o *gameplay* (interpretante). Também se percebe que, se o videogame não tiver a interação lúdica significativa, é porque a complexidade não se estabeleceu no sistema. Retoma-se a questão exposta por Nöth (2007) sobre os graus de semioticidade, que vão da quase-semiose a semiose genuína. Um sistema sem complexidade, isto é, um videogame que não permite a emergência do interpretante, é um sistema quase-semiótico.

Figura 4. Interface de acesso aos itens equipados pela personagem



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

6 O gameplay em *Bloodborne*

O jogo trabalha de maneira brilhante com os qualissignos, pois o jogador experimenta o sentimento de vulnerabilidade constante pela falta do botão de *pause*. É claro que as assustadoras formas, sons e cores de Yharnam também contribuem com os qualissignos do jogo. A escuridão é um signo importante em *Bloodborne*, e parte de uma experiência satisfatória envolve escolher a luminosidade apropriada. Os gritos assustadores, lamentos e lamúrias, podem ser ouvidas durante praticamente o jogo inteiro. Não se vê quem são os NPCs, a maioria deles está atrás de portas e janelas trancadas, e algumas delas jamais serão abertas.

Alguns poucos NPCs podem ser resgatados – não mais que seis – a grande maioria simplesmente não aparece. Ao não mostrar boa parte dos NPCs, o jogo *sugere*, através dos ícones dessa ausência, um ambiente de medo e loucura indeterminados. O que aconteceu com essas pessoas? Não se sabe e não se saberá. A indeterminação e a degradação mental são alguns dos signos icônicos mais relevantes em *Bloodborne*.

Não se sabe, ao menos não no começo do jogo, o que causou a praga dos monstros bestiais. Os poucos cidadãos que ainda têm um resquício de mente estão trancados atrás de portas. Primeiro, esses NPCs são agressivos quando o jogador interage com eles. No decorrer do jogo, porém, perdem totalmente a capacidade de se comunicar. A degradação mental dos NPCs é um ícone da narrativa e das regras do jogo, pois corresponde ao avanço da personagem durante o *gameplay*. Quanto mais o jogador avança, mais o mundo de jogo se torna terrível e opressor, e a degradação mental dos NPCs é um ícone do estado em que tal mundo se encontra. Alguns desses NPCs, no começo do jogo, pareciam estar numa festa animada. Depois, ao invés das maníacas risadas, que já não pareciam normais, apenas se ouve o choro e lamento. Da metade para o final do jogo, as lamúrias se tornam gritos histéricos, sons indeterminados, e alguns pedidos de socorro. Por fim, sobra o silêncio. Na última parte de *Bloodborne*, todos os NPCs enlouquecem e morrem de alguma maneira.

Uma das grandes diferenças entre *Bloodborne* e tipos mais convencionais de RPG é a pequena quantidade de NPCs que de fato aparecem para o personagem. Muitos desses NPCs estão atrás de portas e não sairão de casa em nenhum momento do *gameplay*. Entretanto, os NPCs no jogo, ainda que não apareçam visualmente, são sinsignos eloquentes, que individualizam, através de um compósito de qualidades (qualissigno), o destino (legissigno) de todos aqueles que recorreram ao sangue milagroso de Yharnam: enlouquecer, virar bestas e, por fim, morrer. Gilbert é um dos primeiros NPCs que o jogador encontra e um índice do macabro vaticínio que acomete os doentes de Yharnam.

7 Os interpretantes em *Bloodborne*

Bloodborne explora o medo do desconhecido, através de uma história críptica, porém densa, e de uma dificuldade muito acima do normal nos videogames. A todo o instante, o jogo passa uma sensação de insegurança e inquietude. A macabra música de Yharnam, juntamente com os temas da morte, doença, e, principalmente, loucura, são apenas alguns dos signos que compõe os interpretantes emocionais. Parte desses interpretantes vem da escolha do jogador como, por exemplo, avançar mais alguns metros numa área desconhecida. O interpretante emocional são todos os sentimentos que o jogo causa.

Justamente a dificuldade brutal é um dos aspectos mais característicos de *Bloodborne*. O jogo exige muita destreza e perseverança pois, morte após morte, o jogador fica preso naquele instante, naquele momento de derrota absoluta. O interpretante energético é muito ativo em *Bloodborne*, pois ele é o que compele o personagem adiante, que exige novas ações, novas táticas, para superar, mesmo que provisoriamente, as criaturas cósmicas. O jogador tem uma ampla gama de opções de *como* jogar *Bloodborne*. Não se entrará no mérito dos diferentes equipamentos e atributos. O interpretante energético será sempre diferente, de acordo com a escolha de equipamentos e táticas durante o jogo. A secundidade, responsável pelo prazer estético da agência, é o mais preponderante nesse jogo. Podemos dizer que o prazer estético proporcionado pelo videogame *Bloodborne* é mais intenso nos signos de secundidade.

Por fim, o interpretante lógico é a percepção dessa narrativa cósmica em *Bloodborne*, e o resultado das ações do personagem no mundo de jogo. É nesse momento que o horror cósmico de Lovecraft adquire forma em *Bloodborne*. Quanto mais forte o personagem for, mais suscetível ele será à loucura e morte provocada pelos horrores cósmicos de Yharnam. A sabedoria custa caro em *Bloodborne*, e o preço a ser pago é absoluto. E no infinito ciclo de Yharnam, o personagem está fadado a, para sempre, viver o pesadelo e o terror da caçada. O prazer estético da transformação, ainda que tenha alguma importância para o jogador, não é o fundamental em *Bloodborne*.

8 Considerações finais

Nesse artigo vimos a relação entre os três prazeres estéticos (imersão, agência e transformação), as categorias fenomenológicas e a estética de Charles S. Peirce. Através de *Bloodborne*, pudemos perceber que cada jogo terá prazeres estéticos determinados. Enquanto o jogador busca em *Bloodborne* pelo prazer da agência, outros jogos buscam, por exemplo, a transformação do mundo e do personagem. Não há muito o que o jogador possa fazer para transformar o mundo de *Bloodborne*.

Com isso, podemos perceber como os diferentes tipos de videogames possuem ideais estéticos diversos. É exatamente a busca por esses ideais estéticos que determina o jogo a ser jogado: certas pessoas buscam experiências imersivas (primeiridade), outras estão interessadas em jogos que privilegiem a agência (secundidade) e, por fim, alguns jogadores procuram a experiência estética da transformação (terceiridade). Não é apenas o gênero dos videogames (como terror, guerra, ficção científica etc.) que determinam as escolhas dos jogadores, também deve ser levado em conta a experiência estética, pois ela é o fator principal na escolha do que deve ou não ser jogado.

Referências

DUTRA, D. I. *O horror sobrenatural de H.P. Lovecraft: teoria e praxe estética do horror cósmico*. 2015. 260 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

JOSHI, S. T. *The weird tale*. Seattle: Sarnath Press, 2017.

- LOVECRAFT, H. P. *A maldição de Sarnath*. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- McGONICAL, Jane. *A realidade em jogo: Porque os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best-seller, 2017.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 13. ed. São Paulo: Cultrix, 2003.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- NESTERIUK, Sergio. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência de jogar*. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PUC, São Paulo.
- NEWMAN, James. *Videogames*. 2. ed. New York, NY: Routledge, 2013.
- NÖTH, Winfried. Máquinas semióticas. In: QUEIROZ, J.; LOULA, A.; GUDWIN, R. (org.). *Computação, cognição e semiose*. Salvador: EDUFBA, 2007.
- NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games*. São Paulo: Cengage, 2015.
- PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- QUEIROZ, João. *Semiose segundo C. S. Peirce*. São Paulo: EDUC / FAPESP, 2004.
- RUIZ, M. F.; BIENVENIDO, H. P. Universos fantásticos de inspiración Lovecraftiana en videojuegos survival horror: un estudio de caso de p.t (silent hills). *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, Barcelona, v. 3, n. 1, p. 95-118, 2015. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.177>
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012a.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras*. V. 2. São Paulo: Blucher, 2012b.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica*. v. 3. São Paulo: Blucher, 2012c.
- SANTAELLA, Lucia. *A assinatura das coisas: Peirce e a literatura*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- SANTAELLA, Lucia. *Estética: de Platão a Peirce*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1994.
- TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2009.
- TESSARO, Annye Cristiny. *Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico*. 2018. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – PUC, São Paulo.



COGNITIO

Revista de Filosofia
Centro de Estudos de Pragmatismo

São Paulo, v. 25, n. 1, p. 1-13, jan.-dez. 2024
e-ISSN: 2316-5278

 <https://doi.org/10.23925/2316-5278.2024v25i1:e65222>