

As bestas da FromSoftware: uma análise de conteúdo da figura do animal em Dark Souls, Bloodborne e Elden Ring¹

Gustavo Mangia²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

RESUMO

A trilogia *Dark Souls*, *Bloodborne* (2015) e *Elden Ring* (2022) exploram questões relacionadas ao animal em suas desconstruções narrativas e filosóficas do humano, desafiando os limiares entre ambas as figuras, principalmente a partir de seus híbridos. A pesquisa procura mensurar quanto esta figura aparece nos chefões, inimigos e demais NPCs destes jogos a partir de uma análise de conteúdo baseada em Bardin (2016), Sampaio e Lycarião (2021) e Wulf et al (2023), conjuntamente com os métodos de análise de games de Lieberoth e Roespstorff (2015). Após, é feita uma análise qualitativa a partir de Deleuze e Guattari (1997), Haraway (2022), Derrida (2002) e Mbembe (2016).

PALAVRAS-CHAVE: Análise de conteúdo; Animal; Dark Souls; Bloodborne; Elden Ring.

INTRODUÇÃO

A FromSoftware é uma das mais renomadas desenvolvedoras de videogames do século XXI, com um extenso catálogo que inclui alguns dos jogos mais populares das últimas duas décadas. Existem muitos animais e híbridos entre animais e humanos presentes nestes jogos, desde os gigantescos ratos presentes logo no início do primeiro *Dark Souls* (2011) ao chefe final de *Elden Ring*: um monstro animalesco divino e alienígena chamado Elden Beast³. Este trabalho toma como objetivo quantificar estes personagens para descobrir de que forma a figura do animal é representada nestes jogos. Para realizar isso, o artigo se apropriou do método da análise de conteúdo, técnica normalmente utilizada para o estudo de material textual.

Muito trabalhada por Bardin desde meados da década de 1970, a análise de conteúdo é uma técnica de pesquisa que possui um histórico proeminente de pesquisas quantitativas no Brasil e no mundo, com a autora se tornando a principal referência sobre o assunto. Embora muitos manuais de análise de conteúdo explicitamente indiquem a presença de testes estatísticos como parte obrigatória do método, outros autores como a própria Bardin, Sampaio e Lycarião não o fazem, com estes últimos ainda acreditando no

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e Entretenimento Digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Doutorando do Curso de Comunicação Social da UERJ, email: mangiagustavo@gmail.com.

³ Besta Anciã, em tradução livre. Todas as traduções, quando não apontadas de outra maneira, serão de nossa autoria.

potencial qualitativo da análise de conteúdo (SAMPAIO e LYCARIÃO, 2021). Os autores definem este método mais detalhadamente como é uma metodologia de pesquisa científica fundamentada em procedimentos sistemáticos, intersubjetivamente validados e acessíveis, que visam gerar inferências válidas sobre conteúdos verbais, visuais ou escritos. Assim, é possível descrever, quantificar ou interpretar fenômenos, considerando seus significados, intenções, consequências ou contextos.

METODOLOGIA

Embora autores como Wulf, Possler e Breuer (2023) escrevam sobre a análise de conteúdo para videogames, eles o fazem quase sempre considerando primariamente artigos textuais ou que podem ser quebrados em textos, como gravações de gameplays. Como o objetivo deste trabalho é analisar a presença da figura do animal nos chefões, inimigos e demais NPCs dos jogos que compõe o corpus de análise, é necessário se apoiar em elementos primariamente não textuais, como a análise de conteúdo normalmente costuma ser empregada. Entretanto, a análise de conteúdo também pode ser usada para a pesquisa de outros contextos midiáticos, como imagem em movimento ou telejornalismo. Bardin chega a definir a análise de conteúdo como um “conjunto de técnicas de análise das comunicações” (2016, p. 48), já reconhecendo a pluralidade de possibilidades para o método. Sampaio e Lycarião complementam a afirmação: “A análise de conteúdo apresenta inúmeras aplicações, podendo ser a técnica da pesquisa em si a gerar dados e resultados, ou mesmo como uma técnica intermediária em meio a projetos maiores.” (2021, p.21).

Para chegar na escolha do uso deste método, este trabalho se apoiou no texto *Mixed methods in game research* de Lieberoth e Roespstorff (2015), que exprime métodos de análise mistos entre quantitativos e qualitativos para videogames. Os autores categorizam este tipo de estudo através de três variedades: aditivas, integrativas e explorativas (2015, p.277. Tradução nossa)⁴. O trabalho se pauta na segunda abordagem, os estudos integrativos, que são mais raros, mas são capazes de evidenciam a importância de formular questões ou hipóteses específicas, seguidas pelo mapeamento dos métodos que podem ser combinados para respondê-las ou testá-las, além de identificar os

⁴ No original: additive, integrative and explorative.

requisitos necessários para documentar adequadamente as configurações e relações envolvidas em sua construção.

O texto de Lieberoth e Roespstorff exprime que os jogos podem ser vistos através de duas perspectivas: artefato e prática. Enquanto prática, os videogames podem ser compreendidos através das práticas humanas, sociais e culturais que os envolvem. Por artefato, é possível compreender os elementos constituintes do jogo como os textuais, visuais e mecânicas de jogo. É por essa vertente que esta análise de conteúdo se dá, pois dos cinco jogos que formam o corpus de análise do artigo, foram separados os seus personagens para que possam ser analisados perante os métodos de Bardin (2016) e Sampaio e Lycarião (2021).

As categorias decididas para a análise foram baseadas na noção de Sampaio e Lycarião de que elas devem ser “1) exclusivas, 2) exaustivas e 3) homogêneas, nesta ordem de importância” (p.59). Por exclusivas, os autores entendem que cada categoria deve ser criada de forma que não possa ser possível que uma unidade analisada se encaixe em mais de uma categoria. Por exaustivas, compreende-se que as categorias devem ser capazes de encaixar todo o material analisado, de forma que nenhuma unidade não possa ser classificada. Por homogêneas, se deve evitar que as categorias não devem ter uma grande discrepância de quantidade, de forma que uma categoria tenha muito mais entradas que outra. As categorias então definidas foram: animais não antropomorfizados, animais antropomorfizados e humanos animalizados⁵.

Pela primeira categoria, animais não antropomorfizados, entende-se os que não possuem características físicas ou comportamentais pertencentes ao que se comumente entende como humano. É importante ressaltar que isso não representa apenas animais reais, mas também animais com elementos fantásticos que não estão incluídas em características físicas ou do comportamento humano. Por exemplo, nesta categoria se encontra tanto o NPC Turtle⁶ de *Elden Ring*, que é funcionalmente um animal realista, como as Burning Slugs⁷ do mesmo jogo, um animal fantástico feito de fogo.

Por Animais Antropomorfizados, entende-se todos os animais que possuem características físicas ou comportamentos relacionados diretamente ao humano. No caso

⁵ No documento em anexo de referência, estas categorias também respondem pelas respectivas siglas: ANA, AA e HA.

⁶ Tartaruga.

⁷ Lesmas Queimantes.

da última categoria, Humanos Animalizados, fez-se o oposto, incluindo personagens que tendem ao humano, mas que possuem aparência ou comportamentos relacionados ao que é animal. Autores como Derrida (2002) denotam que a separação entre animal e humano frequentemente perpassa a ideologia modernista por não ser completamente clara ou definitiva. Entretanto, este trabalho acredita que será útil para uma maior compreensão dos dados analisados. Dessa forma, NPCs como Sweet Shalquoar⁸ de *Dark Souls 2* (2014), uma gata que consegue falar a língua humana, seja categoricamente diferenciada de todos os humanos transformados em híbridos animais de *Bloodborne*.

Cada personagem foi incluído em relação ao seu tipo, de forma que um chefe ou personagem não hostil único representa uma unidade, enquanto um tipo de inimigo que existem vários no jogo, como o Ducal Spider⁹ de *Dark Souls 2*, também representa uma unidade. Foi decidido desta maneira pois não há diferenças práticas entre os exemplares de um determinado tipo de inimigo nos jogos. Cada Ducal Spider possui o mesmo modelo de personagem, as mesmas interações e papel narrativo, não demonstrando particularidades relevantes dentre elas¹⁰. Se um determinado NPC aparecer em mais de um jogo, a exemplo do Crystal Lizard¹¹, que é encontrado por toda a trilogia *Dark Souls*, ele será contado para cada videogame diferente em que aparecer. Criaturas completamente fantásticas como dragões não foram incluídas, porque não representam de fato um animal existente. Para a inclusão em uma das categorias, foram analisados os seguintes critérios em cada um dos personagens: aparência; comportamento; narrativa.

Por aparência, compreendemos os elementos do design da apresentação visual e do modelo de um personagem. Comportamento representa os elementos de design de conduta de ações dos personagens, ou seja, elementos que vão além de suas características visuais. Por narrativa, compreendemos os elementos da construção de mundo e história dos jogos que apontam novas informações sobre os personagens, podendo fazer com que se encaixem em uma categoria diferente do que os critérios de aparência e comportamento apontariam.

⁸ Doce Shalquoar.

⁹ Aranha do ducado.

¹⁰ A maior parte das particularidades entre estes NPCs está em questão do seu posicionamento nos mapas do jogo ou se estão acompanhados de outros inimigos para o jogador enfrentar. Estas questões têm relevância para assuntos relacionados a jogabilidade e mecânica dos videogames, mas não para o escopo deste trabalho.

¹¹ Lagarto de Cristal.

A análise de conteúdo, assim como o livro de códigos e testes podem ser conferidos no seguinte link: <https://drive.google.com/drive/folders/1WbtU7bUS7yEYT5ZCmieZo6qXCfTJsCG2?usp=sharing>.

Contando todos os videogames, a figura do animal aparece em cerca de vinte e um por cento do número de personagens. *Bloodborne* é o jogo em que esse percentual mais se elava, com mais de vinte e seis por cento de presença animal, enquanto *Dark Souls 2* tem apenas catorze por cento. É interessante observar como o único videogame com um diretor diferente dos demais é o que possui uma menor presença da figura do animal. A trama de *Dark Souls 2* é a mais pessoal de todos os soulslike da Fromsoftware. Enquanto os outros jogos se iniciam a partir de uma missão por um bem maior, o objetivo do protagonista de *Dark Souls 2* é apenas curar a si mesmo. Como todo protagonista da trilogia *Dark Souls*, o personagem jogável está aflito por uma maldição que transformou grande parte da humanidade em mortos vivos, não os possibilitando de definitivamente morrer e fadados a eventualmente perderem sua consciência, se tornando algo similar a um zumbi, chamado de hollow¹². Enquanto os outros dois jogos da franquia exploram a missão de como acabar de vez com essa maldição, *Dark Souls 2* se pergunta o que faria um personagem que não tem ambições tão grandes, procurando apenas uma maneira de não se tornar um hollow. A partir deste pano de fundo, a narrativa do jogo se desenvolve de forma mais individual que a dos outros jogos analisados, com um foco maior na figura do humano e menos no mundo do jogo do que os outros da trilogia.

Bloodborne, por sua vez, aponta mais a figura do animal, explorando as fronteiras do humano de forma diferente. No jogo, uma praga que transformou grande parte das pessoas e animais da ficcional cidade de Yharnam em monstros bestiais e violentos. A partir de corpos que remetem a figura do lobisomem, *Bloodborne* apresenta os maiores níveis de humanos animalizados dos videogames analisados. No caso dos chefões do jogo, cerca de quarenta por cento desses personagens representam estes híbridos.

O devir – especialmente o devir-animal – de Deleuze e Guattari (1997) é uma noção filosófica que dialoga com as ideias que a narrativa de *Bloodborne* apresenta, sobretudo a característica de impermanência que o conceito exprime. O devir não é concebido como uma transformação definitiva; não se trata de uma transição de um

¹² Vazio.

estado presente para outro, mas sim de um processo contínuo, no qual a pulsão e a potência são encontradas na impermanência, representados pela constante mudança nos corpos e comportamento dos personagens. A transformação que sofrem os personagens é um processo constante, sendo demonstrada não apenas pelo pano de fundo narrativo, mas durante o próprio ato de jogar através de vários NPCs que apresentam diferentes estados de animalização.

Apesar de reconhecer a importância do trabalho de Deleuze e Guattari, Haraway (2022), critica *Mil platôs*, o livro que os autores escreveram juntos. Neste trabalho, a noção de devir é desenvolvida por Deleuze e Guattari, mas Haraway afirma que as ideias sobre o conceito e a escrita dos autores é problemática, especialmente quando se trata do devir-animal¹³.

Em *Dark Souls 3* (2016), a figura do animal é apresentada de forma diferente. Embora haja vários exemplos perante o jogo, existe um local no videogame que traz uma temática conjunta quanto a figura do animal, permeando múltiplos personagens: Irithyll of the Boreal Valley¹⁴, a cidade mais importante para o clero de *Dark Souls*. Após o declínio da civilização chegar ao seu ápice entre *Dark Souls 2* e *Dark Souls 3*, este clero composto por mortos vivos dominou grande parte das regiões jogáveis no último título da trilogia. Eles exercem poder e dominam grandes grupos de *hollows* que foram transformados em seres monstruosos parecidos com insetos e vermes ou que estão completamente infestados e parcialmente devorados por esses bichos. Em um exercício de biopoder (Foucault, 2008), o clero demonstra que se você não pode morrer, deverá servir. “[...] se é livre para viver a própria vida somente quando se é livre para morrer a própria morte.” (Mbembe, 2016, p. 144). O clero é comandado por Pontiff Sulyvahn¹⁵, que transformou a cidade de Irithyll no centro de seu novo domínio e modificou os dogmas religiosos do seu culto para melhor atender a seus interesses de controle, seguindo os preceitos do que Mbembe em *Necropolítica* (2016) define como uma instituição soberana.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.

¹³ Haraway ainda entra em mais críticas cujo escopo deste trabalho não dá conta de mencionar, como problemas relacionados a misoginia no pensamento de Deleuze e Guattari quando se trata do devir-mulher.

¹⁴ Irithyll do vale boreal.

¹⁵ Pontífice Sulyvahn.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. 1 ed. São Paulo: EDITORA 34, v.4, 1997.

DERRIDA, Jacques. **O animal que logo sou**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

HARAWAY, Donna. **Quando as espécies se encontram**. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

LIEBEROTH, A.; ROESPSTORFF, A. Mixed methods in game research: playing on strengths and countering weaknesses. *In*: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Org.). **Game research methods**. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 271-289.

MBEMBE, Achille. NECROPOLÍTICA: biopoder soberania estado de exceção política da morte. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, ed. 32, p. 123-151, 1 dez. 2016. Semestral. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/issue/view/669/showToc>. Acesso em: 25 mar. 2025.

SAMPAIO, R.; LYCARIÃO, D. **Análise de conteúdo categorial**: manual de aplicação. Brasília: ENAP, 2021.

WULF, T. *et al.* Content Analysis in the Research Field of Video Games. *In*: OEHMER-PEDRAZZI, F. *et al.* (org.). **Standardisierte Inhaltsanalyse in der Kommunikationswissenschaft – Standardized Content Analysis in Communication Research: Ein Handbuch - A Handbook**. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2023. Disponível em: <https://link.springer.com/10.1007/978-3-658-36179-2>. Acesso em: 25 mar. 2025.