



Infecções, doenças e História: Aspectos da Era Vitoriana no jogo *Bloodborne*

Infections, Diseases and History: Aspects of the Victorian Era in *Bloodborne*

João Lucas Tognon Ferreira¹

Resumo

Dentre os principais objetivos deste artigo se encontram a análise da presença da História e das representações da históricas em videogames, em específico, no jogo *Bloodborne*, que tem sua ambientação na Era Vitoriana inglesa (1837 - 1901). Busca-se analisar o videogame como objeto histórico, o seu papel como um produto do entretenimento atual, e os seus possíveis impactos para os seus *gamers*. Também se discute como a representação de aspectos da medicina do período é colocado no jogo. Serão considerados as características do videogame em questão, tais como objetos, itens e estéticas utilizadas e quais aspectos da sociedade inglesa, cultura e medicina Vitoriana foram representados.

Palavras-chave: Videogame, História, memória, Era Vitoriana, medicina

Abstract

Among the main objectives of this article are the analysis of the presence of History and representations of history in video games, specifically in the game *Bloodborne*, which is set in the English Victorian Era (1837 - 1901). The aim is to analyze the video game as a historical object, its role as a current entertainment product, and its possible impacts on its gamers. It is also discussed how the representation of aspects of medicine from the period is placed in the game. The characteristics of the video game in question will be considered, such as objects, items and aesthetics used and which aspects of English society, culture and Victorian medicine were represented

Keywords: Video game, History, memory, Victorian Era, medicine

¹ Graduando do 4º ano de História do Unisagrado. Artigo realizado sob a orientação dos professores Drs. Lourdes M. G. C. Feitosa e Roger M. M. Gomes, para as disciplinas de Metodologia da Pesquisa em História e História Contemporânea.



Introdução

Um dos pontos que despertou interesse para o desenvolvimento deste artigo é a grande relevância do mundo dos videogames na sociedade atual e devido a esse crescimento muitas obras têm suas características próprias e maneira de contar uma narrativa e desenvolver seu entretenimento com o jogador. Nos jogos, é frequente referências a temas e situações históricas e, com isso, a análise historiográfica do videogame como fonte se torna relevante para o historiador, a fim de mostrar e esmiuçar este campo recentemente explorado, visto que a produção histórica de tal fonte não tem uma grande procura tanto no âmbito internacional e principalmente nacional, no qual se tem pouco material a ser pesquisado. Os videogames, tais quais os filmes, são produtos midiáticos recentes na nossa sociedade e, portanto, trazem consigo características, memórias e cultura dentro de si, levantando discussões tanto sociais, econômicas e também políticas para a cultura de massa.

O artigo em questão tem como principal objetivo analisar e identificar os aspectos da Inglaterra Vitoriana (1837 – 1901), e algumas características da arquitetura e medicina apresentados no jogo eletrônico *Bloodborne*. No jogo de *Videogame* serão examinados diversos aspectos que se relacionam com o período histórico selecionado, desde sua narrativa, sua estética e seu *design* de mundo (itens, personagens e cenários, etc.) e estabelecer a relação entre a História, Memória e o pretexto da obra em questão, realizando a correlação entre a fonte usada, o jogo, e as principais características históricas da época, correlacionando com a historiografia do uso da história nos videogames. Assim, por meio de artigos, livros brasileiros e estrangeiros publicados a respeito do tema selecionado e do período histórico selecionado, a Era vitoriana, a fim de expor tais aspectos no jogo indicado como recurso lúdico-narrativo do jogo. Além disso mostrar a importância da análise narrativa dos videogames para o conhecimento histórico e social, com o intuito de demonstrar como a produção audiovisual utiliza da memória histórica e aspectos História das Mentalidades para a construção de um produto, no caso o videogame

Uso do jogo como fonte Histórica



É notável que a grande popularidade dos *videogames* vem se ampliando desde a década de 1980 devido à grande expansão das culturas midiáticas do século XX e XXI. O mundo globalizado e o desenvolvimento da computação e das tecnologias possibilitaram o avanço científico e a junção entre a imagem, o som e a interação dentro de um sistema de regras, criando assim o conceito de videogame. Assim como o cinema se constituiu como a atual grande indústria cinematográfica, os videogames ganham cada vez mais espaço dentro da cultura atual, com a popularização através das redes sociais, do mercado e das novas tecnologias do audiovisual. Situação que estimula grandes empresas, cada vez mais, criarem jogos para serem lançados e consumidos no mercado.

Esse anseio pelos jogos eletrônicos e outras mídias em geral se dão pelo fato de que, como descreve Douglas Kellner, as pessoas passam muito de seu tempo consumindo tais meios de comunicação, como TV, jornais, cinema, no qual passou a “dominar a vida cotidiana” no qual “convergem nossa atenção” (KELLNER, 2001, p. 11). Além da TV, a expansão da internet tem alcançado, cada vez mais um número maior de pessoas e com isso os jogos criaram raízes e um espaço dentro deste meio, oferecendo a indústria de games uma gama maior ainda de possibilidades de divulgação e meios de propaganda.

Essa proliferação e alta popularidade dos games resultaram na criação de diversos gêneros para diferentes públicos, como ação, aventura, jogos de simulação, jogos casuais, *RPG's*, e uma imensa gama de combinações e estilos diferentes um do outro. Entretanto, o ponto a citar de suma importância para a relação da história e os videogames é que, como qualquer meio de comunicação midiático e de representações, seja audiovisual ou literária, os jogos têm sua função social e sua maneira de expor as ideias, tendo papel fundamental para o entendimento da sociedade atual.

Com uma sociedade dinâmica e capitalista, o descanso e o refúgio das pessoas é o lazer, sendo assim o papel dos videogames nada mais é do que inserir este lazer e o lúdico neste tempo hábil de descanso numa sociedade imediatista, em que é deixado de lado está lado lúdico. Johan Huizinga, autor de “*Homo Ludens*, o jogo como elemento de cultura”, descreve essa dinâmica da busca do indivíduo, diferente da criança: “para o



indivíduo adulto e responsável” o jogo se torna algo “supérfluo”, porém com a necessidade deste prazer, ele “o torna uma necessidade”, tornando assim uma “evasão da vida real” para uma “esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 1938, p.15 e 16).

Esse lúdico citado pelo autor é transportado para os jogos eletrônicos, os quais são fruto deste lazer, transportados para o digital como computadores, celulares e videogames, além de estarem cada vez mais presentes na vida do homem atualmente, tal qual estes jogos se tornaram também objetos de estudo e trabalho para o indivíduo, não somente um objeto de lazer.

Um aspecto que faz com que os jogos possam criar e mostrar aspectos de diversas formas é justamente esta capacidade de agrupar inúmeros conceitos dentro de si, o audiovisual, narrativo, literário e a própria interatividade simultânea permite essa interação entre mídia e indivíduo, formando a amalgamar e o produto final do jogo eletrônico.

A priori, o gênero de “jogos históricos” e de grande popularidade no mundo dos games, como a franquia *Assassin's Creed*, serie de simulação como *Victoria* e *Age of Empires*, dentre outros exemplos, criam ambientes e experiências que permitem o pensar histórico e isso com o passar dos anos só foi possível graças a esta capacidade tecnológica que avança a cada dia, proporcionando maior qualidade de imagem e som para a produção de jogos, o que possibilitou a criação de diversos jogos e um deles está o de Jogos Históricos que utiliza bem desta capacidade de simulação e fidelidade de imagem.

Os “jogos históricos” segundo Kapell e Elliot, historiadores e antropólogos norte americanos, em uma coletânea de artigos estabelecidos a respeito dos videogames e a História, descrevem em seu livro “*Playing with the past: Digital Games and the Simulation of History*” que tais jogos podem fazer com que o jogador possa entrar e simular um período ou agir ativamente nele. Além disso, demonstram como tais jogos se diferenciam entre si de acordo com seu contexto: “[...]uma das principais diferenças entre videogames e filmes, na medida em que a agência e a liberdade concedidas ao jogador para inventar, explorar, subverter e questionar o passado acabam mudando as maneiras



pelas quais os jogos nos permitem nos envolver com a história[...]" (KAPPEL, ELLIOT, 2013, p. 12)

Essa questão do envolvimento do jogador diante destes recortes narrativos e históricos é transposto para o videogame e inserem o jogador neste meio, possibilitando que esta relação entre acontecimento e indivíduo possa se tornar única e memorável através da simulação proposta pelo videogame, seja em um período, uma figura histórica presente na narrativa, entre outras possibilidades de apresentar a História dentro dos jogos. Esta memória apresentada no videogame é por si só um produto idealizado por seu criador, ou seja, o autor desenvolveu aquilo para fazer parte da obra, seja por aspectos narrativos ou meramente em questões estéticas.

Ademais, a memória histórica e a distinção entre sua representação do passado e sua veracidade se torna muito recorrente nas mídias atuais, em particular na criação destes Jogos Históricos, que é um produto, tal como quaisquer criações do entretenimento, tem sua intenção e sua ideologia intrínseca dentro de si, ou seja, o produto traz consigo um pedaço desta memória história do autor.

Robson Scarassati Bello é doutorando em História Social pela USP e em sua pesquisa descreve e essas representações:

O primeiro passo fundamental para compreender as representações históricas, seja nos videogames ou em qualquer outro produto cultural, é entendê-los em sua historicidade particular, isto é, entender como os autores, a partir de seu presente, de sua cultura específica, e de certos mecanismos formais, imaginaram que o passado era, ou como gostariam que fosse." (BELLO, 2017, p. 23)

Assim, inúmeras empresas caem em diversos anacronismos no momento desta adaptação do período proposto e sua transposição para dentro do produto. Jogos como *Assassin's Creed*, que transportam os jogadores para certos períodos do tempo, são um exemplo de como se tem esta representação e a ideia dos autores, visto que a série de jogos da franquia são produzidos em estúdios de diferentes nacionalidades. Por conseguinte, cada um deles tem uma visão e um fato que traz consigo esta memória histórica no momento do desenvolvimento do jogo.



Como exemplifica Jacques Le Goff (LE GOFF, 1990, p.71). a respeito da memória histórica, a distinção entre passado e presente deve ser feita com cautela:

A distinção passado/presente que aqui nos ocupa é a que existe na consciência coletiva, em especial na consciência social histórica. Mas torna-se necessário, antes de mais nada, chamar a atenção para a pertinência desta posição e evocar o par passado/presente em outras perspectivas, que ultrapassam as da memória coletiva e da História.

Esta questão da “consciência coletiva” dita por Le Goff é, *a priori*, a principal questão a ser abordada quando se diz respeito a representações históricas nas mídias dos videogames e outros produtos do entretenimento, no qual, dito anteriormente, ocorre pelo fato da cultura de massa criar essa necessidade de produzir cada vez mais. Além disso, Marc Ferro traz este olhar da história a partir da análise do cinema em si: “Assim como todo produto cultural, toda ação política, toda indústria, todo filme tem uma história que é História, com sua rede de relações pessoais, seu estatuto de objetos e dos homens [...]” (1992, p.17).

Além dos jogos, os filmes carregam junto de si esta carga fílmica e narrativa utilizando das mídias para se contar uma história, seja ela fictícia ou bibliográfica. Neste aspecto, deve-se então ocorrer a problematização da historiográfica e da análise de tais obras midiáticas, visto que o autor está sujeito tanto a memórias, pessoais ou não, e ao imaginário coletivo, seja em cultura, política e suas leis, suas morais, dentre inúmeros fatores a serem observados no momento da análise de uma obra desta cultura massificada, em especial neste artigo, o olhar para o jogo como fonte histórica e suas problematizações.

Por fim, é necessário estabelecer até que ponto os jogos carregam consigo esta função de serem Jogos Históricos, visto que a vasta quantidade de jogos do gênero estabelece diferentes relações com a história, a memória e suas representações. Robson Scarassati Bello busca analisar diferentes maneiras de abordagens históricas nos videogames. Ele os divide em 3 categorias: a primeira delas é composta por jogos que buscam “criar um ambiente de imersão histórica que reconstituiria o passado mantendo-se o “mais fiel possível; a segunda é aquela cujo jogos históricos contêm “ elementos que reinterpretam, se inspiram ou fazem pastiche da história” e suas demais representações;



e a ultimo são os jogos de “simulação de grande coletivos com a estrutura social funcionante e desenvolvimento histórico em curso”, no qual consistem em controlar civilizações, períodos, cidades entre outros a sua maneira, preservando aspectos históricos (BELLO, 2016, p.61 a 63).

De acordo com esta divisão feita por Bello, a gama de jogos a respeito da História e muito grande, porém atentemo-nos a segunda categoria, pois é ela que será utilizada na análise do game *Bloodborne*, visto que o mesmo faz uso de aspectos e elementos culturais e históricos. tais quais utilizando estes elementos não com a pretensão de ser uma obra Histórica, mas sim, fazer uso das questões históricas com o intuito de colocá-los dentro da narrativa e da proposta do jogo em si.

Além das abordagens históricas presentes nos jogos eletrônicos, outra maneira de se observar esta influência destes na ação do jogador, seria sua “estética”. Tal termo carrega uma “complexidade histórica e filosófica do conceito”, portanto a maneira de se abordar este termo dentro do videogame seria “aos efeitos imediatos de natureza irracional, subjetiva, sensorial e emocional que os jogos eletrônicos provocam em seus jogadores, seja através de imagens, sons, narrativas ou sensações evocadas pelas próprias regras do jogo (seu game design)” (PONTES, 2020, p. 3 - 5). Portanto, a maneira que jogo demonstra tais abordagens e impactos no seu espectador, na intenção do autor e como ele pretende colocá-lo diante de sua narrativa, é um fator importante para analisar o jogo, tanto visualmente (imagem e som) quanto na abordagem histórica e em seus aspectos presentes dentro dele.

Bloodborne

Bloodborne é um jogo de RPG (*role playing game*) de ação e multijogador, desenvolvido no ano de 2015 pela empresa de videogame *FromSoftware*, publicado pela *Sony Interactive Entertainment* para o console *Playstation 4* (Wikipédia, 2023). A criação deste projeto e do diretor Hidetaka Myazaki, criador de vários jogos do mesmo gênero pela mesma empresa,. É um dos diretores de videogame mais influentes e destacados das últimas décadas. A *FromSoftware*, desenvolve jogos desde 1994; dentre eles, grande maioria deles são RPGs que retratam períodos relacionados ao medievo, como *Kings*



Field, e, também, cenários fictícios, como um ambiente futurista e distópicos como *Armored Core*.

Entretanto, a fama da empresa como desenvolvedora de jogos somente iria ter grande relevância no mundo dos videogames com a criação e desenvolvimento de *DarkSouls*, idealizado e desenvolvido sob direção do próprio Hidetaka Myazaki. A franquia de jogos de Myazaki, lançado também como um RPG, criou um novo subgênero dentro dos diversos deles no mundo dos jogos, no qual usa aspectos de ação, e aventura, principalmente o RPG, e eleva a dificuldade do jogo, criando um ambiente desafiador. Um aspecto narrativo muito importante na maioria dos jogos de Myazaki acontece por meio de temas e estratégias comuns como a morte, o desafio, a exploração, criando uma ambientação que busca despertar no jogador a curiosidade para adentrar tanto na narrativa quanto na jogabilidade. Esse aspecto em relação à dificuldade e à morte se estenderá até os títulos atuais e, principalmente, no *Bloodborne*, que, usa disso para exemplificar a história e a narrativa, do cenário e dos personagens.

Myazaki, após o sucesso estrondoso de sua idealização, criou fama entre os principais atuantes do mercado de jogos e ao longo de seus trabalhos e participações, em 2014 foi promovido a diretor executivo da FromSoftware devido ao sucesso e conquista no cenário. Ele tem imensa liberdade criativa para o desenvolvimento de jogos à maneira que os imagina e traz para os jogos de videogame.

Myazaki é formado em Ciências Sociais e deixa explícito sua visão histórica em seus projetos. Segundo entrevistas dadas pelo autor à IGN, site especializado em crítica de jogos, em 2015, antes do lançamento do jogo *Bloodborne*, descreve sua relação com a História: “A resposta curta para sua pergunta é... não necessariamente eu realmente estudei história durante meus anos de estudante. No entanto, sempre foi uma área de interesse, naturalmente, como você pode ver nos meus jogos” (MYAZAKI, 2015). Ele enfatiza que seus jogos detêm muito dessa inspiração de períodos históricos e aspectos culturais, entretanto, não possuem um rigor historiográfico em si, o que é comum no cenário das mídias atuais voltadas ao entretenimento.

O enredo principal do game se passa em uma cidade fictícia chamada *Yharnam*, que foi afetada por uma doença misteriosa que afligem seus habitantes. Além disso, é um



lugar famoso por atender viajantes e estrangeiros para tratamentos também relacionados a tal doença, denominada no jogo como “Sangue Pálido”. Em decorrência disso, os métodos de tratamento aplicados e o uso corriqueiro de medicamentos, o principal deles nomeado de “sangue antigo”, retirado do fundo da cidade em si, acarretou consequentemente, na transformação dos habitantes e das pessoas que fizeram uso excessivo deste medicamento para fim de cessar as doenças, em criaturas bestiais chamado pelos cidadãos de “Flagelo da Besta”.

O papel principal do jogador é incorporar em seu personagem escolhido antes de começar o jogo características como nome, aparência, seu passado e suas habilidades. Assim, incorporando um caçador, responsável por acabar com essa doença e, por consequência, com o “Flagelo” que aflige a cidade e a região, que realiza a caçada de tais bestas, utilizando armas de fogo e armas brancas como serrotes, facas, espadas e entre outros itens disponíveis.

Durante a jornada, o jogador enfrentará diversos inimigos e chefes e encontrará com pessoas influentes na história até encerrar sua jornada. Porém, algo a se frisar é de que a história contada durante o game não segue uma linearidade narrativa, ou seja, ao invés de ter um narrador, o jogo mante sua história presente em descrições de objetos encontrados pelo jogador e por falas dos personagens, dando um aspecto de construção para o jogador durante o tempo jogado. Tal aspecto abordado em outros jogos da franquia de mesmo gênero Myazaki cria fragmentos da narrativa espalhados ao longo do ambiente do jogo, propondo esta interação do jogador com a história proposta, criando essa relação de investigação, exploração e ludicidade entre o espectador e a obra.

Dentre as principais ideias e estéticas utilizadas na produção do jogo *Bloodborne* está a sua ambientação e todo seu mundo inspirado na Inglaterra Vitoriana como a sua arquitetura Neogótica, ou “Revival Gótico” tais quais catedrais e igrejas, arcos ogivais, verticalidade (MARTINO, 2011, p.364. Além da arquitetura, a questão médica e urbana, que influencia em vários pontos do jogo, como os procedimentos médicos, a higienização da cidade, diferentes métodos cirúrgicos e farmacêuticos, e também muitos aspectos da Literatura de Terror do século XIX, como “O médico e o Monstro” de Robert L. Stevenson, com questões médicas, morais e a repressão da sociedade com atitudes



mundanas. Por fim, ainda no âmbito literário de H.P. Lovecraft com seu horror cósmico de “Chamado de CThulhu”, que inspira e dão vida a diversos inimigos do jogo e conceitos estabelecidos na literatura gótica vitoriana, com a loucura, o sonho, o desconhecido e o estrangeiro.

Tais aspectos são fundamentais para também se entender a mentalidade da sociedade da Inglaterra e também da Londres na era Vitoriana, visto que em meio a inovações e avanços da tecnologia, a vida urbana ainda cercava-se de problemas sociais, econômicos e também de saúde.

Por ter diversos inimigos e muitos deles remeterem à história do jogo, alguns deles são chamados de Chefes, dos quais fazem parte de um seleto grupo de inimigos que necessitam serem derrotados para avançar na história do jogo. Existem vários tipos de chefes no jogo, tais como bestas e feras, caçadores, padres e religiosos, que se utilizam de magia e entre outras criaturas, das quais muitas delas fazem parte da própria história do mundo do jogo em si.

Um bom exemplo disso no enredo do jogo é o chefe “Padre Gascoigne”, que, por ser um sacerdote da igreja local, tinha como objetivo combater o alastramento da doença caçando bestas transformadas por tal doença na cidade, porém conforme o mesmo faz uso deste “sangue antigo”, acaba ficando hostil e se rendendo à transformação.

A questão médica abordada no enredo é muito presente, visto que semelhante à Inglaterra do séc. XIX, tinham diversas epidemias urbanas que acabavam se alastrando pela cidade e com isso a necessidade de uma cura ou medicamento para tais enfermos. Narrativa semelhante é encontrada em Bloodborne, durante todo o progresso do jogador.

Uma ponte a se fazer com o período vitoriano é a das mudanças na medicina e as divergências médicas da época, tal qual as regulamentações e funções médica, como o Ato dos Apotecários em 1815 com o intuito de estabelecer melhor as funções médicas da época e a divisão de cirurgiões, farmacêuticos, médicos ou droguistas, em que esta falta de organização precarizava ainda mais a saúde pública da Inglaterra. Dentro do game, existem diferentes instituições que também divergem em seus métodos médicos, sejam em questões religiosas, métodos de cirurgia entre outros, semelhante as funções médicas



descritas anteriormente na Inglaterra, sendo notável as inspirações dos desenvolvedores no momento da criação da narrativa.

Ademais, posteriormente decretos como A lei de Saúde Pública em 1848 que visava a prevenção de doenças e a criação de conselhos locais para o desenvolvimento da prevenção e também da higienização das cidades, visto que a falta de higiene, por mais que fora desconhecida na época, será a grande responsável pela maioria das doenças e epidemias da época. No videogame, os cenários sujos, escuros e com animais e bestas a solta, simbolizam esta precarização e a falta de higiene, sendo mortal para os cidadãos de Yharnan, no qual se nota o medo e a preocupação ao encontrarmos cidadãos em suas casas no qual se pode estabelecer algum diálogo e nestes mostram o medo, tanto das doenças como das “bestas”.

Além da doença em si, o pavor de estrangeiros trazendo estas doenças assolava tanto Londres como outras cidades da Europa, no qual acreditava-se que a Cólera era trazida por pessoas de fora, criando esse medo do outro e do estrangeiro, o que se pode observar também nos diálogos de *Bloodborne*: “Bem-vindo, viajante cansado. Para a grande cidade de Yharnam. Os problemas que você deve ter visto. Sua terra natal, assolada por uma doença que poupa poucos. Você sofre. Seus entes queridos sofrem.” (Bloodborne, 2015)

Medicina e Vida urbana presente em *Bloodborne*

Dentre as principais características presentes no jogo *Bloodborne*, a vida urbana e sua ambientação, junto da presença da medicina na narrativa e em diversos pontos, servem de base para dar vida aos personagens e a personalidade do jogo como dito anteriormente nas questões da estética arquitetônicas do jogo.

A brutalidade presente no jogo e a “caça aos monstros” durante a jogatina demonstra a violência e a maneira de se resolver o problema do “Flagelo da besta” durante o game, seja com serrotes, machados, pistolas entre outros. Além de ser algo que parte da narrativa do jogo e o que é posta para o jogador, ela serve também para manter aspectos



de progressão de personagem, visto que o jogo se trata de um RPG e precisa-se evoluir para progredir na história.

Essa violência e brutalidade na forma de combater essa doença fictícia em *Bloodborne* tem direta alusão aos procedimentos cirúrgicos feitos no século XIX. Para a medicina da época, tais procedimentos não eram tão comuns, porém ainda sim eram realizados, entretanto um problema intrigante permanecia e foi discussão por muitos anos: a dor.

A história dos anestésicos medicinais é muito recente, por mais que a medicina esteja presente desde a antiguidade tal qual os gregos e egípcios, a questão da anestesia é algo moderno. Até o século XIX, as cirurgias eram feitas de maneira violenta, rápida e eficiente, no qual o paciente e sua dor pouco importavam, como escreve Ricardo Jakson de Freitas Maia e Cláudia Regina Fernandes na *Revista Médica Brasileira de Anestesiologia* (MAIA, FERNANDES, 2002, p. 774 – 782):

Ainda no século XIX, até mesmo os autores de importantes textos cirúrgicos muitas vezes ignoravam a dor como assunto de discussão, fato infelizmente ainda encontrado em alguns livros contemporâneos. Os estudantes de Medicina imitavam seus mestres e muitas vezes omitiam o registro de qualquer sofrimento do paciente, ao tomarem notas das operações que testemunhavam.

Em virtude disso, os cirurgiões mais bem nomeados eram aqueles que conseguissem realizar as operações médicas o mais rápido possível ignorando a dor do paciente, sendo utilizado a força para segurar o paciente e para retirar o membro, remover um corpo estranho do corpo e entre outros tipos de cirurgia. Um exemplo disso seria Robert Linston, considera um dos cirurgiões mais rápidos em suas operações na era da pré-anestésica no qual lotavam-se os anfiteatros de diversos locais na Inglaterra como University College Hospital de Londres (UCL) em que diversos estudantes de medicina iriam prestigiar os fatídicos momentos destas cirurgias.

As falas de Jacques Rousseau espantado com tal cenário, presentes na obra “*Medicina dos Horrores*”: “Que visão terrível é um anfiteatro de anatomia! Cadáveres fétidos, a carne lívida e purulenta, sangue, intestinos repulsivos, esqueletos medonhos,



vapores pestilentos! Acreditem, não é um lugar em que eu vá para procurar diversão”.
(FITZHARRIS, 2019, p.6)

Essa teatralização das cirurgias em grandes anfiteatros das universidades de medicina da Europa do Sec. XIX mostram-se também impactantes na história de Bloodborne, visto que no decorrer de sua história nos é apresentado a algumas fictícias instituições com o intuito de contrapor o avanço das doenças e problemas de saúde em *Yharnam*, tal qual a “Escola de Mensis”, em que se tem diversos locais onde se encontram anfiteatros e salões de estudo, já não mais utilizados, para demonstrar aulas e procedimentos médicos.

Figura 1

Figura 1:
Escola
Mensis,



de

Bloodborne.

Fonte: wiki Disponível em: <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Bloodborne+Wiki>

Figura 2



Fonte:

Primeira
anestesia
éter
(1894).

Robert C.
Hinckley
– 1940).



com

(1853
Óleo

sobre tela, 243 x 292 cm. Biblioteca Médica de Boston. (Cambridge).

A primeira imagem é a já descrita “Escola de Mensis”, instituição fictícia dentro do jogo, e ao lado na Figura 2 é uma pintura mostrando a primeira anestesia com éter dentro de um anfiteatro. Ambas as imagens são de cunho médico e mostram as aulas e as demonstrações destas cirurgias em anfiteatros, visto que os alunos iam até os auditórios para aprender tanto sobre métodos de cirurgias quanto de como realizá-los.

Essa violência e a brutalidade são colocadas e transpostas para a estética apresentada durante o jogo, no qual o personagem principal, o Caçador, em que é controlado pelo jogador, parte na jornada de acabar com a doença espalhada pela campanha percorrida, semelhante a maneira hostil dada pela medicina na Inglaterra e na Europa no Sec. XIX. Além da narrativa, diversos itens no jogo demonstram este padrão violento do período, tal qual os itens encontrados no jogo:



Figura

3



Figura 3: Serrote de Mão de Bloodborne – Bloodborne, SONY (2015) Serra de amputação (1800 – 1884) – Science Museum Group . Disponível em:

https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/search/categories/surgery?_gl=1*14y3pnf*_gcl_au*MTU2Njg5Njk4NC4xNjkyNzI5MjY1

Acima tem-se a imagem de uma arma utilizada no jogo, um serrote de mão que pode ser usado pelo jogador. No jogo ele é utilizado como arma, com isso o personagem utiliza-o para combater os monstros presentes no jogo, sendo a maioria deles portadores do “Flagelo da besta”, com isso é necessário matá-los para progredir. Semelhante aos procedimentos médicos utilizados pelos cirurgiões, o papel do Caçador é combater um problema ocasionado pela saúde na cidade.

Ainda neste cenário, a questão das doenças em meio a isso, o “Flagelo da Besta”, é tratado durante o jogo com diferentes visões de como pode-se ter surgido, acreditando-se que seria vinda de fora, do exterior, ou até mesmo em meio a própria população. Tais questionamentos a respeito do enfermo assemelham-se às epidemias de Cólera ocorridas no mundo do Sec. XIX, principalmente na Inglaterra, em que “O pavor que afligiu a população, diante do mal asiático, pressionou o Parlamento a agir, até que a violência do flagelo se reduzisse a proporções endêmicas.” (SANTOS, 1994). Pelo alastramento da doença ter sido vindo externa as cidades europeias, a xenofobia e o pavor ao estrangeiro eram comum dentre a população.



Com isso, é possível notar durante os diálogos de *Bloodborne*, encontrados com NPCs (*Non-Playable Character* – Personagem não jogável) que a presença da do “Flagelo da Besta” é comumente ligada aos estrangeiros, o que gera esta aversão pelos personagens. Dentre estes diálogos, alguns deles é possível dialogar com pessoas dentro de suas casas e ao nos aproximar-nos eles nos respondem. Uma cidadã pode ser encontrada na cidade e ao interagirmos com ela, nos diz: “Estranho miserável! Tentando me enganar para abrir esta porta? Céus, as profundezas da depravação...”(BLOODBORNE, 2014). Não apenas ela, mas diversos outros tem diálogos de cunho xenófobo em relação a estrangeiros da cidade.

As questões urbanas de higiene e saúde pública também estão refletidas em certos pontos do jogo, visto que a cidade principal de Yharnan, semelhante a Londres, sofreu inúmeras mudanças devido a rápida industrialização e o aumento da população pela demanda industrial. “As novas cidades industriais eram ameaçadas pelas doenças e pela desordem.” (PORTER, 2008, p. 265). Diversas partes do cenário estão poluídas com fumaça, objetos e lixo espalhados pelo chão e também com a proliferação do “Flagelo da Besta”, carruagens abandonadas, casarões tomados por corpos mortos devido a doença, ou por monstros, o que torna a cidade insalubre e com maior propensão as doenças e entre outros problemas vindos da degradação do ambiente urbano.

Considerações Finais

A visão historiográfica é muito importante para analisar uma obra midiática, visto que na sociedade contemporânea do Sec. XX, o entretenimento se tornou grande e massivo na cultura do homem. Dito isso, o historiador deve trabalhar para que o produto de tal maneira seja evidenciado e estudado para responder questões tanto políticas, sociais e atuais para o espectador e o consumidor.

O jogo de videogame, semelhante a outros produtos da mídia, tem suas intenções, propostas e questões a serem discutidas e, portanto, é necessário a análise deste produto também para a compreensão de como o indivíduo pensa e produz sua cultura através da mídia. *Bloodborne* é um jogo atual, pensado para o entretenimento, porém com mentes e



pessoas por trás que colocaram sua visão e sua essência em sua realização, tal qual uma obra filosófica, artística ou histórica.

Existem inúmeros aspectos a serem abordados e analisados durante o jogo, não só em *Bloodborne* em específico, mas diversos jogos que abordam questões médicas, doenças e vida urbana na Era Vitoriana inglesa, mas também em outros locais, como *Dishonored*, *Assassins's Creed Syndicate*, *Plague Tale: Innocence*, dentre outros títulos que detêm este cenário ou abordagem. Além do tema da medicina e estética, há uma gama de jogos dito históricos presentes na cultura do *videogame* que podem ser analisados na perspectiva historiográfica com outras estéticas a serem abordadas., como a política, preconceito, violência, dentre outros.

Com o avanço da cultura dos jogos no mundo contemporâneo e também no Brasil, o estudo e a expansão do assunto *games* é muito abrangente e pode permear diversas áreas do conhecimento como Artes, Arquitetura, Design, entre outras interdisciplinaridades que podem ser usuais para a análise de um produto audiovisual como o jogo eletrônico. Esta perspectiva faz com que o modo como o cotidiano projetado seja consumido como entretenimento a partir de uma reflexão crítica e atenta. por seus espectadores.

Referências:

BELLO, R.S. **O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. Mestrado em História Social. Universidade de São Paulo, 2016

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. O videogame como mídia de representação histórica. **Revista Observatório**, [S.l.], v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017. ISSN 2447-4266. Disponível [aqui](#). Acesso em: 19 abr. 2023.

BELLO, Robson Scarassati. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores. In: **Café História**. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017.



FERRO, Marc. **Cinema e História**, Tradução Flavia Nascimento. 1º Ed. Paz e Terra, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938)**. São Paulo: Perspectiva, 2008

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

KAPPELL, Mathew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013

LE GOFF, Jacques, 1924 **História e memória** / Jacques Le Goff; tradução Bernardo Leitão... [et al.] -- Campinas, SP Editora da UNICAMP, 1990. (Coleção Repertórios)

MAIA, Ricardo Jackson de Freitas; FERNANDES, Claudia Regina. O Alvorecer da Anestesia Inalatória: Uma Perspectiva Histórica. **Rev Bras Anestesiologia**, v. 52, n.6: 774 – 782.

Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rba/a/94LWwWYDmVvHF6y4SzBb9nB/?format=pdf&lang=pt>

PONTES, André Alves. **O videogame como linguagem artística: elementos estéticos e discursivos nos jogos eletrônicos**. Monografia (Bacharelado em Letras – Português/Inglês) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2020.

Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/13922/1/AAPontes.pdf>

PORTER, Roy. **Cambridge: a história da medicina**. 1º ed. Editora Revinter, 2008

SANTOS, Luiz Antonio de Castro. Um século da Cólera: itinerário do medo. **PHYSIS - Revista de Saúde Coletiva**, v. 4, n. 1, 1994

STEVENSON, Robert Louis. “O médico e o Monstro” (1886) . Editora Principis, 2019.