



**UEPB**  
**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CAMPUS I**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - PORTUGUÊS**

**HAYNNER GOMES EUZÉBIO**

**SEMIÓTICA NOS VIDEOGAMES: SHADOW OF THE COLOSSUS**

**CAMPINA GRANDE - PB**

**2019**

**HAYNNER GOMES EUZÉBIO**

**SEMIÓTICA NOS VIDEOGAMES: SHADOW OF THE COLOSSUS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras da Universidade Estadual da Paraíba – Campus I, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em letras com habilitação em Língua Portuguesa.

**Orientador:** Prof. Dr. Anacã Rupert Moreira Cruz e Costa Agra.

**CAMPINA GRANDE - PB**

**2019**

---

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

E91s    Euzebio, Haynner Gomes.  
          semiótica nos videogames [manuscrito] : Shadow of the  
          Colossus / Haynner Gomes Euzebio. - 2019.  
          39 p. : il. colorido.  
          Digitado.  
          Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras  
          Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de  
          Educação, 2019.  
          "Orientação : Prof. Dr. Anacã Rupert Moreira Cruz e Costa  
          Agra, Coordenação do Curso de Letras - CEDUC."  
          1. Análise semiótica. 2. Vídeo games. 3. Simbolismo. I.  
          Título

21. ed. CDD 401.41

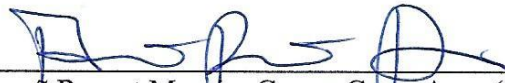
HAYNNER GOMES EUZÉBIO

**SEMIÓTICA NOS VIDEOGAMES: SHADOW OF THE COLOSSUS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras da Universidade Estadual da Paraíba – Campus I, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em letras com habilitação em Língua Portuguesa.

Aprovada em: 28/11/2019.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr. Anacá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Ana Lúcia Maria de Souza Neves  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

“Ele ameaçou vingar-se de Deus, se Este quisesse novamente inundar a terra; porque construiria uma torre mais alta do que poderia ser atingida pela água e vingaria a destruição dos seus antepassados” (Flávio Josefo)

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES <sup>1</sup>

Figura 1 –	Chegada de Wander a terra proibida.....	18
Figura 2 –	Torre de Dormin no Jogo .....	19
Figura 3 –	A Torre de Babel por Pieter Bruegel, 1563.....	19
Figura 4 –	Máscara que conta detalhes sobre a terra proibida.....	20
Figura 5 –	Wander olhando os Ídolos no templo segurando um corpo.....	20
Figura 6 –	Wander no início de sua jornada.....	21
Figura 7 –	Mono, personagem a ser ressuscitada.....	22
Figura 8 –	Dormin em sua primeira aparição.....	23
Figura 9 –	Buraco no céu que se forma após a contínua derrota dos colossos.....	24
Figura 10 –	Primeiro Colosso Valus.....	25
Figura 11 –	Túnel sempre visto após a derrota dos colossos.....	26
Figura 12 –	Segundo colosso Quadratus.....	27
Figura 13 –	Quinto Colosso Avion.....	28
Figura 14 –	Sétimo colosso Hydros.....	29
Figura 15 –	Décimo colosso Dirgi.....	30
Figura 16 –	Décimo quarto colosso Cenobia.....	30
Figura 17 –	Décimo Primeiro colosso Celosia.....	31
Figura 18 –	Nono Colosso	32
Figura 19 –	Basaran.....	33
Figura 20 –	Décimo segundo colosso Pelagia.....	34
Figura 21 –	Queda de Agro no	35
Figura 22 -	abismo.....	36
Figura 23 -	Décimo sexto colosso Malus.....	37
	Dormin “ressuscitado” após tomar o corpo de wander.....	
	Mono Segurando um bebê wander .....	

<sup>1</sup> Todas as imagens foram capturadas diretamente do jogo, no console Playstation 4.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>1. DE PEIRCE AO VIDEOGAME .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Conceitos Básicos da Semiótica Peirceana.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Definição de Videogame .....</b>	<b>13</b>
<b>1.3. Ueda e <i>Shadow of the Colossus</i> .....</b>	<b>15</b>
<b>2. OS SIGNOS DE <i>SHADOW OF THE COLOSSUS</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1. Valus e Quadratus.....</b>	<b>25</b>
<b>2.2. Avion, Dirgi, Hydros .....</b>	<b>28</b>
<b>2.3. Celosia e Cenobia .....</b>	<b>30</b>
<b>2.4. Basaran .....</b>	<b>32</b>
<b>2.5. Pelagia, A queda de Agro e Malus.....</b>	<b>33</b>
<b>Considerações finais .....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>39</b>

## SEMIÓTICA NOS VIDEOGAMES: SHADOW OF THE COLOSSUS

Haynner Gomes Euzébio <sup>2</sup>

### RESUMO

Este trabalho busca analisar a carga simbólica dos videogames através da teoria semiótica de Peirce com o estudo do jogo *Shadow of the colossus* de Fumito Ueda e o *Ico team*<sup>3</sup>, através de um modelo de análise semiótica, compreendendo como o videogame pode, além de distrair, demonstrar ideologias, símbolos e índices que se referem, indicam ou alegorizam outras obras importantes, transmitindo informações, enriquecendo seu enredo e trazendo novos significados às escolhas artísticas do jogo, que está atualmente em sua terceira edição, refeita para o console moderno Playstation 4 lançado em 7 de fevereiro de 2018. A análise é baseada em três pontos principais: a compreensão dos ícones que referenciam histórias advindas de religiões e crenças, a verificação das simbologias atreladas a animais ou crenças e a interpretação desses elementos dentro da narrativa do jogo, verificando qual mensagem ele passa do início ao fim. O estudo objetiva servir de referência para mais pesquisas referentes aos aspectos semióticos dos games, com fundamento teórico em Peirce principalmente, mas também em outros autores que trabalham com a semiótica Peirceana.

**Palavras-chave:** Videogames; Análise semiótica; Peirce; Shadow of the Colossus.

### SEMIOTICS IN VIDEOGAMES: SHADOW OF THE COLOSSUS

### ABSTRACT

This paper seeks to analyze the symbolic charge of video games through Peirce's semiotic theory with the study of Fumito Ueda's and the Ico team *Shadow of the colossus* game, through a semiotic analysis model, understanding how the video game can, besides distracting, demonstrate ideologies, symbols and indexes that refer, indicate or allegorize other important works, conveying information, enriching its plot and bringing new meanings to the artistic choices of the game, which is currently in its third edition, redone for the modern Playstation 4 console released in February 7, 2018. The analysis is based on three main points: the understanding of icons that reference stories from religions and beliefs, the verification of animal-related symbols or beliefs and the interpretation of these elements within the game's narrative, verifying which message it passes from start to finish. The study aims to serve as a reference for further research regarding the semiotic aspects of games, based mainly on Peirce, but also on other authors who work with Peircean semiotics.

**Keywords:** Video Games; Semiotic analysis; Peirce; Shadow of the Colossus.

---

<sup>2</sup> Graduando em Letras Português pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campus I. E-mail: Haynner.gomes@gmail.com

<sup>3</sup> Time de Desenvolvimento de jogos liderados pelo designer Fumito Ueda.



## INTRODUÇÃO

Com os avanços da tecnologia, a imagem se tornou elemento essencial e de fascínio. A capacidade de comandar e interagir com esse objeto tornou o videogame<sup>4</sup> uma evolução desse encanto, passando de construções visuais simples, poucos pixels<sup>5</sup> e histórias básicas a construções contendo enredos dramáticos e representações alegóricas cada vez mais complexas, dotadas de forte carga emocional e sentido.

Na criação do videogame, o meio foi tomado de forma negativa, mas têm alçado ao caráter de arte nas últimas décadas, expandindo sua forma e seus modelos de interação, permitindo diversas trocas de comunicações entre o usuário e o jogo, provavelmente advindo do estouro de 1998 de *Metal Gear Solid*<sup>6</sup> (jogo este que obtinha enquadramentos e contextos cinematográficos com enredo denso e objetivo). Assim como diversos outros jogos como o RPG<sup>7</sup> *Crono Cross*<sup>8</sup> e *Silent Hill*<sup>9</sup>, que propagaram através dessa mídia não somente inovações estéticas, mas conhecimentos religiosos, filosóficos e psicológicos, atingindo em massa e, podemos dizer, mundialmente, a população, os games<sup>10</sup> em geral continuaram evoluindo, de tal forma que não mais podemos considerá-los como ferramentas de entretenimento e ociosidade, mas como uma forma de comunicação interacional de velocidade instantânea. Hoje, abrangem muitos temas até polêmicos, como isolamento, depressão, distúrbios psicológicos, entre outros.

Esse estudo se torna relevante portanto por além de proporcionar conhecimentos sobre a semiótica, buscar valorizar o enredo e as narrativas dos videogames, inserindo-os nos campos de análise visual e demonstrando seu potencial para mais análises que contribuiriam e convidariam novas gerações a se interessar pela área. Segundo pesquisa do *NDP Group*<sup>11</sup>, o consumo destes aparelhos passou de um mero nicho da sociedade (crianças) ao consumo em massa, até por adultos, constituindo, apenas no Brasil, 82% da população entre 13 a 59 anos.

---

<sup>4</sup> Aparelhos de entretenimento acoplados a televisão ou computador capaz de processar e exibir jogos eletrônicos (também chamado de console).

<sup>5</sup> Menor ponto de uma imagem digital que, em conjunto, formam uma imagem completa.

<sup>6</sup> Jogo eletrônico de ação e espionagem revolucionário por trazer características cinematográficas ao jogo, algo jamais feito anteriormente.

<sup>7</sup> Sigla para *role-playing game*, gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

<sup>8</sup> Famoso Jogo de rpg de 1999 com enredo dramático e reflexivo.

<sup>9</sup> Jogo de Terror e sobrevivência de 1999 revolucionário por abordar dramas psicológicos e traumáticos ao seu enredo.

<sup>10</sup> Termo em inglês para jogo, referindo-se nesse caso não a máquina mas a mídia portátil inserida nesta.

<sup>11</sup> Empresa americana de pesquisa de Mercado fundada em 1966.

Seu uso bem disciplinado pode favorecer nas áreas de idiomas, geografia, história e matemática, como comprova o *Núcleo de Game, Atividade e Metodologia de Ensino (NuGame)*, na zona norte do Rio de Janeiro, onde os games são utilizados para ministrar disciplinas diversas.

## **1 DE PEIRCE AO VIDEOGAME**

### **1.1 Conceitos Básicos da Semiótica Peirceana**

Para compreender as definições presentes nesta análise, devemos primeiro definir o que é a semiótica. Abordada como “teoria geral que estuda os signos não somente em seus significados mais básicos, mas aprofundando mais”. (SANTAELLA, 2002, p. 38).

Este “mais” posto por Santaella seria definido na semiótica de Peirce como a “Capacidade de mediação da linguagem no mais amplo sentido possível, para Peirce o processo mental só pode ser determinado por uma cognição prévia” (MEDEIROS, 2010, p.2), ou seja, qualquer pensamento necessita de algo que o represente ou se associe a ele por não ser capaz de interpretar a si próprio sem ajuda. Essa representatividade é realizada somente através de um signo, este que seria:

Qualquer coisa de qualquer espécie, podendo estar no universo físico ou no mundo dos pensamentos, que- corporificando uma ideia de qualquer espécie (o que nos permite usar este termo para incluir propósitos e sentimentos) ou estando conectada com algum objeto existente ou ainda se referindo a eventos futuros através de uma regra geral – leva alguma outra coisa, chamada signo interpretante, a ser determinada por uma relação correspondente com a mesma ideia, coisa existente ou lei. (PEIRCE *in* SANTAELLA, 2005, p.39).

O signo funcionaria como a “corporificação” da ideia no universo físico ou no pensamento de um ser, utilizando-o. Qual seria então a diferença deste para o objeto que o representa, já que Peirce o define como corpo/representação física? . Baseada neste pensamento, Santaella desenvolve uma explicação da definição de Peirce buscando simplificar o processo de conceituação tanto do signo como da semiótica, explicitando a diferenças entre ele e objeto real para evitar as constantes confusões dos termos:

O signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade. (SANTAELLA, 1985, p. 35).

Outro processo de autoria de Peirce foi a imaginação do que ocorre no cérebro para que um signo conseguisse ser conceituado, tendo este que cumprir três categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade. MATOS (2011, p. 5) diz que: “Primeiridade, corresponde a ver, a Secundidade a atentar para e a Terceiridade a generalizar”. E acrescenta o seguinte:

As verdadeiras categorias da consciência são: primeiro, sentimento, a consciência que pode ser incluída com um instante de tempo, consciência passiva de qualidade, sem reconhecimento ou análise; em segundo lugar, consciência de interrupção no campo da consciência, sentido de resistência, de um fato externo, de alguma outra coisa; em terceiro lugar, consciência sintética, ligação com o tempo, sentido de aprendizagem, pensamento. (PEIRCE, 1974 *apud* MATOS, 2011, p. 7).

O signo (também denominado *representamen*) é o objeto que o leitor percebe, sendo o efeito dele na mente de quem o interpreta chamado *interpretante*, que por sua vez, gera outro signo equivalente ou mais desenvolvido. Essa relação é construída como forma de encadeamento, segundo Santaella (2002), que consiste em *Representamen*, Objeto e Interpretante, que juntos se combinam para uma semiose, isto é, cada signo precisa de outro (ou outros) signo (s) para ser explicado e o sentido é sobretudo uma relação de analogia entre objeto representado, signo e interpretante, que pode reagir de acordo com interpretações de forma: “Imediata (Signo apto a produzir um efeito), dinâmica (sentimento efetivo a mente do interpretante, emocionante) e energética (efeito de esforço físico ou psicológico) essa relação Peirce denominaria como a natureza “triárdica do signo” estabelecendo que o mesmo teria a capacidade de ser analisado através da “Relação do signo consigo mesmo (1°), a relação do signo com seu objeto dinâmico (2°) e a relação do signo com seu interpretante (3°)” (SANTAELLA,1985,p.39).

Estudar semiótica é, então, debruçar-se sobre a produção de sentidos máximos adotados pelos signos, embora sua produção nunca possa ser conhecida em sua totalidade, visto que é infinita. “O semiólogo vê o signo mover-se no campo da significação, enumera suas valências, traça sua configuração; para ele, o signo é uma ideia sensível”. (Barthes,2000, p. 41).

É importante ressaltar que nosso cérebro realiza este processo categórico de forma imediata ao nos depararmos com imagens, portanto, é necessário um cuidado especial ao realizarmos a tripartição. Para nossa análise, vamos nos conter apenas na categorização dessas representações em objetos, que são classificadas como:

Os ícones, que servem para transmitir ideias das coisas que representam simplesmente imitando-as. Em segundo lugar, há indicações ou índices, que mostram algo sobre as coisas por estar fisicamente conectados com elas. Em terceiro lugar, há símbolos, ou signos gerais, que foram associados com seu significado pelo uso. Reúnem-se nessa categoria a maior parte das palavras, e as frases, e discurso, e os livros, e as bibliotecas. (SIMÕES, s.d., p. 1).

O Ícone (primeira categoria) funciona “propriedade da matéria de adquirir formas sensíveis por efeito de uma força exterior” (SIMÕES, s.d., p. 4). Ou seja quando um objeto conter similaridades ou evocar uma qualidade exibe semelhança ou causa impressão de semelhança a outro signo não necessariamente precisando de ter uma ligação imediata com o mesmo teremos um Ícone. Já o índice apresenta uma relação de casualidade com o objeto, por exemplo, pegadas na areia como índice indicativo de que alguém passou ali ou fumaça como índice de fogo, nele não há uma sugestão e sim relação de apontamento ou indicação do objeto, o símbolo estabelece uma associação coletiva com o objeto de representação, ou seja, embora não se assemelhe ou indique o objeto, está convencionalmente sempre ligado a ele por forças sociais, religiosas ou históricas, criando entre eles uma “conexão”, por exemplo, a cruz suástica<sup>12</sup> como símbolo nazista ou neonazista, embora não se tenha uma explicação lógica ou aparente do porquê de seu uso, já que sua origem remonta a milênios no passado.

Cada uma dessas categorias pode ser aplicada a um texto ou imagem, por ser uma representação da realidade e fazer “a articulação da imagem com o mundo do visível, por um lado, e a articulação da imagem com o universo do «não figurável», por outro”. (PIRES, s.d., não paginado).

## 1.2 Definição de Videogame

O termo *videogame* / *game* é o termo empregado geralmente para todas as obras digitais que apresentam desafios e convidam o espectador a vencer este desafio através da manipulação de um personagem ou apenas por escolha de alguma decisão apontada no decorrer da história do game, devido aos diversos gêneros e métodos de se interagir com essas obras o termo se tornou algo “mais utilizado para representar o jogo na sua forma eletrônica; entretanto, no Brasil, ele pode ser usado como sinônimo do console ou plataforma, sendo grafado junto: ‘*videogame*’ (AUDI, 2012, p. 14) podendo ser dividido em imagem, texto e controle.

---

<sup>12</sup> Símbolo encontrado em muitas culturas e religiões indígenas em tempos diferentes, datando até 5 mil anos atrás.

Apesar desses três elementos funcionarem em sincronia e, para interação, necessitarem um do outro, pensamos que, sem a imagem, não teríamos uma interação completa, visto que podemos ter videogames com idiomas estrangeiros ou mudos e ainda compreendermos do que se trata a narrativa, mas não podemos ter essa compreensão sem a imagem, demonstrando o predomínio desta perante o áudio e o texto, já que os “gestos das figuras, as expressões do rosto revelam a ação, substituindo, com vantagem, balões e legendas.” (CAGNIN, 2014, p. 35)

Dondis afirma que toda “forma visual concebível tem uma capacidade incomparável de informar o observador sobre si mesma e seu próprio mundo, ou ainda sobre outros tempos e lugares, distantes e desconhecidos.” (DONDIS, 2007, p. 194).

O mecanismo visual dos videogames consegue atingir, então, segundo Dondis (2007, p.194), três conceitos básicos iniciais: “forma não representativa, que seria uma forma ainda “imaginária” de transmitir uma mensagem pelo visual; forma figurativa, que seria a representação física da mensagem; e a forma simbólica, que representa o poder simbólico que determinada mensagem pode ter”. A imagem de *Shadow of the Colossus* é uma forma figurativa de mensagem, responsável por uma representação física onde tudo que se encontra no jogo mostra alguma informação sobre objeto físico e movimento.

A interpretação da narrativa e dos colossos varia com a intenção do criador em orientar o jogador a juntar cada componente para compreender seu significado num total, o que transforma toda a carreira do jogo em objeto dirigido, pois para saber a mensagem completa deve-se compreendê-la através da junção de cada pedaço da história com conhecimentos prévios estabelecidos. (CAGNIN, 2014, p. 68).

Se, historicamente, o lúdico sempre foi tido como atividade social e, mais recentemente, como uma atividade predominantemente infantil, hoje nota-se que seu papel vem crescendo em nossa sociedade, não só no que diz respeito ao entretenimento – jogos eletrônicos de diversos tipos e gêneros, *reality shows*, *game shows* e *quizes* voltados para públicos-alvo cada vez mais amplos – mas também, aos poucos, em sua função econômica, crítica e política – como jogos sérios, persuasivos e *News games*. (SILVA, 2009 *apud* AUDI, 2012, p. 16).

A imagem não é mais utilizada somente para identificar um objeto, mas também para transmitir uma postura, um olhar, um comportamento do personagem, todas as informações

necessárias para a produção de um efeito simbólico de representação. Todos os gestos na imagem têm algum significado que é passível de compreensão, devido ao contexto em que foi inserido. (CAGNIN, 2014, p. 87).

Desse modo, a junção da imagem com o controle e as palavras nos *games* os torna atrativos para o leitor, por neles sermos capazes de revisitar e controlar momentos diversas vezes, o que redireciona nossos olhares a situações ou elementos que passaram inicialmente despercebidos, assim, se tornam importantes dentro do cenário atual, como ferramentas de interpretação, transmissão de mensagens e construção de ideologias.

### 1.3 Ueda e *Shadow of the Colossus*

Fumito Ueda é um renomado diretor e produtor de jogos. Nascido em Tatsuno<sup>13</sup>, Ueda graduou-se em Artes no ano de 1993. Em 1995, após falhar ao viver como artista, decidiu seguir carreira na indústria de videogames.

Suas obras têm sempre as mesmas características básicas: a maioria de seus personagens falam línguas desconhecidas; seus enredos são incompletos (não possuem início ou explicação definida); seus diálogos são curtos. No entanto, seus jogos têm a capacidade de despertar sentimentos e empatia com seus personagens. Ueda deixa claro nas expressões e emoções de cada ação de seus personagens o esforço por que passam para cumprimento de sua tarefa.

Em 2008, foi incluído no site Americano IGN<sup>14</sup> como um dos Top 100 Criadores de Jogos de Todos os Tempos, de modo que as aptidões de Fumito Ueda para desenvolvimento de jogos foram elogiadas por Ellie Gibson, ao afirmar que:

A habilidade de Ueda em criar áreas com quebra-cabeças atmosféricos com personagens calados derrama uma sensação de isolamento, e ainda passa um cativante sentimento de esperança enquanto os personagens procuram simplesmente uma saída, ou uma redenção de suas prisões ornamentadas, desgastadas pelo tempo. (GIBSON, 2008, p. 1).

Não só suas obras, mas os *videogames* em geral evoluíram de tal forma que a interação entre ser e máquina não é mais somente para compartilhamento de ações e reflexos para cumprimento de um objetivo, cada vez mais estamos fundidos ao meio eletrônico com

<sup>13</sup> Cidade japonesa localizada na província de Hyogo, ilha de Honshu.

<sup>14</sup> Portal de entretenimento com foco em jogos eletrônicos.

interpretações que nos provocam sentimentos, sensações e experiências únicas. Desde a geração de 1994 de consoles (32 bits<sup>15</sup>), verifica-se essa constante preocupação em fazer com que a história e a sensação dadas ao jogador sejam válidas. Ueda faz parte dos criadores que exploram a capacidade interpretativa “dinâmica” do jogador, com a criação de jogos com enredo denso e complexo, fazendo o jogador experimentar sensações positivas ou negativas como incapacidade ou empatia.

*Shadow of the colossus* tem perspectiva em terceira pessoa, misturando ação, fantasia e *puzzles*<sup>16</sup>. Lançado em outubro de 2005 e fevereiro de 2006, foi desenvolvido pela *TEAM ICO*, remasterizado para os consoles atuais (Playstation 4) em fevereiro de 2018.

Nenhuma criação advém do nada, mas sim de experiências e sentimentos já vivenciados. Verificamos, especificamente em *Shadow of the Colossus*, diversas referências e simbologias ligadas à religião e à fé, especificamente a alguns versículos e histórias da Bíblia cristã, e simbologias de animais ligadas a religiões diversas. Sua história, porém, por possuir um mínimo de informação (propositalmente), é muito interpretativa. Para entender a história de *Shadow of the Colossus* e proceder com uma análise mais justificada, é necessário acompanhar as *cutscenes*<sup>17</sup> do jogo, aliás, muito escassas, devido aos poucos personagens, falas e enredo.

O início do game é todo em clima de solidão. Não há qualquer fala, é apresentado nosso personagem montado em um cavalo e levando um manto que cobre algo em seu regaço. Ele está só, passa por lugares inabitados, amplos, vastos. A música é quase fúnebre, o mundo todo é gigantesco e desolador. A cena se fecha e nos é contado por uma máscara que a terra onde ora caminhamos é considerada proibida, sendo ela capaz de ressuscitar os mortos. A cena volta ao rapaz que chega, após passar uma enorme ponte, a uma torre gigantesca em formato de espiral que se abre revelando um enorme local com estátuas colossais e um altar. O personagem retira o manto, revelando uma garota de vestido branco, morta. O nome do rapaz é Wander, um jovem de cabelos ruivos que, ao deixar o corpo no altar, é confrontado por sombras de formato humanoide que surgem do chão. Essas sombras assustam sua égua (Agro) e ele saca sua espada, que emite um brilho estranho, expulsando as sombras. A câmera

---

<sup>15</sup> Abreviatura inglesa de Dígito binário, menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida.

<sup>16</sup> Traduzido como quebra-cabeças, jogo onde um jogador deve resolver um problema proposto necessitando de seu raciocínio lógico.

<sup>17</sup> Sequência cinematográfica em um jogo eletrônico buscando desenvolver seu enredo, nela, o jogador tem nenhum ou pouco controle do que acontece.

do jogo é elevada para uma luz acima do altar e então surge uma voz de duplo tom (masculino e feminino), questionando o rapaz sobre a posse da espada.

Wander questiona se a voz é do ser conhecido como “Dormin”, que responde afirmativamente. O rapaz fala que sabe dos poderes deste ser, e pede a ele que ressuscite a menina. A entidade aceita, com uma condição: explica que as estátuas enormes são os ídolos do templo (totalizando 16), que possuem representações no mundo exterior, conhecidas como colossos, espalhados por toda a terra proibida. A condição para a ressurreição de Mono é que o rapaz (munido da espada) cace e mate todos os colossos. Dormin alerta de que almas mortais não deveriam voltar e o preço da ressuscitação será muito alto, mas o garoto não se importa e aceita sem hesitar ou questionar nada. Ele chama por Agro e o jogo se inicia.

Da introdução do jogo tiramos essa explicação, Não há inimigos no jogo (fora os colossos) e parte do *gameplay*<sup>18</sup> é encontrar os gigantes, muitos bem escondidos. Não há trilha sonora, exceto a das batalhas, para provocar a sensação de solidão. A física do jogo é a mais realista possível, diante da tecnologia atual para evidenciar o drama.

A tristeza e a tragédia são intencionais, a introdução carrega toda a experiência depressiva e solitária do jogo, e abre caminho para que o jogador se pergunte se o que está fazendo é o certo. A trilha sonora se torna também um signo utilizado para provocar a tensão e o desânimo em cada morte, apesar da vitória. A câmera sempre dá uma composição cinematográfica, mostrando a imensidão do cenário, servindo como guia em mecânica e narrativa, que mostra na batalha a grandiosidade do desafio e a insignificância do desafiador. Ueda busca o orgânico e real em seus jogos, com uma IA<sup>19</sup> palpável para que o jogador sinta as intenções da máquina como um ser vivo, passando credibilidade emocional a ponto de simpatizarmos com isso.

Por isso é muito difícil descrever todas as possíveis análises do mundo gigantesco de *Shadow of the Colossus*, com imensas paisagens dispostas ao lado de monumentos antigos, o que, junto a uma infinidade de verdes, amarelos e cinzas causa uma sensação de inalcançável, sendo cada batalha épica e impressionante.

## 2. OS SIGNOS DE SHADOW OF THE COLOSSUS

---

<sup>18</sup> Traduzido como jogabilidade, o termo funciona como a inclusão todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo.

<sup>19</sup> Abreviatura de Inteligência artificial, termo que define a inteligência similar à humana exibida por mecanismos ou programas de computador.



Considerando que este trabalho tem por objetivo analisar semioticamente elementos do jogo *Shadow of the Colossus*, que funcionam como “signo em relação a seu objeto” (SANTAELLA, 1985, p. 39) e fazem referências ao texto bíblico, entre outras crenças e mitologias de acordo com os conhecimentos prévios e interpretação do jogador, escolhemos para análise a reedição de 2018, para o console *Playstation 4*, pelo fato de apresentar uma melhor resolução de imagem na alta carga de representações simbólicas, determinantes para a compreensão total da obra.

Em *shadow of the colossus*, há apenas um único objetivo: eliminar os gigantes. Não há objetivos secundários ou inimigos básicos que precisam ser derrotados para se chegar aos “chefes”. O gigantesco mundo virtual existe apenas para sustentar essas dezesseis criaturas. O jogo é, nesse sentido, minimalista. Portanto a análise ocorrerá na ordem em que os elementos nos são apresentados, centrando-se especificamente em imagens que representam os personagens, os colossos e os cenários.

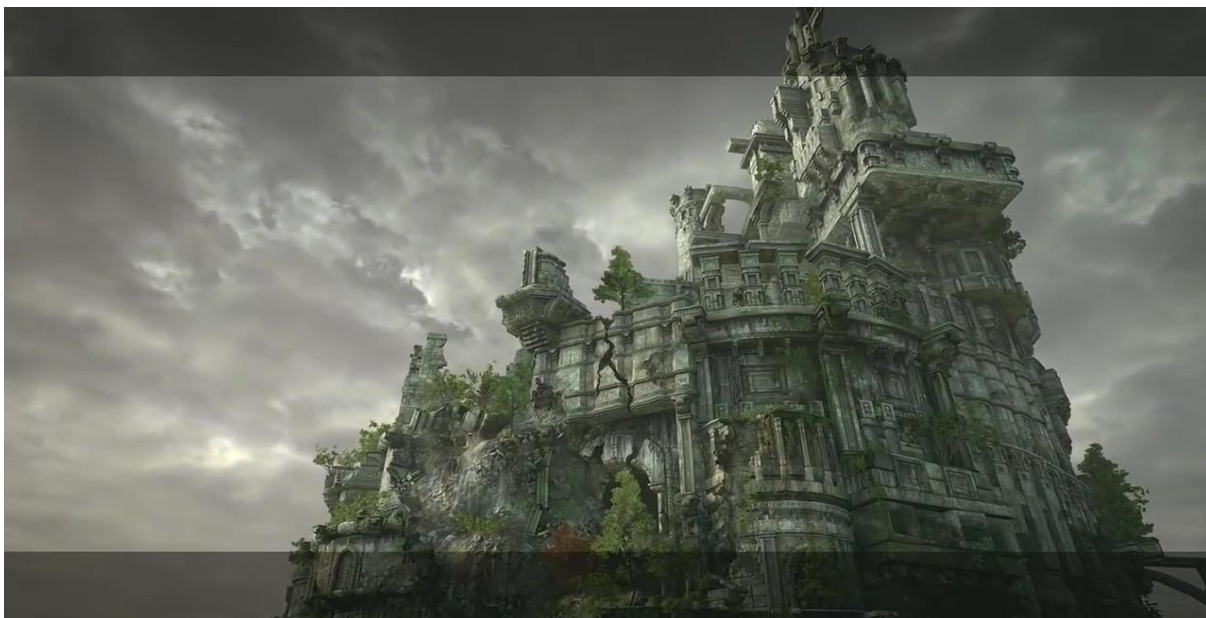


**Figura 1 - Chegada de Wander a terra proibida.**

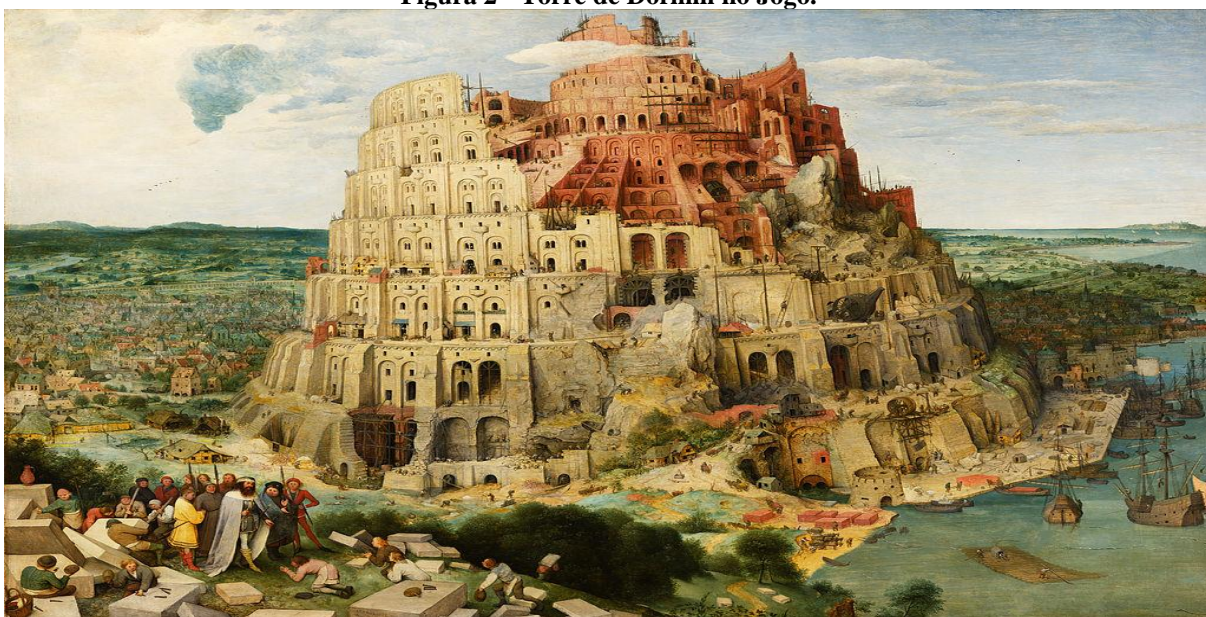
Uma das primeiras imagens apresentadas no jogo é um enorme vale coberto por névoa onde sobrevoa uma águia que guia nosso movimento de câmera. A imagem volta-se ao personagem (Wander) cavalgando nos extensos vales e penhascos. Todo esse início de game funciona como um conjunto de signos, pois transmite uma representação dos “objetos” referentes ao local, personagens e ambientes onde nos inserimos ao iniciar o jogo, neste caso, dando-lhe uma representação que causa uma impressão de solidão no lugar. A águia poderia ser interpretada nesse caso como símbolo, por existir uma convenção cultural da relação entre

o voo e a liberdade. Sua aparição também remete à Bíblia, na viglância do animal para com os mortos: “Pois onde estiver o cadáver, aí se ajuntarão as águias” (MATEUS, 24:28).

Ao fundo também podemos perceber a forma de espiral da torre subindo aos céus, esta, que é nosso ponto de chegada, seria um ícone, por causar, em seus aspectos, uma semelhança com um objeto real, que no caso seria a torre de babel, descrita na Bíblia como “uma torre cujo cume toque nos céus” (GENÊSIS, 11:04). Abaixo, uma comparação entre a imagem da torre do jogo com um quadro de Pieter Bruegel, o velho, de 1563:



**Figura 2 - Torre de Dormin no Jogo.**



**Figura 3 - A Torre de Babel por Pieter Bruegel, 1563<sup>20</sup>.**

---

<sup>20</sup> Disponível em :

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Torre\\_de\\_Babel\\_\(Bruegel\)#/media/Ficheiro:Pieter\\_Bruegel\\_the\\_Elder\\_-\\_The\\_Tower\\_of\\_Babel\\_\(Vienna\)\\_-\\_Google\\_Art\\_Project\\_-\\_edited.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Torre_de_Babel_(Bruegel)#/media/Ficheiro:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_(Vienna)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg)>. Acesso em : 17.nov.2019.

A construção da Torre de Babel segundo o texto bíblico foi feita por um enorme povo que se reuniu em um local para sua edificação o que remete também as seguintes falas nas cenas do jogo que descrevem a criação do local e da torre em que a personagem vaga.



**Figura 4 - Máscara que conta detalhes sobre a terra proibida.**

A chegada de Wander no templo abre as portas do local, revelando nele uma espécie de altar no meio do enorme templo, onde apenas um foco de luz se encontra pairando, o personagem caminha ao altar do templo, vendo ao seu redor estátuas gigantes que se assemelham a animais. Então ele confronta a voz de Dormin, que impõe a destruição dos colossos para poder ressuscitar Mono.



**Figura 5 - Wander verificando os Ídolos no templo segurando um corpo.**



Os colossos são criaturas gigantescas com faces semelhantes a animais, que vivem nessa terra em diferentes áreas. A cada um que é destruído, seu respectivo ídolo também é quebrado. Ora, ídolos são signos, mais precisamente, ícones. Eles representam figuras do mundo. As representações desses ícones seriam os colossos, ou melhor, esses ídolos são representações dos colossos. Ao fim da história, sabe-se que os ídolos são como lacres que prendem Dormin. Daí que, quando Wander derrota os colossos (os objetos reais do mundo), os ídolos são destruídos (seus ícones), libertando Dormin. Destruindo o objeto real, Wander destrói o signo



**Figura 6 - Wander no início de sua jornada.**

Neste primeiro momento de conversa com Dormin, também que nos é apresentada a face completa do nosso personagem, ruivo e de corpo esbelto, o que reverbera a aparência de Davi, como descrito na Bíblia: “era ruivo e formoso de semblante e de boa presença” (I SAMUEL, 16:12). Assim como na narrativa de Davi, Wander luta contra gigantes. O primeiro combate do game é com o colosso Valus, que o ignora em primeira vista, assim como Golias ignorou a batalha com o segundo rei de Israel na Bíblia: “E, olhando o filisteu, e vendo a Davi, o desprezou, porquanto era moço, ruivo, e de gentil aspecto” (I SAMUEL, 17:42).



**Figura 7 - Mono, personagem a ser ressuscitada.**

O que nos é dito sobre Mono somente se resume a: “ela foi sacrificada porque tinha um destino amaldiçoado”. Não há qualquer explicação quanto ao porquê do seu sacrifício, a personagem não possui características que remetam a outras coisas ou indícios que demonstrem causas de sua morte.

Após a derrota do oitavo colosso, ao chegar ao altar, percebe-se algumas alterações em na cor do rosto de Mono, o que seria um índice de que o ritual estaria funcionando, mas, inicialmente, a personagem é caracterizada por sua pele alva e seu longo vestido branco, o que contrasta com a roupa e face de Wander (que se torna cada vez mais acinzentada). Sabemos que o branco, enquanto símbolo, remete à pureza, à inocência, enquanto Wander, com seus trajes negros, corporificaria o mal, o profano, o que colaboraria para que eles não se misturassem. O nome “Mono” significa “um” (uno, só), revelando que ela não poderia se unir a alguém, estaria fadada a permanecer sozinha.



**Figura 8 - Dormin em sua primeira aparição.**

De Domin, o jogo revela apenas que ele fora selado na terra proibida muitos anos antes por ter cometido algo imperdoável. Não vemos sua face no início do jogo, apenas ouvimos sua voz acompanhada da câmera virada para o céu, o que seria um índice de que a entidade estaria no acima, como uma espécie de deus. A primeira aparição de Dormin conectada a essa imagem (um local elevado que transborda luz) estabelece uma relação simbólica inicial de que o ser seria alguém iluminado, dotado de grande sabedoria/poder divino. Porém, com o decorrer da história e a crescente transformação do nosso personagem ao atender o que Dormin ordena (a destruição dos colossos), esta primeira impressão do objeto por seu signo de luz cai, dando a entender a verdadeira natureza do ser.

Cada colosso segue um conceito simples, pensado para que eles não sejam só um desafio interessante, mas também compreensível, vivendo no local que lhe seja natural. O próprio percurso de chegada até eles é um signo, que provoca no interpretante uma reflexão pela imensidão e demora para o encontro. Alguns colossos se encontram imóveis ou presos nesses lugares, funcionando como seres da natureza integrantes a seu habitat (relação icônica). Estes, aliás, são enormes e trazem a impressão de serem arenas já preparadas para enfrentá-los. Embora muitas vezes integrantes, alguns apresentam consequências do abrigo das criaturas, sendo destruídas com as ações do gigante no local, por estabelecerem ligação direta com o colosso, demonstrando as consequências de suas ações antes de o encontrarmos.

Podemos classificar os habitats do jogo como índices, pois indicam características e fraquezas do colosso antes de nos depararmos com ele.

Com o avançar das derrotas destas criaturas, começa a aparecer um buraco no céu acima da torre de Dormin. Simbolicamente, isso faz referência ao buraco na camada de ozônio, que por si só já representa a destruição da natureza.



**Figura 9 – Buraco no céu que se forma após a contínua derrota dos Colossos.**

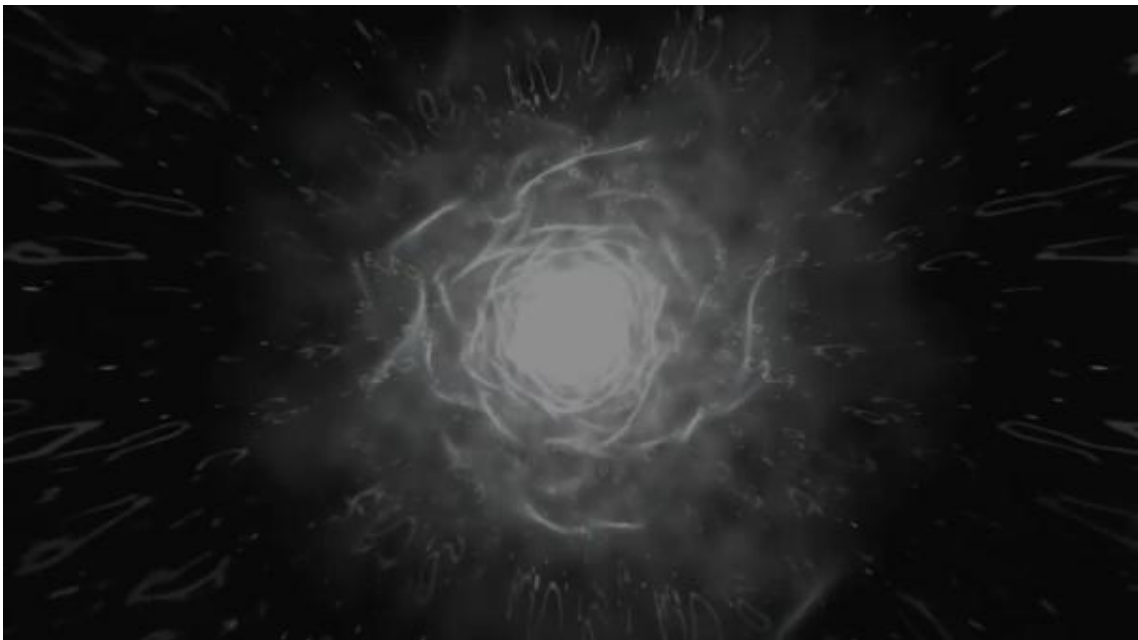
## **2.1 Valus e Quadratus**



**Figura 10 - Primeiro Colosso Valus.**

Todos os colossos possuem pontos vitais onde o jogador deve fincar a espada de Wander para sua destruição. Valos, o primeiro colosso, diferentemente dos outros, possui apenas um ponto de ataque, em sua testa, o que faz dele referência, mais uma vez, para o Golias da Bíblia. A espada de Wander permanece fincada na testa de Valos, assim como a pedra de Davi na testa de Golias: “e feriu o filisteu na testa, e a pedra se cavoucando seu rosto sobre a terra” (I SAMUEL, 17:49).

Durante o combate com os colossos, cada ferimento gera um erupção de líquido negro que pode ser considerado o sangue ou a essência de Dormin. Esses ferimentos vêm acompanhados de gritos de dor semelhantes ao de animais feridos. Valos, por exemplo, possui nariz protuberante, olhos redondos e chifres pequenos, características que o categorizaram como ícone de um animal de gado, como uma vaca ou cordeiro. O sacrifício do animal adquire valor simbólico, sendo referência aos sacrifícios bíblicos a Deus, no Velho Testamento: “pela oferta trazer uma cordeira para expiação do pecado” (LEVÍTICO, 4:32).



**Figura 11 - Túnel sempre visto após a derrota dos colossos.**

Com o decorrer do jogo, a resposta de “não importa” de Wander ao preço que pagará para ressuscitação de Mono começa a gerar consequências. Ignorante a tudo que vê ao redor e inevitavelmente se vendo manipulado para fins maiores que suas ambições, mostra-se tolo em propósito e egoísta em sua busca. Cada vitória parece uma derrota, já que Wander desmaia (índice da derrota) sempre e é transportado de volta ao templo onde começou. Ao final de



cada “vitória”, depara-se com uma imagem de uma espécie de túnel escuro com luz ao fim, o que, em nossa cultura, é símbolo de vida após a morte, como se ele morresse e depois fosse ressuscitado para continuar a derrotar os colossos. Daí que a vitória se apresenta mais ainda como uma derrota, pois é uma morte e ressurreição que cada vez mais o faz ser tomado por uma fumaça preta, que seria o poder ou integração de Dormin (que funciona como símbolo do mal) para posteriormente assumir figura humana. Essa integração assume um caráter de punição, pois o personagem se torna cada vez mais ofegante e fadigado (índice), além de ter sua pele escurecida e obter chifres, o que seria um símbolo do mal, nesse caso, como representação simbólica da queda do personagem.



**Figura 12 - Segundo Colosso Quadratus.**

Nosso segundo desafio é o colosso Quadratus, criatura quadrúpede com chifres mais protuberantes embora também destruídos, apresentando também grandes pelos no corpo e a capacidade de emitir mugidos (ícone) que remetem ao objeto touro, este, como símbolo gerado por construção cultural, é associado à virilidade e força, divergente de Valos como cordeiro: “Na Grécia antiga, os touros simbolizavam o desencadeamento da violência. Geralmente simbolizam a mais força viril”. (RONCKER, 1997, p. 290). Quadratus não possui vegetação em seu habitat e se encontra preso em uma porta antes de o encontrarmos, o que funcionaria como um índice para sua agressividade.

Os dezesseis colossos aparecem em locais de difícil acesso e, por serem gigantes, suas áreas são imensas e trazem a impressão de serem arenas já preparadas para enfrentá-los, sendo seu local de vida o que a torna um ícone. O habitat também apresenta as consequências de ser morada das criaturas, sendo destruídas com as ações do gigante no local, por estabelecer ligação direta com o colosso, demonstrando as consequências de suas ações antes de o encontrarmos. Podemos classificar os habitats do jogo como índices, pois indicam características e fraquezas do colosso antes de nos depararmos com ele

## 2.2 Avion, Dirgi, Hydros



**Figura 13 - Quinto Colosso Avion.**

Prosseguindo, chegamos ao habitat do quinto colosso, Avion, o único dos 16 que possui asas, apresentando características e gritos que causam a impressão de ser um pássaro, em específico uma águia, sendo, assim, um ícone.

Inicialmente, ele não ataca nosso personagem, apenas ao momento em que entramos em seu campo de visão, ele alça voo para nos derrotar. Segundo o versículo de Mateus citado ao início deste texto, a águia seguiria cadáveres, o que confirmaria a morte e ressurreição contínua de nosso personagem. Porém, numa segunda análise, classificando-o como símbolo, teríamos a representação da águia além do texto bíblico. Este animal, segundo Jean Paul Ronecker, encarna “pensamentos elevados (...) mas também vontade de poder insaciável, inflexível e devorador” (RONECKER, 1997, p. 104). Avion, voando livre pelo céu, é derrotado, o que pode simbolizar a destruição da liberdade.



**Figura 14 -Sétimo colosso Hydros.**

Hydros e Dirgi são os colossos que mudam a jogabilidade, trazendo novidade em suas batalhas. Por possuírem qualidades de flexibilidade e capacidade de rastejar, causam impressão de semelhança (ícone) a serpentes. A associação à serpente também remonta a classificações simbólicas, pois este animal seria a serpente do paraíso, motivo da queda do homem e amaldiçoada como “maldita mais que toda a fera, e mais que todos os animais do campo; sobre o teu ventre andarás, e pó comerás todos os dias da tua vida” (GÊNESIS, 3:14).

Esta simbologia se apresenta no jogo pela forma de encontrarmos estes ícones. Esses dois colossos são os mais isolados e difíceis de atrair para combate, preferindo permanecer escondidos. Dirgi, o décimo colosso, seria o que causa uma maior representação das características de uma serpente (rasteja sobre a areia e não demonstra sua face até que o provoquemos). Por não haver vida local onde permanecem seus corpos, constituem uma existência por si só, independentes de outros para sobrevivência.



**Figura 15 - Décimo Colosso Dirgi.**

### **2.3 Celosia e Cenobia**



**Figura 16 - Décimo quarto colosso Cenobia.**

*Celosia* e *Cenobia* são os dois menores colossos do jogo e são uma mistura de criaturas que causam somente a impressão de cruza entre cachorro com javali, demonstrando expressões que indicam agressividade e hostilidade. São os únicos colossos com armadura intacta, sendo necessária a própria destruição dela para que depois eles sejam derrotados.

Aparecem como sendo alguns dos últimos colossos a serem destruídos (décimo primeiro e décimo quarto), sendo também os mais agressivos. Simbolicamente, a imagem de cão/cachorro adquire duas interpretações. Primeiramente, ao nos depararmos com *Cenobia*,

teríamos o símbolo do cão como animal leal “do décimo signo do zodíaco chinês. O cão é símbolo de amizade e lealdade” (RONECKER, 1997, p. 320). Assim como os cachorros na vida real, esses colossos são guardiões e protetores do seu habitat.



**Figura 17 - Décimo primeiro colosso Celosia.**

A segunda interpretação adviria do habitat de Celosia, formado por grandes portões em locais demasiadamente escuros. A escuridão, aliada ao aspecto canino, revelaria, simbolicamente, seu caráter maléfico: “O cão foi associado quase universalmente à morte e aos infernos, ao escuro do mundo inferior (...), é um psicopompo, um guia e um condutor das almas do além”. Arelado a essa simbologia Celosia e Cenobia seriam um signo de referência ao Cérbero, o cão de guarda do inferno, por seu próprio habitat uma referência demonstrar características de um portal, a parte simbólica do guia seria atrelado, neste caso, ao processo de destruição dos colossos, que se rebatem no ambiente, na tentativa de expulsar Wander de seu habitat, até que destroem suas armaduras. Nesse processo de auto violência é transmitido, um questionamento simbólico sobre a autodestruição de Wander em sua busca por cumprir as tarefas e salvar Mono.

## 2.4 Basaran



**Figura 18 - Nono Colosso Basaran.**

O nono colosso tem traços de tartaruga e de aranha, por apresenta casco, mas se mover com as pernas em passos diferentes de um quadrupede. Seu habitat é totalmente destruído, seco e cercado de *gêiseres* causados pelas erupções advindas dos pesados passos do gigante.

Tomando sua qualidade primeira como a de uma aranha, o signo pode ser entendido enquanto ícone, porém, Basaran caminha por todo seu habitat (diferente de outros colossos que apenas ficam em um local específico), o que poderia ser atrelado à ideia simbólica de uma aranha de armadilhas, relação que se estabelece na construção do ambiente por parte do colosso. Na necessidade de construir um local adequado para si, destrói seu ambiente, deixando-o deserto de qualquer fauna ou flora. O modo como as imagens são apresentadas também revela relações simbólicas, Os tons do habitat são todos pasteis, sem qualquer saturação, o que causa no interpretante uma reação sentimental de tristeza , a derrota da criatura se dá por conta da própria destruição que causou em seu ambiente, pois no momento que pisa em determinado locais de seu habitat *gêiseres* de agua sobem suas pernas fazendo ficar vulnerável, isso causa também uma reflexão em relação à postura de Wander, que busca modificar a natureza por razões egoístas, ressuscitando sua amada.



## 2.5 Pelagia, a queda de Agro e Malus



Figura 19 - Décimo Segundo colosso Pelagia.

*Pelagia* é o segundo colosso aquático e o único que não possui olhos, usando antenas para “enxergar”. Apresenta uma complexidade de ícone, pois causa a impressão de semelhança com uma tartaruga, por possuir uma carapaça, mas movimenta-se como um gorila e contém um pedaço de terra em suas costas.

As qualidades que classificam *Pelagia* como tartaruga se fundem ao *ícone* da terra em suas costas. “a tartaruga é representação frequente do universo: redonda como a abóbada celeste e chata como a terra” (RONECKER, 1997, p. 336). Sendo a tartaruga um dos mais antigos animais do planeta, isso gera uma relação intrínseca com o elemento, pois sua dureza e lentidão causam a sensação de estabilidade, resistência e calma, “porque suas quatro patas, curtas e grossas, assemelham-se a pilares ou colunas: é, pois, a ideia de solidez” (RONECKER, 1997, p. 336).



**Figura 20 - Queda de Agro no abismo.**

Após a derrota deste penúltimo colosso, temos o processo de chegada a Malus, o último desafio. Neste difícil caminho, a égua de Wander (Agro) sacrifica-se para que seu mestre consiga chegar ao final de sua jornada. O simbolismo de Agro enquanto cavalo forma-se com sua queda, em que mistura-se às trevas do abismo, e seu retorno ao fim do jogo. Historicamente, o cavalo “é associado por uma crença tão antiga quanto universal às trevas do mundo ctônico: ele pode surgir então das estranhas da terra ou dos abismos do mar.” (RONECKER, 1997, p. 300).

Agro simbolicamente “morre” por causa da obsessão de Wander em continuar matando os colossos. Sabemos que ao fim o cavalo aparece vivo, só com a pata quebrada, mas aqui ele parece morrer, caindo em abismo. Isso representa, simbolicamente, mais uma vez, a destruição da natureza a partir dos atos de Wander, que se torna uma espécie de representação da humanidade, destruindo inclusive aquela natureza que lhe é útil, que é parte dele.





**Figura 21 - Décimo sexto Colosso Malus.**

A relação torna-se ainda mais clara quando chega o último colosso, *Malus*, o único numa área liberada somente depois de todos os outros serem derrotados. Seu corpo é o de um humanoide preso numa rocha, mexendo apenas seus braços, numa posição fixa. Ele aparece no meio de uma tempestade, o que torna a batalha a mais exaustiva, devido à degradação e perda de tudo que Wander tem, a parte de baixo de seu corpo, semelhante-se a uma torre em espiral, funciona como *ícone* que remete à Torre de Babel. Suas qualidades também passam a sensação de durabilidade e invulnerabilidade. A espiral simboliza a ideia de infinitude (o que explicaria, após a destruição do colosso, o porquê de apenas sua parte superior ser destruída): a parte inferior é o que nos dá liberdade de nos movimentarmos, de irmos para onde quisermos.

Malus ostenta, em seus braços e em seu corpo, círculos amarelos que, quando iluminados pela luz ambiente, relembram correntes e algemas (*ícones*) remetendo a ideia de aprisionamento que já está reforçada pelas características de seu corpo preso na terra. A prisão e destruição de Malus portanto simbolizaria como colosso um reflexo da própria “prisão” em que Wander se encontra por causa de suas escolhas. Sua semelhança a um ser humano seria um paralelo à própria destruição da humanidade, quer dizer, Wander, representando a humanidade, destrói a natureza e chega mesmo a destruir a própria humanidade. No fim de Malus, esse ato também determina seu fim, mantendo a simbologia.

Este “fim” citado anteriormente remete à chegada do personagem ao templo, onde é confrontado e ferido por soldados de sua aldeia. A aparência de Wander é acinzentada e com

os chifres, como dito anteriormente, depois do último colosso. Por índices de fadiga e cansaço que o personagem denota, acredita-se que seu corpo não consegue mais conter a essência de Dormin, isto seria demonstrado ao ser ferido onde começam a espirrar jatos de fluido negro, tornando-o um ícone dos colossos. Ao cair, Wander tem seu corpo tomado por Dormin, agora liberto, pela quebra dos ídolos (os ícones dos colossos).

Dormin adquire um contraste enorme a sua aparência inicial, tornando-se uma enorme sombra escura com cornos gigantes, símbolo que imediatamente permite a conexão do mesmo a algo demoníaco e também de grande poder espiritual, como cita Ronecker “ O corno têm sentido de eminência ou elevação, e evoca a inviolabilidade, a origem divina e espiritual, oposta ao poder temporal (...). O corno é sinal de comunicação com forças naturais ou superiores.” (RONECKER, 1997, p. 290)



**Figura 22 - Dormin “ressuscitado” após tomar o corpo de Wander.**

O personagem também pode ser classificado como signo, por fazer referência à história da torre de babel através do seu nome, como dissemos. Ele discursa para os homens que observaram o buraco no céu: eles tinham separado Dormin em 16 corpos (os colossos), e agora ele conseguiu se reunir, ressuscitar. “Dormin” seria então um anagrama de “Nimrod”, personagem bíblico que, segundo o livro de Gênesis, foi o primeiro a ser poderoso na terra, conquistando diversas cidades a partir de Babel (GÊNESIS, 10:8-11) e que após isso desejou confrontar seu criador.

Ele ameaçou vingar-se de Deus, se Este quisesse novamente inundar a terra; porque construiria uma torre mais alta do que poderia ser atingida pela água e vingaria a destruição dos seus antepassados. O povo estava ansioso de seguir este conselho, achando ser escravidão submeter-se a Deus; de modo que empreenderam construir a torre [...] e ela subiu com rapidez além de todas as expectativas. (JOSEFO, Antiquidades Judaicas, 93-94, I, 114-5, IV, 2, 3).

A união dos povos para a derrota de Dormin (como em Babel, que tinha um único idioma) representaria o crescimento da civilização e sua luta simbolizaria a ganância do indivíduo contra o coletivo. Neste momento, no jogo, controlarmos Dormin, buscando destruir os soldados e tudo ao seu redor para a realização de seu objetivo. Justamente esse crescimento, essa união dos corpos de Dormin, é que destrói a natureza. Isso é efetivado pelo próprio ser humano, que, no processo, também se destrói.



**Figura 23 - Mono Segurando um bebê Wander.**

Fim do jogo, Mono ressuscita e Agro reaparece, com a pata quebrada, subindo ambos a torre em espiral e encontrando um jardim luminoso cheio de animais e pássaros brancos. O lugar se torna ícone do jardim do paraíso, o Eden bíblico, talvez representando uma esperança de salvação na mulher e na natureza. Essa esperança estaria contida também na ressurreição, pois aparece um bebê de chifres, que Mono pega como um filho (é Wander ressuscitado). O jogador ainda controla, de certa forma, os movimentos da personagem, mas, aqui, como reflexo. Ao apertar os botões do controle, o bebê se mexe e chora. A ressurreição de Wander é também simbólica, como se houvesse expiação de seus pecados. No entanto, os chifres estão ainda presentes, talvez simbolizando a permanência do mal, da destruição.

## Considerações Finais

A semiótica é uma ferramenta que facilita a percepção e compreensão de mensagens por meio dos símbolos. Os videogames são moldados em um meio em que esses símbolos perpassam a todo momento suas construções, sendo portanto um objeto rico para análise.

A análise semiótica de *Shadow of the Colossus* confirma de que esse jogo transmite uma mensagem específica, como uma espécie de ideologia: a de que as ações são tomadas como necessárias, mas é preciso sempre duvidar dessa “regra”, pensando nas consequências. Para isso, o jogo faz referências a histórias bíblicas e mitológicas, bem como aos seres do nosso mundo, nossa fauna, nossa flora, nossa natureza.

Foi possível identificar os elementos dentro da narrativa que expunham características semióticas em relação a objetos reais e a ideais pessimistas, como as cores utilizadas –, sempre remetendo a tons escuros, ou contrastando tons escuros e claros. A formação dos colossos, as paisagens e as expressões dos personagens todas reiteram isso, bem como a história em si e os símbolos que perpassam os colossos e suas derrotas, o jogo retificaria então a derrota da natureza para libertar o “demônio”, o fim do mundo.

É necessário observar todos os elementos que constituem uma imagem, visto que nenhum discurso é inocente. As características das personagens e dos ambientes, bem como das ações em um videogame se constroem com um propósito, muitas vezes múltiplo, como é o caso de *Shadow of the Colossus*, que ao mesmo tempo em que faz releituras de religiões e simbolismos de diferentes mitologias, busca transmitir uma sensação de derrota, mesmo diante da vitória final.

A história em questão pode ser considerada simples ou sem sentido, a princípio, pela falta de elementos narrativos/semânticos nítidos na superfície da obra. Mas, a partir de uma análise do jogo, percebe-se o tamanho de sua carga semântica e o seu interesse em buscar, através da escassez de informação, não o desprendimento ou fuga de interpretações por parte de seus jogadores, mas sim uma profunda reflexão sobre as ações do homem, sobre suas crenças, seus objetivos e sua vida.

## REFERÊNCIAS

AUDI, Gustavo Magliano. **Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão.** Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Coordenadoria de Pós-Graduação, Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2012.

BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**, (1953) Lisboa. Edições 70, 1989.

\_\_\_\_\_, Roland. **Elementos de semiologia.** tradução de Izidoro Blikstein. -- 16. ed. -São Paulo: Cultrix, 2000.

BARTHES, Roland. **Crítica e Verdade.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

BÍBLIA, Sagrada. **O sermão continua: a Grande Tribulação** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **Toda a terra com uma mesma língua** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **Deus manda Samuel ungir a Davi com rei** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **Davi dispõe-se a pelear contra o gigante** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **Davi encontra-se com o gigante e mata-o** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **A tentação de Eva e a queda do homem** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **Continuação do sermão da montanha – O juízo temerário – As coisas santas não dêem ao cães – A porta estreita – Os falsos profetas – Devemos ouvir e cumprir as palavras de Deus** . SãoPaulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

BÍBLIA, Sagrada. **Os descendentes de Noé** . São Paulo: King Cross Publicações, 2006. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica.** São Paulo: Editora Criativo, 2014.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual.** 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. - (Coleção A).

FERNANDES, J. D. C. **Introdução à semiótica.** In: ALDRIGUE, A. C. de S.; LEITE, J. E. R. (Org.). **Linguagens: usos e reflexões.** 1 ed. João Pessoa: Editora da UFPB, 2011, v. 8, p.

159- 185. Disponível em: <[http://www.cchla.ufpb.br/clv/images/docs/modulos/p8/p8\\_4.pdf](http://www.cchla.ufpb.br/clv/images/docs/modulos/p8/p8_4.pdf)>. Acesso em: 11 ago. 2019.

FIORIN, José Luis. Linguagem e ideologia. 8 ed. São Paulo: Ática, 2004.

GIBSON, Ellie. Chefe da Sony elogia novo jogo da Team Ico. Eurogamer (em inglês). 2008.

HISTÓRIA. **A História dos Videogames.** Disponível em : <https://www.historiadetudo.com/videogame> . Acesso em: 20. Ago. 2019.

MATOS, E. S.; OLIVEIRA, E. S. G.; CRUZ, F. O. **Currículo e tecnologia:** do raciocínio semiótico abduutivo em Peirce aos conhecimentos prévios em Vygotsky. Revista e-curriculum. São Paulo, v. 7 n. 2, ago. 2011. Disponível em:<<http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/viewFile/6774/4901>> . Acesso em: 20 Ago. 2019.

MEDEIROS, Diego Pioversan. **Semiótica:** Teoria e Classificação dos Signos. Semiótica Aplicada ao Design. 2010. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2895111/mod\\_resource/content/1/Apostila%20de%20semi%C3%B3tica.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2895111/mod_resource/content/1/Apostila%20de%20semi%C3%B3tica.pdf)>. Acesso em: 20 Ago. 2019.

PIRES, Maria Helena Costa. **Iconicidade.** Disponível em: <<http://www.artecoa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemImagem&Filtro=12&Menu2=Imagem>>. Acesso em: 20 Ago. 2019.

RONECKER, Jean Paul. **O Simbolismo Animal :mitos, crenças, lendas, Arquétipos , Folclore, Imaginário** – (1961). Tradução Benoni Lemos. São Paulo : Paulus,1997.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.**3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_, Lúcia. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Editora Thomson, 2002;

\_\_\_\_\_, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia.** São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

SIMÕES, Darcilia Mirindir Pinto. **Teoria da iconicidade verbal: aplicações.** s.d. Disponível em:<[https://www.academia.edu/3777243/TEORIA\\_DA\\_ICONICIDADE\\_VERBAL\\_-\\_APLICA%C3%87%C3%95ES](https://www.academia.edu/3777243/TEORIA_DA_ICONICIDADE_VERBAL_-_APLICA%C3%87%C3%95ES)>. Acesso em: 30 ago. 2019.

\_\_\_\_\_. **Iconicidade e verossimilhança: semiótica aplicada ao texto verbal.** Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. Disponível em: <[http://www.dialogarts.uerj.br/arquivo/iconicidade\\_e\\_verossimilhanca.pdf](http://www.dialogarts.uerj.br/arquivo/iconicidade_e_verossimilhanca.pdf)>. Acesso em: 19 ago. 2019.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, por toda a força e disposição que me disponibilizou durante este processo.

Aos meus pais, Rosângela Maria Gomes e José Zito Gomes Euzébio, por sempre terem fé nos momentos que quase desisti.

A Vera Lucia Gomes de Lima, uma segunda mãe quando cheguei nesta cidade me prestando apoio e solidariedade.

A meu orientador Prof. Dr. Anacã Rupert Moreira Cruz e Costa Agra por todo apoio e auxílio assim como toda contribuição que me fez descobrir o mundo semiótico e suas maravilhas.

A todos os professores do Curso de Letras- Língua Portuguesa da UEPB, que, em nenhum momento, me negaram auxílio e assistência e contribuíram para a produção deste trabalho.

A minha família e amigos, que de forma direta ou indireta contribuíram para este fim.