

A cidade-jogo, o *flâneur* e o arqueólogo em Bioshock Infinite¹

Hilario Junior dos Santos²

Universidade Comunitária da Região de Chapecó - Unochapecó

RESUMO

Esta investigação aborda o conceito de cidade-jogo no videogame Bioshock Infinite (LEVINE, 2013), na cidade virtual de Columbia. Tratando o videogame como uma mídia audiovisual, partimos da perspectiva metodológica da *flânerie* (BENJAMIN, 2006) e da arqueologia digital (REINHARD, 2018) para analisar como o jogador explora múltiplas temporalidades e montagens audiovisuais dentro do jogo. Os resultados indicam que Bioshock Infinite atualiza a tradição da cidade no audiovisual ao introduzir o jogador-avatar que, dentro da sua ludicidade, “flana” em um ambiente programado revelando camadas de sentido por meio da interação e montagens temporais e espaciais.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; cidade-jogo; *flânerie*; montagem; tecnocultura.

Introdução

Esta pesquisa analisa a cidade virtual no videogame Bioshock Infinite (LEVINE, 2013), abordando a relação entre jogador e ambiente a partir da noção de cidade-jogo (SANTOS, 2020). Consideramos o videogame como um audiovisual dadas as suas características estéticas, claramente influenciadas por outras audiovisualidades. O objetivo é compreender como Columbia, a cidade flutuante do jogo, opera como uma mídia que articula diferentes temporalidades e estéticas, convidando o jogador a atuar como *flâneur* e arqueólogo digital. Inspirados em Benjamin (2006) e Reinhard (2018), aplicamos uma metodologia que considera o videogame como sítio arqueológico e a exploração como prática crítica. A pesquisa discute as formas de montagem audiovisual que estruturam a experiência do jogador, dialogando com autores como Eisenstein (2002), Walther (2003), Manovich (2014) e Galloway (2006).

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho de Cinema e Audiovisual, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

² Doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Professor pesquisador dos cursos de Comunicação Social (Cinema e Mídias Digitais; Publicidade e Propaganda), Jornalismo e Design da Unochapecó, email: jresponde@gmail.com.

Metodologia

A análise parte da observação da jogabilidade e dos elementos audiovisuais de Bioshock Infinite, considerando o papel do avatar como extensão do corpo do jogador (McLUHAN, 1969) e a interface como parte integrante do mundo do jogo (JØRGENSEN, 2013). Utilizamos o simulacro metodológico da *flânerie* (BENJAMIN, 2006), para explorar a cidade virtual em suas camadas visíveis e soterradas, articulando teoria e prática, com vistas à estabelecer dinâmicas distintas, mas simultâneas que ajudam a compreender o funcionamento da cidade-jogo numa perspectiva audiovisual. Como resultado, chegamos a quatro dinâmicas, mais descritas a seguir.

O potencial lúdico da montagem

A cidade-jogo em Bioshock Infinite é construída por diferentes montagens: temporal, espacial e lúdica (WALTHER, 2003). A montagem temporal aparece nos momentos em que o jogador perde o controle e assiste a cenas cinematográficas. A montagem espacial se revela na exploração dos ambientes, onde elementos interativos e contemplativos coexistem. Já a montagem lúdica emerge da interação do jogador com o *software* e *hardware*, criando uma experiência singular a cada partida. O corpo do avatar funciona como epicentro da experiência, ativando a memória sensório-motora do jogador (BERGSON, 2006a).

O jogador é convidado a “flanar” por Columbia, observando detalhes que muitas vezes escapam à lógica dos objetivos do jogo. Esse movimento tensiona a montagem espacial e lúdica, permitindo que a cidade seja percebida não apenas como cenário, mas como espaço ativo de significação.

Tempos soterrados na cidade audiovisual

Columbia não é apenas um espaço para ser atravessado; ela abriga múltiplas temporalidades que podem ser desenterradas pelo jogador-*flâneur*. A presença de fendas espaço-temporais, cinetoscópios e músicas anacrônicas evidencia a heterocronia e heterotopia da cidade-jogo. Elizabeth, personagem central, simboliza essa abertura para outros tempos, ao ter a habilidade de criar janelas para diferentes realidades.

Esses elementos configuram uma cidade que desafia a linearidade histórica e insere o jogador em um tempo múltiplo e fragmentado. Assim, Bioshock Infinite atualiza

a tradição do audiovisual ao incorporar práticas lúdicas que evocam a arqueologia e a memória midiática (ZIELINSKI, 2006).

A cidade como mídia

A cidade-jogo é uma cidade-mídia que recicla restos de outras mídias para compor sua ambiência. Em Columbia, o rádio, o cinema mudo, a fotografia e dispositivos fictícios como o *voxophone* são integrados à experiência do jogador. Essa recombinação midiática transforma a cidade em uma interface que reconfigura a percepção e os hábitos do jogador (DUBOIS, 2004; MANOVICH, 2014).

O *voxophone*, por exemplo, funciona como um artefato que mistura tecnologias sonoras do passado com a lógica interativa do videogame, convidando o jogador a construir narrativas fragmentadas sobre a cidade. Essa dinâmica evidencia como a cidade-jogo opera como um espaço de remixagem e atualização de formas culturais.

Toda cidade é programada

A cidade de Columbia é programada para reagir às ações do jogador, funcionando como um processo em *looping* (GALLOWAY, 2006). *NPCs* (*non-playable characters*) repetem padrões, e o ambiente é desenhado para guiar o jogador por percursos específicos, mas também permite desvios e explorações. O avatar, como *flâneur* digital, ativa a cidade ao performar ações que desencadeiam eventos narrativos e lúdicos.

A experiência do jogador é mediada por camadas de interface que vão do plano da tela ao *hardware* que controla o jogo. A cidade-jogo é, assim, uma tecnocultura (FISCHER, 2015) programada que simula a vida urbana com suas rotinas e emergências, mas que também permite *flâneries* do jogador que tensionam sua lógica algorítmica (FLUSSER, 2017).

Resultados

Estas quatro dinâmicas resultantes nos permitem ver o jogo como audiovisuais da cidade que se atualizam em Bioshock – seu princípio de montagem, o tempo profundo ou memória, as mídias, bem como sua tecnocultura e a programação para andar na cidade – são os modos como percebemos (e remontamos em forma de conhecimento) a cidade-jogo que se atualiza nos videogames. O videogame, com toda

sua densidade temporal, dá a ver questões tecnoculturais importantes. Um dos jogos mais importantes encontrados em Bioshock e sua tecnocultura é o de abrir a capacidade de sonhar (explorar o tempo onírico), introduzir as fendas de tempos e espaços tecnicamente diversos que evocam relatos históricos misturados com imaginários. A programação para flunar nas cidades audiovisuais dos videogames com seus enquadramentos específicos e formas de nos movimentar, subir, descer, ganhar vidas ou encontrar objetos, demarcam cada vez mais os processos “softwarizados” da cultura do jogo e fora dele. Mas, também a capacidade de flunar do ponto de vista da pesquisa, andando inúmeras vezes pelos materiais, nos levou a traçar um conhecimento sobre a cidade-jogo que se atualiza na cidade audiovisual do videogame para além de Columbia, uma cidade construída por jogadores, *softwares* e *hardwares* reunidos na interface de Bioshock Infinite.

A cidade-jogo é resultado de cálculos (FLUSSER, 2017) e, quando o pesquisador-*flâneur* a percorre à exaustão, consegue perceber que se trata de uma cidade audiovisual que coloca em ação o ato de montar – talvez, o ato mais lúdico de toda a cultura humana se seguimos o pensamento de Eisenstein (2002). Essa cidade é capaz de nos inserir em temporalidades múltiplas, de nos treinar nos efeitos mais radicais de uma mídia urbana, transformar a percepção da própria cidade. E ainda, essa cidade audiovisual nos/se apresenta como um programa de jogadores programados em diversos níveis.

Considerações finais

A cidade-jogo, como uma forma de atualização na cidade audiovisual do videogame, é uma cidade-cálculo que se atualiza pela montagem, inclui o jogador configurado numa interface entre *software* e *hardware*, avatares e *NPCs*, paisagens e passagens entre imagens. Essas dinâmicas que atualizam a cidade-jogo no videogame nos deixam questionamentos sobre toda e qualquer cidade (na televisão e no cinema, mas também, o cinema e a televisão como cidades), inclusive as metrópoles. Nas que habitamos e produzimos nossas montagens em tantos trânsitos, poderíamos encontrar as mais diversas temporalidades soterradas, nos atravessamos com as mais diversas mídias e, embora dificilmente percebamos, ela está programada para diversos jogos nos quais podemos ser jogados ou podemos tensionar com novas *flâneries* que coloquem em ação as quatro dinâmicas apontadas.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- BERGSON, H. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.
- FISCHER, G. D. Do audiovisual confinado às audiovisuais soterradas em interfaces enunciativas de memória. In: KILPP, S. (Org.). **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu, 2017.
- GALLOWAY, A. R. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minnesota, USA: University of Minnesota, 2006.
- JØRGENSEN, K. **Gameworld interfaces**. Massachusetts: MIT, 2013.
- LEVINE, K. **Bioshock Infinite**. Boston: 2K Games, 2013.
- MANOVICH, L. **El software toma el mando**. 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich>. Acesso em: 10 abr. 2019.
- McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1969.
- SANTOS, H. J. **A cidade-jogo em videogames: uma flânerie por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity**. Tese de Doutorado apresentada no PPGCOM da Unisinos, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9130>.
- WALTHER, Bo K. **Cinematography and ludology: in search of a ludography**. Game Approaches. Papers from spilforskning.dk. Conference, august 28-29. 2003. Spilforskning.dk, 2004.
- ZIELINSKI, S. **The deep time of the media**. Towards an archaeology of seeing and hearing by technical means. Cambridge: MIT Press, 2006.