

**COLUMBIA – CIDADE SÍMBOLO: UM OLHAR SEMIÓTICO SOBRE O ESPAÇO EM BIOSHOCK INFINITE.**

Leonardo Vieira da ROCHA<sup>1</sup>

**Resumo.**

O presente artigo busca analisar o elemento espaço na narrativa dos games como signo simbólico. Como objeto de estudo escolheu-se o game *Bioshock Infinite*, desenvolvido pela *Irrational Games* em 2013. O presente trabalho apresenta os pressupostos acerca da narrativa, seus elementos e funções e analisa o elemento espaço, caracterizado pela cidade Columbia, mediante a semiótica peirceana. Buscou-se considerar que o espaço narrativo, designa funções psicológicas e sociais em seus aspectos simbólicos.

**Palavras-Chave.**

Games, Narrativa; Semiótica, *Bioshock Infinite*.

**Abstract.**

*This article seeks to analyze the space element in the narrative of games as a symbolic sign. As the object of study was chosen the game Bioshock Infinite, developed by Irrational Games in 2013. This paper presents the assumptions about the narrative, its elements and functions and examines the element space, characterized by the city of Columbia, by Peirce's semiotics. We attempted to consider the narrative space, designates psychological and social functions in its symbolic aspects.*

**Keywords.**

*Games, Narrative; Semiotics, Bioshock Infinite.*

## **Introdução.**

Os games<sup>2</sup> atingiram um aspecto integrativo na sociedade atual e na cultura. Estão presentes em diversos segmentos e atualmente são abordados e estudados para os mais diversificados fins, desde o simples entretenimento lúdico até aspectos educacionais mercadológicos.

Santaella (2004) pontua que é cada vez maior o número de pesquisadores dispostos a ultrapassar os preconceitos, tendo em vista uma melhor compreensão sobre as características dessa nova mídia que a tornam capaz de produzir tamanho apelo e adesão psíquica e cultural. A mesma autora também evidencia a capacidade imersiva sociocultural e artística dos games na contemporaneidade.

Mayra (2008) relata que os primeiros estudos sobre games se originaram a partir do estabelecimento da teoria dos games, ou '*games studies*', na década de 1990 onde se originaram duas linhas de pesquisa: a ludológica e a narratológica. A vertente ludológica aborda os princípios técnicos e receptivos dos jogos como regras, mecânicas, interação e recepção do jogador, galgados principalmente em autores como Johan Huizinga e Roger Caillois e tem como principal defensor Espen Aarseth. Este, opina sobre o desafio de se estabelecer uma metodologia de análise dos games visto a diversidade epistemológica:

Todos nós entramos neste campo vindos de algum outro lugar, desde a antropologia, a sociologia, a narratologia, semiótica, estudos de cinema, etc., e a bagagem política e ideológica que trazemos do nosso antigo campo inevitavelmente determina e motiva as nossas abordagens. **[Tradução livre]** (AARSETH, 2001).<sup>3</sup>

Já a vertente narratológica, aborda os aspectos narrativos com abordagens originárias da literatura, do cinema e da comunicação descritos, dentre outras, pelas pesquisas de Tzvetan Todorov, Roland Barthes e Vladimir Propp.

Reuter (2011) salienta que, independentemente do método, a narratologia tem um caráter multidisciplinar capaz de se adequar à utilização de outras abordagens no processo de análise, dentre elas a semiótica.

Assim, o presente artigo almeja compreender como se inter-relacionam os temas games, narrativa e semiótica de forma a contribuir aos estudos da comunicação em sua linguagem

audiovisual, especificamente os games e seus suportes. A ênfase proposta se divide na apresentação dos referenciais teóricos, seguido pela análise do corpus utilizando-se do método proposto e por fim, as considerações.

### **Narrativa.**

Segundo Greimas (1973) o termo narrativa é usado para indicar uma alocação figurativa, com personagens que realizam atos em uma sequência no tempo e espaço, alterando seu estado, e se difere do simples ato narrado pela existência do conflito e de um narrador. Além do narrador, a estrutura narrativa apresenta mais quatro elementos fundamentais: enredo, tempo, espaço e personagens. (REIS; LOPES, 1988).

O elemento enredo pode ser observado pelo conjunto estruturado dos fatos e sua natureza ficcional. Os aspectos primordiais de um enredo são a verossimilhança, ou seja, sua lógica interna; e o conflito, seja ele externo (entre personagens ou entre personagem e ambiente) ou interno (dramas psicológicos, morais, emocionais, etc.). (GANCHO, 2002).

O elemento personagens, ou como prefere Greimas (1973), atores, por estabelecer uma amplitude semântica maior; são aqueles que assumem, vivem e conectam as ações para lhes dar sentido e podem ser hierarquizados, entre outros aspectos, pela sua posição e ação.

Em relação à posição à narrativa, os personagens podem ser protagonistas - aqueles pelo qual a narrativa é contada; antagonistas - todo personagem que se opõe ao protagonista - e secundários - que atuam como figurantes de apoio. Já em relação às ações, são os aspectos quantitativos os catalisadores da importância de cada personagem. Quanto mais funções a serem realizadas e/ou, quanto mais aparições, mais importante é o personagem. (GANCHO 2008; REUTER 2011).

Vladimir Propp (1983) aprofunda o tema das ações dos personagens ao perceber a existência de um padrão narrativo formado por sete classes, ou agentes, de personagens que desenvolvem 31 funções em esferas. O autor define por função “o procedimento de um

personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” e complementa que esta reprodução funcional pode ser executada por uma diversidade de personagens. A tabela abaixo apresenta as funções dos contos russos. (PROPP, 1983 p. 16-17).

Tabela 1 – Funções dos contos maravilhosos russos

0. Situação inicial	10. Início da ação contrária	21. Perseguição
1. Afastamento	11. Partida	22. Socorro
2. Interdição	12. Primeira função do doador	23. Chegada incógnita
3. Transgressão	13. Reação do herói	24. Pretensões mentirosas
4. Interrogação	14. Recepção do objeto mágico	25. Tarefa difícil
5. Informação	15. Deslocamento	26. Tarefa realizada
6. Engano	16. Combate	27. Reconhecimento
7. Cumplicidade	17. Marca	28. Descoberta
8. Vilania	18. Vitória	29. Transfiguração
9. Mediação ou transição	19. Reparação	30. Punição
		31. Casamento

Fonte: (Propp, 1983). Adaptado pelo autor

O elemento tempo refere-se ao ‘quando’ os fatos ocorrem. Envolve aspectos cronológicos como a época e a duração dos fatos sem alteração em sua ordem e psicológicos, que altera a ordem natural e é determinada pelos anseios e imaginação do narrador e dos personagens.

O espaço refere-se ao ‘onde’ os fatos ocorrem e tem a ordem de situar, integrar e ancorar os demais elementos da estrutura narrativa, quer influenciando ou sendo influenciado pelas ações destes. (GANCHO, 2002; REIS; LOPES 1988). Os mesmos autores apresentam o espaço como um dos elementos mais importantes da narrativa principalmente pelas suas incidências semânticas. O espaço é permeado por alguns eixos ou modos fundamentais, como categoria (em sua relação ao real e o não real) número (singularidade ou multiplicidade), construção (identificação pela descrição ou pelo repertório do leitor) e funcionalidade (cenográfico ou determinante).

No eixo funcionalidade definem-se os procedimentos de efeito e de temática na narrativa. Para os procedimentos de efeito, busca-se inicialmente identificar as remissões referenciais, isto é, as indicações precisas de lugar que determinam se as dimensões espaciais são universais (floresta como substantivo coletivo) ou simbólicas (floresta como espaço de medo). Já para os procedimentos temáticos, Reuter (2011, p.54-55) aborda que os lugares assumem as seguintes múltiplas funções:

- ✓ Descrever o personagem por metonímia (o lugar onde ele vive e a maneira como ele mora indicam, em consequência, o que ele é);
- ✓ Descrever a pessoa por metáfora (o lugar que ele contempla remete, por analogia, ao que ele sente; ver a “paisagem interior” dos românticos);
- ✓ Anunciar de maneira indireta a sequência dos acontecimentos (os lugares e sua atmosfera predizem de algum modo a história que vai acontecer, como ocorre no caso dos angustiantes castelos dos romances góticos);
- ✓ Estruturar os grupos de personagens (frequentemente divididas em campos antagônicos, separadas por fronteiras concretas ou simbólicas como o espaço do subterrâneo e o espaço da superfície, que no *Germinal*, opõem mineiros e patrões;
- ✓ Marcar etapas na vida e nas ações (como os domicílios sucessivos de Gervaise em *L'Assommoir*, que marcam o ritmo de sua ascensão social e em seguida de sua decadência);
- ✓ Facilitar ou dificultar a ação (os lugares permitem ou não as ações – correr, conversar - ; dão forma às ações – as desordens tomam formas diferentes na rua, em um bar ou em um Prado – e elas mesmas se tornam auxiliares ou opositoras – quando favorecem um amor ou impedem alguém de encontrar seu amado). [grifo nosso]

O autor ainda complementa que o espaço pode se apresentar não apenas como físico, mas também em sua ambientação psicológica e social, como cultura, ideologias e tradições. Neste contexto Lins (1976 p.72) descreve a ambientação na narrativa como “tudo que, intencionalmente disposto, enquadra a personagem e que, inventariado, tanto pode ser absorvido como acrescentado pela personagem, sucedendo inclusive ser constituído por figuras humanas, então coisificadas.” O mesmo autor atende que, nesse aspecto, espaço e ambientação são intercedidos pelo narrador podendo apresentar congruência ou divergência entre si. No caso da divergência, encontra-se o intuito de ressaltar aspectos físicos, como

confinamento das personagens em contrapartida aos aspectos ideológicos, como certos sistemas opressores.

Outra característica primordial da dicotomia espaço-ambiente está na sua compreensão na narrativa. Para identificar o espaço é necessária uma experiência de mundo (capacidade de reconhecer uma praça, uma casa, uma igreja, uma rua, etc.) pois possui caráter denotativo, enquanto o entendimento da ambientação, por possui caráter conotativo, exige um nível mínimo de repertório e o entendimento de três divisões ambientais: franca, reflexa e dissimulada. A ambientação franca é aquela puramente descrita pelo narrador, a ambientação reflexa é percebida sem enganos pelos olhos da personagem e a dissimulada, a mais abstrusa, se apresenta mediante os atos da personagem. (LINS, 1976).

### **Semiótica.**

A semiótica<sup>4</sup> é uma das metodologias de estudos fenomenológicos mais antigas do mundo, todavia apenas no século XX é que começou-se a reconhecê-la como ciência da significação e da linguagem e desde então diversas foram as correntes teóricas que, de alguma forma, abordaram os estudos dos signos, dentre elas destacam-se os estudos de Ferdinand de Saussure na França e Charles Sanders Peirce nos Estados Unidos. (SANTAELLA, 2005).

A palavra semiótica deriva do grego *semeion* cujo significado é signo e este tem sua explanação como sinal ou símbolo. Peirce (2000, p. 46) a utiliza “para denotar um objeto perceptível, ou apenas imaginável, ou mesmo inimaginável num certo sentido [...] mas para que algo possa ser um signo, esse algo deve “representar”, como costumamos dizer, uma outra coisa”.

Segundo Plaza (1987); Pignatari (2004) e Santaella (2005) que abordaram amplamente o trabalho de Peirce em seus estudos, a semiótica se caracteriza por uma abordagem lógica para explicar o processo de significação e esta lógica é determinada por um complexo tricotômico constante, isto é, um sistema quase ilimitado de relações entre tríades, sendo a primeira tríade básica a gramática especulativa, a lógica crítica e a retórica especulativa.

A gramática especulativa refere-se aos estudos dos signos, sua tipologia e suas possibilidades cognitivas e se apresenta como a base para os demais ramos. A lógica crítica envolve o conhecimento das inferências e das formas de raciocínio estruturados pelos diversos signos enquanto a retórica especulativa, também chamada de metodêutica, tem sua ênfase nos métodos científicos e na condução de pesquisas acerca dos signos. (SANTAELLA, 2005).

Peirce (2000) aborda que a gramática especulativa é formada por diversas tricotomias. A primeira tricotomia é a da significação, do signo em si mesmo. Esta tricotomia aborda as propriedades inerentes do signo e no seu poder para significar. Um signo pode se apresentar como quali-signo, sin-signo ou legi-signo. O primeiro diz respeito as qualidades do signo que ainda não o tornam capaz de representar algo pois são apenas características abstratas como cores e formas. O sin-signo já se identifica como signo pelo o que ele é ou pelo que se mostra. É a corporificação de diversos quali-signos particulares tornando um signo real, existente e singular. Já o legi-signo é um signo que representa seu objeto por uma lei ou convenção coletiva, normalmente estabelecida pelos homens. (*Idem*)

A segunda tricotomia refere-se a relação do signo ao objeto que ele está 'no lugar de'. Chamada tricotomia da objetivação, ela classifica o signo em ícone, índice e símbolo. O signo como ícone opera por semelhança direta com seu objeto mediante suas qualidades pois, ao se observar um ícone percebe-se imediatamente o seu poder de representação. Esta semelhança pode se dar em três níveis caracterizando o que Peirce (2000) chama de hipoícones. Quando se assemelhar pela aparência tem-se uma 'imagem', quando se assemelhar pelas suas relações internas, como um mapa, é chamado de 'diagrama' e o ícone será uma 'metáfora' quando, ao se comparar o significado de duas coisas distintas, o significado tanto do representante quanto do representado, for semelhante.

Já o signo como índice significa representar uma coisa por referência a esta em virtude de sua capacidade de ser afetado pelo objeto. O índice não representa o objeto em si, mas que este objeto existe pelas suas características indiciais como ao exemplo de uma nuvem escura indica chuva ou uma figura de um copo rachado em uma caixa indica fragilidade.

O símbolo “se refere ao objeto por uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo àquele objeto”, isto é, o símbolo existe mediante a relação entre as ideias presentes tanto no símbolo quanto naquilo que ele está no lugar de forma a representar a mesma coisa para vários intérpretes. (*Idem*, p.52). Ainda é necessário esclarecer sobre a tricotomia da objetivação, a existência de dois objetos que podem ser representados: o imediato e o dinâmico. Nas palavras de Plaza (1987) o objeto imediato é aquele representado tal qual como ele é enquanto o dinâmico é o seu objeto no mundo, em outras palavras, o primeiro é o conjunto de características inerentes ao signo que o habilitam de representar o segundo, que é real e capaz de ser substituído por um signo.

A terceira tricotomia, da interpretação, apresenta a relação entre signo e o efeito interpretativo deste em um receptor. Santaella (2005) explica:

Tomemos um grito, por exemplo, devido a propriedades ou qualidades que lhe são próprias (um grito não é um murmúrio) ele representa algo que não é o próprio grito, isto é, indica que aquele que grita está, naquele exato momento, em apuros ou sofre alguma dor ou regozija-se na alegria (essas diferenças dependem da qualidade específica do grito). Isso que é representado pelo signo, quer dizer, ao que ele se refere é chamado de seu objeto. Ora, dependendo do tipo de referência do signo, se ele se refere ao apuro, ou ao sofrimento ou à alegria de alguém, provocará em um receptor um certo efeito interpretativo: correr para ajudar, ignorar, gritar junto etc. Esse efeito é o interpretante. (SANTAELLA, 2005 p. 8)

A interpretação expõe três classes de signos: rema, dicente e argumento. Uma rema é um signo de possibilidades qualitativas que não ultrapassa a simples conjectura, uma hipótese de interpretação do que o signo representa. Um modelo de rema são as formas das nuvens que podem ser interpretadas das mais variadas formas por diversos interpretes. Já um dicente é um signo de real existência que determina o objeto e não dá espaço a interpretações. Ele é o que ele é. O terceiro signo, denominado argumento, se apropria do dicente e estabelece suas sequencias lógicas legitimadas, isto é seu caráter verdadeiro como proposição enquanto signo. (Peirce, 2000).

Assim como na tricotomia anterior, a interpretação também possui dois tipos de interpretantes. O interpretante imediato se refere ao potencial interpretativo do signo em um nível abstrato e o interpretante dinâmico sua efetividade interpretativa. Pode-se citar como

exemplo o potencial que um filme de comédia possui de levar seus espectadores ao riso, porém quando um espectador o assisti-lo e realmente efetivar esta possibilidade é que o interpretante dinâmico se concretiza.

A última tricotomia une todas as demais de forma a organizá-las em categorias cenopitagóricas. Peirce (1962) citado por Pignatari (2004) a descreve da seguinte forma:

Primeiro (first) – *experiências monádicas* ou *simples*, em que os elementos são de tal natureza que poderiam ser o que são sem inconsistência, ainda que nada mais houvesse na experiência; Segundo (second) – experiências diáticas ou recorrências, sendo cada uma, uma experiência direta de um par de objetos em oposição; Terceiros (Third) – experiências triádicas ou compreensões sendo, cada uma, uma experiência direta que liga outras experiências possíveis. [...] São primeiros: sentimentos e sensações, a indeterminação do mundo físico, qualidades crenças, artes. São segundos: o querer e a volição, as forças, os fatos, a dúvida, o mundo dos negócios. São terceiros: o conhecer e a cognição, a regularidade estatística no mundo físico, as leis, o hábito, a consciência. (PIGNATARI, 2004, p.41-45).

Santaella (2005, p.30) complementa afirmando que a primeiridade corresponde a um nível de “experiência fadada a produzir qualidades de sentimento, impressões vagamente definidas de prazer e bem-estar físico e espiritual que nos predis põem para a contemplação e meditação livre.”. A autora também pontua que, ao primeiro momento que se pensa em tal sensação ou sentimento, buscando compreendê-la ou nomeá-la, já se passou para a secundidade e a terceiridade se estabelecerá mediante uma tentativa de interpretação cognitiva gerando um efeito interpretante.

Percebe-se que a semiótica peirceana se compõe de diversas relações triádicas e cada uma delas está diretamente interligada, pois como o próprio Peirce (2000, p.55,) afirma “as três tricotomias dos signos, em conjunto, proporcionam uma divisão dos signos [...], das quais numerosas subdivisões têm de ser consideradas”.

## **O game.**

*BioShock Infinite* – BI, é o terceiro e último jogo de uma franquia lançada internacionalmente para computador (Microsoft em 2007 e MacOS em 2009) e para os consoles de videogame

XBOX360 (2007) e Playstation 3 (2008), ganhador de 85 prêmios editoriais e aclamado pelos críticos, não apenas pela sua estética, mas também pela crítica sociocultural.

A diegese situa o jogador na década de 1912 durante a evolução do excepcionalismo americano e apresenta como protagonista um ex-soldado de Cavalaria e atual detetive particular, Pinkerton “Booker” DeWitt, persuadido a resgatar uma mulher chamada Elizabeth, prisioneira desde a infância na cidade flutuante de Columbia em troca do pagamento das suas dívidas de jogo. Durante a fuga, Booker e Elizabeth devem confrontar o profeta e criador de Columbia, Zachary Comstock, compreender o mistério por traz dos irmãos Robert e Rosalind Lutece e lidar com a revolucionária Daisy Fitzroy. A imagem abaixo apresenta a capa do game em seus suportes.

Figura 1 – Capas do jogo *Bioshock Infinite*.



Fonte: Montagem com imagens da internet. O autor, 2014

Para entrar na cidade, Booker é obrigado a se batizar, pois só o novo homem tem o direito de caminhar na “terra santa”. Após diversas batalhas, Booker observa Comstock em um telão que diz conhecê-lo e que sabe o que ele pretende.

Em seguida Booker chega na Torre do Monumento onde encontra Elizabeth e seu guardião ‘*Songbird*’ e percebe que Elizabeth não possui o dedo mindinho. Na fuga, o guardião os ataca e os dois caem numa Baía onde ao acordar, Booker chama Elizabeth de Anna. Após convence-la a sair de Columbia e ir para Paris, ambos buscam por um dirigível no aeródromo onde Elizabeth descobre que Booker mentira sobre Paris e que a levaria para Nova Iorque. Com raiva, o nocauteia que, ao acordar percebe ter sido capturado por Daisy Fitzroy, líder da Vox Populi. Booker aceita um acordo: uma aeronave em troca de armas.

Na ida até o armeiro da cidade Booker reencontra Elizabeth que lhe mostra seu poder de abrir fendas temporais. Estas fendas podem trazer ou enviar objetos de outra realidade para ajudar Booker. Em um certo momento uma fenda leva ambos a uma realidade de Columbia onde Booker é um mártir da revolução criada pela Vox Populi. Fitzroy, acreditando que a existência de um Booker vivo minaria a revolução, decide matá-lo, mas Elizabeth intervém e mata Fitzroy.

Após diversas batalhas, Booker e Elizabeth começam a desvendar a conspiração por trás de fundação de Columbia. Eles descobrem que Elizabeth é filha adotada de Comstock e que o mesmo pediu aos gêmeos Lutece, engenheiros criadores de Columbia e que descobriram as fendas temporais, para construir um dispositivo "sifão" para inibir os poderes de Elizabeth, mas após terminarem a máquina, Comstock os joga em uma das fendas com a intenção de matá-los para esconder a verdade. Porém, os irmãos não morrem, mas ficam presos entre as realidades pela eternidade.

Elizabeth é capturada por *Songbird*, e Booker, ao persegui-lo, entra em uma das fendas temporais e é enviado ao futuro onde encontra uma Elizabeth idosa que sofreu décadas de tortura e lavagem cerebral para herdar a causa de Comstock e trazer a guerra no mundo inferior. Elizabeth envia Booker ao tempo presente para resgatá-la antes que Comstock a torture. Comstock exige que Booker conte a verdade sobre o dedo mindinho de Elizabeth, porém, tomado por um ataque de fúria o Booker o afoga. Booker nega saber algo sobre o assunto, mas Elizabeth lhe diz que na verdade ele esqueceu. “Assim como a verdade”.

No controle de *Songbird* eles destroem o sifão e com isso libertam todo o poder - e memória - de Elizabeth que leva Booker por diversas cenas e lugares que reanimam sua memória. Ele descobre então que na verdade ele e Comstock são a mesma pessoa de realidades diferentes. Ele relembra que, após o massacre de *Wounded Knee*, o qual participou junto com Slate, ele teve a oportunidade de se batizar para lavar seus pecados porém, na sua realidade, ele recusou, enquanto que em outra realidade ele aceitou e com isso tornou-se Comstock. Além disso descobre que Elizabeth é sua filha Anna, que ele vendeu a Comstock por dinheiro para pagar suas dívidas, porém antes de fechar o acordo, se arrependeu e ao persegui-lo por uma das fendas, criadas pelos irmãos Luteces, a fenda se fecha, cortando o mindinho de Anna que, por ter partes de seu corpo em duas realidades, é capaz de abrir as fendas. Elizabeth explica que Comstock permanecerá vivo em universos alternativos, e que a única forma de parar com o ciclo é intervir em seu nascimento. Assim, Elizabeth leva Booker ao momento do batismo e, juntamente com as Elizabeths de outras realidades, o afoga.

## **O ESPAÇO SIMBÓLICO.**

Em primeiridade, ou seja, no nível das sensações, sugestões e possibilidades, Columbia apresenta preponderância de formas lineares, simétricas e equilibradas e composição de cores primárias em tons de avermelhados e azules, evocando sentimentos efêmeros de importância, grandiosidade, contemplação e estranheza, tanto para o protagonista (que explica “*onde diabos eu estou?*” ao adentrar a cidade) quanto para o jogador desavisado (que perde alguns segundos movimentando a câmera em todas as direções antes de prosseguir). No aspecto icônico, são claras as similaridades com uma cidade ocidental da década de 1900 de arquitetura neoclássica com aspectos pós-revolução industrial.

Como signo remático, evocam-se sentimentos de superioridade e de uma nação a frente de seu tempo (diegético) em questões tecnológicas, porém tradicionalista mediante a observação do estilo dos cafés, edifícios e quiosques espalhados por toda a cidade. Esta combinação de presente e futuro sugere, dentre outras diversas, a hipótese de uma idiosincrasia por parte do protagonista (e por consequente, do jogador). A imagem abaixo demonstra algumas características apontadas nesta análise.

Figura 2 – Columbia em primeiridade.



Fonte: Montagem com imagens da internet. O autor, 2014.

Em secundidade observa-se que como sin-signo, formado pelos inúmeros quali-signos presentes, apontam uma cidade singular, utópica, fantasiosa pela hibridação urbanista entre plataformas e edifícios que se movem sozinhos, devido a utilização de balões energéticos. Pode se perceber que a própria cidade é um índice em si mesma, como um caminho para um

lugar mais alto, para o éden; como uma arca que busca salvar, não ‘as’ espécies, mas ‘uma’ espécie em particular.

Já no caráter dicente, percebe-se a existência real de uma representação de uma nova nação, particularmente um novo Estados Unidos, superior ao existente da época diegética em vários sentidos, desde suas formas e cores quanto no próprio nome, pois Colombo foi o descobridor da América e Columbia é a representação feminina para o Tio Sam, criada na expansão territorial americana entre 1850 e 1870. A figura abaixo fortalece esta afirmação ao demonstrar uma pintura vista na entrada principal da cidade e pela panorâmica da cidade mostrando o sifão em forma de mulher angelical como protetora da cidade.

Figura 3 – Columbia em secundidade



Fonte: Montagem com imagens da internet. O autor, (2014).

Por fim, em terceiridade, entende-se a cidade como legi-signo no sentido do entendimento coletivo de seus cidadãos como a criação máxima do profeta e salvador Comstock simbolizando, em diversos aspectos, como “o mais próximo do paraíso que se pode chegar até o dia do juízo final<sup>5</sup>” e a personificação de pureza étnica e dos valores tradicionalistas do sonho americano.

Columbia é um símbolo de um sonho, não apenas de seu fundador, mas do sonho americano. Um sonho deturpado, sim, mas ainda repleto de valores tradicionais originados nos primórdios da expansão americana. Um sonho de ser melhor, maior e com mais oportunidades. No caso de Columbia, a oportunidade de estar, não apenas próximo de Deus mas, por direito, se igualar a ele se estabelecendo em seu reino, o céu.

Esta percepção também é complementada ao entender que pela sua capacidade flutuante ela, além de se separar dos impuros, também abriga uma nação superior que, por direito divino, deve comandar aqueles abaixo. O argumento no caso se reforça pela ideia de que a cidade representa o antigo e eterno desejo americano de expansão e de conquistas territoriais declaradas desde 1850 pela doutrina destino manifesto<sup>6</sup>. A figura abaixo apresenta alguns cartazes postados por diversos espaços de Columbia corroborando este pensamento de signo coletivo.



Figura 5 –Columbia em terceiridade.

Fonte: Montagem com imagens da internet. O autor, 2014.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Seja pela estética gráfica decorrente da evolução das tecnologias, pela interdisciplinaridade, pela contribuição ao imaginário social ou pelas histórias complexas originando narrativas mais sofisticadas e estabelecendo personagens digitais como novos heróis contemporâneos, os games se tornaram a mídia desta geração. Assim, a busca por compreender as narrativas dos games vem sendo uma tarefa, mesmo recente, que tem dado bons resultados e a cada nova oportunidade de análise, aprimoram-se os estudos sobre games e seus suportes. (SANTAELLA, 2004).

Analisando semióticamente a cidade-espço Columbia, percebe-se que sua função vai além da simples identificação de remissões e ancoragem dos elementos constituintes da narrativa. Sua importância funcional temática, caracterizada explicitamente no enredo do game, simboliza, por metáfora, uma materialização do conflito interno do protagonista entre *dever*, (como ex-soldado da cavalaria americana, onde por ordens de seu país, matou centenas de indígenas em suas comunidades) e *fé* (pelo seu desejo de expurgar, não apenas os seus pecados por meio do batismo católico, mas todos os pecados existentes aquém em um grande batismo de fogo). Além disto compreende-se que esta dualidade, dever e fé, desenvolve uma cidade quimera onde prevalece uma sociedade excepcionalista e eugênica.

Para o protagonista, que em um primeiro momento só sente a cidade como opositora em questões de sua estrutura e forma ao precisar saltar entre edifícios, escorregar por trilhos

aéreos ou se pendurar em ganchos, no decorrer de sua jornada é constantemente afetado pelo que descobre sobre Columbia e a sua fundação. Um exemplo claro se apresenta quando, em um determinado momento, Booker deve enfrentar seu antigo colega de cavalaria em um museu separatista, com imagens que ativam a memória do massacre de *Wounded Knee*. Percebe-se que, para o herói, o maior risco não está no confronto com seu adversário, mas em sobrepujar a dor e o remorso da lembrança, ativada por um cenário da cidade.

Assim, é possível apreender que os espaços identificados nas narrativas dos games podem apresentar, como função, ações opositoras aos personagens tanto nas suas características físicas e estruturais, quanto sócio psicológicas, ao materializar simbolicamente anseios e conflitos de suas personagens.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies**, n. 1, 2001. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em 29, mai. 2014.

**BIOSHOCK INFINITE** (2014, agosto) Disponível em: <https://www.bioshockinfinite.com>.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2009.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1966.

LINS, Osman. **Lima Barreto e o espaço romanesco**. São Paulo: Ática, 1976

MAYRA, F. **An Introduction to game studies: Games in culture**. London: Sage, 2008.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PIGNATARI, D. **Semiótica & Literatura**. 6. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

REIS, C.; LOPES, A. C. M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Atica, 1988. ISBN 8508029055.

REUTER, Y. **A análise da narrativa: O texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SANTAELLA, L. Games e comunidades virtuais. **HiPer> relações eletro//digitais**. 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em 27 mai, 2014.

## REFERÊNCIAS DE JOGOS

**Bioshock Infinite**. Produção: Kem Levine. EUA: Irrational Games, 2013. 1 CD ROM de videogame. Sonoro. Color. Playstation 3 System.

---

<sup>1</sup>Mestrando do curso de Comunicação e Linguagens na linha de Cinema e Audiovisuais da universidade Tuiuti do Paraná e Professor do curso de Administração e Relações Públicas da Unibrasil. E-mail: [prof.leorochoa@gmail.com](mailto:prof.leorochoa@gmail.com).

<sup>2</sup> No presente artigo o termo 'game' será utilizado para definir especificamente os jogos eletrônicos de videogame.

<sup>3</sup>*We all enter this field from somewhere else, from anthropology, sociology, narratology, semiotics, film studies, etc, and the political and ideological baggage we bring from our old field inevitably determines and motivates our approaches.*

<sup>4</sup> A partir deste momento, a utilização da palavra semiótica no presente artigo corresponderá exclusivamente à abordagem definida por Charles Sanders Peirce sendo qualquer explicação ou conceito apresentado ligado a mesma.

<sup>5</sup> Frase dita por um dos personagens não jogáveis (NPC) ao ser questionado pelo protagonista sobre o lugar.

<sup>6</sup> Destino Manifesto. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Destino\\_Manifesto&oldid=39078473](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Destino_Manifesto&oldid=39078473)>. Acesso em: 13 jul. 2014.

R  
y  
P