



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

O USO DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE UM REGIME
TOTALITÁRIO EM BIOSHOCK INFINITE

RODRIGO DE JESUS ANDRADE RODRIGUES
10/0020313

Brasília – DF
2/2018



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

O USO DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE UM REGIME
TOTALITÁRIO EM BIOSHOCK INFINITE

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB) como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, sob orientação da professora Priscila Monteiro Borges.

Brasília – DF
2/2018

O USO DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE UM REGIME
TOTALITÁRIO EM BIOSHOCK INFINITE

RODRIGO DE JESUS ANDRADE RODRIGUES

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB) como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, sob orientação da professora Priscila Monteiro Borges.

Aprovado pela banca examinadora em Dezembro de 2018

Professora Dra. Priscila Monteiro Borges
Orientadora

Professor Dr. Luciano Mendes de Souza
Examinador

Professora Dra. Mariana Martins de Carvalho
Examinadora

Professor Dr. Wagner Antônio Rizzo
Suplente

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha professora orientadora Priscila pela disponibilidade, vontade e interesse. Obrigado pelas inquietações e reflexões que me ajudaram a pensar neste trabalho. Obrigado também pela paciência e pela orientação, levo para sempre comigo a minha experiência acadêmica que eu tive com você não somente nesse momento, mas em outros tão importantes quanto durante a minha graduação.

Agradeço ao meu pai por tudo que você abdicou na vida para poder me dar tudo o que eu tenho hoje, por me ensinar a ser uma pessoa ética e esforçada e por me incentivar a ser o melhor que eu posso ser. Obrigado por acreditar em mim.

Agradeço à minha mãe por ser a minha razão de tudo. Você desde sempre acreditou em mim e em todo o meu potencial e também abdicou de muita coisa na vida para eu estar onde estou hoje. Você sempre me amou acima de qualquer condição e, assim como meu pai, ajudou a construir o homem que sou hoje. Você é a responsável por eu me sentir tão orgulhoso de quem sou. Obrigado por absolutamente tudo.

Agradeço à Luciana, Daniela, Vanessa e Matheus por serem meu porto seguro, minha família. Em momentos de dificuldade emocional e financeira foram vocês que seguraram minha mão e me ajudaram a seguir em frente quando eu achei que não conseguiria mais. Levo cada um de vocês sempre dentro de mim. Tenho muito orgulho de quem vocês se tornaram. Estamos juntos sempre.

Obrigado Ana Luísa, Bianca e Eduardo por me mostrarem o que realmente significa família. Nossa conexão vai muito além do sangue. Amo muito cada um de vocês.

Agradeço à todas as minhas amigas por serem minha segunda família. Obrigado Aline por ser o Bradley Cooper para a minha Gaga. Em uma sala com 99 pessoas que não acreditam em mim, se você for a única que acredita em mim então sei que valeu a pena. Obrigado Amanda por ter me dado vontade de seguir com essa graduação, seu lindo sorriso me acompanhou todas essas manhãs e me incentivou a sorrir também. Obrigado Raissa por sempre estar do meu lado e acreditar que eu tinha capacidade de terminar esse trabalho, já podemos comer um sanduíche em comemoração. Obrigado Leticia e Ana Larissa por compartilharem comigo as dores e os prazeres de ser um estudante da UnB, por me incentivarem a continuar seguindo

em frente e pela preocupação que vocês sempre demonstraram ter pela minha sanidade mental. Obrigado Ramon pelas suas preces e por ser parte tão importante da minha vida. Obrigado a todos os meus outros amigos e amigas que me acompanham desde sempre, vocês são pessoas incríveis e agradeço muito por ter cada um de vocês na minha vida.

Agradeço ao Felipe por tudo. Quando eu te conheci não fazia ideia de que você se tornaria uma parte tão importante de mim. Em momentos de desespero o seu abraço foi a única coisa que conseguiu me acalmar. Você me levantou e me puxou para dançar quando tudo o que eu queria era ficar deitado. Nos momentos de felicidade você esteve sempre lá. Obrigado por ser sempre prestativo, carinhoso e pelo apoio em todas as decisões que eu tomei na minha vida. Minhas conquistas são suas também. Te amo meu leãozinho.

Agradeço à professora Mariana e aos professores Luciano e Wagner por aceitarem serem membros da minha banca.

Agradeço à professora Selma. Sem nossas conversas esse trabalho não teria sido possível. Obrigado por ser uma professora excelente.

Agradeço muito à UnB. Essa jornada foi longa, intensa e difícil, mas é parte extremamente importante da minha formação como pessoa. Foi aqui que eu me descobri e abracei os que eram diferentes de mim. Obrigado por todos esses anos de loucura, felicidade e aprendizado. Todos deveriam ter uma experiência assim na vida.

Agradeço à todos os outros professores que ajudaram na minha formação educacional.

Agradeço à mim mesmo por ter conseguido manter níveis aceitáveis de sanidade mental durante toda essa graduação e por ter conseguido terminar esse trabalho. Você é foda!

Agradeço ao Bioshock por ser o jogo mais incrível de todos os tempos.

E por último gostaria de agradecer à SZA, Metric, Jorja Smith, Kali Uchis e Lily Allen. Suas vozes ajudaram a manter a calma durante a construção desse trabalho e me fizeram agradecer por estar vivo e poder ouvir o que vocês tinham para me contar. *“If it wasn’t for your kindness...”*.

***“Why would he send his savior unto us,
If we will not raise a finger for our own salvation?
And though we deserved not this mercy,
He has led us to this new Eden,
A last chance for redemption.
Hallelujah!”***

Bioshock Infinite

Resumo

O videogame é uma importante mídia presente na nossa sociedade. Criado inicialmente com o objetivo único de entreter, sua evolução tecnológica possibilitou uma forma mais elaborada de criar games digitais, inspirada em formas narrativas similares ao cinema. Neste contexto cultural e econômico surgiu a série de *games Bioshock*, que aborda em sua narrativa fatos históricos importantes de nossa sociedade. *Bioshock Infinite*, o último jogo da série, possui uma estrutura narrativa mais elaborada e oferece aos jogadores a possibilidade de refletir acerca destes contextos históricos e por isso este trabalho busca compreender e refletir sobre a forma com que os meios de comunicação foram usados dentro da narrativa do jogo para embasar a construção de um regime totalitário. Através de pesquisas bibliográficas será feita primeiramente uma contextualização histórica acerca da criação e evolução do videogame em nossa sociedade, e posteriormente será feita uma reflexão acerca do videogame como mídia importante a ser estudada dentro da Comunicação Social não somente como um produto midiático, mas como uma plataforma cultural que pode trazer aos jogadores questionamentos e reflexões. Após isso, uma contextualização histórica, social e psicológica do uso da propaganda em regimes totalitários para movimentar as massas de cidadãos é necessária pois traz formas que também foram usadas como inspiração para embasar a narrativa de *Bioshock Infinite*. Através das análises de imagens retiradas diretamente do jogo, irei fazer uma comparação com materiais gráficos produzidos durante o contexto da primeira e segunda guerra, além da análise e comparação com materiais gráficos produzidos durante a expansão territorial dos Estados Unidos da América. À luz dessas comparações, irei refletir sobre como o videogame aborda fatos históricos em um contexto ficcional e como isso pode gerar nos jogadores um senso de historicidade e pensamento crítico acerca da sociedade em que vivemos.

Palavras-chave: videogame, propaganda, política, totalitarismo, meios de comunicação

Abstract

The videogame is an important media in today's society. First designed only to serve as entertainment, its technological developments made it possible to create a more elaborated way to create digital games, inspired by narratives similar to the ones found on cinema. The Bioshock game series emerged in this cultural and economic context, and it approaches in its narrative important historical facts of our society. Bioshock Infinite, the last game of the series, have an more elaborate narrative structure and offers to the players the possibility to think about those historical contexts and that's why this study seeks to understand and think of how the media were used in the game's narrative to base the construction of an totalitarian regime. Firstly, I will make an historical contextualization about the creation and technological development of the videogame in today's society through bibliographic research. Subsequently I will debate on how the videogame is an important media to be studied by the social communication not only as a media product, but also as a cultural platform that can bring questioning and thinking to the players. After that, an historical, social and psychological contextualization will be presented to show how propaganda was used in totalitarian regimes to conduct public masses, because those facts were used in the Bioshock's Infinite narrative. Through analysis of images taken directly from the game, I will make a comparison with graphic material produced during the first and second world wars and those produced during the America's territorial expansion. Through those comparisons, I will think of how the videogame can approach historical facts on a fictional context and how this can create a historical sense and a critical thinking about today's society on the players.

Keywords: videogame, propaganda, politics, totalitarianism, media

Lista de ilustrações

Figuras

Figura 1.....	18
Figura 2.....	19
Figura 3.....	20
Figura 4.....	21
Figura 5.....	22
Figura 6.....	23
Figura 7.....	24
Figura 8.....	25
Figura 9.....	25
Figura 10.....	26
Figura 11.....	28
Figura 12.....	30
Figura 13.....	32
Figura 14.....	34
Figura 15.....	36
Figura 16.....	37
Figura 17.....	39
Figura 18.....	40
Figura 19.....	41
Figura 20.....	41
Figura 21.....	41
Figura 22.....	45
Figura 23.....	49
Figura 24.....	50
Figura 25.....	52
Figura 26.....	54
Figura 27.....	60
Figura 28.....	62
Figura 29.....	63
Figura 30.....	63
Figura 31.....	63
Figura 32.....	63
Figura 33.....	64
Figura 34.....	72
Figura 35.....	73
Figura 36.....	74
Figura 37.....	75
Figura 38.....	75
Figura 39.....	76

Figura 40.....	<u>77</u>
Figura 41.....	<u>79</u>
Figura 42.....	<u>79</u>
Figura 43.....	<u>80</u>
Figura 44.....	<u>81</u>
Figura 45.....	<u>82</u>
Figura 46.....	<u>82</u>
Figura 47.....	<u>83</u>
Figura 48.....	<u>84</u>
Figura 49.....	<u>85</u>
Figura 50.....	<u>86</u>
Figura 51.....	<u>87</u>
Figura 52.....	<u>88</u>
Figura 53.....	<u>89</u>
Figura 54.....	<u>90</u>
Figura 55.....	<u>91</u>
Figura 56.....	<u>92</u>
Figura 57.....	<u>92</u>
Figura 58.....	<u>93</u>
Figura 59.....	<u>95</u>
Figura 60.....	<u>95</u>
Figura 61.....	<u>96</u>
Figura 62.....	<u>99</u>
Figura 63.....	<u>100</u>
Figura 64.....	<u>101</u>
Figura 65.....	<u>102</u>
Figura 66.....	<u>103</u>
Figura 67.....	<u>103</u>
Figura 68.....	<u>104</u>
Figura 69.....	<u>104</u>
Figura 70.....	<u>105</u>
Figura 71.....	<u>105</u>
Figura 72.....	<u>106</u>
Figura 73.....	<u>106</u>
Figura 74.....	<u>107</u>
Figura 75.....	<u>108</u>
Figura 76.....	<u>108</u>

Tabelas

Tabela 1.....	<u>28</u>
Tabela 2.....	<u>66</u>

Tabela 3.....	<u>69</u>
Tabela 4.....	<u>71</u>

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1 O VIDEOGAME COMO OBJETO DE ESTUDO.....	13
2.2 O VIDEOGAME COMO PRODUTO LUCRATIVO.....	18
2.3 <i>SUPER MARIO, NINTENDO E O AUGE DOS PERSONAGENS EXCLUSIVOS</i>	20
2.4 O CINEMA NA INDÚSTRIA DO VIDEOGAME E A VIOLÊNCIA EXPLÍCITA.....	21
2.5 O <i>PLAYSTATION</i> E OS SUPER PROCESSADORES.....	24
2. A SÉRIE DE JOGOS <i>BIOSHOCK</i>	31
2.1 <i>BIOSHOCK E RAPTURE</i>	31
2.2 <i>BIOSHOCK INFINITE</i> E COLUMBIA.....	33
3. A PROPAGANDA NAZISTA.....	42
3.1 O SIMBOLISMO EM CONTEXTOS POLÍTICOS.....	46
3.2 A CONSTRUÇÃO DA FIGURA DO MITO.....	50
3.3 O PÔSTER POLÍTICO.....	55
4. <i>BIOSHOCK INFINITE</i> E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO.....	59
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	110
6. REFERÊNCIAS.....	114

1. Introdução

1.1 O videogame como objeto de estudo

A comunicação é inter, multi e transdisciplinar (SANTAELLA, 2001:44) e a cultura *gamer* faz parte desse contexto comunicacional no seu sentido mais amplo. Pensando nesse contexto, como o videogame pode ser abordado pelos meios de comunicação? Esse é o questionamento inicial que deu a partida para iniciar este trabalho. Para refletir sobre esse questionamento é necessário primeiro pensar sobre onde se encontra o videogame como mídia dentro do campo da comunicação social e de outros campos de estudo.

Um contexto histórico e tecnológico do videogame e de como os seres humanos interagem com as mídias leva aos questionamentos acerca da série de jogos *Bioshock* como um produto cultural importante pela sua estrutura narrativa e, por isso, digna de ser estudada. Ao abordar contextos históricos importantes para a nossa sociedade, os jogos deixaram sua marca na indústria pela forma cuidadosa e elaborada com que conseguiram construir a relação dos jogadores com o que está sendo mostrado em tela. O levantamento de fatos históricos e sociais, principalmente no que se relaciona ao uso dos meios de comunicação em regimes de governo totalitários, servirá como base para a pergunta principal desse trabalho: o videogame pode servir como meio de reflexão social e cultural? Para tal foi necessário jogar o jogo de videogame *Bioshock Infinite* com o olhar de pesquisador e retirar dali imagens que sirvam como fonte de análise das questões levantadas.

Existem várias abordagens para estudar e observar os videogames de forma crítica: pela psicologia, sociologia, computação, design e comunicação são alguns exemplos. Essa característica híbrida dos videogames (SOUZA, 2003) se relaciona com a definição de comunicação de Santaella (2001) e gera a possibilidade de estudo de uma mídia que é muitas vezes preterida pelos mais variados campos de conhecimento ou reduzida, como ainda é o caso no campo da comunicação. A primeira dificuldade na realização deste trabalho foi a de encontrar publicações, principalmente na área de comunicação, que vejam esta mídia como importante de ser estudada, se colocada em comparação com outras mídias como cinema, rádio e televisão por exemplo. O videogame se apropriou das formas destas outras mídias citadas e tornou-se uma hipermídia, principalmente pela possibilidade econômica que ela oferece. Somente este fato seria suficiente para ser considerada digna de ser

estudada, visto que a Indústria Cultural está presente na sociedade capitalista neoliberal em que vivemos atualmente, colaborando para uma forma mercadológica de manutenção do mundo (SODRÉ, 1942: 14). Entende-se como Indústria Cultural a “conversão da cultura em mercadoria, ao processo de subordinação da consciência à racionalidade capitalista. (...) A expressão designa uma prática social, através da qual a produção cultural e intelectual passa a ser orientada em função de sua possibilidade de consumo no mercado” (RÜDIGER, 2001: 138).

Em sua dissertação “Aperte start – O videogame como produto cultural: definindo um novo objeto de pesquisa para a Comunicação”, Luciano Mendes de Souza defende a importância do videogame ser estudado pela comunicação:

Área de convergência de pesquisas, os videogames têm hoje posição de destaque na informática, inteligência artificial, computação gráfica e no processamento de dados (campos técnicos). Isso sem mencionar outros campos como o desenvolvimento de interfaces, ergonomia (*design*) e principalmente a criação de enredos e personagens (linguagem/narrativa). A reunião de áreas tão díspares, mas de forma tão elaborada e com resultados finais tão impressionantes, geram um campo de estudo novo e instigante. (SOUZA, 2003: 15)

O hibridismo tecnológico deu origem à uma mutação tecnológica (SODRÉ, 2002: 13) das mídias, que é a representação do avanço tecnológico que permitiu que as mídias tradicionais fossem hibridizadas com outras formas, dando origem às **hipermídias** (o audiovisual, por exemplo, que se apropriou da imagem e do som). Essa mutação tecnológica teve início na Revolução Industrial (que aumentou a produção de bens, diminuiu o espaço físico entre os povos e mecanizou os processos manuais) com as mídias tradicionais. Porém a forma híbrida com que vemos as hipermídias hoje teve seu início na Revolução da Informação (SODRÉ, 2002: 13), caracterizada pelo grande fluxo de dados e pela possibilidade de transmissão de informações de forma praticamente instantânea, superando não somente as barreiras físicas como as temporais. Ver o videogame como uma hipermídia é vê-lo a partir de um contexto social, econômico, tecnológico e comunicacional que deixou de abordá-lo como simples entretenimento para abordá-lo como um aparato tecnológico que faz parte das diversas formas do ser humano de interagir com um mundo que vive a era da informação.

O videogame é visto como hipermídia pela sua característica híbrida: os jogos de videogame possuem o mesmo ou até mais investimento mercadológico que

grandes produções cinematográficas. Sua produção envolve uma equipe formada por roteiristas, designers, desenhistas, diretor, produção executiva, TI. Sua criação possui uma forma de trabalho que se assemelha muito às produções cinematográficas, tanto em investimento financeiro quanto em tempo de trabalho.

Noutro campo, os responsáveis por enredos e conceitos criativos dos jogos são tratados como estrelas – principalmente no Japão – e têm seu trabalho aguardado pelos fãs, tal qual o lançamento de uma grande produção cinematográfica. Nomes como Hideo Kojima (criador dos jogos de *Mario* e *Zelda* para *Nintendo*) e Shigeru Myiamoto (criador de *Metal Gear Solid*) podem não ser tão conhecidos do grande público, mas basta a assinatura de um deles para que o projeto tenha sucesso, pois é notório o cuidado dispensado a todos os aspectos do jogo – desde enredo até o ponto de vista da câmera. Eles são mais do que diretores ou roteiristas, são, de alguma forma, os criadores dessa linguagem e possível produto cultural.
(SOUZA, 2003: 17)

O lançamento de um jogo de videogame envolve divulgação nas redes sociais, no cinema, nos jornais, na música. Os produtos gerados a partir do jogo expandem para outras mídias. É muito comum o lançamento de histórias em quadrinho, romances, filmes e músicas baseados em jogos de videogame. Mas também é comum o inverso: quando um jogo de videogame é criado a partir de uma outra mídia já existente.

O videogame também caracteriza-se como uma mídia de massa (MIÈGE, 1999: 4-11) por depender de anúncios publicitários e das tecnologias audiovisuais. Segundo Sodré (2002: 14), o capitalismo favorece uma *catalaxia* “um ordenamento mercadológico do mundo, para além de qualquer desígnio humano”, que envolve não somente as questões econômicas inerentes ao ordenamento mercadológico, mas também questões sociais, políticas e culturais, visto que essa forma de mundo afeta o homem que consome, condição inerente a praticamente toda a humanidade atual.

Essa forma de funcionamento das hipermídias ocorre principalmente por uma necessidade mercadológica que visa o lucro e afeta as formas com que o homem passa a interagir nessa sociedade tecnológica e informacional. A necessidade mercadológica, integrada a uma forte estrutura de poder, associada às novas formas de hipermídia e à forma com que nos relacionamos com elas e nos afetamos pelos seus efeitos implicaram em uma nova forma de sociabilidade e geraram uma outra dimensão da realidade: a forma como nos relacionamos com o real, como nos afetamos por ela – e pensamos sobre ela – foi alterada. Essa visão da realidade

afetada pelos meios de comunicação teve início com o audiovisual, quando ocorre uma simulação de um outro espaço-tempo. A história, os fatos e as pessoas são representadas a partir de uma representação simulada, uma **autorrepresentação social**, uma outra realidade vivida (SODRÉ, 2002: 17). O receptor passa a ser diretamente afetado por esse novo fluxo informacional e visual, favorecendo a virtualização das relações humanas e criando novas formas de interações com si mesmo, com os outros e com o mundo ao redor. Aliado a esses fatores, o desenvolvimento tecnológico dos meios de comunicação modificou as formas de trabalho, de socialização e também de lazer, um dos fatores mais importantes para este trabalho.

A midiatização da sociedade e das relações humanas implicou em um novo *bios*. “Cada *bios* é assim, um gênero qualificativo, um âmbito onde se desenrola a existência humana (...). Partindo-se da classificação aristotélica, a midiatização ser pensada como tecnologia de sociabilidade ou um novo *bios*, uma espécie de *quarto âmbito* existencial (SODRÉ, 2002: 25). Esse novo âmbito onde é desenvolvida a existência humana é definida por Sodré (2002) como a **tecnocultura**: uma nova sociedade midiática marcada pela interação e conectividade constantes e inerentes à sua própria existência no mundo. Um exemplo dessa tecnocultura é *Matrix*, filme lançado em 1999 que aborda a vida humana condicionada a uma simulação artificial, o mundo que o personagem principal conhece no começo do filme não existe na realidade. A partir desta consciência, Neo (o personagem principal) passa a ser conhecedor da verdade e possui o poder de modifica-la. *Matrix* é essa cultura tecnológica levada ao extremo, mas representa muito bem o que Sodré (2002) quis mostrar ao dizer que essa nova interação com o mundo dissocia o indivíduo da realidade, sua imagem virtual não é mais diferenciada da imagem real, é como se os dois passassem a ser uma coisa só.

Nos jogos *on-line multiplayer* o indivíduo é levado a interação virtual permanente, sendo esse um fator essencial (e diferencial) para o videogame em comparação com outras mídias, já que para interagir ele precisa necessariamente estar presente (mesmo que virtualmente) nessas interações. Além das limitações tecnológicas que cada jogo impõe, como movimento de câmera, bugs e lags, etc., se o receptor não participar diretamente da ação essa mídia não será interativa e, conseqüentemente, não será vista como videogame, mas como outra mídia na qual a

relação do receptor é mais passiva (SOUZA: 2003). Assim como mostrado em *Matrix*, essas interações entre indivíduos em meios virtuais vêm alterando a nossa percepção de realidade e de como nos representamos em ambientes que não são reais. Esse fenômeno (a midiaticização pensada como tecnologia de sociabilidade) altera nossas formas de interação, gerando a nova *bios* citada por Sodré: “a mídia é (...) uma técnica formadora ou interventora na consciência humana para requalificar a vida social, desde costumes e atitudes até crenças religiosas, em função da tecnologia e do mercado” (SODRÉ, 2002: 26).

A imersão do jogador no videogame se dá de forma afetiva ou puramente tecnológica. A interação com a mídia é o primeiro fator decisivo que define o que é um jogo de videogame. Desde a criação do *avatar* (representação virtual do jogador) até a sua relação com o que está sendo abordado, toda a interação se dá a partir da simulação do real a partir do virtual (uma visão modificada do real como citada anteriormente) e passa por interpretações. A história pode ser ressignificada, reconstruída a partir de um conjunto de dados computacionais, a realidade ali mostrada não passa de uma simulação porém possui em sua essência uma verossimilhança que não afasta totalmente o jogador do que é abordado pelo jogo. Essa subjetividade demonstra a relação que o jogador tem com o que pode ser realizado no mundo real em contraponto às infinitas possibilidades que seu *avatar* possui dentro de um ambiente virtual sem ter que lidar com essa realidade e suas consequências diretamente. Os atos de pura violência que são realizados dentro do jogo, por exemplo, são completamente inaceitáveis no mundo real.

Por todas essas relações do videogame com aspectos econômicos, sociais, psicológicos, visuais e técnicos, essa mídia pode ser vista como um produto sociomediático, que nasceu da cultura de massas (SOUZA, 2003) e surgiu de processos (inter, multi e trans) comunicacionais. Portanto é uma mídia que pode ser estudada como objeto de pesquisa na área da Comunicação. A sintetização de todas essas características do videogame fazem dele “um produto cultural que fala de toda a indústria cultural e assume essa característica como individual” (SOUZA, 2003: 77). A partir dessa contextualização do videogame como objeto de pesquisa, irei partir para o contexto econômico e histórico dessa mídia desde sua criação até os dias atuais.

1.2 O videogame como produto lucrativo

Entende-se videogame como “Jogo em que imagens e sons aparecem numa tela de televisão ou de computador desafiando o usuário a manipulá-las eletronicamente, a tomar decisões rápidas e/ou a responder perguntas e desafios exibidos na tela; videogame”, segundo o dicionário Michaelis.

Para o desenvolvimento do trabalho faz-se necessária uma contextualização histórica e cronológica para compreender como o videogame chegou à forma como o conhecemos hoje. Levando em consideração que os jogos de videogame evoluíram consideravelmente do final dos anos 1990 para os dias atuais, explicitarei as mudanças tecnológicas, narrativas e históricas que cercam essa mídia.

Segundo o documentário “*How videogames changed the world*”, exibido em 2013 pelo *Channel 4*, em 1972 nasceu *Pong* (figura 1), que não foi o primeiro videogame inventado, mas foi o primeiro mais lucrativo. Era um simples simulador de tênis de mesa criado pela *Atari* e era constituído por um console ligado a um monitor no qual o jogador depositava moedas para jogar. Esse jogo era popular em bares dos Estados Unidos da América. Por mais básico e limitado que fosse, foi o que deu o pontapé inicial na construção de uma indústria do videogame.

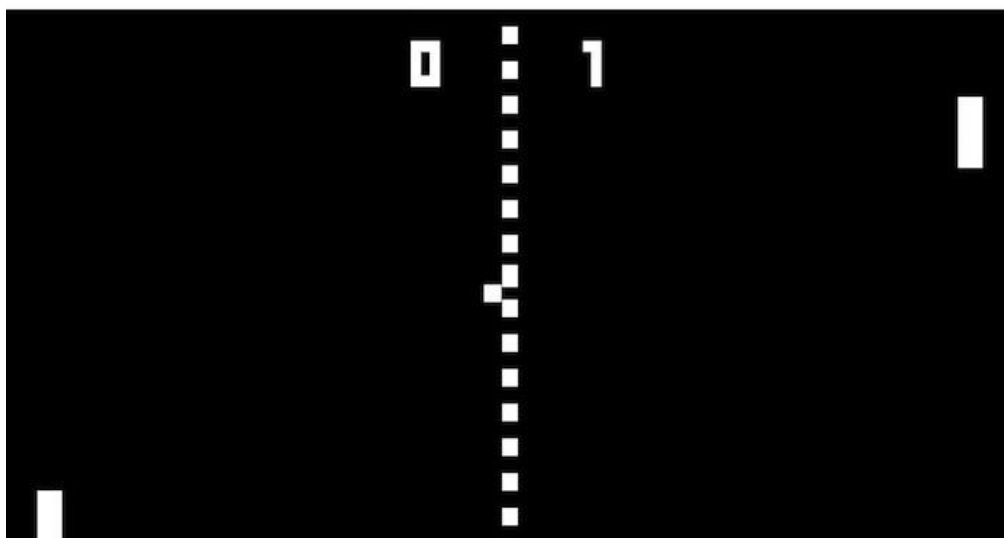


Figura 1 – Tela do jogo *Pong*. Fonte: www.techtudo.com (2016)

Devido ao seu sucesso, em 1975 foi lançada uma versão doméstica, o *Atari Home Pong*, que poderia ser conectado aos televisores de casa. Esta possibilidade de interagir de outras formas com a televisão, que não era necessariamente assistir

aos programas que eram exibidos na época, também foi um dos fatores que ajudou na sua popularização e lucratividade.

Até 1974 os *arcades* (aparelho eletrônico ligado a um monitor que possui jogos de videogame em seu sistema e estão disponíveis em locais de entretenimento) possuíam uma mecânica muito simples baseada em circuitos e não por um programa de computador. Este fato mudou em 1975, quando a *Midway* entrou nesse mercado com uma novidade: o microprocessador.

Os engenheiros da empresa conseguiram fazer uma melhora nos gráficos e na jogabilidade com o jogo *Gunfight*, o primeiro com essa mecânica. A inserção do microprocessador nos videogames foi a primeira e uma das mais importantes inovações tecnológicas, pois foi o início da aparição de outras formas não geométricas, fato esse possível somente pelo aumento da capacidade gráfica.



Figura 2 – Imagem de *Gunfight*. Fonte: www.youtube.com (2016)

O primeiro videogame a entrar no cenário *mainstream* foi *Space Invaders*, criado em 1978 pela *Taito Corporation* e licenciado pela *Midway Games* para produção nos Estados Unidos. Acompanhando o sucesso comercial do antecessor *Pong*, este videogame passou a ser mais presente em restaurantes, parques e feiras, lugares frequentados por famílias, o que ajudou a aumentar a sua popularidade. A dificuldade e a experiência do jogador começam a ser mais elaboradas, sendo o primeiro *arcade* a trazer os personagens como figuras animadas. Além disso, também trouxe de volta o quadro de recorde que ficava gravado no sistema do jogo, e apresentou uma nova possibilidade que foi abordar outra atividade além do cotidiano, como o pingue-pongue.

O auge dos *arcades* ocorreu com *Pac-Man*, criado em 1980 pela *Midway Namco*. Este é considerado o primeiro videogame com um personagem que possuía um nome próprio, além de ter produtos licenciados comercialmente para outras mídias (LUZ, 2010: 39). Além disso, trouxe uma construção melhor da inteligência artificial dos inimigos, que passaram a apresentar novos mecanismos e padrões de movimentação dentro do jogo, o que acabou aumentando a necessidade de atenção do jogador e fazendo com que ele pensasse e calculasse melhor sua estratégia perante o padrão de movimento destes inimigos. Seu criador Toru Iwatani pensou o jogo como sendo atrativo também para mulheres jogadoras, um público até então esquecido pela indústria de videogame.



Figura 3 – Tela do jogo *Pac-Man*. Fonte: www.p1-start.com (2017)

1.3 *Super Mario, Nintendo* e o auge dos personagens exclusivos

Em 1985 é lançado *Super Mario Bros* pela *Nintendo* e logo torna-se o símbolo mais reconhecido mundialmente do que o videogame representa dentro de uma cultura midiática. O personagem surgiu dentro do jogo *Donkey Kong* e logo tornou-se popular, indo muito além da cultura *gamer*. A simplicidade no design aliado ao nível de dificuldade, o apelo comercial que se fez a partir da imagem do Mario e Luigi e a popularização do *NES* (console doméstico da *Nintendo*) fizeram deste jogo um marco na história dos videogames. Aqui a imagem de uma empresa passa a ficar muito forte, com seus jogos sendo associados diretamente à sua marca, e também passa a ficar muito mais intensa a guerra entre os consoles já que os jogos eram exclusivos. Não somente Mario, mas a *Nintendo* conseguiu marcar a indústria com personagens

únicos como Link, Kirby, Yoshi, Donkey Kong, etc (figura 4). *Super Mario World*, lançado no *Super Nintendo* (como era conhecido no Brasil) e criado por Miyamamoto, ainda é considerado o melhor jogo de todos os tempos pelo portal *IGN*¹, um dos mais importantes websites sobre videogame do mundo. A introdução do Yoshi como personagem que acompanhava Mario em suas aventuras também foi um dos fatores que ajudaram a popularizar o jogo e firmar as suas figuras na indústria. À época a *Nintendo* possuía como principal concorrente a *Sega* com o seu *Mega Drive*, sendo a principal diferença entre as duas empresas o público final: a *Nintendo* produzia entretenimento voltado principalmente para crianças e focava em ambientes familiares, já a *Sega* produzia jogos voltados para o público adolescente e jovem adulto (nicho até então pouco explorado pelas companhias) (LUZ, 2010: 57).



Figura 4 – Alguns personagens dos consoles da *Nintendo*. Fonte: www.falange.net (2018)

1.4 O cinema na indústria do videogame e a violência explícita

The Secret of Monkey Island, lançado em 1990, foi a primeira tentativa do cinema de dialogar com o videogame. Diferente dos jogos anteriores, *Monkey Island* trouxe uma lógica de cinema ao jogo. Aqui o jogo não era mais simplesmente atravessar por fases e resolver puzzles, agora os jogos possuíam enredo, personagens que interferiam na história. A partir disso a construção de um roteiro de videogame passou a buscar muita inspiração no cinema e uma mídia foi afetando e se inspirando na outra.

No começo dos anos 1990 a tecnologia existente já tornava possível a inserção de personagens nos jogos de videogame que começavam a se assemelhar cada vez

¹ Disponível em <https://www.ign.com/lists/top-100-games/1> - acesso em 10/11/2018

mais com pessoas reais, levando em consideração as nossas características físicas. Também neste período começaram a surgir os primeiros jogos com violência explícita. Contextos políticos, culturais e sociais foi precursores dos primeiros jogos de luta e também dos primeiros FPS² (*How Videogames Changed The World*, 2013). A década de 1990 foi marcada por alguns fatos importantes, como a eleição do primeiro Bush à presidência dos EUA, a Guerra do Golfo, a primeira loja do McDonalds a abrir na Rússia, o acesso público e comercial à internet e a popularidade de gêneros musicais considerados rebeldes como o *Grunge*, com a banda Nirvana sendo uma das principais representantes do gênero. A violência gráfica (figura 5) em personagens ficticiais que se assemelhavam cada vez mais aos seres humanos foi o fator que levantou os primeiros debates acerca da violência explícita em videogames, sendo este um assunto debatido no Congresso dos Estados Unidos, dada a sua importância e relevância na época (*How Videogames Changed The World*, 2013).



Figura 5 – Exemplo da violência explícita em *Mortal Kombat*. Fonte: www.alfabetajuega.com (2017)

Em 1993 ocorreu o lançamento de *Wolfenstein* e a consequente popularização do FPS, gênero de videogame que é um dos mais rentáveis até os dias de hoje. Essa era também marca o início do *PC gaming*, e dos jogos *multiplayer on-line*, que ficaram populares primeiramente nos computadores domésticos.

Doom (1993) é um dos principais exemplos do gênero FPS que utilizou violência explícita (figura 6) como um dos fatores determinantes para as vendas. Seus

² First Person Shooter, no qual a câmera mostra a visão do jogador em primeira pessoa e a imersão no jogo é mais intensa

criadores souberam utilizar a internet a seu favor ao distribuir cópias *shareware* (estratégia de distribuição de cópias do jogo com algumas limitações, apenas para demonstrar como é o jogo e incentivar as pessoas a comprarem a cópia completa), o que ajudou a firmar a prática entre as companhias e também firmou a força do *PC gaming* em contraponto aos consoles. Além de usar a internet de forma inteligente para a distribuição do jogo, o modo *multiplayer* também possuía uma forte presença no jogo ao dar a possibilidade de um número grande (para a época) de jogadores batalharem entre si em partidas *on-line* (prática conhecida como *deathmatch*). Com a popularização da internet e a maturação desta tecnologia, o modo *multiplayer* foi ficando cada vez mais popular e hoje em dia praticamente todos os jogos que são lançados, independentemente da plataforma (*PS4, Xbox, PC*), possuem esta modalidade. Essa nova possibilidade de uso do computador doméstico abriu os olhos dos investidores à nova plataforma e a partir de *Doom* vários outros jogos com modo *multiplayer* e com temática adulta foram aparecendo, como *Quake* (1996), lançado pela mesma produtora de *Doom* (a *ID Software*), que recebeu muitos elogios na época pela sua trilha sonora, composta por Trent Reznor, da banda *Nine Inch Nails*. Essa prática é comum até hoje: a cantora Florence Welch, da banda *Florence And The Machine*, regravou a sua música *I'm Not Calling You A Liar* com novos arranjos que remetem à era medieval para a trilha sonora do jogo *Dragon Age II* (2011) e regravou também a música *Stand By Me* para a trilha sonora do jogo *Final Fantasy XV* (2016). Esse é mais um exemplo de como as mídias interagem entre si.



Figura 6 – Tela de *Doom*. Fonte: www.showmetech.com.br (2016)

1.5 O *Playstation* e os super processadores

Os consoles até então tinham uma única função: reproduzir jogos de videogame. Os computadores domésticos trouxeram inovações como o uso do CD-ROM e os jogos *multiplayer*. Neste cenário de inovações surge o *PlayStation*, o novo console da *Sony* que firmou o CD-ROM como principal forma de armazenamento dos jogos. A *Nintendo* continuou optando pelo uso do cartucho e a *Sega* já possuía tecnologia suficiente para reproduzir o CD-ROM, mas não obteve sucesso como no uso do cartucho. Além do uso do CD-ROM, a *Sony* trouxe outro diferencial na indústria dos videogames: sua arquitetura facilitava o desenvolvimento de jogos tanto de grandes quanto de pequenas produtoras e trouxe também um sistema que trabalhava muito bem e de forma fluída com geometria tridimensional (LUZ, 2010: 65).



Figura 7 – Tela de Silent Hil, jogo para Playstation 1. Fonte: www.br.ign.com (2015)

As possibilidades da nova tecnologia fizeram com que nos anos posteriores ao lançamento do *Playstation* a maioria dos jogos produzidos fossem em 3D vetorial, estabelecendo assim um novo padrão estético aos jogos de videogame (assim como a *Nintendo* tinha feito anos atrás com *Super Mario* e sua estética colorida). As formas dos personagens ainda eram muito geométricas, porém os efeitos de câmera começaram a ser mais elaborados e a dialogar fortemente com os efeitos que podem ser analisados no cinema. A convergência entre cinema e videogame já tinha sido observada antes no jogo *The Secret Of Monkey Island*, porém agora não somente o roteiro tinha uma produção cinematográfica como todos os pontos possíveis de análise de um jogo de videogame.

A *Nintendo* reagiu em 1996 com o lançamento do console *Nintendo 64* no Japão e trouxe consigo seu principal personagem: o Mario. Se o *Playstation* trouxe consigo a revolução gráfica, o *Nintendo 64* trouxe o primeiro controle de videogame com um botão analógico (figura 8), sendo que até então os consoles possuíam apenas o controle direcional.



Figuras 8 e 9 – Controle do *Nintendo 64* ao lado do controle do *Playstation*. Fontes: www.amazon.com e www.wikipedia.org (2018)

Essa diferenciação não foi somente física, já que com a inclusão o movimento dos personagens tornou-se bem mais fluido durante o jogo e a nova ferramenta trouxe novas possibilidades aos desenvolvedores. Miyamoto desenvolveu o jogo *Super Mario 64*, que até hoje é lembrado pela forma elaborada com que os seus desenvolvedores conseguiram trabalhar a possibilidade de criação de cenários abertos tridimensionais, com mapas grandes e novas formas de enxergar o *avatar* dentro de um mundo fictício em uma tela de televisão. Muitos jogos ainda se inspiram na criatividade de *Super Mario 64*, mesmo com todas as limitações tecnológicas que o videogame impunha aos movimentos de câmera tridimensionais na época.

A guerra tecnológica entre *Sony* e *Nintendo* encontra mais um concorrente com o *Xbox* da *Microsoft* e *Halo*, a principal série de jogos do *Xbox* e uma das mais prestigiadas até hoje. O *PS2* foi lançado em 2000 e um ano depois a *Nintendo* lançou o *Game Cube* e a *Microsoft* lançou o *Xbox*, seu primeiro console que tinha potência suficiente para ficar de frente com seus principais concorrentes. Porém o console encontrou o mesmo problema do *Game Cube*: a dificuldade que as produtoras tinham em fazer jogos para o console, problema esse não enfrentado pelo *PS2* que manteve aquilo que o fez tão popular, a facilidade das produtoras criarem. A tecnologia foi desenvolvendo e os consoles e os jogos foram ficando cada vez mais realistas,

cinematográficos, rentáveis e complexos e neste cenário surgiu *Grand Theft Auto (GTA) III* (2001), que é um dos melhores exemplos do que é um jogo de videogame totalmente pensado para o público adulto, desde sua criação até o material de divulgação. *GTA* tornou-se uma das franquias mais lucrativas não somente devido à violência explícita, mas também pela forma de jogar, pois o jogador possuía a liberdade de interagir com um mapa enorme (para os parâmetros de jogos da época). A série de jogos trabalha até hoje com a não linearidade (o jogador tem a liberdade de seguir as missões propostas ou agir conforme quiser) e com grandes e elaboradas referências à elementos da cultura pop, como músicas e filmes. Em 2018 o jogo *GTA V* (figura 10) chegou a arrecadar US\$ 6 bilhões em vendas, tornando-se assim o produto cultural mais rentável da história da humanidade³.



Figura 10 – Imagem de divulgação do jogo *GTA V*. Fonte: www.adnews.com (2018)

Paralelamente aos consoles, os jogos de RPG *on-line* para PC estavam crescendo e criando um universo cultural novo e próprio de um gênero que não tinha sido tão bem explorado até esse momento. O principal exemplo do que é o início do RPG *on-line* e como esse gênero definiu a cultura *gamer* é *World Of Warcraft*, conhecido como *WoW*, lançado em 2004. O que mais se destaca nesse gênero não são os avanços tecnológicos ou a qualidade gráfica, mas sim a interação em tempo real 24 horas por dia e o nascimento de uma nova linguagem *on-line* criada pelos próprios jogadores. Essa linguagem própria e o fenômeno dos jogos *on-line* podem ser percebidos até hoje em dia com *Fortnite Battle Royale* (2017), FPS *on-line* multiplataforma que permite que até 100 jogadores estejam na mesma partida e tem

³ Disponível em <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/gta-v-passa-star-wars-e-se-torna-o-produto-cultural-mais-rentavel-da-historia/> - acessado em 10/11/2018

como objetivo final que apenas um deles (ou apenas um time) sobreviva até o final da partida. Em julho de 2018, 125 milhões de pessoas estavam jogando *Fortnite*⁴ e estima-se que foram gastos cerca de U\$1 bilhão em microtransações no jogo⁵. Esse é um exemplo de como os jogos *on-line* são lucrativos, além de serem um fenômeno mundial.

Com o sucesso dos jogos *on-line* no PC e a possibilidade de conteúdo multimídia que a máquina oferecia, as grandes empresas de videogame começaram a trabalhar nos seus próximos consoles tendo em mente a necessidade de criar algo que pudesse chamar de volta a atenção dos seus jogadores. Assim nasceu o *Xbox 360* (*Microsoft*) e o *PS3* (*Sony*), que aumentaram as possibilidades gráficas com seus novos chips e reforçaram a ideia do console não somente como uma ferramenta para reproduzir jogos, mas também um aparelho multimídia para realizar várias tarefas.

Enquanto isso a *Nintendo* lançava o *Wii*, que ainda focava nos jogos como parte principal do seu console, mas trazia a inovação do controle que captava os movimentos dos jogadores por meio de acelerômetro, algo novo na indústria (figura 11). A *Microsoft* e a *Sony* estavam preocupadas em trazer novas possibilidades gráficas enquanto a *Nintendo* procurava oferecer uma nova experiência para os jogadores com seu novo controle. Para realizar o movimento no jogo, o jogador deveria realizar o mesmo movimento com o controle, simulando os movimentos de uma partida de tênis por exemplo. Após o lançamento desse controle, a *Sony* lançou o *Playstation Move*, que possuía a mesma lógica de controle de movimento do *Wii*, e a *Microsoft* lançou o *Kinect*, aparelho que era acoplado ao console e que também era capaz de captar os movimentos dos jogadores, porém sem a necessidade de um controle, já que a câmera do aparelho era responsável pela captação dos movimentos.

⁴ Disponível em <https://www.theverge.com/2018/6/12/17456814/fortnite-battle-royale-epic-games-125-million-players-first-year-e3-2018> - Acessado em 10/11/2018

⁵ Disponível em <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/07/18/fortnite-battle-royale-has-made-over-1-billion-as-it-completely-dominates-video-game-streaming/#281cf8a915ce> – Acessado em 10/11/2018



Figura 11 – controle do console *Nintendo Wii*. Fonte: www.pcmag.com (2010)

Alan Richard da Luz propõe a tabela comparativa a seguir para demonstrar as gerações dos videogames e quais fatores mais diferenciam entre si:

Geração	Definição	Exemplo principal de jogo
1 ^a	Videogames baseados em circuitos discretos até microprocessadores de 4 bits. Exemplos: Magnavox Odyssey 100, Atari PONG	Jogo: PONG (1974) Comentários: Videogame baseado em circuitos elétricos, não existe processamento gráfico Resolução: inexistente por ser analógico Cores: gráficos brancos sobre fundo preto
2 ^a	Microprocessador de 8 bits mas com arquitetura simples, primeiros consoles com cartuchos Exemplos: Atari 2600, Fairchild Channel F	Jogo: Pitfall (1982) Comentários: Avatares deixam de ser puramente funcionais e passam a ter características figurativas, cenários passam a ser trabalhados para dar sensação de perspectiva Resolução: 160 x 200 pixels Cores: 16 cores de uma paleta de 128
3 ^a	Microprocessadores de 8 bits com conceitos complexos de arquitetura e de processamento gráfico Exemplos: Nintendo NES, Sega Master System	Jogo: Metal Gear Solid (1985) Comentários: Maior resolução permite detalhes sutis. Cenários passam a fazer parte do jogo, com funções específicas. Visual de cartoon é perfeita para paleta limitada

		<p>Resolução: 256 x 240 pixels</p> <p>Cores: 16 cores de uma paleta de 128</p>
4ª	<p>Microprocessadores de 16 bits geralmente auxiliados por coprocessadores gráficos</p> <p>Exemplos: Nintendo Super NES, Sega Mega Drive</p>	<p>Jogo: Final Fight (1991)</p> <p>Comentários: Coprocessadores gráficos permitem o uso de avatares maiores, com expressão e mais movimentos. Cenários cada vez mais complexos</p> <p>Resolução: 512 x 448 pixels</p> <p>Cores: 256 cores de uma paleta de 32.768</p>
5ª	<p>Microprocessadores de 32 bits, coprocessadores gráficos e chips para efeitos 3D</p> <p>Exemplo: Sony Playstation, Nintendo 64 e Sega Saturn</p>	<p>Jogo: Silent Hill (1999)</p> <p>Comentários: Geração 32 bits abre as portas para o 3D imersivo e linguagem cinematográfica com câmeras flutuantes. Ambiência e clima criados por efeitos especiais.</p> <p>Resolução: 640 x 480 pixels</p> <p>Cores: 16.7 milhões simultâneas</p>
6ª	<p>Microprocessadores de 64 bits, arquitetura de 128 bits, chips dedicados ao processamento do 3D, efeitos de luz e sombra e efeitos de física</p> <p>Exemplos: Microsoft Xbox, Playstation 2</p>	<p>Jogo: Gran Turismo 4 (2005)</p> <p>Comentários: Tudo o que foi conquistado na geração 32 bits em estado de arte</p> <p>Resolução: 1280 x 1024 pixels</p> <p>Cores: 16.7 milhões simultâneas</p>
7ª	<p>Capacidade gráfica de pelo menos HD. Novas opções de interface</p> <p>Exemplos: Nintendo Wii, Sony Playstation 3</p>	<p>Jogo: Little Big Planet</p> <p>Comentários: Jogos 3D com linguagem de realidade fantástica, física de partículas com qualidade de cinema</p> <p>Resolução: 1920 x 1080 pixels</p> <p>Cores: 16.7 milhões simultâneas</p>

Tabela 1 – Tabela comparativa entre as gerações de videogame. Fonte: LUZ (2010: 79)

A inserção da cultura cinematográfica no processo de criação dos videogames trouxe à tona novas possibilidades de jogabilidade e uma tendência cada vez maior de roteirizar estes jogos e inserir características do cinema como: luz, trilha sonora, fotografia, roteiro, relação do espectador com o que está sendo mostrado, elementos que induzem emoções, etc. Os videogames tornaram-se um fenômeno social e econômico, com franquias que movimentam milhões de dólares todos os anos assim como os filmes exibidos em cinemas do mundo inteiro. O roteiro tem um papel de extrema importância dentro da criação do jogo e até mesmo a jogabilidade lembra muito o cinema quando delimita as ações do jogador em apenas apontar e clicar (assim como em *Monkey Island*) e traz uma experiência mais focada na relação dos jogadores com o que está sendo abordado na tela do que simplesmente realizar ações, as emoções dos jogadores com seus personagens e avatares passaram a ser mais valorizadas e mais bem exploradas. É nesse cenário cultural e econômico que nasce a série de jogos *Bioshock*.



Figura 12 – Capa dos jogos *Bioshock 1*, *2* e *Infinite*. Fonte: www.evagedismo.com (2018)

2. A série de jogos *Bioshock*

2.1 *Bioshock* e Rapture

As relações sociais e econômicas dos indivíduos com essa a hipermídia que é o videogame, sua construção tecnológica e capitalista, que vai desde a criação do videogame como produto de lazer até a forma virtual com que os jogadores interagem com uma realidade fragmentada, refletem em *Bioshock*, um FPS produzido pela 2K lançado em 2007, escrito e dirigido por Ken Levine. Na série de três jogos vários contextos históricos reais são abordados na construção da sua narrativa ficcional de forma muito rica e destoante de muitos outros jogos de videogame e até mesmo de outras narrativas ficcionais que baseiam-se na realidade, como o cinema. Em *Bioshock* estes contextos históricos não servem somente como base para a narrativa do jogo, eles passam por todas as etapas de criação e interação do jogador com o game, não é meramente uma abordagem de fatos reais, mas um produto ficcional que possui muitas referências históricas. É a realidade fragmentada da hipermídia abordando fatos históricos para a construção da sua narrativa.

Lançados em 2007 e 2010, os jogos *Bioshock 1* e *2* abordam Rapture, uma metrópole criada no fundo do mar pelo empresário Andrew Ryan, que tinha como pretensão ser uma cidade ideal segundo a sua própria visão de mundo. Nesta cidade ideal artistas plásticos poderiam utilizar sua criatividade de forma livre e sem censura, cientistas poderiam realizar experiências sem seguir regras e preceitos morais e em nenhuma esfera desta sociedade existia algum tipo de interferência do Estado ou da Igreja. Esta forma de ver o mundo foi fortemente influenciada pela filósofa Ayn Rand, precursora do objetivismo da qual os roteiristas usaram como inspiração para criar o personagem fictício Andrew Ryan.



Figura 13 – Estátua de Andrew Ryan na entrada de Rapture com os dizeres “Sem deuses e reis. Apenas o homem.” Fonte: <https://scholarblogs.emory.edu> (2015)

Ambientados entre 1946 e 1960, os jogos abordam temas como utopia e distopia, defesa da razão, individualismo, livre mercado e liberdade de expressão. Rapture possui como forma de controle social um regime autoritário instaurado pelo próprio Ryan. Ao adentrar Rapture o jogador é tomado por inúmeras formas de controle: filmagens, rádio, salas de aula, cartazes, entre outros, todos dominados e controlados diretamente por Ryan com o objetivo de doutrinação. A ambientação, a construção da cidade, os detalhes com o roteiro e a forma de abordar contextos históricos reais dentro da lógica de uma mídia como o videogame, foram fatores que fizeram de *Bioshock* uma das séries de jogos de maior prestígio neste cenário, recebendo vários prêmios de jogo do ano e sendo nomeado como o 27º melhor jogo de todos os tempos⁶. A construção dos seus personagens e o cuidado que se teve com a construção ambiental são fatores que influenciaram no desenvolvimento desse trabalho.

Esse cuidado não somente com os gráficos, mas com o roteiro, com a construção dos personagens e o cuidado e o detalhamento ao retratar momentos históricos reais foram potencializados em *Bioshock Infinite*, terceiro jogo da saga.

⁶ Disponível em <https://www.ign.com/lists/top-100-games/27> - acessado em 10/11/2018

2.2 *Bioshock Infinite* e Columbia

Bioshock Infinite possui os mesmos elementos que seus antecessores, porém a criação da narrativa do jogo é mais elaborada e reflete sobre mais elementos históricos e fatos reais, o que faz deste game mais importante de ser analisado. Aqui também fica claro o esforço dos criadores em abordar temas sociais que vão além do entretenimento e trazem consigo importantes contextos históricos e sociais que não passam despercebidos pelos jogadores e não servem somente como ambientação, mas interferem diretamente na relação dos jogadores com a narrativa. Muitos videogames abordaram eventos reais e históricos em seus enredos, porém poucos conseguem abordar eventos históricos em seus enredos como *Bioshock Infinite*. Em muitos jogos de videogame os eventos reais e históricos servem apenas como base para a narrativa e não possuem um papel tão representativo e importante como em *Infinite*.

Para entender a importância de *Bioshock Infinite* e analisar o que este jogo trouxe de tão extraordinário é necessário explicar brevemente o enredo do jogo, explanando apenas os fatos que servirão como base para este trabalho, dada a vastidão de temas que podem ser abordados pelo jogo.

Columbia (figura 14) foi uma cidade patrocinada pelo governo dos Estados Unidos da América em 1893. É uma cidade que usa tecnologia para flutuar nos ares após a física Rosalind Lutece realizar uma série de experimentos relacionados à física quântica e conseguir manter um átomo flutuando sem sofrer influência da gravidade. Ela chamou esta descoberta de **Partícula Lutece**. O governo tinha a pretensão de usar Columbia como um exemplo do excepcionalismo americano ao resto do mundo e assim o fez, realizando várias excursões mundo afora. Dessa forma, a cidade foi capaz de espalhar a visão de futuro e dos ideais estadunidenses para outros países.

Essa prática pode ser observada em contextos históricos reais e foi muito comum entre países como Inglaterra, França, Canadá e EUA. Essas exposições mundiais tinham como objetivo principal promover a troca econômica, divulgar a indústria, a arte e o poder bélico para outros países. Também eram usadas como forma de promoção de importantes fatos históricos para fazer com que outros países tivessem consciência da cultura nacional e das conquistas deste país. Consequentemente, a prática acabou tornando-se uma forma de mostrar a superioridade perante outras nações (CONNELY, 2003: 118).

Outro exemplo dessa prática foi “O Trem Da Liberdade”, que é um dos principais exemplos de como funciona a propaganda patriótica em períodos de guerra. Entre 1947 e 1949 uma exposição foi montada em um trem e percorreu grande parte do território dos Estados Unidos da América para encorajar os cidadãos de seus deveres cívicos e levantar a moral durante a Guerra Fria. A exposição continha documentos que falavam sobre o triunfo da democracia e da liberdade, além de pôsteres históricos e outros materiais de interesse do Congresso (CULL, 2003: 138).

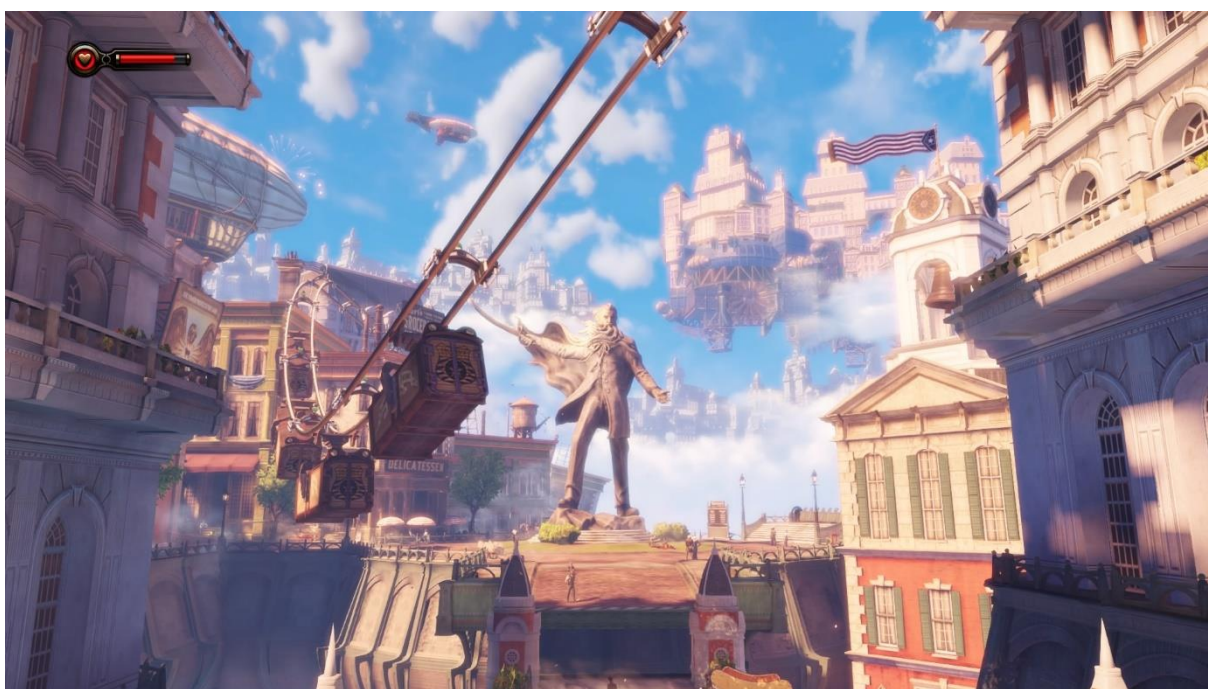


Figura 14 – A praça central Columbia, com sua grandeza arquitetônica e imponência representada pela estátua de Zachary Hale Comstock. Fonte: *Bioshock Infinite*

A arquitetura também foi usada como propaganda por regimes totalitários como o fascismo. A arquitetura pode servir para fins ideológicos de três formas (LEITH, 2003: 20):

1 – A arquitetura pode induzir mensagens no inconsciente de uma população. Isso ocorre pelo estilo, tamanho, localização e decoração de prédios públicos. Um exemplo disso é a diferença arquitetônica entre as construções do centro de Columbia e Shantytown. Há uma escolha consciente por parte das instâncias maiores de poder em fazer essa diferenciação. Outro exemplo disso é a estátua de Comstock (figura 14) localizada no centro da praça da cidade. Estátuas de líderes também são exemplos que podem ser encontrados em regimes totalitários.

2 – A arquitetura pode acomodar um grande número de pessoas para cerimônias religiosas e/ou políticas. Essas cerimônias são ritos importantes historicamente e serão explorados nos próximos capítulos.

3 – A construção de praças, meios de transporte, casas, museus e outros locais públicos é uma tentativa dos regimes políticos demonstrarem à população que seus líderes se preocupam com suas necessidades.

Columbia foi pensada e fundada por Zachary Hale Comstock, e possuía como objetivo ser um dos símbolos mais fortes dos ideais políticos e religiosos dos EUA. Não foi confirmado pelos criadores do jogo, mas acredita-se⁷ que a inspiração real desse personagem seja Anthony Comstock, notório político estadunidense. Anthony (1844 – 1915) ficou conhecido por censurar obras de artistas e escritores que ele considerava imorais. Em 1873 o político promulgou a Lei Comstock, que tornava ilegal a venda de materiais considerados obscenos, como livros com teor pornográfico e materiais informativos sobre métodos contraceptivos (JACKSON, 2014). O termo “*comstockery*” surgiu como um sinônimo para a censura moral vigente na época.

Antes de seguir é importante definir historicamente o que é o excepcionalismo americano, pois essa característica foi usada como inspiração para a narrativa do jogo e está presente em vários momentos do roteiro. Essa forma de enxergar os EUA nasceu da ideia de que essa nação seria excepcional pelas suas qualidades econômicas e sociais, pelos valores religiosos e sua potência bélica. Por isso o país possuía uma missão divina perante o resto da população mundial. Fica evidente a relação entre estadunidenses e discursos religiosos cristãos sempre aliados a uma força política que foge do comum.

O excepcionalismo (...) norte-americano é fenômeno profundamente assentado em bases religiosas. O tema do “país com uma missão”, de uso frequente em discursos políticos (...), tem suas origens mais remotas em mitos protestantes como os da “providência divina” (*divine providence*), da “cidade na colina” (*city upon a hill*), do “povo escolhido” (*chosen people*) e da “missão na natureza selvagem” (*errand into the wilderness*), os quais integraram a narrativa simbólica dos primeiros colonos puritanos da Nova Inglaterra.
(FONSECA, 2007: 156)

Como a base política dos Estados Unidos se deu de uma forma muito atrelada a discursos e rituais religiosos é inevitável que esse viés seja o vigente no país no seu

⁷ Fonte: JACKSON, Robert. *BioShock: Decision, Forced Choice and Propaganda* (2014)

momento de expansão territorial tanto territorialmente quanto ideologicamente. A propagação desses rituais e desses discursos são extremamente importantes para a manutenção desse status de superioridade perante outras nações de que “os norte-americanos são o “povo escolhido por Deus”” (FONSECA, 2007: 155). Esses fatores influenciaram diretamente a forma com que o país se comporta em questões políticas internacionais.

Um exemplo do patriotismo histórico e do excepcionalismo que envolve toda a história dos EUA é Columbia, a deusa da liberdade que era a representação gráfica e simbólica do progresso econômico, e social do país. Esse símbolo foi amplamente usado durante o século 19, principalmente durante a Primeira Guerra Mundial.



Figura 15 – Quadro intitulado *American Progress* (1872), do artista John Gast. A cena é a representação simbólica da Doutrina do Destino Manifesto, que era a crença divina de que os colonizadores americanos deviam se expandir pela América para civilizar o continente. A representação simbólica de Columbia no centro do quadro carrega cabos telegráficos pelo território acompanhada dos colonizadores enquanto espanta animais selvagens e nativos. Fonte: www.wikipedia.org (2018)

Mais fatos históricos foram usados na narrativa do jogo, como a Guerra dos Boxers. Em 1899 guerreiros chineses ultranacionalistas lutavam contra a invasão imperialista que ocorria no país. Todos os traços culturais que poderiam representar os estrangeiros eram duramente perseguidos, desde a religião cristã até diplomatas de outros países que se encontravam na China na época. Após um ataque imperialista à Beijing, os Chineses fizeram vários estrangeiros de reféns, inclusive norte-americanos. Esses fatos fazem parte de um contexto histórico real. Na narrativa ficcional do jogo, após saber dos ataques e dos reféns, Comstock (figura 16) realizou em 1901 uma invasão à Beijing sem autorização prévia do governo dos EUA, resgatou os reféns e destruiu a capital chinesa. Este ataque resultou na morte de milhares de civis e demonstrou o perigo que Columbia representava ao resto do mundo. Insatisfeitos com o ocorrido e preocupados com as relações dos EUA com outros países, seus governantes ordenaram que Comstock retornasse Columbia para o território estadunidense e em um ato de rebeldia Comstock parte nos ares com a cidade e todos os seus moradores para um lugar desconhecido a todos que se encontravam em terra.



Figura 16 – A figura de Comstock espalhada por toda Columbia. Fonte: *Bioshock Infinite*

Isolado em um lugar desconhecido no espaço, Comstock ganhou controle total da cidade e seus apoiadores seguiam cegamente seus preceitos de uma sociedade ideal. Columbia era comandada por um autoritário que idolatrava o excepcionalismo

americano. Religião e governo tornaram-se uma coisa só e a devoção à cidade e aos seus fundadores era algo inerente a quase todos os seus moradores. O regime totalitário⁸ instaurado em Columbia era formado pelos Fundadores, um grupo que acreditava que Columbia incorporava a visão de um local ideal para se viver segundo o que foi dito pelos Pais Fundadores dos Estados Unidos. Segundo estes ideais, os homens brancos e anglo saxões deveriam comandar o mundo para manter a ordem e os EUA possuíam um propósito divino de civilizar o mundo por meio do militarismo e da propagação da religião cristã. Os moradores de Columbia acreditavam que os EUA tinham falhado ao seu propósito divino ao abandonar a escravidão, os princípios religiosos, o militarismo e a supremacia racial. O mundo externo à Columbia era visto como Sodoma, um mundo caótico e pecador que merecia a destruição. Devido aos dogmas de Comstock, os moradores tinham uma única e deturpada visão da história estadunidense. Por exemplo, o ex-presidente dos EUA, Abraham Lincoln, era visto como um traidor por abolir a escravidão e John Wilkes, seu assassino, era reverenciado como um santo.

Com a saída de Columbia do território americano, a escravidão, o racismo institucionalizado e o elitismo foram apoiados pelos Fundadores e, conseqüentemente, pelos moradores. As classes mais baixas, como os imigrantes e trabalhadores (muitos deles forçados a sair do território estadunidense junto com a cidade e sem opção de volta), recebiam um tratamento deplorável por parte das classes mais altas.

Havia na cidade uma constante paranoia e um medo muito forte dos imigrantes e anarquistas, fato reforçado principalmente pelos meios de comunicação de Columbia, fazendo com que a xenofobia e o militarismo fossem aliados muito fortes na manutenção do autoritarismo. As minorias étnicas e socioeconômicas (negros, indígenas, irlandeses e chineses) só tinham a opção de trabalharem em Finkton, que era a única indústria da cidade e produzia novas tecnologias, meios de transporte, armamento, etc. Muitos dos trabalhadores foram trazidos à força para trabalho escravo ou serviçal em casas de patrões brancos e ricos.

⁸ Sistema de governo em que todos os poderes ficam concentrados no governante. O líder decreta as leis e toma decisões políticas e econômicas de acordo com suas vontades. É caracterizado pela censura e controle dos meios de comunicação. Fonte: https://www.suapesquisa.com/o_que_e/totalitarismo.htm - acessado em 10/11/2018

Neste cenário aparece Daisy Fitzroy, a escrava de Lady Comstock (primeira-dama de Columbia). Após ser acusada injustamente de assassinar a primeira-dama, Fitzroy escapa e cria o grupo Vox Populi, uma organização formada pelas minorias e pelos que estavam insatisfeitos com o autoritarismo dos Fundadores e lutavam pela igualdade racial e socioeconômica. O grupo tem como principal objetivo tomar o poder das mãos de Comstock. Com a segregação racial e a diferença econômica institucionalizadas, as minorias foram designadas ao trabalho manual sem nenhuma chance de ascensão social, e os que iam contra o regime eram duramente perseguidos pelas forças policiais. A grande maioria destas pessoas moravam em Shantytown (figura 17), a favela de Columbia que ficava dentro de Finkton. Os que trabalhavam no centro da cidade deveriam ser servidos aos seus superiores e eram constantemente expostos às humilhações diárias. Essas políticas eram aceitas em Columbia pois havia um senso comum de acreditar que a sociedade organizada dessa forma era o que Deus queria, sendo esta uma hierarquia divinamente ordenada.



Figura 17 – O interior de Shantytown, a favela de Columbia, e o contraste com o centro da cidade. Fonte: *Bioshock Infinite*

Havia alguns progressistas que iam contra estes ideais e operavam em segredo por toda Columbia, produzindo materiais demandando igualdade e oferecendo locais seguros para aqueles que conseguiam escapar da escravidão e do regime.

“Proteger a nossa raça” era um pensamento constantemente reforçado pela polícia. Qualquer tentativa de miscigenação era proibida e os casais inter-raciais eram apedrejados em público (figura 18).



Figura 18 – Esse figura mostra o momento em que o jogador deve decidir entre apedrejar o casal inter-racial (esquerda) ou apedrejar Jeremiah Fink (direita). Fonte: *Bioshock Infinite*

Uma divisão dos Fundadores, A Ordem Fraternal do Corvo, era formada por assassinos e espiões que regularmente linchavam, atacavam e sequestravam aqueles que iam contra as ideias de Comstock e buscavam vingança pela morte de Lady Comstock. Os mesmos também realizavam experimentos em negros, indígenas e chineses para comprovar anatomicamente que esses eram inferiores. Portanto, mereciam ser escravizados e subjulgados.

O excepcionalismo americano e essa forma ultranacionalista de ver Columbia advém principalmente dos ensinamentos de Comstock e das suas próprias interpretações acerca das ações realizadas pelos Pais Fundadores da América (em um contexto histórico real) – Thomas Jefferson, George Washington e Benjamin Franklin eram vistos por Comstock e seus seguidores como os responsáveis por exaltar os EUA acima de todos os outros países em tecnologia, poder e justiça. A crença de que Comstock tinha sido divinamente escolhido para manter este legado era amplamente divulgada pela cidade. Imagens e estátuas de Comstock, sua esposa, sua filha e dos Pais Fundadores da América eram espalhadas por toda a cidade. Os

Fundadores (uma inspiração direta nos Pais Fundadores da América), guiados pela elite de Columbia e representados por Comstock, era o único e prevalente grupo político na cidade, com controle total sobre a sociedade, governo, economia e comunicação. Eles ajudavam a reforçar os ideais de Comstock e eram beneficiados pelo status social. O militarismo, patriotismo e ultranacionalismo eram reforçados às crianças por meio dos personagens infantis Duke e Dimwit, que possuíam teatros, revistas e bonecos destinados à doutrinação infantil.

Paralelamente a todos esses acontecimentos, em Nova York um detetive particular se afogava em bebidas e dívidas com jogos após perder todos seus familiares. Esse detetive é Booker DeWitt, o protagonista de *Bioshock Infinite*. Em 1912 ele recebeu uma visita de um estranho que oferece um trabalho. Ele deve resgatar uma mulher e trazê-la para NY. Para se livrar das dívidas, Booker aceita a oferta e parte em busca de Elizabeth, a mulher que ele deve resgatar, e segue o visitante estranho para um farol no meio do oceano. O primeiro contato do jogador com *Bioshock Infinite* ocorre nessa cena. No farol, Booker encontra um aparelho que se parece com um foguete e que é a única forma de acessar Columbia. Ele acessa o aparelho e é transportado para a cidade nos ares, dando início a todos os acontecimentos que levaram ao fim de Comstock e seu regime totalitário. Demais acontecimentos do roteiro do jogo que sejam necessários para este trabalho serão levantados nos próximos capítulos.



Figuras 19, 20, 21 – Booker, Elizabeth e Comstock, os três personagens principais do jogo *Bioshock Infinite*. Fontes: www.bioshock.wikia.com (2018)

3. A propaganda nazista

A breve introdução à narrativa de *Bioshock Infinite* acima permite relacionar os fatos do roteiro e as formas de propaganda política de Comstock com o que foi realizado por regimes políticos em contextos históricos reais. Nesse capítulo e nos próximos serão dados esses contextos históricos para servir de base da análise das imagens do jogo.

Em 1939 deu-se início a Segunda Guerra Mundial. O conflito ficou marcado não somente por ter sido o mais letal da história da humanidade, como também pelo crescimento da ideologia nazista na Alemanha e no resto do mundo. Alguns fatores podem ser levantados como decisivos no advento do Nazismo na Alemanha, entre eles a situação após o fim da Primeira Guerra Mundial, em que o país se encontrava com graves problemas financeiros e sociais, além de ter que lidar com a desmoralização nacional por ter perdido o combate e a falta de credibilidade da população nas instituições⁹.

Neste cenário pós-primeira guerra surgiu o Partido Nacional Socialista dos Trabalhadores Alemães, fundado em 1919 com Hitler assumindo o controle do partido em 1920. Três anos depois Hitler faz parte de uma tentativa de tomar o Estado, mas acaba sendo preso. Na prisão ele escreve *Mein Kampf*, o livro que guia a ideologia nazista e traz os ideais de nacionalismo, economia através da indústria, superioridade racial, desejo intenso de mudança, e outros ideais de uma sociedade ideal segundo Hitler. Em 1933 Hitler torna-se chanceler e assim tem início o regime nazista na Alemanha após o apoio de várias camadas da elite do país. A Aliança do Eixo teve como um de seus principais representantes Hitler e a Alemanha Nazista até o fim da Segunda Guerra Mundial em 1945¹⁰. Como dito anteriormente, o fracasso pós-primeira guerra e os problemas econômicos foram dois dos principais fatores que ajudaram a popularização do nazismo na Alemanha, mas outro fator de extrema importância não somente para a sua popularização, como para a manutenção do regime, foi o intenso e elaborado uso da propaganda política (WELCH, 2002).

O historiador David Welch (2002) traça um panorama acerca dos usos da propaganda durante o regime nazista e como ela foi extremamente importante dentro

⁹ Fonte: <https://www.significados.com.br/nazismo/> - acessado em 10/11/2018

¹⁰ Fonte: <https://www.significados.com.br/nazismo/> - acessado em 10/11/2018

do contexto histórico e social em que surgiu. Para ele, o partido nazista viu na propaganda não somente uma forma de propagar os ideais econômicos e sociais, como também uma oportunidade de ajudar na solução dos problemas que surgiram durante a República de Weimar. O autor foge da visão simplista de que os alemães foram passivamente aceitando o regime nazista e os crimes cometidos pelo partido, além de refletir sobre o efeito supostamente hierárquico que a propaganda produzia nas pessoas. A relação da população com os ideais nazistas não era irracional e isenta de reflexão, aqueles que apoiavam o partido nazista sentiam-se representados pelas ideias ali defendidas e estavam agindo conforme seus próprios interesses e a propaganda tinha um papel importante de reforçar essas crenças.

Apesar de extremamente importante na manutenção do partido, a propaganda não exerceu sua influência de forma totalmente ativa em relação a todos os alemães, caso contrário não existiriam desde o seu início movimentos fortes contra o regime vigente. Estes grupos continuaram com seus ideais e crenças intactas mesmo com a forte influência da propaganda. Vários fatores foram decisivos na influência ou não da propaganda nesta sociedade que vivia sob o medo constante do fascismo.

A propaganda não foi unicamente responsável por demonstrar a falta de crédito da sociedade para com o Estado. A propaganda sozinha não seria capaz de manter a ideologia do partido nazista de forma tão forte por tantos anos, porém é importante reconhecer o papel crucial que ela exerceu neste período. Para o historiador (WELCH, 2002: 9), o primeiro fator decisivo para que a propaganda nazista desse certo foi o fato dela ser um reflexo dos pensamentos de grande parte da população alemã. A propaganda neste contexto era muito mais uma confirmação destes pensamentos do que uma forma de criar e/ou mudar atitudes e opiniões. Neste processo de instauração do regime totalitário, para a propaganda ser realmente efetiva, ela deve se comunicar com os cidadãos que já haviam sido convertidos por reforçar atitudes e crenças que já existiam. Por essa particularidade da propaganda no regime nazista, manter o silêncio dos que eram contra o nazismo e não eram afetados pela sua propaganda era essencial. O medo e o terror foram fatores importantes para manter o regime funcionando.

Joseph Goebbels foi ministro da propaganda na Alemanha nazista entre 1933 e 1945 e sua visão acerca do uso da propaganda foi outro fator decisivo no sucesso da implementação do regime. Goebbels teve uma visão mais elaborada na forma de

fazer propaganda ao juntar importantes elementos que poderiam dar uma base mais sólida à propaganda. Os símbolos, o uniforme, as marchas militares, os banners e a comunicação em um geral, quando juntos, funcionavam de forma mais efetiva do que ao serem introduzidas de forma individual. Hitler e Goebbels diziam que ao usar a propaganda de forma elaborada as esperanças e os medos dos alemães poderiam ser transformados em ação (WELCH, 2002: 10)

Convencido pelo poder da propaganda, Hitler começa a trabalhar com Goebbels uma comunicação que estava sempre no campo de visão dos cidadãos e que trazia atenção às suas necessidades, fazendo com que esses cidadãos se sentissem representados pelas forças políticas. Goebbels trabalhava com a ideia de que os meios de comunicação, ao comunicarem com as massas, deveriam ser simples, e trazer apenas as informações mais necessárias. As mensagens deveriam ser extremamente repetitivas e enfáticas em dois elementos que guiaram a propaganda nazista: amor e ódio. Ele esperava dessa forma persuadir e convencer não somente a elite alemã, mas a população no geral. Hitler e Goebbels acreditavam que a capacidade cognitiva de grande parte da população era limitada (WELCH, 2002: 11), portanto a propaganda para eles devia ser simples e direta para facilitar o entendimento, como mostra a citação abaixo de Hitler em *Mein Kampf*:

“A função da propaganda é atrair seguidores; a função da organização é ganhar seguidores. Um seguidor do movimento é o que se encontra de acordo com os seus objetivos; um membro é alguém que luta por isso” (p. 163). “A receptividade das grandes massas é bastante limitada, sua inteligência é muito pequena, mas a sua capacidade de esquecimento é enorme. Em consequência, toda propaganda efetiva deve ser limitada em alguns pontos e reforçar o slogan até que o último membro do público compreenda o que você quer que ele entenda com seu slogan (p. 165).”
(Apud WELCH, 2003: 319)

Muitos alemães sentiram-se representados pelo discurso da propaganda nazista, mas seu alcance não ocorreu de forma geral como já foi dito anteriormente. Porém é inegável que a maior parte da população aceitou positivamente as mensagens da propaganda nazista embora seu conteúdo fosse quase sempre violento.

A dominação nazista nos meios de comunicação se deu a partir de jornais impressos (figura 22), cinema, rádio e até mesmo nas artes plásticas. O

ultranacionalismo dominava todas as esferas da sociedade, inclusive os meios de comunicação.



Figura 22 – Em Columbia existia apenas um jornal impresso como principal fonte de informação. A manchete diz “Toda Columbia celebra!” e descreve um dos vários desfiles que ocorriam na cidade. Uma relação direta com o controle dos meios de comunicação e o ultranacionalismo característicos do regime nazista. Fonte: *Bioshock Infinite*

O discurso acalorado de Hitler trouxe esperanças à uma população que não se via mais representada nos políticos e buscava culpados pela situação de vida miserável que se encontravam após a Primeira Guerra Mundial. O principal culpado pela derrota alemã na primeira guerra e todos os problemas que viriam a seguir foram os judeus, discurso esse apoiado pelas teorias antissemitas. A propaganda passa a reforçar muito fortemente esse discurso de ódio e superioridade racial. Os judeus passam a ser associados não somente aos problemas da Alemanha, como do mundo inteiro. Com o cinema, Goebbels expandiu os ideais nazistas por toda a Alemanha. Este fator nacional ajudou a fortalecer a ideia de Hitler como um herói nacional, associado à sua forma única de fazer discursos e sua postura calculada perante às câmeras. Percebendo as vantagens da propaganda em divulgar os ideais nazistas, a indústria alemã passou a investir financeiramente para que o partido nazista pudesse realizar campanhas e propagandas cada vez mais elaboradas e com maior abrangência territorial.

O entendimento da propaganda nazista era simples, além de ser extremamente consistente e controlada pelo Estado. Além disso, era reforçada por uma extrema

violência financiada e apoiada pelo Estado através da força policial. Portanto, a propaganda nazista deu tão certo por estar inserida dentro de um contexto social, político e econômico muito específico e principalmente por servir ao regime que estava vigente na época.

3.1 O simbolismo em contextos políticos

Neste capítulo será apresentada uma contextualização histórica acerca do uso do simbolismo na nossa sociedade e como ele afeta as esferas política e social. No livro *A Violação Das Massas Pela Propaganda Política*, o estudioso russo Tchakhotine (1952) faz uma análise das formas e dos meios com que movimentos políticos revolucionários, tanto de direita quanto de esquerda, fizeram uso da propaganda em seus regimes totalitários, principalmente o Fascismo e o Socialismo. Em *Bioshock Infinite*, a forma como Comstock conduziu a propaganda política em Columbia possui muitas relações com os fatos levantados por Tchakhotine, principalmente ao falar sobre a forma como Hitler conduziu os meios de comunicação e a relação da população com a criação dos mitos.

Tchakhotine (1952: 339) demonstra que não existem somente relações econômicas, históricas e sociais com a propaganda política, mas também existem relações psicológicas que devem ser levadas em consideração para explicar como o homem se relaciona com figuras políticas, ainda mais quando se tem um contexto religioso muito forte como o que é apresentado em Columbia.

O simbolismo surgiu como mais uma forma de ordenação humana acerca dos seus sentimentos, era uma forma de expressar reações puramente lógicas e rudimentares como fome, medo e frio. Era também uma forma de alerta de perigo para outras pessoas que poderiam passar naquele mesmo local. À essa forma de uso do simbolismo, Tchakhotine deu o nome de **Simbolismo Primitivo** (1952: 339), uma forma de comunicação que foi se desenvolvendo junto com as línguas (que ele também considera como um símbolo) e, com a introdução dos adjetivos, passaram a ser dados nomes aos objetos e às pessoas que os desenhavam. Foi o primeiro passo para o simbolismo deixar de ser uma mera representação objetiva de reações e alertas para ser também abstrata.

Os símbolos possuem duas características que incentivam o seu uso por poderes políticos, que é a possibilidade de manter-se por mais tempo na memória

coletiva, perpetuando-se por mais tempo na sociedade, e também pela facilidade que muitos desses símbolos possuem de serem reproduzidos, facilitando para que mais pessoas tenham acesso. Essas duas características também podem ser analisadas nas formas da propaganda política impressa como o pôster. Esses símbolos tornaram-se a expressão de sentimentos abstratos e subjetivos. Por estarem inseridos em um contexto social, passaram a ser usados com o objetivo de identificação coletiva acerca de uma ideologia específica ou de pessoas que se identificam em certos grupos sociais. Esse fato se deve à aproximação humana daquilo que apresenta segurança e também de grupos dos quais a pessoa seja simpatizante (TCHAKHOTINE, 1952: 342). A expressão por símbolos e insígnias que representam esse pensamento é encontrada em grupos sociais, políticos, esportivos e outros. É uma forma de indicação pública e social de que o sujeito faz parte de tal associação, partido, time e não de outros.

A propaganda pode ser definida como uma técnica de controle social, ou uma espécie de *movimento* social. Como uma técnica, é a manipulação de atitudes coletivas pelo uso de símbolos significativos (palavras, imagens, músicas).

(Apud WELCH, 2003: 319)

À época das revoluções políticas citadas acima a sociedade já era compreendida através de imagens, fato dado principalmente pela facilidade de reprodução gráfica que já estava disponível. O fluxo imagético impresso dos meios de comunicação influenciou a forma como buscamos informações e mensagens e esse fato reflete nos símbolos, que buscam ser cada vez mais simples para que sua compreensão seja mais coletiva possível, tanto que muitos símbolos são conhecidos internacionalmente mesmo que tenham surgido em um contexto nacional. Com o alto fluxo de informações disponíveis nos mais variados meios de comunicação, o ser humano busca a compreensão de formas mais simples e por associação visual devido a uma possível dificuldade de processar e até mesmo compreender todos os dados que estão sendo oferecidos pelas mídias (TCHAKHOTINE, 1952: 342).

A compreensão de mensagens por meio dos símbolos é uma dessas formas mais simples de se fazer comunicação. Em contextos políticos esse fato é ainda mais expressivo pela sua característica de comunicação para as massas. Por ser um movimento social que busca atingir o maior número de pessoas dentro de uma

sociedade, a compreensão do que está sendo falado e mostrado é o objetivo final dos meios de comunicação políticos. Para que esses movimentos políticos obtenham sucesso, mesmo que inicialmente, é necessário convencer um número considerável de pessoas que suas ideias são dignas de ser compradas. Só assim ocorre a assimilação dos discursos de certo partido político e de identificação com o que está sendo dito, é uma lógica parecida com a comunicação que possui objetivos comerciais.

A expressão externa desses discursos políticos por meio de símbolos colabora para que o sujeito possa compreender melhor e possa se associar (ou não) ao movimento político em questão. Por essa característica, o uso de símbolos é quase unânime à toda e qualquer expressão política: “o emprego de símbolos é um dos estratagemas mais eficazes preferidos pelos líderes para dirigir as massas, para aspirar e inspirar as emoções das multidões” (TCHAKHOTINE, 1952: 343).

Tchakhotine (1952) fala sobre o poder do símbolo gráfico em contextos políticos, mas também fala sobre como os símbolos podem expressar sentimentos cívicos através de gestos e até mesmo de discursos: o sinal da cruz usado pelo cristianismo e a forma como Socialistas chamam uns aos outros como Camaradas. Esses símbolos gráficos (figura 23), gestuais e falados são usados pelos líderes políticos como uma forma de tradução das vontades coletivas e também como forma de combate em guerras. Parte expressiva da popularidade de Hitler deve-se aos seus discursos ensaiados, inflamados e extremamente emocionais. Esses discursos públicos afloravam os sentimentos de ódio e amor em um número grande de pessoas.

Como dito nos capítulos anteriores, outro fator que ajudou bastante no sucesso do regime nazista foi o controle estatal que se fez de tudo que era produzido por todos os meios de comunicação, uma das características mais marcantes de todos os regimes totalitários. Como a grande maioria da população alemã da época não possuía acesso a outras mídias que não fossem as que eram controladas pelo regime, as opções eram escassas e restava a essa população escutar os discursos e as críticas de Hitler. Aqui mais uma vez fica clara a importância dos símbolos em contextos políticos: a cruz gamada (como define Tchakhotine) já tinha sido associada ao regime nazista e a sua reprodução já poderia ser contabilizada em milhões de cópias.



Figura 23 – A cruz gamada, também conhecida como suástica. Fonte: www.significados.com.br (2018)

O partido nazista usava o símbolo durante as passeatas, durante os discursos, pintava em muros por toda a Alemanha, usava nos uniformes, em bandeiras e sua associação visual com o discurso vigente tornou-se um símbolo conhecido até hoje. Isso também mostra como os símbolos são apropriados e ressignificados pela humanidade. Todo o discurso de ódio proferido por Hitler era associado ao símbolo da cruz gamada e a relação das pessoas com esse símbolo é de total aceitação ou aversão, dependendo da forma como ele pode ser interpretado por diferentes pessoas da história. “Entre as emoções que tinham mais influência sobre esses elementos passivos, deve-se mencionar, inicialmente, o temor: é que essa propaganda através de símbolos populares, operava principalmente por intimidação. Foi com essa intenção que Hitler utilizou a cruz gamada com que obteve a vitória” (TCHAKHOTINE, 1952: 350). É a simplicidade dos símbolos que ajudam na sua popularidade e funciona como uma marca do discurso político.

A associação dos símbolos com o discurso foi um dos maiores trunfos do regime nazista, com a suástica tornando-se um símbolo tão imponente e com significado tão conhecido mundialmente como a cruz do cristianismo. Os dois símbolos possuem a mesma característica que ajudou na sua popularização, que é a facilidade com que eles podem ser reproduzidos tanto manualmente como por meio de máquinas.

O simbolismo em contextos políticos não atua sozinho, o seu uso precede uma doutrina que busca expressar alguma ideia conforme a pirâmide da figura 24, que resume como se dá de hierarquicamente o uso do simbolismo na política:



Figura 24 – Pirâmide que explicita a hierarquia do símbolo. Fonte: (TCHAKHOTINE, 1952: 351)

A base da pirâmide é formada pela doutrina, por exemplo, a marxista. O estágio seguinte é um extrato dessa doutrina, tendo em vista uma ação: o programa; digamos, o do partido socialista; o terceiro degrau é constituído por uma concentração ainda maior: as ideias gerais e essenciais do programa ou os objetivos a atingir são expressos em palavras de ordem (...) ou em slogans que apelam para as paixões políticas, o entusiasmo ou o ódio. Enfim, no ápice da pirâmide, encontra-se o símbolo: por exemplo, o das três flechas, ou o da foice e do martelo que, num golpe de vista, resume, lembra, a ideia socialista ou comunista e procura determinar uma ação favorável ao partido, como a adesão; é, de certa forma, um sinal estenográfico do slogan, do programa, da doutrina.

(TCHAKHOTINE, 1952: 351)

A doutrina possui como objetivo reunir o maior número de pessoas acerca de um único objetivo e daí vem a importância do símbolo na política pela associação que ocorre entre imagem e mensagem. O discurso da doutrina que existe por trás dos símbolos é importante para poder compreendê-lo dentro dos respectivos contextos históricos.

“Toda sociedade moderna, tanto comunista como capitalista, é uma rede de símbolos” (SONTAG, 2010: 220).

3.2A construção da figura do mito

Doutrina é a formulação de certos princípios, a polarização que é gerada a partir da insatisfação de uma grande parte da população que busca novos sistemas e ideologias (TCHAKHOTINE, 1952: 369). As doutrinas deram origem em nossa história a figuras como os mitos. Quando a população se encontra insatisfeita com as mais

variadas instâncias e representações de poder, o indivíduo busca uma mudança efetiva na sociedade em que ele vive. Para chegar ao seu objetivo final existem alguns obstáculos, como a impossibilidade de exercer uma posição de líder e outros preceitos morais e sociais que impedem que esse sujeito sozinho consiga fazer a desejada mudança. É nesse processo de insatisfação e de impossibilidade que nasce o mito, o sujeito ideal. Sua imagem também está relacionada a um contexto político popular: “O que caracteriza o mito é principalmente sua tendência coletiva, social” (TCHAKHOTINE, 1952: 369). A figura do mito nasce em momentos sociais em que a insatisfação e as dificuldades são os sentimentos vigentes na sociedade.

O mito pensado a partir de um contexto político é a representação política, social ou religiosa de um pensamento social, coletivo; é a personificação de um pensamento vigente na sociedade. Segundo Tchakhotine (1952), a relação das pessoas com os mitos pode ser explicada pela psicologia: a nossa sociedade impõe regras morais e de comportamento nos indivíduos e suas vontades são condenadas, impossibilitando que o cidadão aja como quiser. Diante dessa frustração, essas vontades internas são projetadas em heróis: pessoas que violam as normas sociais vigentes e podem agir pelo cidadão que fica paralisado pelas regras morais. Ainda segundo Tchakhotine (1952), o herói torna-se mito quando consegue de fato agir conforme as suas vontades, somente o ato em si faz do herói um mito. A simples projeção de um indivíduo em um líder não é suficiente para satisfazer suas vontades, o ato é necessário para a satisfação completa. O mito representa a ação, é a projeção que o cidadão faz em uma figura de líder para ter a sensação de poder. “O mito é uma participação antecipada que prende e reaviva o desejo de felicidade e o instinto de poder; o mito é indissolúvelmente promessa e comunhão” (TCHAKHOTINE, 1952: 371).

Dois fatores importantes para o nascimento do mito e sua perpetuação são o uso dos símbolos e os ritos. A simbologia é importante pelos mesmos motivos citados no capítulo anterior (associação, facilidade de aplicação, força social) e os ritos servem para reforçar ainda mais esses símbolos e a figura do mito. Como o mito é a ação, a aplicação de símbolos em ritos ajuda a torná-lo mais factível, mais real, e esses dois fatores juntos são a base da construção da doutrina de um mito. É normal em períodos de guerra que líderes criem e espalhem fatos falaciosos acerca de si mesmos e de inimigos para atingir certos objetivos. Porém, mesmo que sejam apenas

uma ilusão, os ritos trazem uma verdade aos símbolos e os indivíduos se sentem satisfeitos com os seus líderes. A projeção de si mesmo nos mitos é tão forte que de uma forma é como se os indivíduos estivessem tomados da mesma **aura mítica** de seus líderes, o que configura uma necessidade de poder coletivo que todos temos individualmente (TCHAKHOTINE, 1952: 371).

Essa projeção dos indivíduos na figura dos mitos ocorre principalmente nos ritos, como em manifestações públicas de partidos políticos, desfiles militares e até mesmo rituais religiosos. Esses ritos dão ao cidadão comum uma sensação de poder muitas vezes atrelada à violência e medo, é uma sensação (mesmo que momentânea) de que este cidadão pode ser como o mito que ele idolatra. É importante ressaltar aqui que Tchakhotine (1952) não somente relaciona os ritos dos mitos com os ritos religiosos, como levanta que a experiência do indivíduo em um desfile militar, por exemplo, o eleva a níveis de transcendência que lembram rituais religiosos. Um exemplo desses desfiles e a relação que essas manifestações públicas tem com símbolos religiosos é o da figura 25. Após entrar em Columbia, Booker chega na praça central da cidade e assiste um dos vários desfiles promovidos por Comstock.



Figura 25 – Um dos desfiles que ocorrem em Columbia. Na imagem Comstock carrega sua filha acompanhado da esposa. “Nasce a criança milagrosa, o futuro da cidade está em seguro!”.
Fonte: *Bioshock Infinite*

Normalmente nos ritos dedicados aos líderes, certas condutas que seriam consideradas imorais ou até mesmo proibidas, são desinibidas pela figura do mito e isso também aumenta a sua aproximação com os indivíduos. A manutenção desses ritos junto com o uso dos símbolos é tão importante para a figura do mito, pois sem elas o mito vira apenas história. Hoje estudamos os ritos religiosos, públicos e privados da Antiguidade, apenas como se fosse um marco em um período de nossa história, porém é importante ressaltar como as festas dedicadas aos mitos eram de uma liberdade tamanha e a entrega que ocorria ali acabou com a implantação dos valores morais naquela sociedade.

Nasce desse contexto a necessidade de movimentos políticos reforçarem os símbolos e os ritos, pela força de aproximação que esses dois fatores têm com os indivíduos. Uma força de afetividade e identificação muito forte, tanto no viés psicológico quanto no viés sociológico. Esses líderes aproveitam muito bem a necessidade humana de externalizar suas vontades (mesmo que individuais) em situações de expressão coletiva, como a representação política. Suas vontades e esperanças são vividas de forma simbólica, reforçando ainda mais os ritos e os mitos. Existem algumas técnicas de aproximação individual com a figura do mito:

Para chegar ao êxtase, recorre-se a jejuns, a regimes alimentares especiais e sobretudo à ingestão de substâncias tóxicas que levam à embriaguez que parecem abrir acesso a um mundo sobrenatural (38). O segundo método é a aglomeração em multidões, por exemplo, nos templos, procissões, etc., nas quais a individualidade se perde em proveito da união com a multidão. O terceiro é o dos exercícios físicos especiais, acompanhados, às vezes, de macerações, de atitudes deliberadamente forçadas, de paralisias voluntárias de certos órgãos; a pessoa provoca em si mesma perturbações fisiológicas e psíquicas, como pelas intoxicações se criam vertigens.

(TCHAKHOTINE, 1952: 371)

O primeiro contato de Booker com Columbia é em um templo dedicado à Comstock. Booker veio de Sodoma, que é a forma com que os moradores de Columbia se referiam ao mundo exterior. Por estar longe de todos os pecados cometidos em terra, um dos requisitos para entrar na cidade é o batismo para purificar a alma e apagar o pecado original (figura 26). Esse ritual é um dos mais conhecidos da religião cristã e é usado no contexto do jogo para mostrar como a religião exerce um papel de extrema importância política em Columbia.



Figura 26 – O ritual de batismo que é obrigatório para todos que desejam entrar em Columbia.
Fonte: *Bioshock Infinite*

A adoração que se faz à figuras políticas atinge altos níveis de comparação com figuras religiosas e seus ritos. Não somente isso, o uso de símbolos (gráficos, gestuais e falados) se iguala também ao que é praticado por grupos e seitas religiosas. Isso ajuda a manter tradições, dado o tempo em que a religião cristã está vigente no mundo. As figuras políticas mudam em sociedades democráticas, porém continuam com o mesmo objetivo de manter vigente o poder econômico e social somente à certos grupos. Outra relação que pode ser feita entre os mitos políticos e religiosos é o uso que se faz das emoções, principalmente o amor e o ódio, além da relação entre a facilidade de reprodução dos símbolos da cruz e da suástica e a reprodução constante de expressões como “Aleluia” e “Heil Hitler”. Importante ressaltar aqui que não está sendo feita uma comparação entre os princípios humanitários entre ritos religiosos e políticos, apenas está sendo levantado como as duas formas se relacionam nas esferas públicas. “A política, em razão da importância que adquiriu, em nossos dias, a propaganda afetiva, tornou-se quase uma religião: tem, como diz De Felice, (37) suas pompas e ritos, seus dogmas e sua fé, seus visionários e seus fanáticos” (TCHAKHOTINE, 1952: 387).

A religião é constantemente usada como propaganda política pela sua característica de superioridade. Movimentos religiosos também usaram a propaganda como forma de propagar suas mensagens. Fledelius (2003) acredita que quando o

discurso religioso consegue se firmar passa a ocupar um lugar de importância acima de todos os outros argumentos, como os direitos humanos, os políticos e os que dizem sobre os direitos à propriedade individual. Esse fenômeno ocorre pelo senso comum de que a religião é algo mais poderoso do que a própria humanidade (2003: 342).

Abaixo serão listados três fatos levantados por Tchakhotine (1952) de padrões seguidos por grupos políticos para conduzir de forma efetiva uma propaganda de massa em governos autoritários:

1 – Exercer nessa sociedade todas as características psicológicas que podem resultar em ação sobre os indivíduos, levando em consideração os interesses econômicos, sociais, políticos e religiosos dessa sociedade.

2 – Após congregar essas pessoas, o líder deve lançar nas massas palavras de ordem, autoritárias, que levem as pessoas a agirem conforme os objetivos que as aproximem do seu líder.

3 – Por fim, o líder deve sugerir o medo na massa, listar situações perigosas e mostrar possibilidades de segurança e de sair dessas situações que foram levantadas por ele. As ações propostas por ele são para sair da situação que ele mesmo levantou ou até mesmo inventou (TCHAKHOTINE, 1952: 387).

O rumor, quando aliado ao medo, é um instrumento muito usado em propagandas políticas. A máquina propagandista dos governos provou usar esse fator de forma muito efetiva ao destruir a imagem do inimigo ou incitar o ódio na população. A criação de rumores tornou-se oficial durante a Segunda Guerra Mundial quando o Executivo Político de Guerra Britânico (*British Political Warfare Executive – PWE*) criou um Comitê de Rumores onde ocorriam reuniões a cada duas semanas para criar novas histórias. Esses rumores criados no órgão eram espalhados por agentes britânicos em cidades consideradas como Lisboa, Zurique, Estocolmo e Istambul na esperança de que chegassem na Alemanha. Os rumores continham histórias como fetiches sexuais realizados pela alta hierarquia do nazismo e planos do Hitler de fugir da Alemanha após a vitória dos Aliados (CULL, 2003: 358).

3.30 pôster político

O pôster possui um papel importante na nossa sociedade devido ao seu contexto histórico que trouxe um uso muito além de uma necessidade puramente econômica. O pôster foi bastante usado pela política, sendo que esses dois usos,

econômico e político, podem ser analisados tanto em períodos históricos quanto em ficções como *Bioshock Infinite*, sendo esse um elemento muito presente e importante no jogo. A seguir será apresentada uma contextualização do nascimento do pôster e como ele chegou a um contexto político atual.

A autora Susan Sontag (2010) diferencia comunicados públicos de pôsteres. Ambos possuem o mesmo objetivo inicial, que é trazer alguma informação para um grupo de indivíduos, porém isso é feito de formas diferentes:

O objetivo do comunicado público é informar ou ordenar. O do pôster é seduzir, exortar, vender, educar, convencer, atrair. Enquanto o comunicado público distribui informações para cidadãos interessados ou atentos, o pôster procura atrair aqueles que em outras circunstâncias poderiam ignorá-lo. Um comunicado público pregado em uma parede é passivo exigindo que o espectador se apresente diante dele para ler o que está escrito. O pôster chama a atenção – a distância. Ele é visualmente agressivo.
(SONTAG, 2010: 210)

O pôster caracteriza-se como uma mídia impressa que contém uma imagem e uma mensagem que deseja ser passada ao seu público. É um anúncio que busca chamar atenção para algo, normalmente a um produto que não seja de necessidade básica ou a eventos como shows e peças. A principal característica é a imagem, portanto a maioria dos pôsteres possuem sim mensagens escritas, porém não é esse o foco do que está sendo mostrado. Nos comunicados públicos o que importa é a mensagem escrita, mas no pôster o texto apenas faz parte da sua composição visual e serve para embasar a imagem (SONTAG, 2010: 210).

O pôster está inserido no contexto das cidades e, por isso, sua visibilidade é competida com vários outros obstáculos visuais, como a arquitetura e outros tipos de anúncios. Por isso outra característica dos pôsteres é o seu tamanho, que geralmente são grandes, possibilitando a sua compreensão em distâncias maiores. A leitura do pôster se dá em duas etapas. Primeiro o indivíduo é atraído pelas suas características visuais e depois torna-se ciente das informações ali descritas. Por isso, as mensagens escritas devem ser simples, sucintas e breves. Aqui pode ser feita uma comparação com a característica gráfica dos símbolos, que quanto mais simples, mais fácil sua reprodução e perpetuação na sociedade.

Gerado a partir de uma lógica capitalista, no pôster trabalha-se com a ideia de que todos os indivíduos são potenciais consumidores não somente no viés econômico, como também no viés político. Na sua origem, o pôster buscava apenas

convencer e incentivar a população a gastar dinheiro com objetos que não eram essenciais, porém pelo seu poder de sedução e exagero visual passou a assumir um lado político e é usado desse modo até hoje. Assim como o auge da propaganda política ocorreu nos períodos revolucionários que resultaram em polarizações e guerras, o pôster também encontrou nesse contexto histórico a sua utilização com o mesmo objetivo de todos os outros artifícios usados por políticos citados anteriormente, absorvendo para si novas características que o diferencia dos pôsteres publicitários: a violência e a satirização (SONTAG, 2010: 216).

Segundo Sontag (2010), a partir de 1914 os governantes passaram a ver no pôster um potencial uso que iria além do comercial. O pôster passou a ser usado primeiramente na Europa com fins puramente políticos, sendo a expressão do patriotismo atrelado a um apelo emocional o primeiro viés utilizado no pôster político. Durante a Primeira Guerra Mundial, ele foi amplamente usado como artifício político. A relação dos poderes econômicos com os poderes políticos afeta também na hibridização das mídias e nas suas formas de existirem. Por nascer em um contexto de economia capitalista que sugeria o consumo de bens não essenciais, era esperado que esse artifício fosse usado por forças políticas que também nasceram das revoluções burguesas (tanto para reforçar a economia capitalista quanto para subvertê-la). O pôster político nasce do contexto dos Estados-nação, que buscavam a mobilização das massas populares e convocação para participação nas guerras e ajudavam a manter o monopólio ideológico destes Estados. “Todos os pôsteres políticos partilham um objetivo comum: a mobilização ideológica. O que varia apenas é a escala desse objetivo” (SONTAG, 2010: 217). Por ter nascido da lógica capitalista de produção constante, seu consumo também se dá dessa forma extremamente repetitiva e muito presente em cidades.

O pôster político mantém a característica do pôster com fins econômicos, porém com objetivos diferentes. A imagem continua sendo muito mais importante que a mensagem escrita, mas agora ocorre a vinculação com uma ideologia, um símbolo que represente uma pessoa (normalmente um líder) ou um partido político. Essa vinculação ocorre por meio de metáforas e associações visuais. A inserção das imagens desses líderes políticos normalmente seguida de palavras de ordem, servem principalmente para alertar os indivíduos acerca do seu dever cívico perante o seu país. É uma mensagem de que todos possuem o dever de abdicar de suas

individualidades, desejos e liberdades por um bem maior, por isso o apelo emocional é sempre muito forte no pôster político.

A Primeira Guerra Mundial trouxe à tona a “**propaganda psicológica**” (WELCH, 2003: 6), que nasceu da necessidade política de manipular os consumidores. Seguindo a lógica capitalista de organização do mundo, as pessoas eram vistas como consumidoras, não como cidadãos. Essa forma de manipulação foi influenciada pela psicologia comportamental e acreditava que a melhor forma de alcançar a população era por meio do apelo emocional e não pela razão. Isso se dá pela crença de que as massas eram manipuláveis, fazendo com que a propaganda passasse a focar mais no consumidor do que nos produtos (WELCH, 2003: 6). A propaganda nazista é um exemplo dessa forma de fazer propaganda política.

Também é comum nesse tipo de pôster a figura do herói nacional contraposta com uma figura estereotipada e caricata para desumanizar o inimigo. “Uma variante do cartaz centrado em uma única personalidade exemplar é o tipo que descreve o conflito ou a própria guerra, justapondo a figura heroica à de um inimigo desumanizado e caricaturado” (SONTAG, 2010: 219).

4. *Bioshock Infinite* e os meios de comunicação

Como dito nos capítulos anteriores, os meios de comunicação foram usados por Comstock para espalhar e manter os seus ideais em Columbia e esse foi um dos fatores que mais colaborou para o sucesso do seu regime. Em contextos históricos, o mesmo fato pode ser percebido em governos ditatoriais e totalitários e a relação entre política, propaganda e opinião pública é um fator comum entre estes contextos e *Bioshock Infinite*.

Em Columbia todas as informações políticas, econômicas e sociais que os moradores tinham acesso eram controladas por Comstock. Desde as músicas que tocavam nas ruas, aos filmes que eram exibidos nos cinescópios, até as obras de arte que a população tinha acesso, tudo era meticulosamente colocado de tal forma que favorecesse o seu regime. Como a cidade foi inicialmente projetada para servir como forma de propagar os ideais norte americanos ao resto do mundo, até mesmo a disposição e os nomes das ruas favoreciam para esse fim: *Garden Of The New Eden*, *Monument Island*, *Soldier's Field*, *Hall Of Heroes*, *First Lady's Memorial* e *Victory Square* são alguns exemplos de ruas e locais que possuem nomes que também servem para exaltar Comstock e seus ideais políticos e religiosos.

Deve ser ressaltada também a importância do uso das artes plásticas em Columbia. Hitler usou a arte no regime nazista pois acreditava que era mais uma forma de manter a moralidade e a supremacia europeia que ele acreditava estar presente na arte clássica. A arte era muito mais uma questão política do que puramente estética (WELCH, 2001: 35), era vista como um meio de disseminação de ideais sociais, políticos e religiosos e usada como uma ferramenta de manipulação social cujo objetivo era modificar a opinião pública. “Toda produção artística é necessariamente representativa de seu criador e do seu tempo e conseqüentemente possui um valor propagandístico” (LEITH, 2003: 21). Um exemplo claro de como as artes plásticas foram apropriadas pela propaganda política é a censura que muitos artistas sofreram em regimes totalitários. Essa mesma forma política de uso da arte foi utilizada pelos criadores de *Bioshock Infinite* para dar a base ao regime ficcional de Comstock.

Esculturas e quadros são espalhados por toda a parte da cidade, exceto em Shantytown (a favela de Columbia). A grande quantidade de esculturas e quadros espalhados na cidade tornam praticamente impossível que essas artes passem despercebidas até mesmo pelo cidadão e jogador mais distraídos. Nos comércios,

dentro das residências, em delegacias, nas praças, todos os locais possuem pôsteres e esculturas. Em Shantytown estão espalhados apenas pôsteres de protesto pelas condições miseráveis com que seus moradores vivem e outros enaltecendo Daisy Fitzroy e Vox Populi, o grupo de resistência contra os fundadores de Columbia.



Figura 27 – Vitral localizado no templo de Columbia. Fonte: *Bioshock Infinite*

A cena da figura 27 descreve um dos primeiros encontros do jogador com a figura de Comstock, o líder de Columbia. Após chegar na cidade para realizar o trabalho, Booker (o protagonista do jogo que trabalha em NY como detetive particular) parte em busca de Elizabeth e essa é a primeira área da cidade com a qual ele tem contato. Esse local funciona exatamente como um templo religioso, com as principais figuras da cidade demonstradas como figuras religiosas. Como mostrado anteriormente, as artes plásticas também foram amplamente usadas por regimes políticos totalitários não somente pela sua qualidade estética, mas como uma forma de manter uma dita moral que era ameaçada com as novas manifestações artísticas.

Na figura 27 vemos um vitral onde Comstock ocupa uma posição de salvador. Ele está no centro da imagem em um lugar mais alto do que todos os outros, que se aglomeram abaixo dele. Com os braços abertos, ele aponta para Columbia nos ares e estende a mão para pessoas que o olham com uma admiração divina e juntam as mãos em uma simbologia religiosa muito forte. Além disso, a luz refletida na figura de Comstock reforça a sua posição não somente de líder, mas também de uma figura

religiosa. Ele acreditava ter sido escolhido por Deus para exercer a sua função como líder de Columbia e a frase acima do mural reforça isso: “E o Profeta irá liderar o povo para o Novo Éden”, como era conhecida Columbia. Ele e a cidade representam a salvação divina de todos os pecados que foram cometidos pela humanidade, deixando clara a relação entre fatos históricos nos quais a imagem de um líder político se aproxima muito de um líder religioso, até tornar-se uma coisa só.

A adoração à um político como ícone religioso é extremamente forte no contexto de *Bioshock Infinite*, tanto que para sair deste templo e seguir para a entrada principal de Columbia o jogador deve obrigatoriamente ser batizado para livrar-se de todos os pecados cometidos. A exaltação da cidade como a salvação da humanidade é também uma relação com o excepcionalismo americano e com a ideia de que os EUA é o país escolhido por Deus para esse fim. Acerca da expansão territorial e ideológica que se encontrava os EUA na época, é importante fazer um paralelo com o que o país representava na época (e representa até hoje se analisarmos o atual contexto histórico político):

Esses puritanos viram nessa descoberta uma obra de Deus e na nova terra a derradeira oportunidade de promover uma purificação da igreja. Ao levantar velas e cruzar o oceano, eles interpretaram a viagem como uma fuga do caos e da corrupção do velho mundo e uma tentativa de estabelecer a verdadeira ordem (a *novus ordo seclorum*, nova ordem dos tempos) em um Novo Mundo. Em termos simbólicos, a jornada rumo aos futuros Estados Unidos tomava assim a forma de um êxodo do “novo Egito” (Inglaterra) e da fundação do Reino de Deus na nova “Terra Prometida”. Fiel a essa leitura, a sociedade colonial estabelecia-se na dupla convicção de haver sido imbuída de missão divina e de ser detentora de verdade transcendental, fatos que foram “decisivos para sua autopercepção religiosa, bem como para a simbolização da experiência política” (HENRY, 1979, p. 23) a que davam início. (FONSECA, 2007: 154)



Figura 28 – As estátuas dos Pais Fundadores da América. Fonte: Bioshock Infinite

Outro exemplo interessante de ser observado é a cena em que aparecem os Pais Fundadores da América (figura 28). Na figura, além do fato de que foram usadas figuras importantes do contexto real da história dos Estados Unidos da América, ocorre o reforço de símbolos. As esculturas dos políticos Benjamin Franklin, George Washington e Thomas Jefferson seguram objetos que remetem aos Pais Fundadores dos Estados Unidos:

- 1 – Benjamin Franklin segura uma chave, que representa a Inteligência;
- 2 – George Washington segura uma espada, que representa a Força;
- 3 – Thomas Jefferson segura um pergaminho, que representa a Justiça.

Os três símbolos que aparecem na figura 28 reaparecem nos vitrais do templo de Columbia, conforme podemos ver nas figuras 29, 30 e 31. Esse reforço dos símbolos é encontrado por toda Columbia.



Figuras 29, 30 e 31 – Vitrais do templo de Columbia. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 32 abaixo retrata o momento que Booker chega no farol que dá acesso à Columbia. Para entrar na cidade o jogador deve resolver um enigma e tocar os sinos conforme instruções. Nos sinos podemos ver os símbolos do pergaminho, chave e espada.



Figura 32 – Os sinos do farol. Fonte: *Bioshock Infinite*

Percebe-se a importância dessas figuras políticas pela forma como os moradores e fiéis se postam diante da figura de Washington, com uma adoração praticamente divina (figura 28). Eles são a representação simbólica de uma doutrina que é a vigente em Columbia e os símbolos do pergaminho, chave e espada servem para reforçar a mensagem que deseja ser passada. Esses três símbolos são

constantemente encontrados em várias partes do jogo e os seus significados são lembrados por Comstock durante anúncios públicos e ritos como comícios e passeatas, além do reforço visual por meio de esculturas e pôsteres. Fica claro na construção da cidade e no roteiro que os criadores e o diretor tiveram uma forte preocupação em buscar inspirações em contextos históricos reais para embasar a ficção, que muitas vezes passa da inspiração para ser uma representação direta de fatos que aconteceram na realidade.



Figura 33 – Um exemplo da comunicação visual vigente em Columbia. Fonte: *Bioshock Infinite*

Na figura 33 podemos ver o tamanho grande da maioria dos pôsteres existentes em Columbia. Por todas as ruas é possível encontrar incontáveis imagens como essa (exceto na favela de Shantytown). Analisando somente o pôster, fica claro como a importância está mais na dramaticidade da imagem do que na mensagem escrita em si. Dado o contexto religioso vigente na cidade, a imagem por si só já seria suficiente para atingir o seu objetivo, o texto serve somente como reforço do que está implícito na imagem.

Analisando o pôster, a figura central utiliza um capuz preto e possui as mãos com formatos estranhos, algo que lembra um monstro, a representação de algo ruim. O sentimento que se busca atingir com essa imagem é o medo constante de uma possível invasão e também o medo de uma figura religiosa que pode ser interpretada

como a morte. Essa figura segura um cajado, daí a definição de que seja um pastor levando a ovelha para longe. A ovelha aqui representa Elizabeth, a filha de Comstock.

Comstock tinha o poder de viajar por aberturas no espaço-tempo. Essa possibilidade foi descoberta por acidente enquanto Lutece realizava seus experimentos com partículas e foi logo utilizada por Comstock. Ele utilizava esse artifício para ver as possibilidades de fatos que poderiam ocorrer e divulgava isso publicamente como visões divinas dadas a ele como um dom divino. Em uma dessas viagens ele descobriu que alguém tentaria acabar com Columbia e esse mesmo alguém teria os iniciais AD marcados na mão direita. Em outra de suas viagens pelas aberturas no espaço-tempo ele visualizou que Elizabeth seria raptada pelo Falso Pastor e, por isso, ele criou uma torre que funciona como um retiro onde Elizabeth viveu a vida inteira até ser resgatada por Booker. O retiro que ela vive é a torre em forma de anjo que aparece ao fundo da figura 33, este é o local onde ela mora. “O Falso Pastor possui como objetivo levar nossa ovelha embora”, é um aviso que gera medo do estranho e do desconhecido, do Falso Pastor. O medo psicológico gerado a partir da figura do Falso Pastor também pode ser observado em um dos vários cinetoscópios localizados em Columbia.

Cinetoscópios são aparelho de reprodução de filmes por onde o espectador coloca o rosto para assistir o que está sendo projetado. Historicamente o aparelho foi criado para mostrar a sua capacidade de reprodução de filmes. Estavam disponíveis projeções curtas onde captava-se principalmente o movimento humano, como as danças, para demonstrar como era a tecnologia do início do cinema. Em Bioshock Infinite os cinetoscópios possuem uma função diferente: espalhar os ideais de Comstock por toda Columbia. Aparelhos como esse podem ser encontrados em todos os lugares da cidade e possuem filmes curtos (cerca de 10 segundos cada) que falam sobre a construção de Columbia, a saída da cidade do território estadunidense, as ameaças anarquistas que rondavam a cidade, os perigos que os grupos minoritários traziam caso não fossem controladas e outros assuntos que fossem do interesse de Comstock. Os aparelhos servem como instrumento de medo e de manutenção da doutrina vigente ao demonstrar Comstock como a solução dos problemas que ele mesmo levantou mas que na verdade não são reais. É somente mais uma forma de manipulação pela propaganda política.

A tabela 2 abaixo demonstra como o medo coletivo do Falso Pastor era explorado nos cinescópios para fortalecer a imagem de Comstock como mito e reforçar a ideia de que todos devem ser vigilantes, ajudando assim a manter o regime totalitário vigente:

 <p>The Word of the Prophet Presents "BEWARE THE FALSE SHEPHERD!" A Columbia Kinetoscope Company Production TRADE MARK C.K.C. 1913</p>	 <p>THE FALSE SHEPHERD SEEKS ONLY TO LEAD OUR LAMB ASTRAY</p>
<p>1 – “Tenha cuidado com o Falso Pastor!”</p>	<p>2 – Reprodução do pôster da figura 33</p>
 <p>Who is The False Shepherd?</p>	
<p>3 – “Quem é o Falso Pastor?”</p>	<p>4 – Imagem de um cidadão comum</p>
 <p>Is it <i>him</i>?</p>	
<p>5 – “É <i>ele</i>?”</p>	<p>6 - Imagem de um cidadão comum</p>



7 – “Ou seria *ele*?”



8 - Imagem de um cidadão comum



9 – “Ou *ele*?”



10 - Imagem de um cidadão comum



11 – “É *você*?”



12 - Imagem de cidadãos comuns



13 - Imagem de cidadãos comuns



14 - Imagem de um cidadão comum

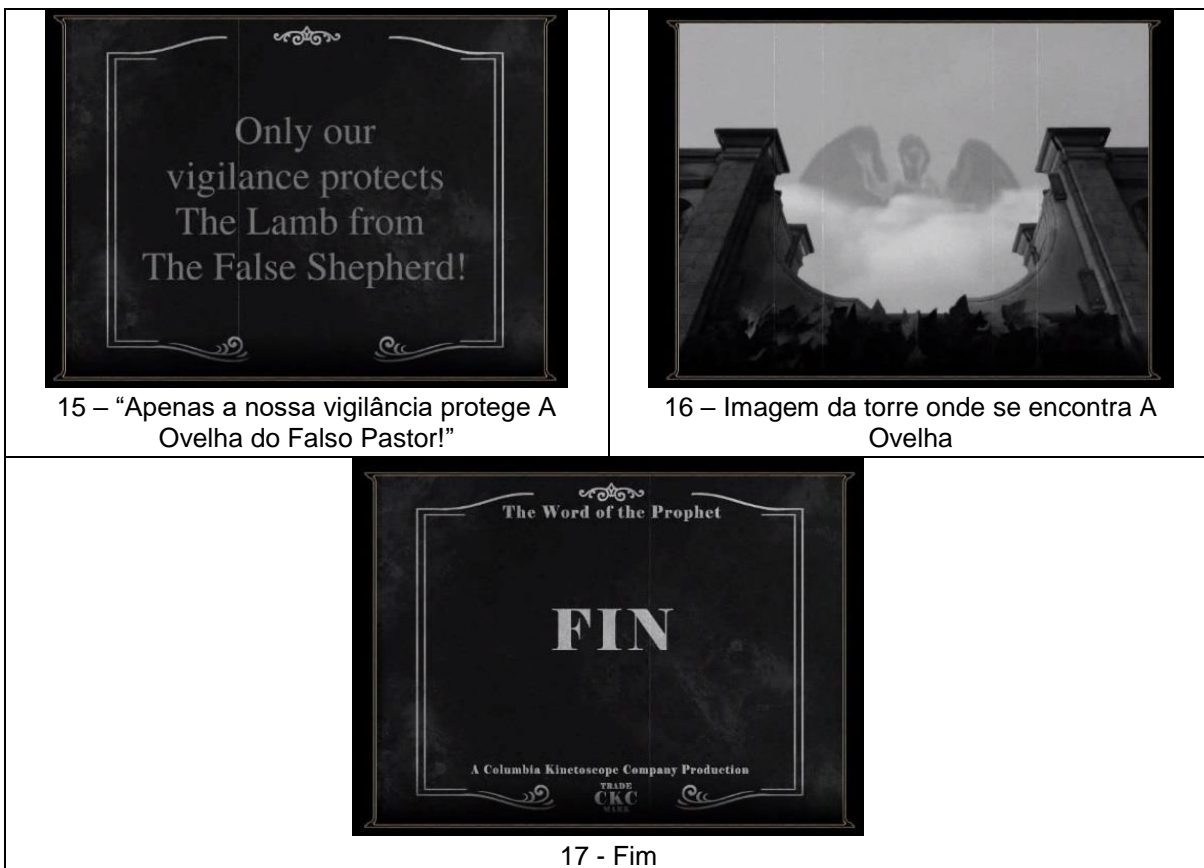


Tabela 2 – Telas do filme “Tenha cuidado com o Falso Pastor!”, que pode ser visto em um dos vários cinetoscópios localizados em Columbia. Fonte: www.youtube.com (2018)

Os cinetoscópios espalhados por Columbia também serviam para reforçar o racismo institucionalizado vigente no regime de Comstock ao mostrar de forma enviesada e estereotipada a população negra e irlandesa que morava em Shantytown.

O reforço de preconceitos raciais é observado por Culbert (2003) ao detalhar o impacto que filmes como O Nascimento De Uma Nação (1915) e Jud Süß (1940) causaram na sociedade à época em que foram criados. O Nascimento De Uma Nação é reconhecido até hoje pela qualidade técnica alcançada pelo diretor Griffith e também pelo racismo demonstrado no filme. A mensagem racista do filme é levantada por Culbert (2003) ao fazer uma breve descrição da sua sinopse e o seu reflexo na sociedade:

O Sul tinha perdido a Guerra Civil e se encontrava arruinado durante a ocupação militar (1865 – 1877, período conhecido como a Reconstrução) porque os negros tinham tomado o controle, porém não possuíam nenhuma habilidade intelectual. Ao tomar o poder os negros passaram a se preocupar apenas em beber e fazer sexo, o que acabou resultando em caos. Foi a Ku Klux Klan que salvou o Sul do estado deplorável que se encontrava. Essa mensagem pode não ter persuadido todos os telespectadores, mas o filme serviu literalmente de inspiração para o reaparecimento da Ku Klux Klan nos

anos 1920, um movimento que eventualmente contou com cinco milhões de membros. Qualquer um que estude as relações raciais nos Estados Unidos durante o século 20 não pode ignorar o impacto da obra de Griffith.
(CULBERT, 2003: 129)

Esse reforço do racismo institucionalizado em Columbia pode ser visto nos exemplos das tabelas 3 e 4 abaixo:

 <p>The Word of the Prophet Presents "SOLVING THE IRISH PROBLEM!" A Columbia Kinetoscope Company Production TRADE MARK CKC MILB</p>	
<p>1 - "Solucionando o problema irlandês!"</p>	<p>2 - Cidadão irlandês bebendo em um bar</p>
 <p>Meet THE DRUNK! THE LAGGARD!</p>	
<p>3 - "Conheça OS BÊBADOS! OS PREGUIÇOSOS!"</p>	<p>4 - Irlandeses vivendo de forma miserável</p>
 <p>Meet THE STRUMPET! His BROOD MARE!</p>	
<p>5 - "Conheça a PROSTITUTA! E suas CRIAS!" (Brood Mare é uma gíria para definir uma mulher que possui filhos de pais diferentes, considerada imoral).</p>	<p>6 - Moradores de Shantytown realizando um protesto</p>

 <p>7 - “Juntos, eles produzem futuro membros da VOX POPULI!”</p>	 <p>8 - Estátua localizada na entrada de Finkton que mostra uma família feliz olhando para o horizonte</p>
 <p>9 - ““Mandem eles para mim!” Diz Jeremiah Fink das Indústrias Fink.”</p>	 <p>10 - Trabalhadores com os braços para trás em posição de respeito observando uma escultura a sua frente com a palavra TRABALHO</p>
 <p>11 - ““Eles trabalharão ou, por Deus, morrerão tentando!””</p>	 <p>12 - Fim</p>

Tabela 2 – Telas do filme “Resolvendo o problema irlandês”, exibido em um dos cinetoscópios de Columbia. Fonte: www.youtube.com (2018)


 <p>1 - "Quem são os Vox Populi?"</p>	 <p>2 - Membros da Vox Populi realizando protesto</p>
 <p>3 - "Insatisfeitos que detestam nossos costumes!"</p>	 <p>4 - Membros da Vox Populi tristes</p>
 <p>5 - "Que querem o que VOCÊ tem! Não possuem <i>trabalho</i> e nem <i>status familiar!</i>"</p>	 <p>6 - Soldados em Shantytown</p>
 <p>7 - "Aliste-se ao Esquadrão Voador! Defenda Columbia!"</p>	 <p>8 - Fim</p>

Tabela 3 – Telas do filme “Quem são os Vox Populi?”, exibido em um dos cinetoscópios de Columbia. Fonte: www.youtube.com (2018)



Figura 34 – Exemplos de cinetoscópios que mostram a história de Columbia. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 34 é um exemplo de como os cinetoscópios estão espalhados por toda Columbia, com livre acesso a todos os moradores e com uma mensagem importante para a manutenção do regime de Comstock. Os cinetoscópios acima estão localizados em uma das lojas da cidade. Também é importante notar a presença da marca Fink Manufacturing, o conglomerado econômico da cidade comandado por Jeremiah Fink que ajudou na construção da cidade.



Figura 35 – A torre onde encontra-se Elizabeth. Fonte: Bioshock Infinite

Na figura 35 podemos ver a torre onde encontra-se Elizabeth. Neste momento do jogo, Booker deve resgatá-la do seu exílio forçado por Comstock. Analisando o que está sendo mostrado na figura, fica ainda mais explícito como as esculturas de Columbia possuem dimensões grandiosas para serem mais visíveis e também opressoras devido a sua grandeza. A torre onde Elizabeth vive é um dos pontos centrais do distrito econômico de Columbia, onde o fluxo de pessoas é muito grande. Como a religião é um ponto extremamente forte e importante da doutrina de Comstock, a adoração de imagens, que é característica do catolicismo, também é adotada aqui.

Ao lado da torre existe mais um pôster grande (em comparação ao indivíduo que se encontra sentado) com os dizeres “A torre protege nossa ovelha do Falso Pastor”. A forma como se fala sobre a “ovelha” reforça a sensação de que todos são responsáveis por mantê-la sã e salva, como um dever cívico que não pode falhar. Nesse sentido todos são vigilantes e ajudantes.

Por ser o único produtor direto de toda a tecnologia de Columbia (figura 36), Jeremiah Fink se beneficiava economicamente de forma direta por ser parceiro de Comstock. O mesmo cenário econômico de evolução tecnológica atrelada a um regime político pode ser analisado no período nazista da Segunda Guerra Mundial. As

fábricas trabalhavam incansavelmente por um propósito econômico muito maior, definido na época por Hitler.



Figura 36 – Exemplos de pôsteres econômicos. Fonte: *Bioshock Infinite*

Na figura 36 acima podemos ver vários pôsteres em um momento do jogo que Booker passa por uma feira de expositores em que são exibidos os *Vigors*, produtos que oferecem certos poderes aos usuários, como o de soltar raios e fogo pelas mãos e o de controlar máquinas ao consumi-los. O pôster econômico deve seduzir e chamar a atenção dos consumidores (SONTAG, 2010), por isso o cuidado visual que pode ser percebido na criação do anúncio.

Comstock exaltava os Estados Unidos da América como o mundo ideal e esses ideais foram levados à Columbia. A economia capitalista é importante não somente para manter a máquina do governo funcionando, mas também para manter o *status quo* daqueles que ocupavam os setores mais altos dessa sociedade ficcional. Essa feira de expositores era também uma forma de demonstração dos avanços tecnológicos que eram encontrados em Columbia e em nenhum outro lugar do mundo, colocando a cidade e seus moradores em uma posição de superioridade única.

Essa característica fez, em contextos históricos reais, com que os pôsteres voltados para anúncios econômicos ocupassem um status de arte que foi muito importante na sua criação (SONTAG, 2010). O exemplo acima mostra apenas alguns pôsteres com funções econômicas, porém eles também podem ser encontrados incansavelmente por toda Columbia. Percebe-se também a forma como os dois tipos

de pôsteres informam: o político trabalha mais com o medo e com os sentimentos humanos, enquanto o econômico trabalha mais com a sedução visual e a atenção pelos detalhes gráficos.



Figura 37 – Pôsteres dos produtos disponíveis na feira de expositores. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 38 – Pôster de divulgação. Fonte: www.bioshock.fandom.com (2018)

Importante ressaltar que não somente contextos históricos serviram de base para a construção da narrativa de *Bioshock Infinite*, mas também produções gráficas reais foram amplamente usadas como inspirações para o projeto visual do jogo. A

figura 38 mostra um pôster de divulgação da peça “*Devil’s Auction*”, do escritor e diretor norte-americano Chas H. Yale’s, que serviu de inspiração para a criação da peça publicitária do vigor Devil’s Kiss, que é mostrado no pôster da figura 37.



Figura 39 – Exemplo de pôster. Fonte: Bioshock Infinite

A figura 39 acima explicita como o pôster compete com todas as informações visuais, signos e construções arquitetônicas dentro do contexto de uma cidade. Um exemplo também de como o discurso é normalizado dentro de Columbia ao ponto de não gerar nenhum incômodo por parte daqueles que são beneficiados com o regime. Mais uma vez, esse pôster utiliza do artifício do medo e do papel de vigilante que cada cidadão possui, uma forma de dar poder ao cidadão comum se sentir mais próximo da figura do mito, o Comstock. “Você reconhecerá o Falso Profeta pela sua marca”. O texto serve como base para imagem, que mostra uma mão monstruosa com as letras AD marcadas.

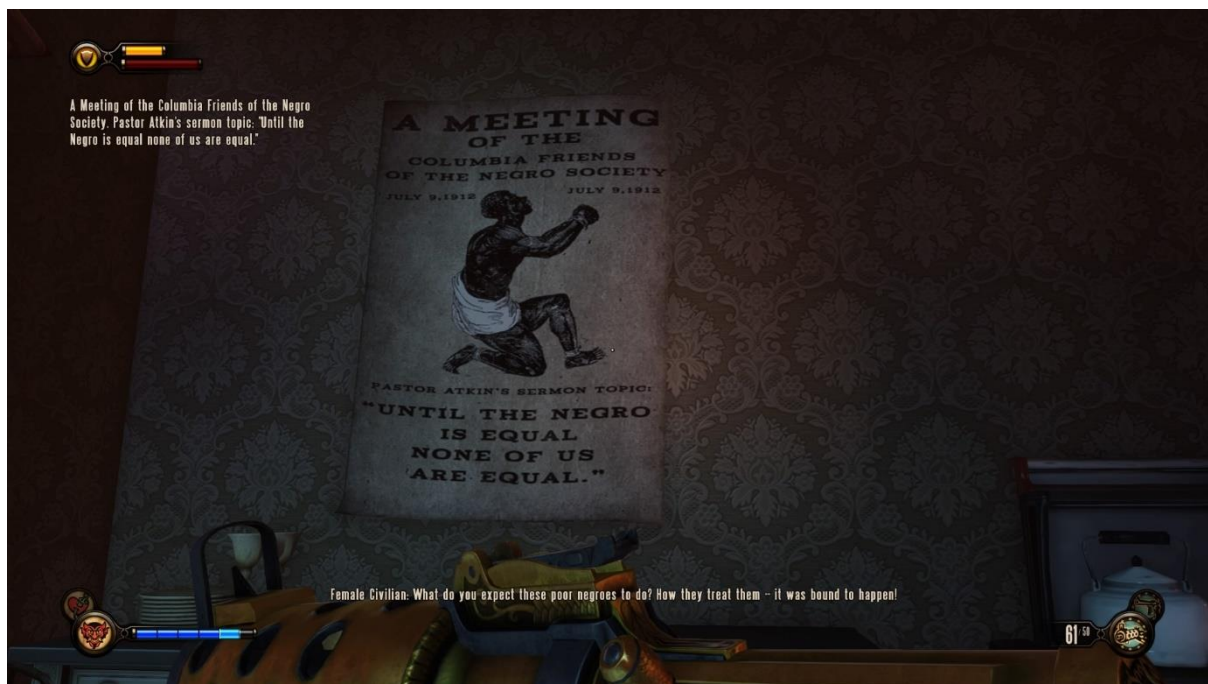


Figura 40 – Pôster informativo que também possui apelo emocional. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 40 demonstra o que foi levantado por Welch (2002) ao afirmar que, apesar dos regimes políticos utilizarem de forma muito inteligente a propaganda política de massas, é impossível que ela afete de forma unânime toda a população. Caso contrário não existiriam movimentos que surgiram contra os regimes vigentes. Aos que, por motivos ideológicos e sociais, não se identificavam com os discursos de Comstock, restava se juntar e organizar um movimento contrário. A forma que eles encontraram de fazer isso foi também pelos meios de comunicação com o uso de pôsteres (que nesse caso tinham como princípio a função informativa, aproximando-se mais dos comunicados públicos citados por Sontag) e de jornais que eram divulgados de forma clandestina por Columbia. Assim como ocorreu no regime nazista, a polícia de Columbia possuía um papel importante na tentativa de manter vigente a doutrina de Comstock por meio da violência e do terror para impedir que essas publicações fossem criadas.

Outra forma de manter essa doutrina era a censura. Entende-se como censura o processo de suprimir a circulação de informações ou opiniões que sejam ofensivas aos valores que representam o censor (WELCH, 2003: 70). A censura pode se apresentar de duas formas:

1. Pela seleção de informação para dar suporte somente a um ponto de vista. O único meio de comunicação oficial em Columbia era o jornal impresso.

2. Pela manipulação deliberada ou a falsificação de informações para criar uma impressão diferente daquela que a informação original pretendia passar.

A censura tornou-se necessária para o funcionamento pleno dos regimes totalitários pois impedia que os inimigos do Estado tivessem acesso a qualquer outro tipo de informação que não fosse aquela divulgada nos meios de comunicação oficiais do Estado. Também servia para aumentar a moral dos soldados e dos cidadãos que eram a favor do regime. Logo a censura e a propaganda tornaram-se aliadas no controle da opinião pública e como meios de manter a segurança nacional (WELCH, 2003: 70).

A figura 40 mostra um pôster encontrado dentro da casa de um morador de Columbia que, apesar de morar no centro da cidade e ocupar uma situação de privilégio social e econômico, se organizava com outros simpatizantes para libertar a população negra e estrangeira que se encontrava em situação de escravidão e miséria social. Importante ressaltar que, paralelo ao tempo em que o jogo se passa, os EUA já tinham aprovado a abolição da escravatura em um contexto histórico real e esse fato foi um dos que fizeram Comstock discordar com a política estadunidense e partir com Columbia para manter sua cidade longe do que estava sendo discutido no território americano. Por isso, a escravidão ainda era apoiada e vista como normal em Columbia.

O pôster diz “Um encontro dos amigos de Columbia da sociedade negra. 9 de julho de 1912. O tópico do sermão do pastor Atkins: “até o negro ser igual, nenhum de nós será.””.



Figura 41 – Inspiração para o pôster da figura 40. Fonte: www.bioshock.wikia.com (2018)

A figura 41 retrata mais uma das várias inspirações em imagens reais e contextos históricos também reais que se encontram no jogo. A arte acima é de Josiah Wedgwood, um empresário abolicionista. Na imagem, um escravo negro com as mãos e os pés acorrentados encontra-se clamando por piedade. Abaixo do personagem uma faixa com os dizeres “Eu não sou um homem e um irmão?”.



Figura 42 – Divulgações voltadas para pessoas não brancas. Fonte: *Bioshock Infinite*

Toda a produção gráfica e visual que não era subversiva era criada por pessoas brancas e divulgada em locais frequentados somente por brancos. Porém, como a escravidão era normatizada nessa sociedade, era inevitável que pessoas negras frequentassem esses locais, mesmo em situações de trabalho servil. Na figura 42 está um exemplo de como foram feitos os informativos voltados para a população não branca. As figuras dos trabalhadores são apenas uma sombra quando colocadas lado a lado com a figura dos seus patrões brancos. A posição de serventia é reforçada pela polícia e por esses informativos. O primeiro diz “Sempre se dirija aos seus patrões como “senhor” e “madame”” e o segundo diz “Não fale com seus patrões a não ser que eles tenham falado primeiro!”. Nesse exemplo encontra-se uma das primeiras falhas na propaganda política de regimes autoritários, que é a falta de identificação de grupos minoritários. A posição de serventia gera incômodo nessa população e incentiva a criação de grupos subversivos que vão contra o que está sendo dado como normal. É desse incômodo que nasce o grupo divulgado por Comstock como anarquista, o Vox Populi, grupo de guerrilha que ia contra o regime autoritário vigente em Columbia.



Figura 43 – Placa na porta do banheiro indicando o uso voltado para “pessoas de cor” e irlandeses. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 44 – Placa na porta do banheiro indicando o uso voltado para pessoas brancas. Fonte: *Bioshock Infinite*

Os banheiros de Columbia que ficavam em locais onde também se encontravam pessoas não brancas possuíam uma sinalização de uso correto. Na figura 43 a placa no banheiro diz “Banheiro para pessoas de cor e irlandeses”. Na figura 44 um exemplo dos banheiros voltados para pessoas brancas. Na figura 44 também é importante observar a presença de pôsteres nos corredores e a dimensão deles: só existem pôsteres oficiais (sejam eles para fins econômicos ou políticos) em banheiros e demais locais voltados para pessoas brancas. Esse fato ocorre pelo racismo institucionalizado em Columbia. Como apenas as pessoas brancas ocupavam algum nível de prestígio social e econômico, restava à população não branca ocupar cargos de serventia e escravidão nessa sociedade. Os pôsteres voltados para a população negra servem principalmente para lembrá-los da posição social inferior que ocupam e para alertá-los de que qualquer tipo de subversão ou ato de rebeldia seria reprimido por meio da força policial. O banheiro é um exemplo das condições sociais e econômicas extremamente distintas da população de Columbia. Essa separação entre banheiros e outros locais voltados apenas para pessoas negras é mais um reflexo de um contexto histórico dos EUA e outros países que sofreram a segregação racial. Nos Estados Unidos acreditava-se que a escravidão era parte de um plano divino para o mundo e havia uma preocupação de que o movimento abolicionista poderia resultar em rebeliões de escravos pelo país, por isso a

escravidão deveria ser mantida, para manter a segurança (CULL, 2003: 1). Esses fatos históricos refletem na narrativa de *Bioshock Infinite*.



Figura 45 – Interior de um banheiro voltado para pessoas brancas. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 46 – Interior de um banheiro voltado para pessoas não brancas. Fonte: *Bioshock Infinite*

As figuras 45 e 46 mostram como é contrastante a estrutura dos banheiros voltados para certo público em Columbia. Na figura 45 podemos ver a iluminação que favorece a beleza do papel de parede e a qualidade das pias, por exemplo. Além disso

há a presença de pôsteres com fins econômicos em todas as paredes. Na figura 46 podemos ver a qualidade extremamente inferior em relação à figura 45 e a presença de um pôster que não possui fim econômico, mas como alerta da função serventia que a população negra ocupa em Columbia.



Figura 47 – Interior de uma delegacia. Fonte: *Bioshock Infinite*

No decorrer do jogo Booker acaba invadindo uma delegacia e se depara com o pôster que é mostrado na figura 47. Ao lado do pôster encontram-se dois brasões com os dizeres “Protegendo nossa raça”, que é o lema da polícia de Columbia e também da Ordem Fraternal dos Corvos. Mais uma vez o símbolo sendo usado como forma de reforçar o pensamento vigente. No pôster encontra-se uma família representada por pessoas brancas com o céu ao fundo e sorridentes acompanhada dos dizeres “Segurança de Columbia. Protegendo nossa fé, riqueza e pureza racial”. A força policial é muito importante tanto na narrativa do jogo quanto em contextos históricos para manter e reforçar as doutrinas ao impedir que aqueles que pensam diferente tenham a possibilidade de se expressar.



Figura 48 – Interior de uma delegacia. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 48 retrata um pôster que reforça a necessidade de todo cidadão ser vigilante contra a ameaça do Vox Populi, já que é divulgado que a qualquer momento uma invasão por parte do grupo pode acontecer. Todos devem participar ativamente da segurança da cidade. “Nós devemos remover a marca imunda dos vândalos. Avise as autoridades dos Vox vândalos em nossas vizinhanças”.



Figura 49 – Quadro encontrado no quartel da Ordem Fraternal do Corvo. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 49 retrata o momento do jogo em que Booker entra no quartel da *Fraternal Order of the Raven* (Ordem Fraternal do Corvo, em tradução livre). Esse grupo é uma organização que apoia os Fundadores de Columbia na manutenção da doutrina de Comstock e faz isso principalmente por meio da violência. A Ordem defende a pureza racial e por isso também perseguia negros subversivos e brancos que se organizavam em favor dos direitos dessa população. Por acreditarem na pureza racial e na superioridade perante os negros e os imigrantes, demonizavam a figura de Abraham Lincoln, que assinou a lei de abolição da escravidão e liderou os Estados Unidos contra os Confederados durante a Guerra Civil norte americana, e endeusavam John Wilkes, assassino de Lincoln, o colocando na posição de santo justamente pelo ato cometido. O quadro retratado na figura 49 mostra Wilkes envolto em uma aura apontando uma arma para Lincoln, que possui feições demoníacas como o par de chifres e os olhos vermelhos. É a história sendo reescrita para servir de embasamento para que a Ordem agisse conforme os seus preceitos de uma sociedade ideal. Nesse momento do jogo é importante analisar como as artes plásticas são usadas por regimes autoritários para manter a história a partir de apenas um ponto de vista e manipular a opinião pública.



Figura 50 – Quadros encontrados no quartel da Ordem Fraternal do Corvo. Fonte: *Bioshock Infinite*

Ainda no quartel da Ordem, mais uma comparação (figura 50) entre Lincoln como uma figura demoníaca (esquerda) e George Washington como uma figura divina (direita), liderando o exército dos Estados Unidos (Lincoln) e o exército dos Estados Confederados (Washington) durante a Guerra de Secessão dos Estados Unidos da América. Um contexto histórico e real sendo aplicado à narrativa do jogo para mostrar o viés político vigente em Columbia.



Figura 51 – Estátua de John Wilkes. Fonte: *Bioshock Infinite*

A estátua de John Wilkes na figura 51 segurando uma arma coberto por corvos com uma iluminação imponente é mais um exemplo de como a sua figura era adorada como um santo pelos membros da Ordem.



Figura 52 – Mural encontrado no quartel da Ordem Fraternal do Corvo. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 52 é uma das mais importantes para mostrar o contexto histórico no qual os criadores do jogo se basearam para criar a narrativa. Ainda dentro do quartel, Booker se depara com o mural após interromper uma missa dos membros da Ordem e assassinar todos eles. Não existe a opção no jogo de deixá-los vivos, eles são obrigatoriamente inimigos. Isso pode ser interpretado como um viés dos criadores do jogo.

O que se mostra no mural é George Washington como a figura central na frente de uma figura feminina angelical que representa os EUA. A figura feminina segura uma faixa com os dizeres “Por Deus e por nosso país”, um exemplo do patriotismo exacerbado que faz parte de toda a história norte americana. Treze estrelas pousam sobre a cabeça de Washington e a bandeira dos Estados Confederados continha exatamente 13 estrelas. Washington segura em uma das suas mãos a Declaração dos Direitos dos Estados Unidos, que constava as dez primeiras emendas à Constituição dos Estados Unidos, criada em 1789. Washington é um dos Pais Fundadores da América, além de ter sido o primeiro presidente dos EUA também em 1789. Ele exerce uma posição de superioridade em contraponto a personagens caracterizados como negros, indígenas, indianos, irlandeses, pessoas que se encontram em situação de humilhação e inferioridade enquanto Washington permanece de cabeça erguida, ignorando toda a população que está abaixo. Esse

artifício é muito usado em pôsteres políticos: a comparação entre figuras políticas importantes contrastadas com figuras estereotipadas colocadas como inferiores.

Ao lado de Washington encontram-se as figuras simbólicas representantes dos Pais Fundadores que se encontram espalhadas por toda Columbia. O pergaminho, a espada, a chave e o olho, que representa a fé e também pode ser interpretado como um aviso de vigilância constante por meio da figura divina de Deus.



Figura 53 – Símbolo da Ordem Fraternal do Corvo. Fonte: www.bioshock.fandom.com (2018)

O símbolo da Ordem (figura 53) possui a espada, que é um dos símbolos adorados por toda Columbia e que representa a força, uma relação clara com a forma com que seus membros agiam de forma violenta para manter o regime. Possui também o olho, que é uma representação da fé divina e um mecanismo de medo e vigilância constantes, e os dizeres em latim “*Audemus Patria Nostra Defendere*” que significa “Ousamos Defender o Nosso País”, em tradução livre.



Figura 54 – Reação de Elizabeth ao se deparar com vários pôsteres de Comstock. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 54 retrata um momento do jogo em que Booker já conseguiu libertar Elizabeth de seu exílio e os dois planejam a fuga de Columbia. Porém, como Elizabeth passou a maior parte da sua vida dentro da torre, ela entra em várias lojas para explorar uma vida da qual ela nunca fez parte. Em uma dessas lojas ela se depara com uma grande quantidade de pôsteres com a imagem de Comstock e os dizeres “Padre Comstock, nosso profeta”. Ao se deparar com a quantidade exacerbada de pôsteres e da forma como Comstock é retratado, Elizabeth se sente sufocada e diz não gostar de olhar para a imagem do líder. A sua estranheza perante a figura de Comstock se dá não somente pela aversão que ela possui ao ver o rosto do responsável por mantê-la em cárcere, como também pelo fato dela não estar acostumada a ver essa quantidade grande de pôsteres espalhados, algo que os cidadãos comuns já estão acostumados. Essa se torna uma atividade comum e vira parte da composição visual de Columbia. O fato de que pessoas comprem esses pôsteres para espalhar pela cidade mostra o poder de influência que a propaganda política tem sobre as massas, o discurso já foi tão aceito e absorvido que se tornou a normalidade.



Figura 55 – Entrada do Hall dos Heróis. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 55 representa o momento do jogo que Booker chega até o Hall dos Heróis, um museu criado por Comstock para mostrar todos os acontecimentos históricos que antecederam a saída de Columbia do território dos EUA. Aqui mais uma vez a história é reescrita do ponto de vista do grupo dos líderes de Columbia. Como seus cidadãos não tem acesso a nenhuma outra forma de informação que não seja aquelas que são controladas, os fatos que são descritos ali passam a ser verdade para reforçar a figura de Comstock como mito. Mais uma vez no pôster da figura 55 é demonstrada a relação da indústria com os regimes autoritários capitalistas, já que o museu foi financiado pelas indústrias Fink por interesses econômicos. A imagem possui uma sonoridade implícita, e que também é um símbolo de rito muito usado em apresentações públicas de exércitos e um alerta para o dever cívico.



Figura 56 – Interior do museu localizado no Hall dos Heróis. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 57 – Interior do museu localizado no Hall dos Heróis. Fonte: *Bioshock Infinite*

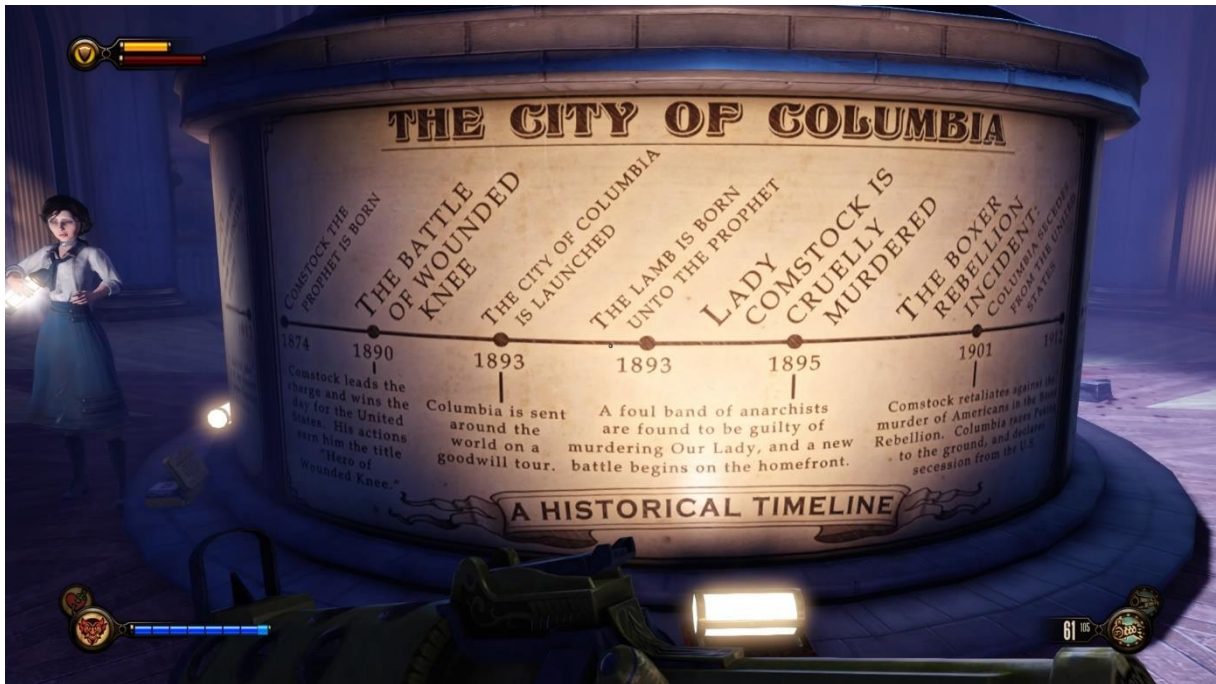


Figura 58 – Interior do museu localizado no Hall dos Heróis. Fonte: *Bioshock Infinite*

As figuras 56, 57 e 58 mostram os momentos em que Booker e Elizabeth entram no Hall dos Heróis e visitam as duas exposições que existem no museu e que buscam demonstrar como foi o massacre de *Wounded Knee* e a batalha na Guerra dos Boxers do ponto de vista de Comstock. Deve ser ressaltado que os dois fatos realmente ocorreram e são importantes para a historicidade do tema, mas não foram abordados na narrativa de forma fiel à história para que fizessem sentido dentro do contexto do jogo. O massacre de *Wounded Knee* foi um assassinato em massa de indígenas que ocorreu nos EUA durante uma batalha entre a cavalaria estadunidense e grupos indígenas. O genocídio indígena que ocorreu durante a batalha é demonstrado em Columbia (figura 56) de tal forma que coloca essa população como se fosse bárbara, portanto, precisasse ser civilizada. Serve de embasamento para apoiar os atos que foram praticados pelos norte-americanos. Na figura 57 ocorre o mesmo fato, porém representando a Guerra dos Boxers. Tanto os indígenas quanto os chineses são representados como um povo bárbaro ao serem mostrados matando mulheres e crianças de forma extremamente dramática, enviesada e irreal. A figura 58 mostra uma linha do tempo falsa acerca dos acontecimentos ali mostrados. O museu serve apenas para salientar e reforçar toda a doutrina de Comstock ao distorcer os fatos históricos de tal forma que o coloque como herói de uma nação ao agir conforme a vontade da população, tornando-se assim um mito para o cidadão comum.

Historicamente o uso de informações falsas foi mais um artifício usado como propaganda política para criar no receptor uma resposta emocional. A propaganda falsa também é usada para criar e reforçar preconceitos e estereótipos contra determinados grupos (WELCH, 2003: 124). Pensando no museu como um meio do Estado totalitário promover seus próprios ideais (LEITH, 2003: 20), esse artifício foi utilizado no museu localizado no Hall dos Heróis para reforçar preconceitos contra os grupos minoritários de Columbia e criar nos visitantes uma resposta emocional que se aproxima do ódio (figuras 51 e 52).



Figura 59 – Interior do museu localizado no Hall dos Heróis. Fonte: *Bioshock Infinite*

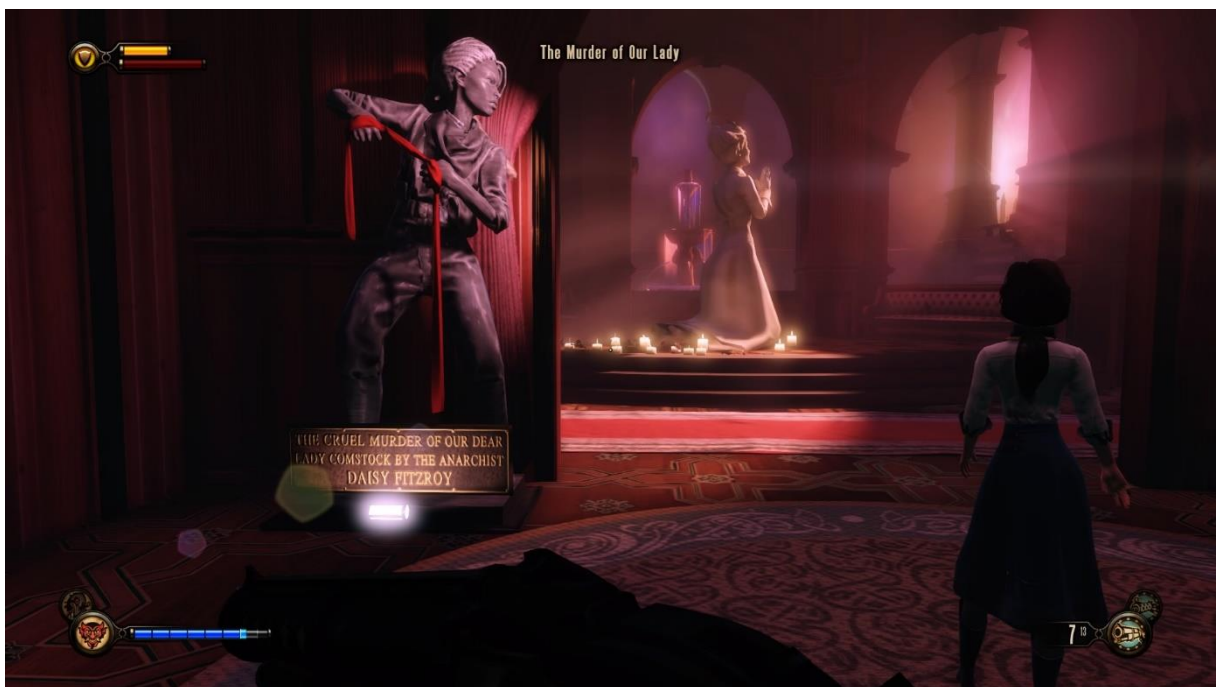


Figura 60 – Interior do museu localizado no Hall dos Heróis. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 61 – Interior do museu localizado no Hall dos Heróis. Fonte: Bioshock Infinite

Ainda no museu, Booker e Elizabeth se deparam com dois acontecimentos importantes para a história de Columbia que foram contados de forma distorcida por Comstock. Na figura 59 vemos Comstock carregando sua filha (Elizabeth) para a torre onde será seu exílio do mundo para protegê-la do Falso Profeta. A descrição da cena é a seguinte: “A semente do profeta. O profeta levou sua semente para um refúgio”. Na figura 60 é mostrado como Daisy Fitzroy assassinou a primeira-dama Lady Comstock de forma covarde e brutal com os dizeres “o assassinato cruel da nossa querida Lady Comstock pela anarquista Daisy Fitzroy”. Na mão de Daisy está o suposto instrumento utilizado para realizar o assassinato. Importante falar que a cor vermelha foi associada aos Vox Populi, uma possível relação com o comunismo e o medo que os cidadãos dos EUA possuem de uma suposta ameaça comunista. A figura 61 mostra Comstock expulsando Daisy e Vox Populi de Columbia com uma espada, símbolo que representa a força e os dizeres “A vingança de Comstock. O Profeta, portador da espada, derrama sua ira sob Daisy Fitzroy e a Vox Populi. Ele os persegue incansavelmente até hoje”.

Alguns pontos da narrativa devem ser discutidos para explicar porque a história de Columbia está sendo contada de forma distorcida. Comstock viajava constantemente pelas aberturas no espaço-tempo. Essas viagens traziam consequências físicas e Comstock acaba tornando-se estéril, o que o impossibilita de

ter filhos para manter seu regime. Após essa descoberta ele viaja novamente pela abertura e rouba um bebê (sem a ciência de sua esposa). Este bebê é Elizabeth, que nesse momento descobre que foi raptada quando era recém-nascida. Comstock não realizou um ato de bondade divina ao colocar Elizabeth na torre, mas fez isso para esconder sua mentira do resto da população de Columbia. Outro fato importante foi que Daisy Fitzroy não assassinou a primeira-dama. Daisy era a escrava pessoal de Lady Comstock e as duas tinham uma relação crescente de amizade, Lady Comstock inclusive estava começando a se manifestar contra a forma com que pessoas não brancas eram tratadas. Ao avistar Comstock com a criança raptada ela acha que o bebê é fruto de um relacionamento extraconjugal com a física Rosalind Lutece, questiona seu esposo e ameaça divulgar a traição para a cidade toda. Neste momento Comstock mata sua esposa para manter em segredo todas as suas ações e Daisy Fitzroy é usada como bode expiatório do crime. Perseguida por Comstock, Daisy torna-se então inimiga pública e símbolo da luta contra os Fundadores de Columbia.

Mais um exemplo de como a figura de Daisy Fitzroy é divulgada como inimiga do Estado e de como os fatos são mostrados de forma distorcida é mostrado na tabela 4 abaixo:






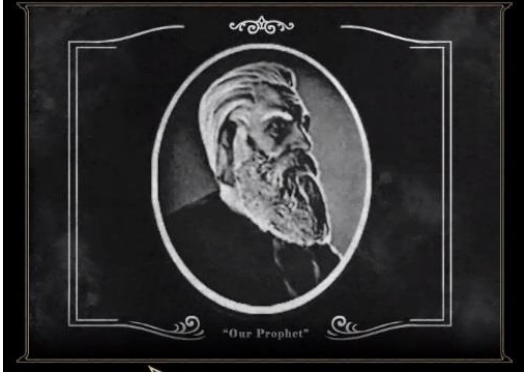

3 – Daisy Fitzroy foge após ser acusada por Comstock de assassinar sua esposa	4 – Moradores de Columbia com medo
	
5 – Morador de Columbia com medo	6 – Moradora de Columbia com medo
	
7 – “O Grande Profeta previu o seu fim...”	8 – “Apenas ELE pode nos proteger!”
	
9 – Imagem de Comstock	10 - Fim

Tabela 4 – Telas do filme “Fitzroy é descoberta!”, exibido em um dos cinetoscópios localizados em Columbia. Fonte: www.youtube.com (2018)

Um dos poucos pôsteres políticos a favor do movimento liderado por Daisy que podem ser encontrados em Columbia é o da figura 62 abaixo, que só é encontrado no jogo após Vox Populi conseguir tomar o poder.



Figura 62 – Pôster do Vox Populi. Fonte: Bioshock Infinite

Na figura 62 o pôster da esquerda mostra Daisy Fitzroy chamando a população para fazer parte do grupo Vox Populi e batalhar a seu favor: “Daisy Fitzroy escuta a sua voz. Faça parte do Vox Populi”. A palavra de ordem atrelada ao sentimento de emoção e representação de uma população que não é vista em nenhum outro veículo de comunicação de Columbia são dois fatores importante para a narrativa do jogo e também fatos encontrados em períodos históricos reais.



Figura 63 – Entrada de Finkton. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 63 retrata o momento do jogo em que Booker chega na entrada das indústrias Finkton para completar uma missão. Finkton é a única fonte econômica de Columbia e é controlada por Jeremiah Fink, um dos ajudantes de Comstock. Alguns fatos devem ser levantados para contextualização: Fink obteve acesso a tecnologias como os *vigors* e as armas (que não eram produzidas em nenhum outro lugar do mundo) da mesma forma com que Comstock obtinha as suas “visões”: viajando por aberturas no espaço-tempo. Se não fosse por isso seria impossível que Columbia tivesse as tecnologias que estão disponíveis aos policiais e aos seus cidadãos. Essas viagens eram tão comuns entre os líderes de Columbia que Albert Fink (irmão de Jeremiah), um dos principais músicos e compositores da cidade, também fazia uso dessa tecnologia para trazer músicas que eram produzidas em outros tempos e divulgá-las como se fossem autoria própria (figura 64).

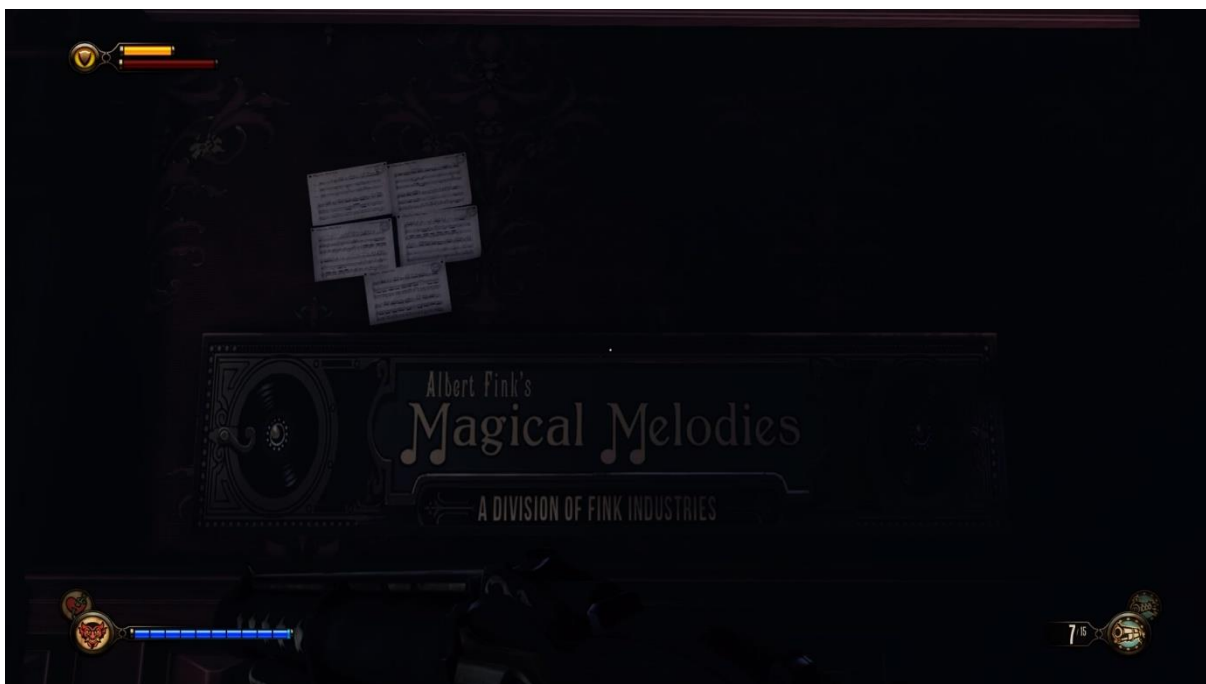


Figura 64 – A logomarca do estúdio Magical Melodies do compositor Albert Fink. Fonte: *Bioshock Infinite*

Em três momentos do jogo fica claro que Albert Fink viajava pelas aberturas no espaço-tempo para roubar composições: no primeiro momento uma banda de rua interpreta a música *God Only Knows*, lançada pela primeira vez somente em 1954 pelo grupo The Capris. Em outro momento é possível escutar a música *Girls Just Wanna Have Fun*, lançada em 1979 pela cantora Cindy Lauper, por uma abertura e na praia de Columbia. Por último, é possível ouvir por outra abertura a música *Everybody Wants To Rule The World* interpretada pela banda Tears For Fears e lançada em 1985. Nesta mesma abertura também é possível ver um cinema em Paris exibindo o filme *Star Wars – O Retorno De Jedi*, lançado somente em 1983. Deve ser levado em consideração que o jogo se passa em um período que essas músicas e esse filme não estavam nem perto de serem lançados: 1912. Além disso é importante lembrar da hibridização de várias mídias em uma única, o videogame.



Figura 65 – Uma das aberturas presenciadas por Booker. Fonte: www.youtube.com (2018)

Voltando à figura 63, o pôster apresenta Finkton como uma opção viável para aqueles que não possuem status social elevado, quando na verdade essa é a única opção para esse grupo de pessoas. Em frente ao pôster é possível ver um casal de pessoas negras prontas para entrar em Finkton, que é onde fica a favela Shantytown e provavelmente essas pessoas irão residir lá a partir de então. É nessa parte do jogo que fica mais visível que há pessoas negras na cidade, até o momento elas raramente apareciam e quando presentes estavam em situação de humilhação ou exercendo serviços escravos. “O brilhante futuro da sua família começa hoje”, diz o pôster que mostra uma família branca feliz admirando o horizonte com esperança de um futuro melhor. Para evitar tumultos, a força policial é muito mais forte em Finkton. O que é mostrado no pôster não condiz com a realidade vigente.

O ambiente de trabalho é inundado de outros pôsteres com palavras de ordem e com anúncios falados de Jeremiah Fink incentivando o trabalho constante.



Figura 66 – Pôster em Finkton. A imagem autoritária de Jeremiah Fink é reforçada pelo texto que diz “Olhos à frente.” Um bom trabalhador sempre mantém seus olhos na tarefa que está realizando”. A imagem pomposa de Fink está associada à sua marca. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 67 – Pôster em Finkton. A sombra de um sujeito que se assemelha ao perfil de Jeremiah observa um trabalhador que está de cabeça baixa aparentando estar arrependido. “Você é um ladrão de tempo? Jonathan Doe. Idade: 40. Delito: derrubou uma carga cheia de produtos”. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 68 – Pôster em Finkton. Ainda na entrada de Finkton, um vidente observa por uma bola de cristal um bom futuro para os trabalhadores como forma de convencimento. “Eu vejo um futuro brilhante... um futuro em Finkton!”. Fonte: *Bioshock Infinite*

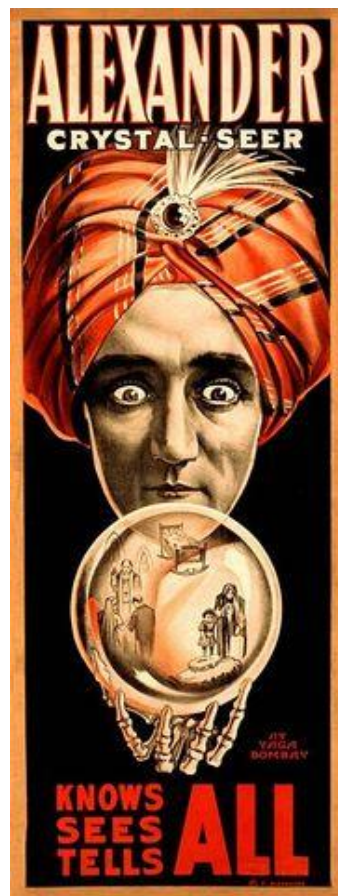


Figura 69 – A figura acima demonstra de onde saiu a inspiração para o pôster da figura 68. Na imagem podemos ver Alexander, um mágico que ficou famoso em um contexto real dos EUA.

No pôster do jogo dentro da bola de cristal encontra-se um operário feliz. No pôster real dentro da bola de cristal Alexander visualiza a morte. A diferença das figuras abordadas dentro da bola de cristal reforça a tentativa de Jeremiah Fink de distorcer a realidade das indústrias Fink, aparentando ser um lugar que realmente pudesse trazer uma vida melhor aos trabalhadores. Também é um exemplo de como o jogo se inspirou em trabalhos gráficos reais. Fonte: www.bioshock.fandom.com (2018)



Figura 70 – Pôster que traz a imagem de uma criança com os dizeres “Quando papai trabalha em Finkton, eu terei uma laranja todas as noites!”. Um exemplo de como os pôsteres utilizam do fator emocional. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 71 – Transeuntes em um veículo observam Finkton de longe com admiração. “Siga para a prosperidade... ao ser um funcionário Fink!”. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 72 – A figura mostra o pôster do artista francês P. Bonnet, convocando a população para visitar o museu de Ruão, cidade francesa, que serviu de inspiração para a criação do pôster da figura 71. Fonte: www.bioshock.fandom.com (2018)



Figura 73 – Esse pôster se relaciona com o mostrado na figura 67 ao mostrar um trabalhador com roupas e feições que refletem desrespeito e desleixo com o trabalho. Sentado em cima de uma mulher coberta pela bandeira dos EUA (que representa simbolicamente Columbia), esse sujeito falhou em seu dever cívico ao desperdiçar tempo que poderia ser usado em força de

trabalho. “Procrastinar mata Columbia” (o jogo de palavras é mais compreensível sem tradução). Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 74 – Mais uma representação simbólica de Columbia, que pode se relacionar com a imagem de Columbia deitada no chão enquanto o cidadão senta em cima dela (figura 73). Pôster patriótico (1917-1918) do artista Paul Stahr muito utilizado na Primeira Guerra Mundial. Fonte: www.wikipedia.org (2018)

Há em comum em todos os pôsteres das figuras 66 a 73 o sentimento de pertencimento ao programa que a doutrina vigente presume. Para que dê certo, todos os cidadãos têm o dever cívico de colaborar de alguma forma, nesses casos é por meio da força do trabalho. Ao falhar com esse dever cívico, o indivíduo falha com toda Columbia. Também há em comum a possibilidade de que o trabalho possa trazer alguma prosperidade, mesmo que esse fato não seja verdadeiro, já que os pagamentos possuem valor muito baixo e as opções são: trabalhar como escravo na cidade ou trabalhar em Finkton e receber somente o suficiente para sobreviver em condições miseráveis morando em Shantytown. O convencimento por parte dos meios de comunicação faz parte da propaganda política.



Figura 75 – Mais um exemplo de como a qualidade de vida é inferior em Shantytown. Na figura podemos ver como é a repressão policial na favela. Fonte: *Bioshock Infinite*



Figura 76 – Pôster com o personagem Duke. Fonte: *Bioshock Infinite*

A figura 76 mostra como a doutrinação atinge diversos membros da sociedade. Nos pôsteres está sendo mostrada a figura de Duke, um personagem infantil de Columbia que possuía livros, bonecos, apresentações teatrais e pôsteres espalhados por toda cidade. O personagem Duke é usado como propaganda por Comstock e como mais uma forma de doutrinação infantil. No pôster da esquerda Duke aponta

uma arma para crianças indígenas, chinesas e negras mostradas de forma estereotipada com os dizeres “Aliste-se! Ajude Duke a lutar contra a horda de imigrantes!”. No pôster da direita Duke exerce seu papel cívico ao ajudar Columbia: “Filhos de Columbia! Alistem-se! Ajude Duke a proteger o céu!”.

Todas as figuras mostradas nesse capítulo são apenas alguns exemplos da força que os meios de comunicação possuem tanto em regimes totalitários históricos quanto em narrativas ficcionais como em Bioshock Infinite. As comparações das formas com que Comstock utilizou dos meios de comunicação, dos símbolos e da propaganda política para manter o funcionamento do seu regime, com regimes como o nazismo, mostram os indícios de que Columbia vive um regime totalitário implantando pelos Pais Fundadores, o grupo político e social mais importante da cidade que tinha Comstock como líder. A propaganda política atrelada a um discurso religioso muito forte que enaltecia a figura de seu líder como um mito e a uma repressão policial, são importantes usos que foram feitos dos meios de comunicação. Por exemplo, o pôster por si só não teria a força que tem nessa sociedade caso não existisse um contexto político, cultural, social e religioso que fortalecesse o seu uso. Essa é mais uma relação entre fatos históricos reais e ficcionais.

5. Considerações finais

Primeiramente é importante ressaltar que muitos pontos da narrativa de *Bioshock Infinite* não foram abordados nesse trabalho por tratar de temas que não eram relevantes para a construção deste estudo. Porém esses outros temas, histórias paralelas e personagens são extremamente importantes para a construção da sua narrativa, que é extremamente rica e complexa, porém são melhores estudadas pelos campos da psicologia, física quântica e filosofia, entre outros.

Refletindo acerca das relações sociais que foram sendo construídas com as mídias, o videogame ainda não é abordado pelo campo da comunicação social com a mesma profundidade e dedicação que outras mídias como o cinema, por exemplo. A hibridização presente no videogame traz várias outras possibilidades de abordagens até mesmo para outros campos de estudo como a psicologia. Pelas relações sociais, afetivas e tecnológicas construídas historicamente entre os videogames e os jogadores, esse estudo tentou mostrar a importância de olhar o videogame como objeto de estudo de um pesquisador da área de comunicação social. Trabalhos como o do professor Luciano Mendes de Souza (*O Videogame como produto cultural: definindo um novo objeto de pesquisa para a Comunicação*) lançam esse questionamento aos estudiosos de comunicação social e ajudam a gerar um incômodo que gerou este trabalho.

Os acontecimentos históricos retratados em *Bioshock Infinite* são mostrados de forma muito elaborada e suas relações com a nossa sociedade atual podem trazer reflexões importantes aos jogadores, colocando o videogame como um potencial meio de reflexão cultural e social. O videogame possui uma importância e relevância social que muitas vezes vai além da pura diversão e lazer. Um exemplo disso foi quando em 2013 o grupo conservador de extrema-direita dos EUA “*Tea Party*” postou em sua página do *Facebook*¹¹ uma imagem do jogo como um exemplo de como esse grupo conservador estava ajudando a proteger os EUA da ameaça dos imigrantes, um medo constante (e irracional) que os estadunidenses possuem. Muito provavelmente os integrantes do grupo que fizeram a postagem não estavam cientes de que, dentro do contexto do jogo, a imagem serve para satirizar e criticar justamente esses grupos de extrema-direita conservadores dos EUA. Esse fato foi divulgado em sites voltados

¹¹ Disponível em <https://kotaku.com/tea-party-facebook-group-posts-bioshock-image-satirizin-1483821325> - acessado em 10/11/2018

para a cultura *geek* e chegou a ser noticiado em redes locais de televisão estadunidense. Esse é apenas um exemplo de como as narrativas ficcionais podem entrar no senso comum.

Ao demonstrar os EUA como um país racista, xenófobo, extremamente preconceituoso e movido pela paranoia e medo constantes, pode-se afirmar que os preceitos morais e conceitos sociais dos criadores enviesaram a narrativa de todos os jogos da série, mas principalmente a de *Bioshock Infinite*. Ken Levine (criador e diretor da série) escolheu essa forma de abordar temas considerados tabu e embasados em fatos históricos reais. A narrativa poderia ter sido escrita de outra forma, feita assim ela mostra como qualquer mídia pode ser enviesada seja por quem está usando-a individualmente, como pelas grandes empresas e companhias que estão por trás.

O jogo recebeu à época de seu lançamento vastos elogios pela sua narrativa, construção dos personagens, etc., porém também recebeu muitas críticas pela violência explícita e por trazer à tona assuntos tabu para os norte-americanos. Sites de extrema-direita chegaram a acusar Ken Levine de “criar um simulador virtual de assassinato de pessoas brancas”¹². Quando as questões raciais são levantadas em entrevistas com o diretor de *Bioshock Infinite*, sua tendência é desviar do assunto ao dizer que o que está sendo demonstrado no jogo é apenas o reflexo de um contexto histórico pelo qual os EUA passou.

Todo o contexto social levantado aqui das relações do ser humano com o videogame, e levando em conta questões econômicas, históricas e psicológicas, pode-se afirmar que os jogadores podem ser afetados de alguma forma pelo que está sendo mostrado ali. Obviamente o jogador que não possui nenhum conhecimento histórico acerca dos fatos que são apresentados na narrativa pode não ser afetado, assim como o jogador que está tão desconexo que para ele o único fator relevante do jogo é agir apenas para o andamento dos acontecimentos atirando e matando os inimigos sem entender as motivações por trás das ações. Porém existe algum nível de relação do jogador com outras provocações existentes no jogo. Não é preciso que o jogador seja negro e tenha passado por momentos de preconceito racial para entender as situações humilhantes com que a população não branca se encontra em todos os momentos do jogo. Esses fatos ocorrem em nossa sociedade fora do

¹² Disponível em <https://venturebeat.com/2012/12/07/bioshock-infinite-forces-players-to-confront-racism-hands-on-preview/> - acessado em 10/11/2018

ambiente virtual, são vivências reais. Pensando no cenário político e social dos EUA, o movimento *Black Lives Matter* estourou no país em 2013 com manifestações em todas as cidades e também nas redes sociais¹³. *Bioshock Infinite* foi lançado no mesmo ano e trouxe à tona questões presentes e discutidas até hoje no mundo inteiro, como a desigualdade social gerada a partir da escravidão. Um jogador norte-americano, mesmo que não concorde com as manifestações, precisa lidar com tais questões, já que os jogadores em certa parte do jogo são obrigados a confrontar uma situação de humilhação pública de um casal inter-racial.

Esse confronto direto de jogadores com narrativas que trazem temas polêmicos também foi observado atualmente em *Red Dead Redemption 2*, lançado em 2018. Em certo momento do jogo o personagem se depara com membros da *Ku Klux Klan* (KKK), grupo suprematista muito conhecido da história dos EUA. Ao deparar com o grupo, o jogador possui duas opções: assassinar todos os membros sem sofrer nenhuma consequência dentro do jogo ou apenas observar o grupo tentando incendiar uma cruz. Caso deseje não interferir no ritual um acidente ocorre e todos acabam morrendo. Ou seja, independente da sua escolha, o grupo de KKK morre de qualquer forma. Isso acontece em um jogo de videogame lançado em um período político em que os EUA registra um aumento do número de integrantes do grupo principalmente após a eleição do presidente Trump¹⁴. Na cena do apedrejamento público em *Bioshock Infinite*, caso o jogador escolha acertar o casal inter-racial a sua ação é interrompida e o apedrejamento nunca acontece de fato, independentemente da decisão que é tomada.

Dadas essas relações do videogame com fatos históricos passados e com contextos atuais, pode ser levantada uma análise feita pelo historiador Mariano de Azevedo Júnior (2015) ao afirmar que narrativas ficcionais, entre elas o videogame, possuem a potencialidade de provocar nos seus jogadores uma possível consciência histórica gerada a partir dessas narrativas. O autor busca demonstrar como ocorre a interpretação dos jogadores de fatos históricos passados e como é a reinterpretação desses fatos quando mostrados em mídias narrativas dos meios de comunicação. “Quando essas interpretações resultam em significados construídos a partir dessas experiências temporais é que se estabelece o exercício da consciência histórica”

¹³ Disponível em <https://blacklivesmatter.com/about/herstory/> - acessado em 10/11/2018

¹⁴ Disponível em <https://www.sfgate.com/entertainment/gaming/article/Red-Dead-Redemption-2-kill-KKK-Rockstar-Games-13360613.php> - acessado em 10/11/2018

(JÚNIOR, 2015: 9). Para o autor é evidente que o ato de jogar games que possuem em sua narrativa fatos históricos afeta de alguma forma sua percepção acerca destes fatos e do que está sendo mostrado em tela, ocorre (mesmo que em níveis mais baixos), uma interpretação dos fatos.

A consciência de perceber o videogame como uma mídia importante a ser estudada pela Comunicação Social e demais áreas de conhecimento foi a inquietude que gerou a vontade de fazer este trabalho. Foram levantados fatores importantes como: importância social e histórica do videogame, o potencial que as narrativas ficcionais possuem de sugerir aos jogadores uma historicidade de fatos, a relação desses fatos com contextos históricos que refletem até hoje na nossa sociedade como a escravidão e temas como o contexto social e extremamente religioso que está por trás do avanço econômico, territorial e ideológico dos EUA. Além disso, foram levantados fatos históricos importantes como a propaganda política utilizada por regimes totalitários que utilizam fatores sociais e psicológicos na sua criação e disseminação. Esses fatos históricos também servem como importante alerta para a nossa sociedade atual na qual os espaços políticos democráticos encontram-se em crise, podendo ser observadas similaridades aos regimes totalitários que já existiram ou que ainda estão vigentes.

Todos esses fatores vistos a partir da hipermídia que é videogame, fazem do aparelho tecnológico um importante objeto de estudo. Este trabalho buscou refletir sobre e servir como inspiração para futuras pesquisas acerca dessa mídia relativamente nova quando comparada à outras que já se encontram marcadas na nossa história. Ainda há muito o que se explorar.

6. Referências

ABBADE, João. **GTA V ultrapassa Star Wars e se torna o produto cultural mais rentável da história.** Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/gta-v-passa-star-wars-e-se-torna-o-produto-cultural-mais-rentavel-da-historia/>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. Videogames e Consciência Histórica: A experiência narrativa das ficções históricas em Bioshock. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 18., 2015, Florianópolis. **Anais do XXVIII Simpósio Nacional de histórias: lugares dos historiadores: velhos e novos desafios.** Florianópolis: Anpuh-sp, 2015. p. 1 - 16. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1427655962_ARQUIVO_SNH2015-Textocompleto-Mariano.pdf>. Acesso em: 03 jun. 2018.

CULL, Nicholas J.; CULBERT, David; WELCH, David. **PROPAGANDA AND MASS PERSUASION.** California: Abc-clio, 2003.

COSTLEY, Drew. **Red Dead Redemption 2 allows players to kill Ku Klux Klan members with impunity.** Disponível em: <<https://www.sfgate.com/entertainment/gaming/article/Red-Dead-Redemption-2-kill-KKK-Rockstar-Games-13360613.php>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

DORNBUSH, Jonathon. **TOP 100 VIDEO GAMES OF ALL TIME.** Disponível em: <<https://www.ign.com/lists/top-100-games/27>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

ENCICLOPÉDIA do Holocausto: **A propaganda política nazista.** Disponível em: <<https://www.ushmm.org/wlc/ptbr/article.php?ModuleId=10005202>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

FONSECA, Carlos da. “Deus Está do Nosso Lado”: Excepcionalismo e Religião nos EUA. **Contexto Internacional**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 1, p.149-185, jan. 2007. Disponível em: <<http://contextointernacional.iri.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=449&sid=64>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação: Conceitos, escolas e tendências.** Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

HOW Videogames Changed the World. Direção de Charlie Booker. Inglaterra: Channel 4, 2013.

LUZ, Alan Richard da,. **Video game: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Edgard Blücher, 2010. 139 p. (Coleção pensando o design).

MAGNOTTA, Fernanda Petená. **Porque as ideias importam: a crença no excepcionalismo americano como guia de formulação das grandes estratégias dos Estados Unidos no alvorecer da superpotência**. 2013. 100 f. Dissertação (mestrado) - UNESP/UNICAMP/PUC-SP, Programa San Tiago Dantas, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/93733>>.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: CosacNaify, 2009. 716 p.

QUAN-MADRID, Alejandro. **BioShock Infinite forces players to confront racism (hands-on preview)**. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2012/12/07/bioshock-infinite-forces-players-to-confront-racism-hands-on-preview/>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

QUEIROZ, Adolpho; CARRILHO, Kleber. Propaganda política e totalitarismo. **Comunicação & Informação**, Goiás, v. 15, n. 2, p.97-115, jul. 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/24572>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001. 194 p.

RÜSEN, Jörn. **Reconstrução do passado: teoria da história II: os princípios da pesquisa histórica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, c2007. 187 p. (Coleção teoria da história; 2).

RÜSEN, Jörn. **História viva: teoria da história III: formas e funções do conhecimento histórico**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007. 3 v. (Coleção Teoria da história; 3).

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: Projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SCHREIER, Jason. **Tea Party Facebook Group Posts BioShock Image Satirizing Tea Party.** Disponível em: <<https://kotaku.com/tea-party-facebook-group-posts-bioshock-image-satirizin-1483821325>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

SLIVA, Marty. **TOP 100 VIDEO GAMES OF ALL TIME.** Disponível em: <<https://www.ign.com/lists/top-100-games/1>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

SOARES, Marilda. **Consciência histórica e narrativa histórica: a abordagem de Jörn Rüsen.** Disponível em: <<http://fabiopestanaramos.blogspot.com/2014/12/consciencia-historica-e-narrativa.html>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede.** 8 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. 268 p.

SOUZA, Luciano Mendes de. **Aperte start: o videogame como produto cultural: definindo um novo objeto de pesquisa para a comunicação.** 2003. xi, 96 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação Social, 2003.

STATT, Nick. **Fortnite now has 125 million players just one year after launch.** Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/6/12/17456814/fortnite-battle-royale-epic-games-125-million-players-first-year-e3-2018>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

STONG, Susan. **Textos Clássicos do Design Gráfico: Pôster: anúncio, arte, artefato político, mercadoria.** São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

TCHAKHOTINE, Serguei. **A Violação das Massas pela Propaganda Política.** 1952. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/violacao.html>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

TYRRELL, Ian. **What is American exceptionalism?** Disponível em: <<https://iantyrrell.wordpress.com/papers-and-comments/>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

WALT, Stephen Martin. **The Myth of American Exceptionalism.** Disponível em: <<http://foreignpolicy.com/2011/10/11/the-myth-of-american-exceptionalism/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

WELCH, David. **The Third Reich: Politics and Propaganda.** Londres: Routledge, 2007.