

O PROBLEMA DO MODELO HEROICO-TOTALITÁRIO EM *BIOSHOCK INFINITE* E SEUS DLCs: UM ESTUDO DE CASO SOBRE DAISY FITZROY

THE PROBLEM OF THE HEROIC-TOTALITARIAN MODEL IN *BIOSHOCK INFINITE*
AND ITS DLCs: A CASE STUDY ON DAISY FITZROY

EL PROBLEMA DEL MODELO HEROICO-TOTALITARIO EN *BIOSHOCK INFINITE*
Y SUS DLCs: UN ESTUDIO DE CASO SOBRE DAISY FITZROY

RENATO RAZZINO ERNICA¹
LEONARDO REITANO²

Submissão: 27/07/2023

Aprovação: 13/11/2023

Publicação: 22/12/2023

¹ Renato Razzino é Mestre e Doutor em Letras pela Universidade de São Paulo (FFLCH - USP). Foi membro do grupo de estudos CS:Games - Grupo de Pesquisa Semiótica sobre a Linguagem dos Games, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (TIDD / PUC-SP).

E-mail: renatorazzino@hotmail.com

² Professor de graduação do Departamento de Ciências da Computação na Faculdade das Américas - FAM, com foco na graduação em Game Design. Doutorando em Semiótica e Linguística Geral na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas - FFLCH-USP, sendo também Mestre em Semiótica e Linguística Geral na mesma instituição, com bolsa de mestrado pela CNPq.

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8451-1443> – E-mail: o.reitano@gmail.com

RESUMO

Este artigo analisa o tratamento dado, dentro do jogo *Bioshock Infinite* e seus dois DLCs (2013), à personagem Daisy Fitzroy e o grupo *Vox Populi*, bem como as polêmicas decorrentes de tal tratamento. A partir da chave semiótica, este artigo analisa o uso do modelo da jornada do herói como modelo narrativo do jogo, e argumenta que o uso deste modelo atrapalha a discussão proposta pelo jogo – sobre racismo e os limites da violência – pois o modelo mítico é por si só usado pela ideologia totalitária e, portanto, avesso a tais problematizações. O artigo ainda sugere que, como modo de mitigar tais problemas de modelo narrativo, pode-se recorrer a outros modelos, como o percurso gerativo de sentido, ou ainda a táticas de *storytelling* visual e múltiplos personagens.

PALAVRAS-CHAVE: *Bioshock Infinite*. *Storytelling*. Totalitarismo. *Game Studies*.

ABSTRACT

This article analyzes the treatment given, in the game *Bioshock Infinite* and its two DLCs (2013), to the character Daisy Fitzroy and the *Vox Populi* group, as well as the controversies arising from such treatment. From a semiotic point of view, this article analyzes the use of the hero's journey as a narrative model for the game and argues that the use of this model hinders the discussion proposed by the game – about racism and the limits of violence – because the mythical model is itself used by totalitarian ideology and, therefore, averse to such problematizations. The article also suggests that, as a way of mitigating such narrative model problems, other models can be used, such as the canonical narrative schema, or even visual storytelling tactics and multiple characters.

KEYWORDS: *Bioshock Infinite*. Storytelling. Totalitarianism. Game Studies.

RESUMEN

Este artículo analiza el tratamiento dado, dentro del juego *Bioshock Infinite* y sus dos DLC (2013), al personaje Daisy Fitzroy y al grupo *Vox Populi*, así como las controversias derivadas de dicho tratamiento. A partir de la visada semiótica, este artículo analiza el uso del modelo del viaje del héroe como modelo narrativo del juego, y argumenta que el uso de este modelo dificulta la discusión propuesta por el juego – sobre el racismo y los límites de la violencia- porque lo modelo mítico es en sí mismo utilizado por la ideología totalitaria y, por lo tanto, adverso a tales problematizaciones. El artículo también sugiere que, como una forma de mitigar tales problemas de modelo narrativo, se pueden utilizar otros modelos, como el viaje generativo de significado, o incluso tácticas de *storytelling* visual y personajes múltiples.

PALABRAS CLAVE: *Bioshock Infinite*. Storytelling. Totalitarismo. Game Studies.

INTRODUÇÃO

Em 2023, o jogo *Bioshock Infinite*, bem como seus dois DLCs – *Burial at sea I e II* – produzidos pela empresa Irrational Games e distribuído pela 2K Games, completam uma década de lançamento. Para esta ocasião, diversos sites de notícias e canais de Youtube fizeram análises – entre entrevistas com os desenvolvedores¹, capitulações das questões da produção do jogo e depuração dos detalhes da narrativa – e ponderaram sobre como as propostas e discursos feitos pelo jogo envelheceram na última década.

¹ BioShock Infinite: 10 Years Later (ft. Ken Levine). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hs9LBvZdeBw>>. Acesso em 16 de julho de 2023.

Um dos pontos constantemente levantados sobre a narrativa – que é também o objeto de análise deste artigo – está na representação da personagem Daisy Fitzroy e o seu grupo de revolucionários, o *Vox Populi*. A fim de contribuir com as discussões, este trabalho buscará, tomando como base um princípio semiótico, utilizar a narratologia, os estudos de totalitarismo e os *game studies* para traçar uma outra interpretação das inconsistências narrativas apresentadas, bem como apontar quais seriam possíveis formas de mitigar tais questões.

A principal contribuição que o presente artigo pretende fazer à questão é o de propor que algumas das críticas feitas à história de *Bioshock Infinite* e seus DLCs são, na verdade, características intrínsecas de um modelo narrativo de razoável apelo totalitário². Este modelo enfraquece a possibilidade de interpretação de uma obra pela chave política ou social – independentemente da intenção crítica do autor ou do leitor.

O CORPUS: A HISTÓRIA DE DAISY FITZROY E DO VOX POPULI EM BIOSHOCK INFINITE (2013) E OS DLCS BURIAL AT SEA 1 E 2 (2013).

O jogo se passa no ano de 1912 de uma realidade alternativa, onde os protagonistas Booker DeWitt e Elizabeth Comstock – um detetive moralmente ambíguo, nos moldes dos romances *noir*, e uma jovem misteriosa, que possui o poder de criar fendas entre dimensões paralelas – tentam fugir de Columbia, uma cidade voadora fictícia, governada pelo profeta Zacharias Comstock e os *Founders* (fundadores), e onde reina uma ideologia similar às crenças dos Estados Unidos no início do século XX: segregação racial, hipercapitalismo, fanatismo religioso e a noção de destino manifesto, segundo descrito por Lizardi (2014).

² Enquanto o termo “totalitarismo” é frequentemente usado como sinônimo de “fascismo”, utilizamos o termo totalitarismo a partir da acepção proposta por Eco (2018), no livro *O fascismo eterno*. Segundo o autor, o fascismo seria um “Totalitarismo *fuzzy*” (ECO, 2018, p. 32), já que o fascismo se transforma dependendo do local onde é aplicado. Portanto, este artigo escolhe usar o termo “totalitarismo” ao invés de “fascismo”, pois o primeiro inclui o fascismo “clássico” italiano, bem como outras versões que existem em outras regiões do mundo. Considera-se tal escolha a mais adequada para falar de um modelo narrativo – a jornada do herói – que encontra seu auge de influência num mundo já globalizado e numa mídia interativa.



Figura 1 – Imagem da cidade de Columbia. Fonte: Bioshock Wiki³.



Figura 2 – Imagem da cidade de Columbia. Fonte: Site da 2K⁴.

³ Disponível em: <https://bioshock.fandom.com/wiki/Columbia>. Acesso em: 28 de outubro de 2023.

⁴ Disponível em: <https://store.2k.com/pt-BR/game/buy-bioshock-infinite-complete>. Acesso em: 28 de outubro de 2023.

Durante a jogo, Booker e Elizabeth devem negociar com um grupo chamado *Vox Populi*, um movimento revolucionário que opera clandestinamente em Columbia – composto de membros oprimidos de minorias étnicas e da classe operária. Este grupo é liderado por Daisy Fitzroy, uma mulher negra, que trabalhou para a casa Comstock e foi injustamente acusada de assassinar a esposa do profeta, sendo forçada a fugir e se esconder nas profundezas de Columbia, onde ela começa a criar o movimento revolucionário.

Fitzroy dá a Booker e Elizabeth a missão de conseguir armas para que o *Vox Populi* suplante o regime perversivo de Comstock e dos *Founders*. Booker é cínico quanto às intenções de Fitzroy, crendo que ela é apenas mais uma pessoa que busca poder, enquanto Elizabeth tem uma visão mais positiva de Fitzroy e do *Vox Populi*.



Figura 3 – Os principais personagens da história, da esquerda para a direita: Daisy Fitzroy, Elizabeth Comstock, Booker DeWitt e Zachary Comstock. Fonte: Bioshock Wiki⁵.

Problemas para a aquisição das armas levam Booker e Elizabeth a migrar para uma dimensão paralela, onde o *Vox Populi* conseguiu derrubar o regime de Comstock e dos *Founders*. Nesta realidade, os revolucionários promovem um massacre indiscriminado de civis, bem como cometem diversos outros tipos de abusos e autoritarismos. O Booker original desta dimensão havia

⁵ Disponível em: <https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock_Wiki>. Acessado em: 28 de outubro de 2023

morrido como um herói da revolução, e a presença deste novo Booker – o controlado pelo jogador – leva Fitzroy a temer que isto atrapalhe a revolução, e ela ordena que seu grupo mate este “impostor”.

Após derrotar os membros do *Vox Populi*, Booker e Elizabeth encontram Daisy Fitzroy (como apresentado na Figura 4), prestes a executar uma criança – filho de um dos *Founders* – e afirmando que “se você quer se livrar das ervas daninhas, você deve cortar o mal pela raiz”⁶. Elizabeth mata Fitzroy para impedi-la⁷ e o trauma da experiência desbloqueia o potencial dos poderes de Elizabeth – que neste momento do jogo, já se encontra desiludida, e adere à visão de Booker, afirmando que Fitzroy e Comstock são iguais.



Figura 4 – Cena da discussão com Daisy Fitzroy. Fonte: Youtube⁸.

⁶ Do original: “If you wanna get rid of the weed, you got to pull it up from the root”. Tradução nossa.

⁷ Bioshock Infinite | Killing Daisy Fitzroy. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8ln5il7gEHY>>. Acessado em 17 de julho de 2023.

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8ln5il7gEHY>>. Acessado em: 17 de julho de 2023.

Após o lançamento do jogo, surgiu uma polêmica dentro da comunidade de jogadores e da crítica: a comparação, feita pelo jogo, de que Comstock – um homem branco, rico e que passou anos pregando uma ideologia racista e classista – e Fitzroy – uma mulher negra, pobre, explorada durante anos e injustamente perseguida – se equiparavam, seria uma opinião descolada das realidades sócio-históricas que o próprio jogo propunha discutir. Em um artigo para o site Vice, o colunista de jogos Ed Smith (2016) argumenta que:

Comstock, o vilão branco de Infinite, faz muitas coisas ruins. Daisy Fitzroy, sua oponente negra e pobre, faz coisas ruins também. Porém deixar implícito que isto faz eles igualmente imorais é falhar em considerar os antecedentes respectivos de cada personagem ou as circunstâncias do mundo real nas quais eles foram inspirados em primeiro lugar. (...) BioShock deixa implícito que agredir o opressor é tão ruim quanto agredir os oprimidos; roubar pão para alimentar uma família é tão criminoso quanto roubar apenas porque você pode. Estes são absolutos morais que em uma discussão acadêmica e desapaixonada podem funcionar. Mas eles não consideram as pessoas (SMITH, 2016, s/p)⁹.

Deve-se observar que parte dos jogadores e críticos viu com bons olhos a caracterização de Fitzroy e dos *Vox Populi*. Satchell Drakes (2014), por exemplo, afirmou em uma vídeo-análise que as falhas de julgamento de personagens como Booker, Elizabeth e Fitzroy eram interessantes pois abordavam o tema do racismo – até então incomum dentro da mídia videogame – de uma maneira não-estereotipada. Drakes (2014) argumenta que o impacto da discussão é maior quando a cena apresentada parece menos artificial. Ainda assim, as críticas negativas ao desfecho de Fitzroy e dos *Vox Populi* foram mais visíveis e destacadas, tanto na mídia especializada quanto nos fóruns de discussão sobre o assunto.

⁹ Do original: “Father Comstock, Infinite's white villain, does many bad things. Daisy Fitzroy, his impoverished, black opponent, does bad things also. Implying that makes them equally immoral however fails to account for either the characters' respective backgrounds or the real-life social circumstances by which they are inspired in the first place. (...) BioShock Infinite implies punching up is as bad as punching down; stealing bread to feed a family is as criminal as stealing it just because you can. These are moral absolutes and in dispassionate, purely academic discussion they may serve fine. But they make no accommodation either for people.”. Tradução nossa.

Após as diversas críticas, o cânone narrativo de Daisy Fitzroy em *Bioshock Infinite* foi alterado¹⁰, através de dois DLCs lançados pela *Irrational Games* e 2K ainda no fim do ano de 2013: *Burial at sea* volumes 1 e 2. Nestes dois DLCs, o jogador controla apenas a personagem Elizabeth, e a narrativa se estrutura sobre sua habilidade de navegar entre diferentes dimensões paralelas. Durante o jogo, Elizabeth e o jogador navegam pelo tempo e espaço entre as cidades Columbia e Rapture – esta segunda uma cidade submarina que é o local onde acontecem as histórias de *Bioshock* e *Bioshock 2*, os dois jogos anteriores da franquia – para resgatar uma garota chamada Sally, ao mesmo tempo que se desvelam diversas ligações dimensionais que uniam os acontecimentos destas duas cidades.

Durante o progresso da história de *Burial at sea 2*, Elizabeth encontra diversos novos registros, feitos por Fitzroy, onde ela pondera sobre a necessidade de se sacrificar para garantir que o *Vox Populi* consiga vencer seus opressores, mesmo que ela não veja os resultados de sua luta. Esta mudança de comportamento da personagem culmina em uma cena (apresentada na Figura 5), que Elizabeth testemunha durante suas viagens, em que Fitzroy aparece conversando com os irmãos Lutece – um par de “irmãos” misteriosos e sobrenaturais, que agem nas sombras, manipulando a maior parte dos acontecimentos do enredo de *Bioshock Infinite* e de seus DLCs.

Nesta cena, Elizabeth e o jogador descobrem que, na verdade, toda a tentativa de Fitzroy de matar a criança foi uma encenação: Fitzroy é contra matar uma criança apenas por ser filha de um *Founder*, mas os irmãos Lutece a pedem para “simular” a tentativa, pois quando Elizabeth matar Fitzroy, o trauma da experiência fará com que Elizabeth adquira o poder necessário para destruir Comstock e os *Founders* – o objetivo do *Vox Populi* e o final de *Bioshock Infinite*. Fitzroy então aceita se oferecer como sacrifício, para garantir que a revolução ocorra; após testemunhar esta cena, Elizabeth afirma para si mesma que estava errada em considerar Comstock e Fitzroy como iguais – corrigindo a polêmica afirmação feita pela personagem em *Bioshock Infinite*.

¹⁰ A prática de alterar informações canônicas de narrativas de jogos via produtos posteriores costuma ser denominada como *retcon* – *retroactive continuities*.



Figura 5 – Cena entre Fitzroy e os irmãos Lutece. Fonte: Youtube¹¹.

Muitos outros fãs e analistas, porém, criticaram também este novo desfecho. Monty Zander (2022), numa vídeo-análise em seu canal, afirma que Fitzroy e *o Vox Populi* foram criados representando as revoluções violentas – como, por exemplo, as revoluções francesa, haitiana e cubana – que seriam a regra, do ponto de vista histórico. Zander (2022) inclusive resgata uma entrevista do produtor de *Bioshock Infinite*, Ken Levine, onde este afirma que as falhas ou excessos de Fitzroy são consequências da violência e racismo sistêmicos sofridos pela personagem. Ainda segundo Zander (2022), isto é apagado em *Burial at sea 2*, ao transformar Fitzroy em uma idealista consciente e virtuosa, que escolhe realizar um sacrifício altruísta, e que – dentro das estruturas narrativas – serve apenas como degrau para o desenvolvimento do arco de personagem de Elizabeth

¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=feGrUMgFGOk>>. Acesso em: 17 de julho de 2023.

– uma mulher branca. Concordando com os argumentos de Zander (2022), o jornalista de jogos Justin Clark (2023), em um artigo de análise para o site *GameSpot*, afirma que os acontecimentos de *Burial at sea 2* roubam a personagem Fitzroy de sua agência, em prol de destacar a jornada de uma personagem branca, afirmando que “[...] faz a existência de uma personagem como Daisy se tornar um dano colateral, outra pessoa de cor destruída, para que uma pessoa apolítica, genérica e branca possa caminhar sobre ela, rumo à autoatualização”¹² (Clark, 2023, s/p).

Enquanto o presente artigo concorda com a maior parte dos argumentos presentes nas análises arroladas – especialmente as análises de Zander (2022) e Clark (2023) – será aqui realizada uma análise do papel de Daisy Fitzroy e do *Vox Populi* dentro do jogo *Bioshock Infinite* e seus DLCs partindo de um outro foco narrativo. Para esclarecimento deste foco, deve-se primeiro fazer uma distinção de natureza semiótica.

NÍVEL FUNDAMENTAL, NÍVEL NARRATIVO E NÍVEL DISCURSIVO

Dentro da semiótica de linha francesa, todo texto¹³, ao ser analisado, costuma ser enquadrado dentro do Percurso Gerativo de Sentido (doravante PGS). Este percurso de análise divide o entendimento do texto em três níveis, que operam simultaneamente na leitura e entendimento do texto pelo observador, como explica a semioticista Pessoa de Barros (2014):

A primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, é o nível fundamental e nele a significação se apresenta como uma oposição semântica; no segundo nível, o narrativo, organiza-se a narrativa do ponto de vista de um sujeito; finalmente, a terceira etapa, a mais complexa e concreta, é a discursiva, em que a organização narrativa vai-se tornar discurso, graças aos procedimentos de temporalização, espacialização, actorialização, tematização e figurativização, que completam o enriquecimento e a concretização semântica (BARROS, 2014, p. 188).

¹² Do original: “...it makes the existence of a character like Daisy into collateral damage, another person of color broken in half, so that an apolitical, generic, faceless white guy can march past her to self-actualization.”. Tradução nossa.

¹³ Dentro da semiótica de linha francesa, o termo “texto” não se limita apenas ao texto escrito, mas pode ser usado para definir imagens, livros ou – como no caso deste artigo – um jogo de videogame.

Os três níveis do PGS descritos por Barros (2014) organizam os graus de complexidade da mensagem de um texto: no nível abstrato – o mais profundo – encontra-se a organização do texto em uma oposição axiológica, como vida/morte ou liberdade/opressão, sendo um dos polos eufórico e o outro disfórico. Para a discussão deste artigo, o nível abstrato não necessita de mais explicação. No nível narrativo, a oposição do nível fundamental é organizada dentro de um modelo narrativo que, no caso da semiótica francesa, baseia-se em um modelo desenvolvido pelo semioticista lituano A. J. Greimas, a partir do trabalho do folclorista russo Vladimir Propp. Neste modelo, um sujeito busca um objeto de valor, e deve se modalizar (ou seja, se capacitar) com saberes e poderes para obter sucesso (ou falhar) em sua busca. O terceiro nível seria a etapa discursiva, onde este modelo narrativo é “coberto” com papéis e elementos que o fazem ser reconhecível (e interessante) para o leitor: o sujeito se torna um cavaleiro medieval, o objeto de valor se torna o graal, o saber se transforma num mapa, etc. É graças a essa “cobertura” de temas e figuras que a história se torna mais (ou menos) interessante para o leitor.

A partir deste ponto de vista semiótico, este artigo argumenta que a maior parte das críticas feitas à situação de Fitzroy e do *Vox Populi* em *Bioshock Infinite* é focada nos níveis fundamental e discursivo. Exemplos podem ser vistos na crítica de Smith à oposição axiológica violência (disfórica)/ponderação (eufórica) – que oporia Elizabeth/Booker e Comstock/Fitzroy – ou nas críticas de Zander e Clark, onde a “cobertura” do sujeito protagonista Elizabeth é o de uma pessoa branca, enquanto um dos temas do jogo é o racismo.

Tentando contribuir para a discussão, este artigo fará uma análise pautada no nível da narrativa, isto é, no nível do modelo narrativo que foi utilizado para a criação da história num primeiro lugar. No caso de *Bioshock Infinite* e seus DLCs, este artigo considera que o modelo base é a jornada do herói, desenvolvida por Joseph Campbell (2007).

A JORNADA DO HERÓI, O MITO E O PENSAMENTO TOTALITÁRIO

Groppo e Rodrigues (2012, p. 57), ao analisarem os estudos de Campbell (2007) sobre mitologia comparada, afirmam que o autor acreditava que “os mitos tendem a fornecer significados

para nossa existência”, servindo para explicar e justificar desde a natureza até as organizações sociais. Rocha (2014, p. 4), ao analisar a narrativa de *Bioshock Infinite* a partir da jornada do herói, descreve que este modelo “apresenta-se em um ciclo fechado composto por dezessete estágios que o herói (ou heroína) deve sobrepujar para alcançar, não só uma recompensa, mas benefícios aos seus iguais”. O herói é, portanto, o representante máximo de uma ideologia, um avatar dos valores de um determinado grupo. Dentro do trabalho de Rocha (2014), ele classifica Booker como o herói que se sacrifica e se transforma; Elizabeth é a principal adjuvante (e também heroína que divide este papel com Booker, se considerarmos seu papel no fim do jogo e em *Burial at sea*); Comstock é a sombra, o reflexo negativo do herói e os irmãos Lutece são adjuvantes e pícaros, auxiliando os heróis. Para Daisy Fitzroy, sobra o papel de “camaleão”, descrito como “aquele cujas intenções ou personalidade não são claras e frequentemente questionáveis” (ROCHA, 2014, p. 7).

Porém, se observarmos as críticas apontadas acima, de que em um jogo sobre racismo, excepcionalismo e hipercapitalismo, é a revolucionária negra da classe operária que deveria representar o pináculo de um determinado grupo ou movimento, então Daisy Fitzroy deveria ocupar o papel de heroína. A *Irrational Games*, inclusive, admite tal leitura, pois ao lançar *Burial at sea 2*, remodela Fitzroy em uma personagem que incorpora todos os traços positivos da revolução, e se sacrifica para garantir os valores do *Vox Populi*. Segundo a própria personagem Elizabeth de *Burial at sea 2*, ela é o oposto da sombra Comstock.

Porém, todos estes conflitos de interpretações advêm do mesmo problema: a jornada do herói é um modelo ineficaz para narrativas de caráter crítico e político. Ela é um modelo eficaz para histórias de cunho doutrinador e, em casos mais extremos, histórias de cunho totalitário e não-crítico. É importante lembrar que regimes totalitários sempre fizeram uso de mitologias, heróis e narrativas em seus projetos de poder.

O semiólogo Umberto Eco (2018), no livro *Fascismo Eterno*, lista os quatorze pontos que, ele argumenta, são característicos de uma rede que, enquanto não tende a aparecer integralmente em um único regime, incorpora todas as possíveis faces do que é o movimento totalitário. Segundo o autor, “é suficiente que uma delas se apresente para fazer com que se forme uma nebulosa

fascista” (ECO, 2018, p. 44). O ponto n.º 11 de Eco (2018, p. 54) é que “cada um é educado a tornar-se herói”. Este heroísmo é, segundo o autor, um culto a morte, onde este “herói” deve sempre aguardar a possibilidade de morrer pelos seus ideais, e estes ideais são, dentro do cânone fascista, os valores da sociedade e em sua tradição e mitologia. O passado mitológico é, inclusive, o ponto n.º 1 da lista de Eco (2018, p. 45), que diz que, dentro do pensamento fascista “a verdade já foi anunciada de uma vez por todas, e só podemos continuar a interpretar sua obscura mensagem”. Ainda segundo o autor, é por isso que, no fascismo, é proibida a crítica, a política ou o estudo, pois esse regime fascista crê já conhecer todos os valores corretos, e aos “heróis” de tal regime só cabe representá-los e reforçá-los, mesmo que isso aconteça ao custo da própria vida. De modo similar, o professor e filósofo Jason Stanley (2020) também possui um livro onde lista características do fascismo e, neste livro, o autor lista como ponto n.º 1 o “passado mítico”: os regimes fascistas sempre se pautam por um passado de “glória da nação, com guerras de conquista lideradas por generais patriotas, com exércitos repletos de guerreiros leais, seus compatriotas, fisicamente aptos” (STANLEY, 2020, p. 20).

Este modelo narrativo totalitário – apolítico e idealizado, criado para incentivar as pessoas a respeito de sua própria importância no mundo – analisado por Eco (2018) e Stanley (2020), é similar ao que a jornada do herói buscava fazer – sem, necessariamente, ter o mesmo objetivo. O trabalho de Campbell (2007) foi descrito como:

Ele conclui que a comparação entre mitos de povos distintos pode comprovar a chamada interconexão de experiência de vida, ou seja, o fato de haver semelhanças entre mitos e/ou símbolos de culturas distintas e em épocas diferentes pode apontar uma conexão vivencial que todos os seres humanos, independentemente de cultura, compartilham entre si. Essa visão também aparece nos estudos de Jung (2008), para quem os estudos em simbologia e mitologia comparadas demonstram que a humanidade está interligada espiritualmente e que, acima de qualquer diferença religiosa que possa existir, a alma humana possui as mesmas indagações sobre a existência, indagações essas que são coletivas e, portanto, iguais em qualquer parte do mundo (GROPPO; RODRIGUES, 2012, p. 60).

O próprio Campbell (2007, p. 374), ao ponderar sobre o papel do mito na modernidade, afirma que “o caminho para nos tornarmos humanos consiste em aprender a reconhecer os

contornos de Deus das prodigiosas modulações da face do homem”, ou seja, criar os efeitos da mitologia dentro dos meios modernos, das mídias modernas e das ciências modernas.

Dentro do campo dos jogos e da cultura pop num geral, aproximações entre a jornada do herói – ou o heroísmo como fenômeno mais genérico – e problemáticas políticas já foram propostas. Em um artigo para o site Medium, intitulado *How the hero's journey is totalitarian*, Indrajit Samarajiva (2022) aponta que a jornada do herói sempre pressupõe um estado apolítico das coisas que seria intrinsecamente correto – e que é por isso que franquias de cultura pop trabalham sempre com a manutenção de um *status quo*, ao invés de proporem reais mudanças sociais. Ainda que indiretamente, diversos jogos já questionaram os limites entre o heroísmo e a doutrinação ideológica. Além do primeiro *Bioshock* (2007), que questionava o uso de ideais heroicos para manipulação ideológica, outros exemplos são *Spec Ops: The Line* (2012), uma crítica ao heroísmo dentro do contexto lúdico-militar, e *Star Wars: Knights of Old Republic 2* (2004) que, segundo vídeo-análise de Noah Caldwell-Gervais (2021), questiona implicações políticas e sociais da filosofia dos cavaleiros Jedi – concebidos a partir do modelo heroico de Campbell (2007).

E é esta chave de interpretação totalitária presente na jornada do herói um dos principais motivos pelos quais *Bioshock Infinite* e seus DLCs parecem ter uma tratativa tão conflituosa sobre Fitzroy e o *Vox Populi*: Elizabeth não pode ser conivente com ideais racistas, pois é a heroína – e o herói é, segundo a lógica de Campbell (2007), destinado à vitória e portador da razão da sociedade. Se consideramos então que Fitzroy é a heroína em Columbia, então é ela que não pode possuir falhas, pois ela representa o ideal da luta antirracista dos *Vox Populi* – falhas em Fitzroy ou a sua derrota significariam, necessariamente, falhas ou derrota do movimento e seus valores. Igualmente, Comstock não pode possuir traços eufóricos, pois ele é a sombra campbelliana – reflexo negativo de tudo o que caracteriza o herói. Todas estas condições são exigidas, pois estão atreladas ao modelo da jornada do herói – e o revivalismo do sentimento mítico, e tal sentimento não é crítico, político ou social, mas sim dogmático, doutrinador e estereotípico.

Num exemplo similar, a série de televisão *Game of thrones* – doravante GOT – enfrentou muitas críticas e reações diversas ao seu final. Segundo a pesquisadora Zeynep Tufekci (2019), em

um artigo para a *Scientific American*, GOT começou como uma narrativa sociológica, onde o desenvolvimento dos personagens e seus destinos se davam a partir das restrições e conflitos com as estruturas políticas e sociais que os cercavam. A partir da parte final da série, ela passou para o que Tufekci (2019) definiu como narrativa psicológica – onde eram as crenças e desejos dos personagens importantes que moldavam e controlavam as estruturas políticas e sociais ao redor. Lizardi (2014, s/p) chega a conclusões similares ao analisar *Bioshock Infinite*, apontando que “os primeiros dois jogos de Bioshock abordavam suas questões sobre coletivismo contra individualista até o fim dos créditos, enquanto Infinite decide mudar de críticas sobre a história geral para críticas sobre a história de indivíduos”. Em ambos os casos, apresenta-se o mesmo problema: na jornada do herói e na narrativa psicologizante, o protagonista define e incorpora valores sociais que imprime ao mundo, ao invés de digladiar-se com tais valores, sua aplicabilidade e sua coletivização – em suma, o fazer político.

OPÇÕES NARRATIVAS PARA MITIGAR O EFEITO TOTALITÁRIO

Para mitigar tais problemas, ao se construir narrativas de cunho político e crítico, existem alternativas. No nível narrativo – dentro do nosso enfoque semiótico – pode-se propor a utilização de outros modelos narrativos, como o PGS, no lugar da jornada do herói¹⁴. Rocha (2014), ao analisar *Bioshock Infinite*, traça paralelos entre a jornada do herói e a equivalência no PGS e, enquanto a análise de Rocha (2014) não se encontra completa, é possível afirmar que o PGS possui mais maleabilidade para discutir questões políticas ou críticas do que a jornada do herói, pois A. J. Greimas se utilizou de críticas estruturalistas em sua concepção.

Se pensarmos em estratégias no nível discursivo da análise semiótica, respostas são oferecidas pela própria mídia dos jogos, pelos *game studies* e – ironicamente – pela própria série

¹⁴ Com esta proposta, não se busca afirmar que a jornada do herói seja totalitária ou fascista e, por isso, deva ser eliminada – pois esta seria justamente uma forma totalitária de encarar a questão. Tanto a jornada do herói quanto os movimentos totalitários manipulam os mesmos referenciais – a noção de cultura, elementos de crença, a criação de identidades, entre outros. A jornada do herói é um modelo útil para comportar narrativas que engrandecem uma cultura ou a legitime enquanto movimento. Um exemplo recente da jornada do herói sendo aplicada dentro deste contexto, na cultura pop, pode ser vista no filme *A mulher rei* (2022), de Gina Prince-Bythewood.

Bioshock. No livro *Values at Play*, Flanagan e Nissenbaum (2016) apontam que valores podem ser postos em discussão de várias formas: premissas narrativas, objetos, personagens, ações e escolhas possíveis, limites de interação, pontos de vista, interfaces, referências, recompensas, estratégias, mapas e estética. Tais elementos não precisam ser “informados” ao jogador, mas podem estar disponíveis na estrutura do jogo, para que o jogador possa absorvê-los em seus próprios termos, durante a interação lúdica. A este processo, pode dar-se o nome de *storytelling* ambiental. O uso adequado destes valores permite que os desenvolvedores tenham “um papel ativo na configuração dos valores sociais, éticos e políticos que podem ser incorporados nos jogos” (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 26).

Uma das principais características constantemente elogiadas de *Bioshock Infinite* e seus DLCs é justamente o *storytelling* ambiental. Schubert (2018) aponta como a construção do ambiente de Columbia é fundamental para apresentar ao jogador o racismo e o hipercapitalismo rompantes da cidade, bem como explicitar as falhas da utopia proposta por Comstock e os *Founders*. A mesma observação é feita por Tarnowetzki (2015), quando exemplifica elementos de narrativa que são contados pelo cenário, como a história de Preston E. Downs. São exatamente estes elementos – já presentes em *Bioshock Infinite* – que poderiam ser aproveitados de forma mais recorrente para enriquecer a narrativa de Daisy Fitzroy e do *Vox Populi*. Dentro da maior parte da narrativa de *Bioshock Infinite*, o jogador interage pouco com personagens NPCs pertencentes ao *Vox Populi*, e a única participante do grupo com agência durante a história é Daisy Fitzroy, o que acaba por reforçar a ideia de que ela representa todo o movimento.

Além disso, existem poucos elementos de *storytelling* ambiental que ajudem a complexificar o grupo dos *Vox Populi*, enquanto os relativos aos *Founders* e ao resto de Columbia são mais abundantes. Logo no começo do jogo – grupos de reunião antiescravagistas (como mostra a Figura 6), áudio-diários de policiais fraternais ao movimento dos *Vox Populi*, NPCs moradores de Columbia inseguros com a retórica de Comstock; estes elementos de *storytelling* ambiental se encontram em menor número no que tange ao *Vox Populi*, fazendo com que o grupo – e, por

consequência, Fitzroy – sofram mais gravemente dos problemas do modelo narrativo da jornada do herói.

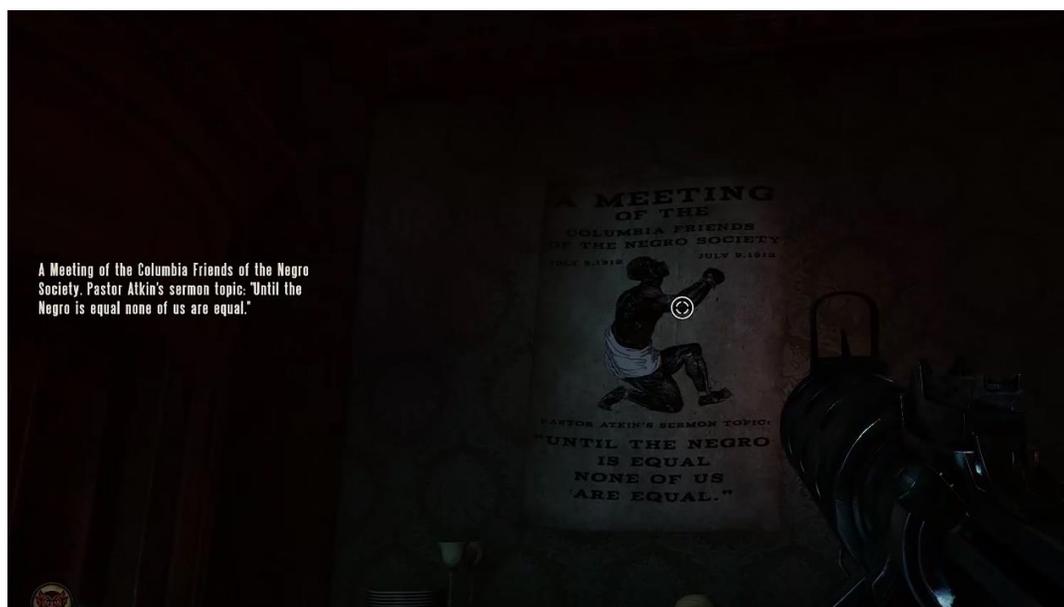


Figura 6 – *Storytelling* ambiental encontrado em *Bioshock Infinite*. Fonte: Youtube¹⁵.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura pop, dos videogames e filmes, possui intrínseca relação com a jornada do herói. Após os trabalhos de Christopher Vogler e Maureen Murdoch, o modelo iniciado por Campbell (2007) se tornou um dos maiores senso-comuns dentro do universo dos super-heróis e dos *joysticks*. Um dos elementos que pode explicar tal tendência é o impacto que a internet teve na noção de identidade e expressão. Dentro deste cenário, grandes narrativas que prometam incorporar os desejos e imagens de indivíduos dentro de um plano de maior poder – proposta tanto da jornada do herói quanto das narrativas totalitárias – ganham sempre espaço. Por uma maior conscientização

¹⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wuMIMvEDZ_I. Acesso em: 20 de julho de 2023.

crítica em tempos da liquidez digital, são necessárias mais narrativas político-sociais, e menos narrativas heroicas que se proponham a abordar temas político-sociais.

Dentro deste objetivo, é necessário, do ponto de vista semiótico, que estes jogos que buscam uma discussão de caráter social e político utilizem ferramentas, modelos e técnicas que reforcem tal foco – como o *storytelling* visual, outros modelos narrativos como o PGS ou mesmo outras ferramentas e recursos que se valham das características interativas da mídia – para que o conteúdo das etapas fundamental, narrativa e discursiva apresente a coerência necessária para que a mensagem e a crítica cheguem aos jogadores com um nível menor de ruído, e a resistência aos movimentos totalitários que se alastram pelo ambiente digital sejam adequadamente combatidos.

REFERÊNCIAS

BARROS, Diana Luz Pessoa de. “Estudos do discurso”. In: FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística II: princípios de análise**. São Paulo: Editora Contexto, 2014. p. 187-219.

CALDWELL-GERVAIS, Noah. Star Wars: Knights of the Old Republic 1 & 2 Vs. Joseph Campbell. **YouTube**, 04 de maio de 2021. Canal Noah Caldwell-Gervais. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OI2iOB8ydGo>.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CLARK, Justin. The Assassination of Daisy Fitzroy (By The Coward BioShock Infinite). **GameSpot**, 26 de março de 2023. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/the-assassination-of-daisy-fitzroy-by-the-coward-bioshock-infinite/1100-6512699/>.

DRAKES, Satchell. Bioshock Infinite - Racism and Dissonance. **YouTube**, 26 de abril de 2014. Canal Satchell Drakes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yu3knt8sW3s>.

ECO, Umberto. **Fascismo eterno**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2018.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play: valores em jogos digitais**. São Paulo: Blücher, 2016.

GROPPO, Luis Antônio; RODRIGUES, Marcel Henrique. Uma compreensão dos estudos de Joseph Campbell em mitologia comparada. **Universitas Humanas**. Brasília, v. 9, n. 2, p. 55-61, 2012. DOI: 10.5102/univhum.v9i2.2105

LIZARDI, Ryan. Bioshock: Complex and Alternate Histories. **Game Studies**. v. 14, n. 1, s/p, 2014.

ROCHA, Leonardo Vieira da. Individuação na narrativa dos games: Os arquétipos como funções narrativas em Bioshock Infinite. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Paraná: Foz do Iguaçu, 2014. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0410-1.pdf>.

SAMARAJIVA, Indrajit. How The Hero's Journey Is Totalitarian. **Medium**, 20 de maio de 2022. Disponível em: <https://indica.medium.com/how-the-heros-journey-is-totalitarian-1a38eee48224>.

SCHUBERT, Stefan. Dystopia in the Skies: Negotiating Justice and Morality on Screen in the Video Game BioShock Infinite. **European Journal of American Studies**. v. 13, n. 4, s/p, 2018.

SMITH, Ed. The Politics of 'BioShock Infinite' Are All the Worse When Revisited in a Heated Election Year. **Vice**, 04 de outubro de 2016. Sessão *Waypoint*. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/kwzz43/the-politics-of-bioshock-infinite-are-all-the-worse-when-revisited-in-a-heated-election-year>.

STANLEY, Jason. **Como funciona o fascismo**: a política do “nós” e “eles”. Porto Alegre: L&PM, 2020.

TARNOWETZKI, Lindsay. **Environmental storytelling and BioShock Infinite**: moving from game design to game studies. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes – Estudos de Mídia) – Programa de pós-graduação em estudos de comunicação. Universidade de Concordia, Montreal, 2015.

TUFEKCI, Zeynep. The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones. **Scientific American**, 17 de maio de 2019. Sessão *Observations*. Disponível em: <https://blogs.scientificamerican.com/observations/the-real-reason-fans-hate-the-last-season-of-game-of-thrones/>.

ZANDER, Monty. Bioshock Infinite Critique | After the Hype. **YouTube**, 12 de agosto de 2022. Canal Monty Zander. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T2qeWQTGek4>.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

RAZZINO ERNICA, Renato; REITANO, Leonardo. O problema do modelo heroico-totalitário em *Bioshock Infinite* e seus DLCs: um estudo de caso sobre Daisy Fitzroy. **Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v. 20, pp. 174-193, 2023.