

Jogar com o passado, jogar com os rastros:

A agência do jogador e a revelação da história no espaço da cidade em “Bioshock”¹

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa²;

“Bioshock” (IRRATIONAL GAMES, 2007) é um jogo de tiro em primeira pessoa (*first person shooter / fps*) com elementos de exploração e de *role playing game* (rpg) ambientado em um amplo mundo virtual. A possibilidade de exploração do mundo é subdividida em diversos ambientes menores que são aos poucos liberados para o jogador, através de um sistema de “metrô” aquático, conforme as missões são realizadas.

O ambiente do jogo é a cidade submarina de Rapture, erguida no fundo do oceano Atlântico durante a década de 1940 por um empresário milionário, Andrew Ryan. Seu objetivo explícito era criar uma cidade livre de qualquer tipo de “limitação” imposta por poderes ou leis constituídas em qualquer canto do planeta. Isso leva à decisão de criar uma cidade no leito marinho, em local não revelado nem a todos seus habitantes, com a intenção de permitir e incentivar total liberdade de experimentação para o que seria uma “elite mundial” na utópica visão de Ryan – os melhores cientistas, artistas e pensadores.

Porém, ao chegar na cidade submarina após um acidente aéreo no meio do oceano, o jogador encontra uma cidade semidestruída e praticamente abandonada, fora alguns seres extremamente deformados e alguns poucos humanos restantes. Percorrendo o jogo, as razões desse estado das coisas será esclarecido pela própria interação com os ambientes de jogo, com esses poucos personagens sobreviventes e com itens de jogo que esclarecem fragmentos sobre o que aconteceu para transformar o sonho dessa “cidade-elite” em uma completa distopia.

¹. Artigo apresentado ao **Eixo Temático 16** (Games / Processos de aprendizagem / Cognição) do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

². Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UFMG, bolsista de pesquisa Capes, participa do Grupo de Pesquisa Centro de Convergência de Novas Mídias (CCNM-Fafich) e é coordenador de projetos de desenvolvimento digital de jogos e aplicativos no Laboratório de Experimentação Digital (LED) da UFMG.. E-mail: rodrigo.pilula@gmail.com

Completar o percurso linear de “Bioshock”, a série de tarefas e objetivos exigidos como desafios para chegar até um ponto “final”, significa também ter conhecido praticamente todos os ambientes da cidade disponíveis para exploração dentro do jogo. Não porque a cidade seja pequena em si, mas porque para completar as exigências de “Bioshock” é preciso caminhar muito. A sensação de imersão em Rapture de “Bioshock” passa por uma caminhada incansável, a atenção para o risco constante e a busca por itens em cada fresta possível: a munição é sempre menos do que o necessário, a energia não costuma ser o bastante e vários dos objetivos levam a atravessar os cenários em busca de um item ou personagem.

A passagem entre as várias seções de cada ambiente do jogo e a compartimentação de cada um desses lugares em muitos outros locais menores revela a concepção mais ampla que ordena o espaço de Rapture e serve como mote para o design da cidade. Nesta ampla cidade submarina, o espaço é um bem escasso e duramente controlado. Cada local tem sua função específica delimitada antecipadamente e grandes portas hidráulicas, câmaras de descompressão, corredores e batisferas hermeticamente lacrados fazem a conexão entre os diferentes ambientes da cidade. E estas serão, na dinâmica do jogo, portas fechadas para as quais é preciso buscar as chaves, câmaras inacessíveis (a princípio) e batisferas do metrô para as quais é preciso batalhar pelo uso.

A vivência do espaço escasso e cheio de divisórias, no qual raramente é possível observar o que acontece a média distância, é a regra ao se percorrer a metrópole submarina do jogo e lembrança permanente ao recordar a composição da cidade. São espaços partidos e isolados uns dos outros, salas que se escondem dentro de outras e muitos pequenos gabinetes com funções específicas, numa sequência que parece feita de modo a compactar o máximo de funcionalidades em um mesmo ambiente (numa perspectiva do design urbano de um dos locais visitados) e a confundir a movimentação de quem se desloca ali dentro (na perspectiva de quem joga).

Essa concepção específica do espaço urbano orienta a agência (Murray, 2001) do jogador dentro do ambiente virtual. As portas como impedimento são um elemento simbólico essencial na imersão objetiva e na lembrança simbólica deixada por Rapture – especialmente as grandes comportas hidráulicas que estão nas margens dos corredores que ligam áreas adjacentes da cidade.

É a necessidade de explorar cada uma das divisões de todos os ambientes para seguir adiante, não apenas em busca de itens de sobrevivência mas buscando cumprir os objetivos dados pelo jogo, que ancora a imersão (Murray 2001) do jogador na cidade submarina

enquanto realça a história passada e chama atenção para as características físicas desses espaços na atualidade do jogo. Imersão é “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (Murray, 2001, p.102), modo pelo qual o *game design* dos lugares, dos objetos que compõem tais lugares e da sequência de missões a serem realizadas para seguir adiante pode direcionar a atenção e a capacidade de exploração do jogador. No caso de “Bioshock”, esse direcionamento é realizado na direção da paulatina descoberta da história da cidade.



Imagem 1. No Pavilhão Médico, os restos da cidade em colapso. Crédito: Acervo do autor

Os diversos pequenos espaços ligados a uma mesma especialidade (por exemplo, o espaço de diversões da cidade, que se assemelha a um shopping, ou o mercado de alimentos frescos representado pela “Feira dos Produtores”) aglomerados em um mesmo ambiente lembram, junto com as portas, que Rapture é uma cidade construída com um objetivo. Se a cidade foi erguida a partir da utopia de um multimilionário, a construção dos ambientes do jogo parece espelhar essa imagem de cidade-objeto, plano de meio urbano que parece ter tomado forma artificialmente sob o rígido controle de um único empreendedor. Para isso, é importante perceber como a cidade é realmente apresentada ao jogador no primeiro grande ambiente do jogo: o Pavilhão Médico (Medical Pavilion).

Dentro do “bloco médico” da cidade, talvez o único pois nenhum outro é mencionado, estão a clínica de cirurgia do Dr. Steinman, o ambulatório Kure All, três clínicas dentárias, o crematório, uma funerária e o pequeno escritório de uma agência de seguros. Toda a relação

com a saúde e a morte dos habitantes de Rapture parece estar concentrada nesse lugar. E dentro dele, que é o primeiro ambiente amplo a ser visitado pelo jogador, encontrar chaves e soluções para desbloquear passagens será essencial. Para chegar até a saída de emergência que dá acesso ao metrô, logo no início da fase, é preciso usar o painel de liberação da porta – que só pode ser ativado com uma chave que está com o próprio Dr. Steinman. É necessário então abrir a outra porta, que dá acesso a todo o Pavilhão Médico, para conseguir a chave de Steinman.

Dentro do Pavilhão, é preciso usar a habilidade recém-conquistada no jogo de manipular o fogo para liberar o corredor congelado até a funerária e encontrar túneis de ventilação e chaves escondidas que dão acessos a outros cômodos do lugar. Há muitas portas ao redor, incluindo as comportas hidráulicas do começo da fase, no corredor que traz até o Pavilhão Médico. Ainda que exista um hall central com mais espaço para movimentação e um foyer diante do centro cirúrgico, os espaços são quase todos pequenos e recortados, com mobilidade restrita especialmente nos momentos de se esquivar dos ataques dos adversários, humanoides desfigurados que perseguem o jogador até a morte. Os muitos recortes e impedimentos de acesso dos espaços de Rapture materializam a dinâmica do jogo, com seu modo particular de criar desafios para o jogador, com a concepção de uma cidade controlada, “não-orgânica” se é possível dizer assim, porque parece absolutamente planejada como *materialização da dinâmica de fundo criada pelo jogo*, como parte do processo de transformação do jogador em parte desse ambiente virtual.

Santos (1997) afirma que o espaço é um “conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a natureza se dá” (SANTOS, 1997, p. 51). Porém, se o espaço é formado por sistemas de objetos (que não são coisas naturais, mas construtos artificiais humanos) não são os objetos que determinam a si próprios. O espaço é que estabeleceria esses objetos, sendo portador de certa *estrutura lógica* que conforma o valor das ações e das interações.

Ao longo do percurso do jogo, o jogador passa a compreender a relação estreita entre as características do espaço em que está, os adversários que o atacam e o fundo histórico que levou àquele presente. Os humanoides de rosto e membros desfigurados, movimentação exaltada e mais velozes do que os outros humanos presentes no jogo, agindo como animais predadores caçando por instinto, são humanos desfigurados pelos efeitos de produtos bioquímicos usados para realizar modificações genéticas. Esses produtos eram

disponibilizados para os habitantes de Rapture como se fossem remédios cotidianos mas com grandes efeitos colaterais – sendo o completo vício um desses efeitos. Antes habitantes desses cubículos e espaços compartimentados, agora os seres dominados pelo vício (“Splicers”, no jogo) buscam nos cadáveres restos dos produtos genéticos que os levaram a esse estágio de quase-morte.

Mas os pequenos e as dezenas de portas de Rapture não teriam o mesmo sentido claustrofóbico se não estivessem acompanhados também pela escuridão e pelo contínuo embate com o que está invisível ao redor. Na distopia em que se transformou a cidade submarina, a falta de luz é uma companhia constante do jogador. Ainda que boa parte das máquinas que compõem a cidade ainda estejam aparentemente intactas – é possível ver diversas partes da “estrutura” que mantém Rapture ao longo do jogo – os interiores da cidade não replicam o que ela deve ter sido seus dias cotidianos.

Há diversos espaços com luminárias sem funcionamento e partes das edificações destruídas, impedindo a passagem e a visão. Ainda que em vários ambientes ainda existam amplas janelas por onde entra a luz vinda do oceano, conforme o jogador se aproxima do interior dos prédios, sem acesso a alguma fonte de luz natural, ou segue rumo ao subterrâneo da cidade, onde estão o controle de energia ou as docas para entrega de alimentos, mais escuro o ambiente se torna.

A escuridão é um dos elementos mais fortes na imersão de quem joga nessa cidade quase destruída, atento a cada pequeno movimento nas sombras, tentando antecipar a chegada de um dos inimigos ou perceber qual o melhor caminho a ser feito. É a escuridão que efetivamente faz a ponte entre a imersão do jogador no corpo do protagonista e o estado de caos em que a cidade submersa se encontra. Rapture é uma cidade deixada nas sombras daquilo que foi um dia e os letreiros gigantescos ainda acesos na parte de fora da cidade, onde as fachadas dos prédios também parecem intactas, exibem isso ao jogador logo no início.

O que consolida as sensações de perda (pela cidade que não está mais ali) e de se sentir indefeso nestes ambientes, mesmo com uma arma na mão durante quase todo o tempo, é a invisibilidade do perigo através do som. As ameaças, os passos e os rangidos dos Splicers e de máquinas como torres de metralhadoras e câmeras de segurança são ouvidos à distância, bem antes de serem vistos. Qualquer som ecoa pelos corredores e ambientes vazios, goteiras são ouvidas à distância. O som traz a sensação de ameaça antes que ela se manifeste, sem dar ao jogador a chance de saber exatamente em qual lado está a ameaça. Splicers capazes de

escalar as paredes sobem pelo forro aberto dos lugares, sumindo nas sombras. É uma promessa de agência que não se efetiva, e torna o jogo mais interessante e imersivo – a possibilidade de ouvir o perigo mas não poder reagir diretamente a ele, por não saber de onde vêm a ameaça.

De modo semelhantes, existe a possibilidade de saber que a cidade é muito maior do que aquilo que é alcançado pelas linhas do metrô aquático que faz a ligação entre os locais visitados, mas sendo impossível chegar ou mesmo entender onde estão exatamente os outros lugares aos quais não se tem acesso – nem mesmo “o quê” são esses outros lugares é dado ao jogador.

Quando se ganha acesso às estações de metrô, quase sempre o jogador irá passar por mapas que mostram o sistema completo das linhas e estações deste sistema de transporte. Mas ao se aproximar, esses mapas nunca apresentam resolução suficiente para entender exatamente quais são todas as estações e como é o desenho da cidade, ainda que seja na recriação linear de um mapa de linhas. Enquanto é possível se aproximar de praticamente todos os outros cartazes e placas observando os mínimos detalhes, a equipe de produção de “Bioshock” deliberadamente não abriu a possibilidade de esclarecer exatamente qual o tamanho da cidade ou quais são as outras estações e ambientes inexplorados. Sabe-se apenas que Rapture é muito, muito maior do que aquilo que é explorado nesse jogo. Mas qual a extensão disso permanece uma incógnita. Nos poucos mapas do metrô que oferecem um pouco mais de resolução (realmente pouco) dá para notar que os ambientes visitados no jogo não são a sequência exata das estações na linha percorrida nesse jogo. Há vários outros pontos que são ignorados no caminho e continuam sendo inexploráveis mesmo depois de se ter aberto o acesso do metrô a todos os ambientes possíveis dentro do jogo.

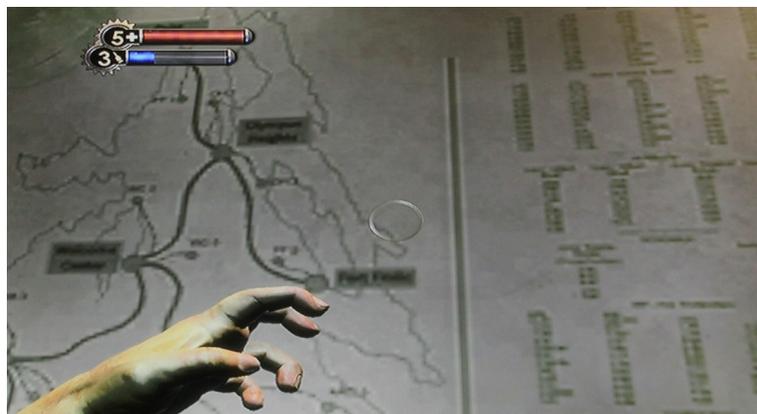


Imagem 2. No metrô, a resolução é perdida ao se aproximar do mapa das linhas. Crédito: Acervo do autor

A escuridão, a incompletude do sistema de metrô, a ignorância inicial sobre as razões da destruição da cidade e sobre a identidade dos inimigos e o recorte extremado dos ambientes de jogo oferecem um cerco de invisibilidades que torna o jogo mais interessante nesse movimento de esconder e exibir, de não impedir a agência – a movimentação, a exploração, o ataque – mas também de não construir os acessos para que o jogador possa efetivamente agir sobre essas possibilidades do jogo. A cidade que existe apenas em potência – comentada em itens que trazem depoimentos de moradores da cidade em seus dias de normalidade (os diários de áudio), exibida em partes no mapa sem resolução, vislumbrada pelas grandes janelas que exibem as fachadas de tantos prédios ao redor – é um grande elemento na mitologia que o jogo cria sobre Rapture, a partir de variados elementos que são impossíveis de explorar.

A cidade aberta para exploração, cheia de ferimentos, com suas paredes caídas, móveis revirados e cômodos semidestruídos, se transforma no cenário para uma movimentação de defesa e emboscada, que na maior parte do tempo esconde o objeto ameaçador até que seja tarde demais para o jogador se proteger. Os escombros de Rapture, o som que ecoa a ameaça distante e os cômodos recortados, obrigando a várias viradas abruptas na movimentação pelo ambiente, consolidam a cidade como esse lugar de tensão, onde a violência é uma presença inescapável.

A violência explicitada e o jogo em segundo plano

Ao observar as possibilidades e as necessidades de ações do jogador pelos diversos ambientes nesse jogo de estrutura progressiva (JUUL, 2005), podemos observar na prática como a sensação de transformação (MURRAY, 2001) do próprio ambiente de jogo, através do sentido de agência do jogador, é essencial para completar o circuito da imersão. Ao interagir com as máquinas, com o mobiliário da cidade virtual (em busca de itens), com a câmera do jogo para a investigação dos lugares, e realizando a própria exploração dos ambientes, o jogador fundamenta sua imersão ao mesmo tempo em que sente a possibilidade de agir sobre a cidade, transformando essa estrutura de colapso explícito na qual a encontra.

Nas missões do jogo, o sentido transformativo do jogador sobre Rapture e sobre o avanço da trama em relação a sua identidade não será pequeno. Personagens essenciais para a criação e evolução de Rapture serão destruídos por suas ações diretas ou por consequência de

seu percurso pela cidade; a própria identidade do jogador será reconstruída com base nas revelações feitas a partir da segunda metade do jogo, transformando o sentido de todas suas ações até ali e permitindo uma relativa transformação em suas motivações para seguir adiante; e a estrutura física de Rapture será diretamente afetada por suas ações. Em certo momento, será necessário invadir e alterar o sistema de controle térmico e, posteriormente, o núcleo de fornecimento elétrico da cidade, para alcançar o escritório do fundador Andrew Ryan, onde acontecerá um embate.

Bruno Latour (2005) propõe, na Teoria Ator-Rede, que os sentidos e laços que definem e mantêm unida qualquer estrutura dentro da sociedade podem ser observados no momento em que a coesão está sendo criada, pois é nesse ponto que os grupos exibem suas divergências, suas controvérsias, arestas que serão depois aparadas e irão submergir. O outro momento em que será possível enxergar as linhas de força e coesão que determinam algum agrupamento social é através dos vestígios e rastros deixados após sua destruição/desconstrução ou naqueles momentos em que as controvérsias se tornam grandes o bastante para ameaçar sua continuidade estável, forçando mudanças estruturais. Por isso, observar os rastros que formam essa Rapture pós-guerra civil, esquadrinhando como a cidade se estruturava antes e durante o colapso social, explorando e observando detalhes dos ambientes do jogo sem que o cotidiano habitual siga existindo, torna-se um modo forte de compreender quais eram as relações de poder e submissão, quais os desejos de ascensão social mais explorados dentro daquela cultura, como se estruturava a convivência entre diferentes classes econômicas e como se dava a vivência do espaço urbano em uma cidade isolada e submarina.

Em Bioshock, a possibilidade de uma *imersão aprofundada* por parte do jogador (capaz de desvelar qual seria a estrutura lógica que subsiste ao sistema de lugares e objetos) existe pois o design de missões é construído no sentido de levar aquele que joga a percorrer diversos ambientes da cidade, em busca de *encontros* com os personagens e itens necessários para ir adiante nas missões, mas que não limitam o jogador a realizar apenas tais ações em seu percurso. Por um lado, esses encontros são dotados de grande significado na espécie de arqueologia que o jogador empreende por essa cidade vestigial, compreendendo pelos diálogos, pelas interações obrigatórias com lugares e objetos, cada vez maior número de elementos que passam a formar sua imagem da cidade, de suas contradições e de sua derrocada em meio à guerra. Pelo lado complementar, a imersão acontece como exploração aberta nesse ambiente/sociedade de clara destruição, permeado por restos e rastros

desenhados *para dar a ver* essa história passada. É um direcionamento claro do projeto de game design de “Bioshock” que, através das missões ou da exploração do ambiente virtual, a imersão do jogador atravesse os vários períodos da história de Rapture.

Juul (2005) propõe uma classificação que estabelece “jogos progressivos” ou “jogos emergentes” conforme as diferenças estabelecidas nas regras em relação aos modos de obter a vitória e vencer os obstáculos estabelecidos pelo jogo. Jogos com características emergentes são aqueles de poucas regras definidas, que dão abertura a muitas combinações estratégicas e muitos modos de ação dentro daquele escopo de modos de agir possíveis. Jogos progressivos são os que apresentam uma série de desafios/ações sequenciais com modos únicos de resolução/superação que definem o modo como o jogo é encaminhado. Tais classificações não são estáticas: é possível aos jogos serem compreendidos dentro de graus variados entre a progressão e a emergência, tendo como eixo uma das duas características, resultando em classificações de jogos “emergentes com certo grau de progressão” ou “progressivos com certo grau de emergência” conforme suas regras.

Em seu livro sobre jogos casuais, Jesper Juul dedica um capítulo à consolidação de um gênero de jogos que possuem design flexível, podendo ser tanto casuais quanto “hardcore games”. Jogos casuais são aqueles onde a estrutura do jogo se adapta às condições e exigências do jogador, ao contrário dos jogos “hardcore” convencionais onde o jogador adapta seus conhecimentos, seu tempo e suas habilidades àquilo exigido pelo jogo. Jogos casuais são caracterizados por exigirem pouco tempo e habilidades restritas, por se sustentarem sobre uma sequência de desafios com pouco acréscimo de complexidade, com recompensas frequentes e punições brandas, por serem usualmente gratuitos e se constituírem com simplicidade gráfica e procedimental, utilizando em boa parte dos casos narrativas mínimas para criar maior coesão para os jogadores na compreensão sobre os mecanismos do jogo (JUUL, 2010).

Entretanto, jogos de ambiente ou mundo aberto poderão ter como característica uma forma dual de jogar que possibilita tanto o jogo “hardcore” (com grandes exigências de habilidade e tempo) quanto o casual. No caso de “Bioshock”, seu modo de estruturar ações o aproxima de um jogo com forte caráter de progressividade, com ações exigidas e bem demarcadas para conseguir cumprir as tarefas necessárias e seguir adiante, abrindo acesso a novos locais na cidade. Uma vez que se obtém acesso a esses novos locais, toda a cidade percorrida até ali permanece aberta e acessível, com o mundo virtual crescendo a cada objetivo conquistado.

Porém a exploração que “Bioshock” permite do espaço de jogo e sua abertura para que o jogador investigue e compreenda a fundo essa cidade destacam também seu grau de emergência. É explorando os detalhes dos cenários, coletando áudio-diários gravados (algo opcional) e observando a estruturação dos ambientes que o jogador tem acesso à história profunda de Rapture. Escutar diários em áudio e buscar pistas para a compreensão dos espaços na observação das propagandas que se espalham pela cidade, por exemplo, são ações dispensáveis para o jogador que busca apenas cumprir as missões para avançar até a fase seguinte.

Essa exploração é recompensadora para aquele jogador que decide tornar o ato exploratório um “modo de jogo” que “Bioshock” incentiva, retribuindo com pistas quase sempre coerentes para o jogador que busca fazer da pesquisa dos restos da cidade um jogo de investigação, unindo a motivação de ações exigidas do jogador para seguir adiante com os fragmentos de histórias contados nos depoimentos sonoros (dos diários de áudio, espalhados como itens pelo ambiente de jogo) e também com vestígios visuais ou itens encontrados nos vários ambientes da cidade.

Um dos itens mais importantes dentro de “Bioshock” é quase totalmente dispensável para simplesmente “chegar ao fim” do jogo. Espalhados pela cidade na forma de pequenos gravadores, disponíveis para serem pegos pelo jogador como itens normais do jogo, estão os 122 áudio-diários, narrados por diversos personagens da cidade, que esclarecem sobre a construção e os problemas estruturais de Rapture; o processo de descoberta dos plasmídeos genéticos e a criação de um sistema de produção bioquímico que incluía o rapto de crianças; os efeitos colaterais do uso das alterações genéticas e o enlouquecimento contínuo dos habitantes da cidade, quando o uso de plasmídeos torna-se um vício. Os diários também revelam histórias pessoais entre os grandes eventos de Rapture, que terminam também por serem comentários críticos e reveladores sobre o ambiente social anterior à guerra.

Ainda que os diários em áudio estejam muitas vezes disponíveis em partes dos ambientes pelas quais o jogador necessariamente deve passar – seja para completar as missões ou para conseguir itens indispensáveis como armas, munição e tônicos genéticos – recolher esses diários e buscar aqueles que estão em locais menos acessíveis é uma escolha do jogador. E mesmo tendo recolhido os diários, ouvir o conteúdo de cada um - enquanto também vê a transcrição do áudio na metade inferior da tela – também é opcional. Para demarcar isso ainda mais, apenas um diário em todo o jogo é indispensável para completar um dos objetivos obrigatórios.

A exploração da história e do funcionamento da cidade não se encerra nos diários em áudio – ela continua pelas paredes, pelos destroços e pelos próprios ambientes que serão visitados ou negados ao jogador durante o jogo. As paredes de Rapture revelam fragmentos valiosos sobre o cotidiano dessa cidade agora perdida, em seus dias cotidianos antes da guerra. Nelas estão os cartazes anunciando novos plasmídeos genéticos, apartamentos luxuosos em novos prédios, vendendo as maravilhas dos gravadores portáteis (nos quais estarão os áudio diários), contando sobre o que era possível fumar, comer e beber. A possibilidade de compreender “o que foi” Rapture é parte do núcleo do design de ambientes e ações que orienta o jogo. Se a cidade em um ambiente procedimental é também objeto, aqui esse é um objeto histórico e o jogador é encaminhado de modo a conhecer uma parte desse passado e a possibilidade de, querendo explorar, conhecer ainda mais detalhes.

Na cidade submarina, considerável parte da experiência de interação do jogador é feita com máquinas públicas direcionadas para venda de armas e de munição, além de outras máquinas voltadas para a venda de alterações genéticas, disponíveis com a mesma facilidade com que se compra uma garrafa de bebida. A existência trivial desses objetos no espaço público da cidade de Rapture, é capaz de fazer compreender algo sobre a sociedade que ali existia e sobre a estrutura da guerra que se instala posteriormente. Nesse ponto, aquilo que poderia ser apenas uma simples solução de design de jogo, para criar uma forma de acesso aos itens necessários para sobreviver, acaba sendo transformado em um elemento capaz de revelar e reafirmar modos de viver dos habitantes dessa cidade extremamente mecanizada.

Sendo uma cidade submarina, em Rapture máquinas se espalham por todos os cantos. Jogando, descobrimos que elas servem para manter a pressão interna da cidade em níveis não-nocivos, para suportar a pressão do mar ao redor, para manter o sistema de manutenção da temperatura, para garantir que os diversos acessos da cidade estejam perfeitamente compartimentados e selados, evitando que inundações se espalhem. Dentro dessa estrutura lógica na qual os objetos estão conformados, a mecanização extrema é uma das chaves para a compreensão do ambiente urbano da cidade de “Bioshock”. É a mecanização da própria vivência, a cidade-como-máquina em uma forma nítida, onde grande parte dos habitantes (senão todos) se apresentam como peças de um grande mecanismo que sustenta as necessidades diárias enquanto alimenta a “elite mundial” em direção à disrupção contra toda limitação e contra “toda lei existente” – ou pelo menos assim o fundador da cidade desejava que fosse. Rapture é uma cidade atravessada e sustentada por máquinas e, em última instância, praticamente entregue a elas.

Os vários locais percorridos ao longo de “Bioshock” possuem também imenso maquinário dedicado ao controle à violência: torres de metralhadoras, atiradores de granadas, câmeras de segurança que disparam robôs voadores (bots) de artilharia. Os robôs de segurança parecem fazer parte da estrutura lógica que sustenta a arquitetura paranoica de controle que é intrínseca à cidade, com seus ambientes isolados e autocontidos para a manutenção mecânica das condições de vida, algo que parece ter se exacerbado com a guerra civil.

A violência está nas paredes demolidas, nos adornos quebrados, nas portas pelo chão, nos armários revirados, nos vazamentos dos túneis perfurados que deixam entrar a água no oceano. A violência está sobretudo nas mãos do jogador, com uma arma de fogo na mão direita e habilidades geradas pela mutação genética sempre disponíveis na mão esquerda – o controle do fogo, a telecinese, o congelamento ou a capacidade de interferir em aparelhos eletrônicos. Mas entre todos esses elementos, a fração de violência travestida como “segurança” da cidade se destaca.



Imagem 3. Um muro com guarita separa o condomínio da elite de Rapture do restante da cidade. Crédito: Acervo do autor

A violência exibida nos escombros da cidade é resultado da guerra civil que passou por Rapture e não um elemento ativo que segue gerando destruição. Mas as câmeras, torres de tiro, bots e “robôs” de defesa são parte da própria estrutura da cidade, expandidos por conta da guerra. As torres de tiro e câmeras parecem totalmente condizentes com toda a divisão do espaço de Rapture em subespaços, essencialmente comerciais, que podem fechar suas portas a

qualquer momento. A violência presente nesses objetos guarda o próprio espírito da cidade, de controle e divisão social.

Os espaços abertos e compartilhados nessa cidade submarina, espaços realmente públicos, praticamente inexistem. Isso parece lógico pois, de certo modo, *todo* o espaço é privado e possui como dono último o criador da cidade, Andrew Ryan, que tanto construiu o espaço como comanda as formas de mantê-lo habitável. Dentro desse contexto, não parece tão importante saber se o aparato de segurança/violência veio antes ou depois da guerra – esse maquinário neurótico e violento faz um perfeito sentido nessa cidade, especialmente quando se visita, chegando ao final do jogo, a chamada Praça Apollo (Apollo Square). De um dos lados da praça estão grandes apartamentos no condomínio vertical de luxo em Olympus Heights, destinados aos membros da “elite” cultural, administrativa e científica de Rapture. Do outro lado, estão os quartos coletivos de Artemis Suites e de Hestia Chambers, com vários beliches espalhados por cômodos extensos. Entre esses dois pontos, uma guarita veda o livre trânsito dos habitantes de Rapture. Para se chegar à parte rica, é necessário apresentar documentos e esclarecer qual o objetivo da entrada.

A premissa de controle da população e de contenção de atos de violência expressa nos equipamentos “de segurança” é condizente com o design da cidade como um todo. A existência dos *Big Daddies* como imensas máquinas de segurança é mais um item que reafirma a filosofia ditatorial e violenta por trás do cotidiano da cidade. Os *Big Daddies* são seres humanos modificados geneticamente e biologicamente para se transformarem em imensos robôs blindados e altamente armados, que atuam como protetores do bem comercial mais valioso da cidade: as *Little Sisters*, meninas raptadas de suas famílias que têm seus corpos usados para a produção do combustível genético utilizado em Rapture. Nas *Little Sisters* e *Big Daddies*, o ser humano é transformado em máquina de guerra e em incubadora de modificadores genéticos, perdendo sua porção humana e se transformando unicamente em máquina – de violência explícita e imediata ou de violência implícita física e psicológica.



Imagem 4. *Big Daddy*, em arte promocional de “Bioshock”. Crédito: Material de divulgação

Esse é o ambiente no qual a interação acontece e é essencial recordar que “Bioshock” é um jogo. E nesse jogo, a agência demandada do jogador acaba sendo restrita a buscar e carregar itens de um lado para o outro da cidade e a *combater os inimigos e as máquinas de violência espalhadas por Rapture*. “Bioshock” é um *fps*, um jogo de tiro onde a principal ação daquele que joga é apertar o botão que dispara um gatilho ou uma das habilidades genéticas adquiridas durante o jogo – facilmente contabilizadas como outras versões de “tiros”. A ação maior do jogador sobre essa cidade, para completar as missões recebidas, será a de prosseguir na destruição dos seres alucinados e sem consciência e do maquinário de combate que restam em meio aos escombros da guerra civil. Se em alguns momentos é possível “reconstruir” algo em “Bioshock”, esse ato é bastante indireto. No caso do uso de um antídoto que renova a vida botânica de Arcadia, após um ataque químico ameaçar todas as plantas e o suprimento de oxigênio que elas garantem, é possível ao jogador achar e acumular os itens necessários para criar a fórmula. Mas depois disso, a exigência é que ele vá até certa máquina na qual o antídoto será sintetizado, e depois que use outra máquina para disseminar o composto pelo sistema de ventilação da cidade. O jogador, nesse caso, aqui não é muito mais que um mero carregador dos componentes da fórmula e sua grande atuação é, na verdade, a exploração dos lugares, das partes das máquinas e dos corpos dos inimigos em busca destes itens. E é exatamente nessa demanda feita pelo jogo, de exploração dos detalhes e mínimos objetos, que Bioshock induz o jogador a ir além desse papel de *mensageiro armado* que a mecânica principal do jogo lhe reserva.

Ao vasculhar cada um dos lugares visitados ou ao retornar a estes lugares sem objetivos – podendo compreender com muito mais atenção e vagar qual é a divisão de seus ambientes internos, lendo os cartazes e placas de indicação, buscando os diários em áudio,

lendo os anúncios comerciais e os avisos de segurança, observando minúcias dos objetos presentes em cada ambiente – que o jogador encontra a possibilidade e o *incentivo* para descobrir Rapture mais a fundo. O jogo, ao obrigar inicialmente o jogador a percorrer esses diferentes lugares da cidade e explorar cada um em busca de itens ou personagens específicos, deixa claro que existe um detalhamento na construção da cidade que não é ocasional. Durante o jogar, fica explícito que cada um dos lugares não representa uma versão genérica de alguma outra metrópole, concreta ou virtual, mas que a composição do cenário é pensada com cuidado e o próprio design das ações necessárias em cada nível parece obedecer mais ao modo como os cenários são construídos do que o inverso, de serem apenas cenários para essas ações.

Durante as missões de “Bioshock”, os detalhes visuais de Rapture são *utilitários* - auxiliam na imersão do jogador dentro do espaço urbano virtual da cidade submarina. Porém, livre das missões e objetivos do jogo linear, essa imersão se apresenta como a possibilidade de continuar jogando de uma outra maneira. A agência do jogador é transferida para a busca das possibilidades de conhecer as verdades secretas dessa cidade, de delinear quais partes podem dar pistas sobre seu passado, sobre a guerra, sobre a relação entre os personagens e os modos de vida agora impossíveis de serem replicados depois do colapso. O jogo *se transforma* na busca por traços dessa cidade – a arqueologia de Rapture que pode ser realizada após sua decadência – pela forma como os criadores do jogo decidiram construir e ressaltar maneiras de dizer dessa cidade, nos traços e elementos que deixam dispostos (e convidativos) para o jogador no ambiente urbano. É possível dizer que o jogo linear, a série de objetivos e missões empreendida para “chegar ao fim”, é um grande chamariz que abre para esse segundo jogo, um pouco mais profundo – o de investigação sobre essa cidade para sempre perdida, em que muitos elementos aparecem no jogo “principal” mas tantos outros são deixados, de modo bem mais discreto, para serem buscados e analisados por quem joga.

Um último elemento que parece indicar de modo forte o incentivo ao jogador para explorar a cidade e compreender sua integralidade é a falta de qualquer mapa que exiba Rapture por completo, apesar dos muitos relances e horizontes da cidade que podem ser vistos ao longo do jogo. Logo no início, ao descer pela batisfera, o jogador vê por alguns segundos a grande cidade, com seus muitos edifícios unidos por túneis hermeticamente lacrados, com os espaços de separação entre os bairros tomados pela água. Rapture não é uma cidade dentro de uma cúpula no fundo do mar, mas uma série de edificações conjuntas, que naquele início se

estende até além do horizonte que o jogador pode observar. Esse espaço visto inicialmente nunca será totalmente explorado ou sequer descrito para o jogador. A conta nunca fecha e Rapture, mesmo com boa parte e seu passado compreendido após a exploração, ainda mantém grande parte de lapsos e mistérios em sua história. A exploração e a investigação se estendem para o infinito, numa arqueologia que não promete um fim.

CONCLUSÃO

“Bioshock” apresenta um imenso campo de jogo que irá revelar diferentes níveis de compreensão sobre a cidade de Rapture e novas possibilidades nos objetivos e modos de jogar conforme for maior a vontade do jogador em explorar as pistas sobre os modos de viver e as linhas de força que ordenavam a cidade antes do colapso. É um jogo de escavação da história guardada no espaço e nas coisas, algo que faz grande sentido dentro de uma dinâmica de arqueologia em relação aos restos dessa cidade submarina.

A estrutura espacial dos vários ambientes da cidade visitados, extremamente compartimentada, e o próprio sistema de divisão da cidade em locais com propósitos rigidamente determinados e funcionais explicita a dinâmica de extremo controle sobre a população e profunda cisão social que determinaram o passado de Rapture e foram o combustível para a guerra civil que colapsou a cidade.

Essa estrutura de limitação e violência encontra-se na espacialidade da cidade, os objetos e máquinas que estão presentes nesses cenários e nas próprias ações-base demandadas do jogador na sequência linear do jogo que se resumem, praticamente, a confrontar inimigos e carregar itens de um lado a outro. Porém, é na forma como essas ações se estabelecem, obrigando o jogador a percorrer extensamente cada cenário e a prestar atenção em diversos detalhes presentes ali, que o jogo incentiva aquele que joga a ter um nível de atenção mais apurado em relação à cidade submarina e expõe a possibilidade de transformar um jogo de ação em um jogo de investigação e exploração acerca do passado de Rapture (e da própria identidade do jogador).

“Bioshock” foi desenvolvido de maneira que as ações do jogador no espaço urbano durante a sequência de objetivos do jogo direcionem seu foco para uma visão mais atenta e aprofundada deste ambiente urbano virtual, criado de maneira a espelhar e revelar, em seus detalhes, objetos e em sua composição mais ampla, a história de ascensão e colapso da cidade

submarina construída como sonho de um “mundo livre” que se transforma em esfera abuso de poder e de pleno controle social, levando à posterior destruição da sociedade.

Referências bibliográficas

JUUL, J., 2005. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press.

_____, 2009. **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players**. Cambridge: MIT Press,.

LATOUR, B., 2005. **Reassembling the social: An Introduction to Actor-Network-Theory**. New York: Oxford University Press.

MURRAY, J.H., 2001. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Editora UNESP/ITAÚ Cultural.

SANTOS, M., 1997. **A natureza do espaço**. São Paulo: Hucitec.

Palavras-chave: ambientes digitais; jogos digitais; violência; agência; imersão.