

# Representação e Simulação da Pandemia de 1918 em Vampyr

Victor Ramires Rypl

*Mestrando em Comunicação Social*

*Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS*

Porto Alegre, Brasil

victorrypl@gmail.com

**Abstract**—A pandemia global do COVID-19 em 2020 possibilita novos olhares sobre representações midiáticas de pandemias anteriores. Este artigo propõe um retorno ao jogo *Vampyr* (2018) para analisar como o jogo representa e simula as condições de Londres durante a epidemia da Gripe Espanhola de 1918, deflagrando a capacidade de jogos digitais e de sistemas de simulação social em abordar temas sociais importantes.

**Keywords**—jogos digitais, simulação social, pandemia, vampyr, gripe espanhola

## I. INTRODUÇÃO

O surto global do COVID-19 se caracteriza como o principal evento do ano de 2020. Conforme o tópico toma conta dos noticiários e do imaginário popular, um olhar sobre pandemias passadas e suas representações na mídia se faz possível. Recentemente alguns jogos digitais trouxeram representações de epidemias, como *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, TinyBuild Games, 2019), *The Division* (Massive Entertainment, Ubisoft, 2016) e *The Last of Us* (Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013), os dois últimos construindo um espaço pós-apocalíptico decorrente do surto de doenças, mas nenhum deles teve como tema a medicina e a representação história de uma pandemia como *Vampyr* (2018), um RPG de Ação produzido na França pela desenvolvedora Dontnod Entertainment, publicado pela Focus Home Interactive e lançado para o PC, o Playstation 4, o Xbox One e o Nintendo Switch. O jogo se passa durante a crise da Gripe Espanhola de um século atrás, e a maneira como a mesma é retratada ganha uma nova relevância no contexto atual, especialmente pelo sistema de simulação social e de contágio. É possível ver um crescimento no número de pessoas pesquisando e jogando *Vampyr* através de métricas como o *Google Trends*<sup>1</sup> e o *SteamDB*<sup>2</sup>, indicando um interesse do público dos games pela pandemia.

Barro, Ursúa e Weng [1] comparam a pandemia atual com a do início do século passado, que segundo eles se caracterizaria como um exemplo do pior cenário possível para a situação contemporânea. Os autores buscam através da comparação entender a extensão dos possíveis impactos econômicos do Coronavírus. A pandemia da Gripe Espanhola foi causada por um surto do vírus

Influenza A subtipo H1N1, e causou a morte de aproximadamente 40 milhões no mundo inteiro durante 3 ondas entre 1918 e 1920, sendo a segunda a mais fatal [2]. Tanto Barro, Ursúa e Weng [1] quanto Tanner [2] colocam a Primeira Guerra Mundial como um dos fatores determinantes para a potencialização do surto da doença, citando a aglomeração das tropas, os movimentos de grande escala entre países, o desvio de recursos humanos e interesse público para o combate e o stress e a fome causados na população. Segundo Tanner [2], em torno de 16.500 londrinos morreram em decorrência da gripe espanhola entre a primavera de 1918 e o verão de 1919 (estações do hemisfério norte).

Este artigo se propõe a realizar uma análise descritiva da maneira como a pandemia da Gripe Espanhola é retratada em *Vampyr*, dividida inicialmente em duas categorias: a representação e a simulação. Para isso a pesquisa será amparada no vocabulário recomendado na metodologia de Clara Fernández-Vara, em *Introduction to Game Analysis* [3]. A autora sugere a divisão dos elementos de um jogo em diversos “blocos de construção”, criando um vocabulário específico que permite uma análise aprofundada da obra. Para a análise de representação foram utilizados os blocos de *Contexto Dentro do Jogo*, *Espaços do Jogo*, *Mundo Ficcional*, *História*, *Representação Audiovisual*, *Representação Identitária* e *Níveis e Level Design* [3]. Para a simulação e a descrição das demais mecânicas, foram consultados os blocos de *Regras do Jogo*, *Mecânicas*, *Regras do Mundo*, *Regras Diegéticas vs. Extra-diegéticas*, *Relação entre as Regras e o Mundo Ficcional*, *Abstração*, *Valores e Retórica Processual*, *Mediação e Design de Escolhas* [3]. Cada um destes blocos oferece possíveis perguntas a serem respondidas pelo pesquisador, sendo assim possível uma análise textual do objeto analisado.

## II. VAMPYR

O jogo se passa em 1918, no *Contexto* [3] da segunda onda da pandemia da Gripe Espanhola. O protagonista da *História* [3] é o médico Jonathan Reid, que ao retornar a Londres da Primeira Guerra é atacado e transformado em um vampiro. Ele é acolhido por um hospital e passa a trabalhar no mesmo, ajudando os cidadãos de Londres enquanto busca desvendar a relação dos eventos sobrenaturais com a epidemia. A contradição de controlar um profissional de saúde com um súbito instinto assassino é apontada e explorada através do *Design de Escolhas* [3]. Reid é inclusive um pesquisador de vanguarda em

<sup>1</sup> Fonte:

<https://trends.google.com.br/trends/explore?q=%2Fg%2F11bx569zql>

Acesso em 24/06/2020

<sup>2</sup> Fonte: <https://steamdb.info/app/427290/graphs/> Acesso em 24/06/2020

transusão de sangue, uma ironia que diverte personagens como o diretor do hospital de Pembroke.

*Vampyr* é um jogo particularmente cheio de sistemas e *Mecânicas* [3]. O jogador pode engajar caçadores e vampiros em combate nas ruas de Londres que ligam as áreas onde residem os personagens, e ganhar pontos de experiência para adquirir novas habilidades de luta. Estes aspectos do jogo foram os mais criticados imediatamente após o seu lançamento, pois segundo sites como Kotaku<sup>3</sup> e PC Gamer<sup>4</sup> eles não estariam no mesmo nível de seus pares no gênero de RPG de Ação. Os personagens, a história e especialmente o sistema de simulação social foram as mecânicas que receberam os principais elogios e debates na recepção do jogo, exemplificando o potencial deste tipo de sistema. Segundo Woods [4], jogos de simulação social replicam sistemas sociais existentes através das regras da simulação e do papel que o jogador assume dentro da mesma.

O *Mundo Ficcional* [3] de *Vampyr* é dividido em quatro distritos de Londres: O Hospital Pembroke, Whitechapel, as Docas e o West End. Cada um destes *Espaços do Jogo* [3] contém um número determinado de personagens que moram ou trabalham na região. Apesar da diversidade dos habitantes, cada bairro possui características determinantes: o Hospital, o bairro dos pobres e dos imigrantes (Whitechapel), o bairro dos criminosos e trabalhadores (Docas) e o bairro dos ricos (West End). Cada distrito também possui uma representação gráfica *Extra-diegética* [3] nos menus, em que os retratos dos personagens são agrupados pelos seus círculos sociais em volta do chamado “pilare da comunidade”, um personagem específico de grande importância para a região, e que inevitavelmente irá se envolver na trama principal.

Ao conversar com os habitantes de Londres, o jogador pode inquirir sobre o seu estado de saúde. Os personagens que se encontram doentes expressam seus sintomas, e Reid pode construir o remédio indicado com itens que encontra pelo mundo do jogo. Se um número determinado de pessoas dentro de um distrito se encontrar enfermo, a saúde do distrito cai, o que gera novos inimigos e contaminações. O jogador é recomendado a checar e curar os *non-player characters* (NPCs) todas as noites dentro do jogo. As *Regras do Jogo* [3] e da simulação social de *Vampyr* também permitem ao protagonista sugar o sangue e assassinar os moradores da cidade, em troca de pontos de experiência e itens novos. A dualidade destas escolhas reflete o aspecto moral do jogo, e formam a caracterização de *Valores* [3] do personagem por parte do jogador.

Como o foco desse artigo é a maneira como a pandemia da gripe espanhola aparece em *Vampyr*, em um primeiro momento a análise se foca apenas nos elementos realistas do jogo, preterindo os aspectos fantasiosos e sobrenaturais. A ideia é entender como a Londres criada dentro do jogo se aproxima do que a cidade estava passando em 1918.

### III. REPRESENTAÇÃO

A representação da pandemia em *Vampyr* acontece principalmente em duas partes do jogo: nos diálogos com os NPCs e no cenário. É possível fazer perguntas para a maioria dos personagens sobre a sua situação pessoal e a de seu distrito. Nessas conversas os moradores exprimem preocupações usualmente caracterizando a sua relação com a pandemia: a garçonete de um pub demonstra medo de tocar no copo utilizado por um cliente sintomático, donos de negócios reclamam da falta de movimento provocada pelo esvaziamento das ruas, a disposição de cadáveres infectados se torna um problema e enfermeiras e médicos reclamam da superlotação e da falta de recursos. Esta última situação é descrita melhor na pesquisa de Tanner [2], que cita que “a competição de instituições militares e civis significava que Londrinos estavam discutivelmente piores servidos em suas necessidades médicas do que o resto do país.”<sup>5</sup>

Os efeitos da gripe espanhola também se fazem presentes na construção cenográfica do jogo, através da *Representação Audiovisual* e dos *Níveis e Level Design* [3]. Na maior parte da cidade é possível encontrar corpos espalhados, degradação e casas e caminhos interditados com avisos de “CUIDADO”, “GRIPE” ou “MORTOS DENTRO” (o último também funcionando como um apontamento irônico da presença de vampiros mortos-vivos).

Estes elementos são contrastados com as ruas do West End, o bairro rico de Londres. O distrito é quarentenado do resto da metrópole, e o acesso a ele é um desafio que o jogador só pode contornar em certo ponto da história. As mansões e caminhos do oeste de Londres são encontradas intactas, e seus habitantes revelam gratidão pela segurança que o local oferece, e em alguns casos até demonstram não acreditar na gravidade da epidemia, abstraídos da situação do resto da cidade. Segundo Tanner [2], historicamente foi possível constatar que a riqueza de alguns bairros os protegeu de números maiores de fatalidades pela gripe espanhola. A autora também explica em sua pesquisa que não houve uma organização governamental em Londres para o combate da doença, e que os bairros em sua maioria ficaram encarregados da responsabilidade de lidar com a situação. O pilar da comunidade do West End, o homem mais rico da cidade, até oferece como solução a construção de um muro separando o local do resto da cidade, uma referência nem um pouco sutil à campanha presidencial estadunidense de 2016 do então candidato Donald Trump<sup>6</sup>.

As paredes e muros da cidade são repletas de cartazes de utilidade pública: alguns recrutando e motivando a população para a guerra, e a maioria com informações e recomendações de saúde sobre a pandemia. A presença de pôsteres também sobre o combate bélico reforça a ideia de que as duas situações estavam diretamente atreladas [2], e de que a conclusão do conflito foi considerada na época

<sup>3</sup> Fonte:

<https://kotaku.com/vampyr-would-be-great-if-not-for-the-combat-1826571340> Acesso em 24/06/2020

<sup>4</sup> Fonte: <https://www.pcgamer.com/vampyr-review/> Acesso em 24/06/2020

<sup>5</sup> Tradução livre do original: “Competition from military and civilian institutions meant that Londoners were arguably worse served for medical and nursing care than the rest of the country”

<sup>6</sup> Fonte: <https://www.bbc.co.uk/newsround/46811167> acesso em 20/09/2020.

como de maior importância imediata. Os cartazes se repetem pelos diferentes bairros e em condições diferentes, com rasgos e degradações que chegam a tornar algumas versões parcialmente ilegíveis, indicando um alto nível de desordem social. Embora ao que tudo indica os cartazes exibidos no jogo sejam criações dos desenvolvedores, eles se assemelham muito em forma e conteúdo aos originais utilizados na época.

Tanner [2] cita o uso dos cartazes em alguns bairros de Londres como Hackney para a conscientização dos moradores. Através da comparação desses elementos diegéticos com o material histórico, é possível estabelecer uma base de orientações de segurança da época:

- Evitar pessoas doentes, e se possível ficar em casa
- Usar lenço quando tossir ou espirrar
- Evitar bondes, trens ou casas cheias
- Não escarrar no chão
- Lavar as mãos antes de comer
- Não colocar os dedos na boca
- Evitar dividir copos
- Se distanciar de lugares empoeirados
- Uso de máscara, especialmente por agentes de saúde.

Esta base permite uma análise também do comportamento dos NPCs. Apesar de estarem aparente informados sobre a conduta a ser seguida, a maioria dos cidadãos dentro da simulação continuam suas atividades e o contato mesmo se doentes. Alguns poucos personagens, no entanto, praticam o isolamento social, e nunca saem de suas casas. Aí o jogo encontra mais um casamento entre a representação realista e seus aspectos fantasiosos. Um elemento importante do mito do vampiro é que ele precisa ser convidado para entrar em uma residência, e os habitantes mais cautelosos da cidade não possuem muito interesse em convidar um estranho para dentro de suas casas no meio de uma pandemia, mesmo que seja um médico (e às vezes especialmente por ser profissional de saúde, com contato frequente com a doença). O jogador só possui acesso a esses personagens os hipnotizando com os seus poderes de vampiro.

Um dos elementos representativos da pandemia mais evidentes, especialmente se vistos atualmente no contexto de 2020 do COVID-19, é a ausência do uso de máscara pelos personagens do jogo, especialmente no hospital. Médicos e enfermeiras seguem uma rotina de animações programada, checando os diversos pacientes hospedados nos leitos do hospital e em tendas de emergências instaladas na entrada do mesmo. A maioria destes pacientes serve somente como cenografia, não sendo possível interagir com eles. Somente metade usa a máscara cobrindo a boca e nariz, mas os profissionais de saúde os tocam e atendem sem nunca cobrir o rosto ou seguir procedimentos de segurança. Alguns dos cadáveres ou habitantes moribundos não interativos espalhados pelos bairros pobres usam a máscara, mas nenhum personagem médico ou enfermeira interativo ou nomeado segue esta recomendação, até mesmo na *cutscene* em que é realizada uma cirurgia em um paciente inicialmente diagnosticado com gripe espanhola. Somente um personagem usa uma máscara, um jovem fugindo de criminosos e se escondendo dentro de uma área em

quarentena nos esgotos. Este elemento faz necessário o conceito de *Abstração* [3]. É compreensível que os desenvolvedores estivessem cientes da transgressão cometida pelos personagens, mas decidiram não cobrir o rosto deles por preferência estética, por clareza ou pelo medo de alienar jogadores e potenciais consumidores.

O personagem mais interessado em apontar essas transgressões é o protagonista. Reid repreende o comportamento arriscado dos habitantes de Londres, como uma prostituta que segue trabalhando, um médico que vende remédios clandestinamente tendo contato desnecessário com outras pessoas e o contato físico inusitado entre dois pacientes do hospital, em que um homem desfigurado pelo guerra permite que uma paciente mental que erroneamente acredita ser uma vampira o morda, por ela ser a única pessoa que não se importa com a sua aparência. O jogador também é convidado a opinar na resolução de alguns dilemas éticos decorrentes da pandemia, como no debate sobre a utilização de métodos experimentais para combater a doença.

#### IV. SIMULAÇÃO

As doenças contraídas pelos NPCs durante a simulação são divididas em três categorias sintomáticas, cada uma delas com três níveis de gravidade:

Fadiga	Dor de cabeça	Resfriado
Anemia	Enxaqueca	Bronquite
Sepse	Neuralgia	Pneumonia

Fig. 1. Possíveis sintomas dos NPCs.

Segundo Tanner [2], a Bronquite e Pneumonia sempre estiveram associadas à Gripe Espanhola, e repetidamente eram listadas como causas de morte secundárias de pacientes contaminados. Conforme os dias vão passando dentro do jogo, os personagens podem contrair um desses sintomas. Se o jogador não oferecer o tratamento, outros personagens dentro do mesmo distrito podem se contaminar, e o quadro dos habitantes contaminados tem a chance de piorar. O número e a gravidade de moradores doentes afeta a “saúde” do distrito, classificada dentro de X possíveis categorias: Sanitizado, Saudável, Estável, Sério, Crítico e Hostil. Quanto pior este nível, mais rápido as doenças se espalham e se agravam. O número e nível dos inimigos encontrados também está atrelado a esse sistema, ou seja, a dificuldade do jogo é em parte determinada pela gravidade da pandemia.

Para se formar um entendimento melhor desses sistemas e da simulação, depois de completa a análise dos cenários e dos personagens, a pesquisa passou a forçar o contágio, somente avançando os dias para acompanhar a propagação da doença. Apesar da classificação dos habitantes em círculos sociais, os sintomas apresentados nem sempre eram semelhantes, personagens próximos de alguém dentro da categoria Fadiga-Anemia-Sepse poderiam se contaminar com um Resfriado, por exemplo, sugerindo que estas categorias não representam doenças diversas, mas sintomas diferentes de uma mesma. O jogo e o protagonista nunca diagnosticam um personagem

diretamente com Gripe Espanhola, mas o contexto e o modo de transmissão indicam que todos os personagens contaminados sofrem da doença.

Mesmo com um distrito em nível crítico e hostil, as *Regras do Mundo* e a *Relação entre as Regras e o Mundo Ficcional* [3] não permitem que nenhum NPC morra isoladamente graças à pandemia. Quando os bairros chegaram nesse nível, os personagens pararam de contaminar ou de agravar os seus quadros. Os dias se passaram sem nenhuma alteração, e o jogo até pulava a animação que mostra o avanço do quadro da pandemia. Os distritos só são realmente destruídos se o jogador matar ele mesmo um de seus moradores, “tomando o sangue dele” para satisfazer sua sede vampiresca. Assim que um dia se passou depois dessa morte, praticamente todos os outros habitantes do distrito morreram, e o bairro foi tomado por monstros e caçadores, com o cenário também se modificando e algumas áreas não se tornando mais acessíveis. Embora a pandemia seja importante para a trama, fica evidenciada a decisão dos desenvolvedores de não deixarem a doença tirar nenhuma oportunidade do jogador por si só: as perdas só acontecem graças à trama principal e às transgressões sobrenaturais do protagonista.

#### V. FANTASIA X CIÊNCIA

Vampiros historicamente foram utilizados para representar temas relacionados à saúde. Martin Willis [5] faz uma análise de Drácula, de Bram Stoker, afirmando a criação do mito do vampiro se deu “como um símbolo das ansiedades vitorianas de pureza e corrupção surgidas em decorrência de doenças”. A pesquisa encontra na obra influências do desenvolvimento da teoria microbiana, e uma dedicação de retratar as repercussões culturais e sociais causadas por doenças, além das disrupções de capital econômico e político. Gelder [6] também cita o ressurgimento de histórias de vampiro nos anos 80 e 90 em decorrência do surto da AIDS.

Este histórico convida também uma análise sobre como a saúde é retratada nos elementos fantasiosos de *Vampyr*. Os debates políticos sobre o Obamacare<sup>7</sup> e a crise do sistema de saúde estadunidense permitiram ao mundo inteiro uma reflexão sobre esses temas, que aparentemente motivaram os desenvolvedores na criação do jogo. A necessidade do acesso público à saúde, e a maneira como a desigualdade e a desordem social afetam este acesso são o principal tema da história, e estes problemas não são encontrados somente nas representações e simulações “realistas” da gripe espanhola. No decorrer do jogo, é descoberta uma epidemia paralela, transformando os habitantes de Londres em *skals*, uma raça inferior e supostamente selvagem de vampiros. A relação entre estas duas doenças se torna o foco da investigação dos personagens na trama principal.

Este conflito cria também um novo tipo de desigualdade, entre os *skals* e os chamados *ekons*, vampiros (como o protagonista) mais poderosos e supostamente de “sangue puro”. Os *ekons*, sem exceção,

são ricos e de alto status social, formando inclusive um clube secreto em que manipulam os caminhos da Grã-Bretanha por trás dos bastidores. Em determinado momento da história, o jogador, que é forçado a fazer parte deste clube, é confrontado nos esgotos da cidade em uma base clandestina de *skals*, que se apresentam não como selvagens a serem abatidos mas como um grupo de vítimas desafortunadas e oprimidas. A realização dos privilégios do protagonista também acontece de forma recorrente em *Vampyr*. Jonathan Reid é um homem branco e rico, que se aproveitou de todas as vantagens que a vida lhe ofereceu para se destacar em seu campo de trabalho e ainda passou pela guerra relativamente ileso, complexificando o jogo em termos de *Representação Identitária* [3]. Os demais personagens o confrontam repetidamente quando falam sobre a diferença entre as suas experiências, forçando Reid e o jogador a questionarem o seu lugar nas sistemáticas sociais que causam a desigualdade.

#### VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da representação e da simulação do surto da Gripe Espanhola em *Vampyr* demonstra algumas das qualidades e limitações dos jogos digitais em abordar temas sérios como este. Outras linguagens seriam incapazes de simular o contágio e a transmissão de uma doença sistematicamente, e isto também sugere o potencial desse tipo de mecânica em representações mais sofisticadas de temas e questões sociais, que pode ser aproveitado futuramente por outros desenvolvedores. Diferentemente, os padrões de comportamento e caracterização de NPCs e de inteligências artificiais dificultam a representação das normas de segurança corretas durante uma pandemia, o que fica ainda mais evidenciado no meio de uma situação parecida, em que todos são encorajados a praticar o isolamento social. Estes elementos impedem a caracterização da pandemia do jogo de ser descrita como completa ou realista, mas isso não torna o jogo necessariamente pior ou menos importante, pelo contrário. *Vampyr* é um caso interessante como jogos de grande alcance podem lidar com grandes temas, e a coincidência do jogo ter sido lançado pouco tempo antes do retorno de uma situação de pandemia só reforça a validade da tentativa da obra de abordar estes temas.

#### REFERÊNCIAS

- [1] Barro, Robert J.; Ursúa, José F. Ursúa e Weng Joanna. The Coronavirus and the Great Influenza Pandemic: Lessons from the “Spanish Flu” for the Coronavirus’s Potential Effects on Mortality and Economic Activity. NBER Working Paper No. 26866, 2020.
- [2] Tanner, Andrea. The Spanish Lady Comes to London: the Influenza Pandemic 1918–1919, *The London Journal*, 27:2, 2002.
- [3] Fernández-Vara, Clara. Introduction of Game Analysis: Second Edition. Routledge, 2019
- [4] Woods, Stewart. Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames. Em: *Game Studies*: <http://gamestudies.org/0401/woods/>
- [5] Willis Martin. The Invisible Giant, Dracula, and disease. *Studies in the Novel*, vol. 39, no. 3, 200. Gale Academic OneFile, <https://link-gale.ez94.periodicos.capes.gov.br/apps/doc/A169876969/AONE?u=capes&sid=AONE&xid=58a0c2a0>.
- [6] Gelder, Ken. Reading the vampire. Routledge, 1994

<sup>7</sup> Fonte: <https://www.vox.com/policy-and-politics/2019/12/23/21035158/obamacare-health-care-2010s> Acesso em 20/09/2020.