“Você Poderia, Por Gentileza?”: frames *cognitivos e linguagem moral no universo de* BioShock

“Would You Kindly?”: Cognitive Frames and Moral Language in the BioShock *Universe*

Eduardo Alves da Silva
Doutor em Estudos da Linguagem na linha de linguística teórica e descritiva pelo programa de pós-graduação em Estudos da Linguagem da universidade federal do Rio Grande do Norte (PPGEL/UFRN), pesquisador do grupo Gelp-Colin (UFC) e professor adjunto efetivo do Instituto de Linguagens e Literaturas (ILL) da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB/CE). E-mail: eduardo.silva@unilab.edu.br. Orcid: 0000-0001-7626-1504.

António Eugénio Domingos Calungo Francisco
Graduando em Letras - Língua Inglesa pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB/CE). E-mail: antonioeugeniodjey@gmail.com. Orcid: 0009-0009-7163-4581.

Resumo
Este trabalho tem como objetivo analisar a construção da moralidade dos personagens da franquia *BioShock* a partir da teoria dos *frames* morais de George Lakoff (1995, 1996, 2004), com foco na construção de sentido através da linguagem. Utiliza-se uma metodologia qualitativa (Denzin; Lincoln, 2005; Silverman, 2000), considerando a complexidade discursiva e simbólica presente no jogo. A análise será realizada por meio da técnica indiciária (Ginzburg, 1989), observando sinais e marcas linguísticas que revelem os enquadramentos morais adotados por cada personagem. Busca-se compreender como valores ideológicos e modelos de mundo são articulados por meio da linguagem e das escolhas discursivas no universo narrativo de *BioShock*, esperando-se evidenciar como o jogo articula diferentes modelos morais e valores ideológicos em sua construção narrativa.
Palavras-chave: *Frame* Moral. Linguagem. Construção de Sentido.

Abstract
This study aims to analyze the construction of morality in the characters of the BioShock franchise based on George Lakoff’s theory of moral frames (1995, 1996, 2004), with a focus on meaning-making through language. A qualitative methodology is employed (Denzin; Lincoln, 2005; Silverman, 2000), considering the discursive and symbolic complexity present in the game. The analysis will be conducted using the evidential paradigm (Ginzburg, 1989), observing linguistic traces and signals that reveal the moral framings adopted by each character. The goal is to understand how ideological values and world models are articulated through language and discursive choices in the narrative universe of BioShock, with the expectation of highlighting how the game articulates different moral models and ideological values within its narrative construction.
Keywords: Moral *Frame*. Language. Construction of Meaning.

Artigo recebido em 27.04.2025 e aceito em 30.11.2025.

"Todos nós fazemos escolhas, mas no final, nossas escolhas nos fazem"

Andrew Ryan

1 Introdução

A linguagem reflete a realidade na mesma medida que molda, organiza e direciona percepções, valores e ações. Em obras ficcionais complexas, como em *BioShock*, os enredos não são apenas narrativos ou estéticos, mas constituem dispositivos discursivos que articulam e tensionam sistemas morais, valores ideológicos e modelos sociais. Este artigo propõe uma análise moral dos personagens da franquia *BioShock* à luz da teoria dos *frames* morais[1], ancorada nos estudos fundacionais de Charles Fillmore[2] sobre *frames* semânticos e na interface entre linguagem, cognição e moralidade. Mais especificamente, o trabalho busca entender como os *frames* morais se manifestam na linguagem dos personagens de *BioShock* e nosso objetivo específico é identificar e interpretar os *frames* morais presentes no discurso dos personagens centrais da franquia.

BioShock se destaca como uma obra do *gênero retrofuturista shooter*[3] *narrativo*, por sua capacidade de entrelaçar mecânicas de jogo com uma intrincada rede simbólica e filosófica. Situada em mundos distópicos, como a cidade submersa de Rapture, a franquia confronta o jogador com dilemas morais densos e, muitas vezes, perturbadores. As escolhas do jogador (como salvar ou explorar geneticamente as *Little Sisters*, explicadas posteriormente) não são apresentadas de forma maniqueísta. Ao contrário, funcionam como convites à reflexão sobre liberdade, poder, culpa, arrependimento e redenção – conceitos centrais para Lakoff[4] ao tratar de moralidade. Esses dilemas, longe de serem periféricos, constituem o cerne ético do universo diegético e estruturam as interações entre linguagem e narrativa.

É neste ponto que os *frames* morais ganham centralidade analítica. Segundo Lakoff, *frames* são estruturas cognitivas que organizam o pensamento e conferem sentido às experiências. Os *frames* morais, por sua vez, são moldes internalizados de julgamento ético que influenciam como indivíduos e personagens avaliam o mundo e tomam decisões. Lakoff articula esses enquadramentos com metáforas de modelos parentais: o pai severo, que preza

[1] George Lakoff, *Metaphor and Moral Politics,* 1995; George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996; George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004.
[2] Charles Fillmore, "Frame Semantics", 1982.
[3] Jogos de tiro.
[4] George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

pela disciplina, hierarquia e responsabilização individual, e a mãe amorosa, que valoriza o cuidado, a empatia e o bem-estar coletivo. Esses modelos, muitas vezes combinados ou tensionados, emergem no discurso dos personagens de *BioShock*, estruturando seus posicionamentos morais e justificativas linguísticas.

Contudo, os *frames* não operam no vácuo. Como argumentam Fairclough[5] e Gee[6], a linguagem é prática social situada e ideologicamente saturada. Assim, o discurso dos personagens não apenas revela seus valores internos, mas também dialoga com contextos políticos e históricos mais amplos. O personagem Andrew Ryan, por exemplo, é figura simbólica de avatar do objetivismo randiano[7], cuja ideologia é performada em cada frase de sua retórica autoritária e ultraliberal. Comstock[8], por outro lado, configura-se como uma caricatura messiânica do nacionalismo cristão norte-americano. Ambas as figuras encarnam narrativas morais antagônicas, cujo discurso é carregado de implicações éticas e políticas. O jogo, portanto, opera como um palco onde diferentes *frames* morais colidem, sem oferecer uma resolução definitiva, deslocando, inclusive, o próprio jogador para o centro desse embate interpretativo.

Este estudo se inscreve em uma abordagem qualitativa interpretativa[9], por entender que os fenômenos discursivos que emergem na narrativa de *BioShock* exigem uma leitura atenta aos sentidos produzidos nas entrelinhas. Para isso, adotamos a técnica indiciária de análise[10], que privilegia os indícios, traços e marcas linguísticas deixados pelos personagens em suas falas, documentos *in-game,* monólogos e interações com o jogador à disposição do linguista. Esse método ancora-se na ideia de que o discurso carrega vestígios das estruturas cognitivas e morais que o geraram, permitindo uma leitura sintomática do universo simbólico. Subdividimos o estudo em quatro seções, além desta introdução. A primeira seção apresenta as bases teóricas da noção de *frame* moral, a partir de Fillmore[11], Lakoff[12], mas também dialogando com as contribuições de autores como Fairclough e Gee[13], que tratam do discurso como

[5] Norman Fairclough, *Analysing discourse*: textual analysis for social research, 2003.
[6] James Paul Gee, *How to do discourse analysys*: a tollkit, 2011.
[7] O jogo tem base de inspiração nas ideias filosóficas da soviética-americana Ayn Rand, autora de "A Revolta de Atlas" de 1957, obra que imprime certas convergências ideológicas com *BioShock*.
[8] Personagem do terceiro título da franquia, *BioShock Infinite*.
[9] David Silverman, *Doing Qualitative Research*: a pratical handbook, 2000; Norman Denzin e Yvonna Lincoln, *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 2005.
[10] Carlo Ginzburg, "Sinais: raízes de um paradigma indiciário", 1989.
[11] Charles Fillmore, "Frame Semantics", 1976.
[12] George Lakoff, *Metaphor and Moral Politics*, 1995; George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996; George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004.
[13] Norman Fairclough, *Analysing discourse:* textual analysis for social research, 2003; James Paul Gee, *How to do discourse analysys*: a tollkit, 2011.

prática ideológica e situada. A segunda seção introduz o *corpus* da pesquisa: a franquia *BioShock*, sua trama, personagens, ambientações e os dilemas morais centrais que atravessam sua construção. Na terceira seção, realiza-se uma análise dos principais personagens da franquia, examinando suas ações, discursos e estruturas morais por meio das lentes teóricas apresentadas. Por fim, a quarta seção sintetiza os principais achados, discutindo as implicações da análise para os estudos da linguagem, da cognição e das narrativas digitais. Ao final, busca-se demonstrar que videogames como *BioShock* podem operar como sofisticados laboratórios de discurso moral, nos quais a linguagem não apenas representa conflitos éticos, mas os constitui, dramatiza e oferece ao jogador como uma experiência ativa de posicionamento ético e cognitivo. A linguagem, nesse sentido, não é um acessório da narrativa, mas seu próprio motor estruturante.

2 *Frame* e *frame* moral: quadros dinâmicos de construção de sentido constante.

A teoria dos *frames* emerge, inicialmente, nos estudos da linguagem, filosofia e cognição, particularmente com os trabalhos pioneiros de Charles J. Fillmore, que inaugurou uma abordagem semântica voltada à compreensão de como estruturas cognitivas subjacentes organizam e condicionam a significação das palavras em contextos situados. Segundo Fillmore, cada palavra ativa uma cena ou estrutura de conhecimento mais ampla, um *frame* composto por papéis, objetos, situações e relações. Essa estrutura não é arbitrária, mas profundamente enraizada na experiência sociocultural e no repertório cognitivo dos falantes, que serve para estruturar significados dentro de um contexto motivador. Nas palavras do autor,

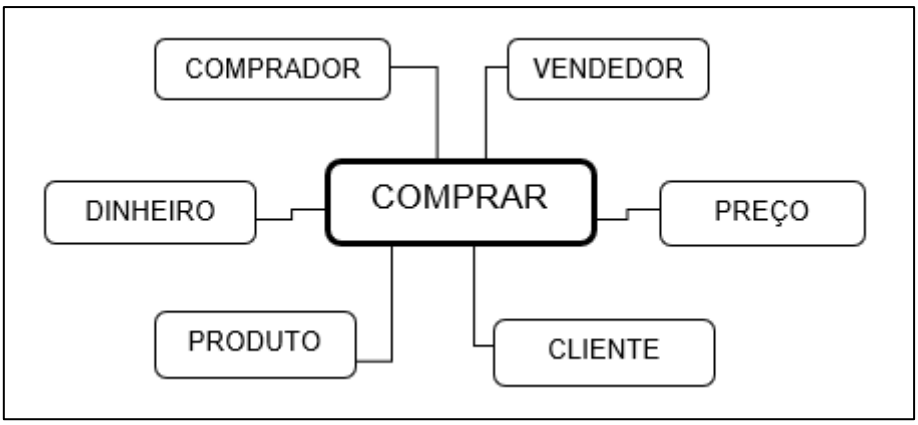
> [u]m "*frame*", na medida em que desempenha um papel na descrição de significados linguísticos, é um sistema de categorias estruturadas de acordo com um contexto motivador. Algumas palavras existem para fornecer acesso ao conhecimento de tais enquadramentos aos participantes do processo de comunicação e, simultaneamente, servem para realizar uma categorização que toma tal enquadramento como garantido.[14]

[14] "A 'frame', as the notion plays a role in the description of linguistic meanings, is a system of categories structured in accordance with some motivating context. Some words exist in order to provide access to knowledge of such frames to the participants in the communication process, and simultaneously serve to perform a categorization which takes such framing for granted." Charles Fillmore, "Frame Semantics", 1976, p. 381, tradução nossa.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

Fillmore, indo um pouco além, exemplifica sua teoria com palavras como "comprar", que ativa um *frame* comercial com elementos como comprador, vendedor, produto, preço, cliente e dinheiro (figura 1).

Figura 1 - *Frame* COMPRAR segundo Fillmore



Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Dessarte, compreender o significado de um termo exige a ativação mental de um contexto maior que o sustenta. Essa teoria, inicialmente restrita ao domínio lexical e semântico, foi amplamente expandida por George Lakoff[15], que passou a tratar os *frames* não apenas como estruturas cognitivas neutras, mas como sistemas ideológicos e morais. Em sua formulação, Lakoff concebe os *frames* morais como modelos mentais que organizam as experiências éticas e os julgamentos de valor, funcionando como lentes através das quais interpretamos o mundo social.

Lakoff propõe, em *Moral Politics*[16], que disputas ideológicas entre visões de mundo, como as que opõem liberais e conservadores na política norte-americana, derivam, em grande medida, da ativação de diferentes *frames* morais. Tais *frames* são, segundo o autor, modelados a partir de metáforas familiares profundamente arraigadas na cultura, como as metáforas parentais do "pai severo" *(strict father)* e da "mãe ou pai amoroso" *(nurturant parent)*. O primeiro privilegia valores como disciplina, hierarquia e mérito individual, enquanto o segundo valoriza empatia, cooperação e bem-estar coletivo. Esses modelos parentais muitas vezes antagônicos operam metaforicamente como matrizes cognitivas que se projetam sobre discursos políticos, sociais e, como propomos aqui, narrativos. Nesse sentido, a análise de *frames* morais sob um viés metafórico, segundo Lakoff pontua, permite uma investigação mais profunda de

[15] George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996.
[16] *Idem*.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

valores éticos em narrativas ficcionais, especialmente na cidade fictícia de Rapture, onde moralidades extremas como a do pai severo e da mãe amorosa operam em opostos visíveis. Segundo Lakoff:

> [a]s metáforas que usamos ao discutir questões morais são abundantes. Usamos essas metáforas para enquadrar questões morais: interpretá-las, compreendê-las e explorar suas consequências. Elas desempenham um papel absolutamente central em nossos julgamentos sobre o que é bom comportamento e o que é ruim, o que é certo fazer e o que é errado.[17]

Concordamos com Lakoff na perspectiva que a construção da moralidade em *BioShock* exige, como propõem os modelos de pai severo e mãe amorosa, uma consideração de muitos aspectos morais que são evidenciados durante a interação no discurso do jogo. De fato, na medida em que se evidencia como os personagens não apenas possuem valores, mas os articulam discursivamente a partir de modelos cognitivos subjacentes[18], parece evidente que a construção de sentido perpassa por esse tipo de epistemologia moral. No universo diegético da franquia *BioShock*, tais *frames* são explicitamente performados na linguagem e nas ações dos personagens, sendo determinantes para a constituição de suas identidades éticas e para a construção de dilemas morais complexos. O personagem Andrew Ryan, por exemplo, enuncia um modelo moral baseado na liberdade individual extrema, próximo do pai severo, enquanto os dilemas relacionados às *Little Sisters* (explicadas adiante) ativam um *frame* de cuidado e responsabilidade, ressoando com o modelo da mãe amorosa.

Ao invés de categorizar os personagens de forma simplista como "bons" ou "maus", propomos entender a moralidade de seus atos como produto de um embate entre *frames* morais antagônicos. A técnica metodológica de leitura indiciária[19] permite-nos identificar, nas falas e ações desses personagens, os indícios dos modelos cognitivos que organizam suas percepções do mundo e suas escolhas éticas. Assim, o discurso em *BioShock* funciona como palco aparentemente promissor para o embate simbólico entre distintos modos de ver o mundo e justificar moralmente as ações, o que torna o jogo um produto cultural

[17] "The metaphors we use in discussing moral questions are abundant. We use these metaphors to frame moral issues: to interpret them, understand them, and explore their consequences. they play an absolutely central role in our judgments about what is good behavior and what is bad, what is the right thing to do and what is wrong". George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996, p. 24, tradução nossa.

[18] Os modelos cognitivos levantados aqui são os modelos cognitivos idealizados (ou MCI). Segundo Lakoff, os MCI são estruturas mentais culturalmente compartilhadas que organizam nosso conhecimento sobre o mundo. Eles simplificam a realidade, guiando a compreensão e uso da linguagem de forma coerente com normas sociais e expectativas. *Cf*. Lakoff *Women, Fire and Other dangerous things*, 1987 para aprofundamento.

[19] Carlo Ginzburg, "Sinais: raízes de um paradigma indiciário", 1989.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

polissêmico e um objeto analítico potencial para os estudos do discurso, da linguagem e da análise moral conforme sugere Lakoff.

Assim, o conceito de *frame* moral torna-se a ferramenta teórica central deste estudo, permitindo compreender como a linguagem e a cognição estão imbricadas na construção de moralidades ficcionais e de seus respectivos conflitos éticos. Como veremos nas próximas seções, essas estruturas não são só evidentes entre os antagonistas e protagonistas; elas também são visíveis nas próprias escolhas oferecidas ao jogador, cuja agência se encontra, por sua vez, atravessada por *frames* que influenciam sua leitura e seu posicionamento ético dentro do jogo, que se aproxima ou do modelo do pai severo, ou da mãe amorosa.

3 *BioShock*: uma ética em conflito constante

A série de videogames *BioShock*, especialmente seu primeiro título, lançado em 2007 pela 2K Games e desenvolvido pela *Irrational Games* sob a direção de Ken Levine, representa um marco na história dos jogos eletrônicos devido à sua forma narrativa e discursiva de progressão. Muito além de seu valor como produto de entretenimento interativo, *BioShock* propõe uma densa reflexão sobre ética, liberdade, poder, ciência e identidade, situando-se como objeto aproveitável de estudo para os campos da filosofia moral[20], da análise do discurso[21] e da linguística cognitiva[22]. O universo ficcional do jogo é ambientado na cidade subaquática de Rapture, fundada por Andrew Ryan como um experimento radical de uma sociedade livre do que metaforicamente chama de correntes da moralidade religiosa, da regulação estatal e da redistribuição igualitária de riqueza.

Inspirada, como já mencionado, nos ideais objetivistas de Ayn Rand, autora de *A revolta de Atlas*[23] e defensora da supremacia do individualismo racional, Rapture deveria ser um paraíso meritocrático, onde os supostamente melhores ascenderiam naturalmente pelo valor de seus feitos. Contudo, o colapso da cidade é inevitável. A busca desenfreada por poder, encarnada na substância genética *ADAM*[24], leva à degeneração física e moral dos habitantes, culminando

[20] John Stuart Mill, *Utilitarianism, Liberty, and Representative Government*, 1957.
[21] Michel Foucault, *A arqueologia do saber*, 2012.
[22] George Lakoff, *Metaphor and Moral Politics*, 1995; George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996; George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004.
[23] Ayn Rand, *A Revolta de Atlas,* 2010.
[24] Adam é uma toxina extraída de um ser vivo marinho chamado *Aplysia californica*, que fornece poderes especiais a quem dela faz uso.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

em uma guerra civil e na ruína da utopia. A atmosfera sombria do jogo, aliada à sua complexa construção narrativa, oferece um pano de fundo para investigar os conflitos morais dos personagens e os *frames* morais que estruturam suas condutas, discursos e justificações.

Os *frames* morais dos personagens em *BioShock* são direta e/ou indiretamente influenciados pela obtenção, posse e uso da substância descrita como *ADAM*, que é um termo utilizado para descrever uma substância líquida de cor vermelha brilhante, extraída de lesmas-do-mar, cientificamente conhecidas como *Aplysia Californica*[25].. O termo *ADAM* faz referência ao que, segundo a Bíblia, foi o primeiro homem na terra, Adão, clara tentativa do personagem Andrew Ryan de se colocar moralmente no papel metafórico de Deus. A escolha do nome da toxina buscava simbolizar uma nova era para o povo de Rapture. Contudo, ao longo da narrativa de *BioShock*, a substância frustra as expectativas de sua descobridora, Brigid Tenenbaum – personagem analisada posteriormente – e também das pessoas envolvidas em sua sintetização, marcada por procedimentos macabros realizados sob o pretexto de um suposto bem maior para a sociedade de Rapture.

O processo de criação de *ADAM* começou com o descobrimento da lesma-do-mar. Tal lesma estava localizada nas águas profundas de Rapture. Essas não eram lesmas normais, pois geravam uma toxina com o poder de acelerar a regeneração em seres vivos, e a Dra. Tenenbaum viu nisso uma excelente oportunidade de mudar o rumo da humanidade para melhor. Esse fato já aproxima o jogador a enquadrá-la no modelo da mãe amorosa.

As lesmas eram recolhidas no fundo do oceano e, posteriormente, levadas para instalações de pesquisa de Rapture de modo a serem utilizadas para a extração do *ADAM*. No começo, a quantidade de *ADAM* extraído das lesmas não atendia à demanda do produto e, com o tempo, foi descoberto que as lesmas, quando implantadas ao estômago humano, tinham maiores chances de produzir *ADAM* em grande quantidade. Essa descoberta, em especial, torna ainda mais sombria a história de produção da substância e complexifica seu enquadramento moral, aproximando aqueles que a utilizam de forma descontrolada da figura do pai severo.

[25] A lesma-do-mar da Califórnia (*Aplysia californica*) é uma espécie da família *Aplysiidae*. É encontrada no Oceano Pacífico, ao largo da costa da Califórnia, nos Estados Unidos, e no noroeste do México.

Para ampliar a produção de *ADAM*, seres humanos passaram a integrar o processo. Mais tarde, descobriu-se que apenas meninas entre 6 e 10 anos – depois chamadas de *Little Sisters* – conseguiam suportar a extração e, além disso, aumentavam significativamente a quantidade produzida da substância. Por conta disto, as meninas eram recolhidas, compradas ou adotadas de forma cruel nas áreas pobres de Rapture e, posteriormente, levadas para laboratórios da cidade submersa. As lesmas eram implantadas cirurgicamente dentro do organismo sem o consentimento delas para seguidamente serem extraídas como o que se conhece como *ADAM*. Mas ampliar a quantidade de *ADAM* não era única tarefa das *Little Sisters*: elas também vagavam pelas ruas de Rapture coletando *ADAM* dos *angels* (usuários de *Plasmids* e *Tonics*[26] mortos).

Para proteger as *Little Sisters*, foram criados os *Big Daddies*, humanos geneticamente e mecanicamente modificados. Eles surgiram em resposta às frequentes mortes das meninas, atacadas enquanto recolhiam o *ADAM* dos chamados *angels*. Com aparência intimidadora e força extrema, os *Big Daddies* não possuíam senso moral nem capacidade de distinguir certo e errado; agiam apenas segundo sua programação: garantir a segurança das *Little Sisters* e impedir que os *splicers*, indivíduos transformados em monstros pelo uso excessivo de *ADAM*, roubassem a substância.

Para este estudo, optamos por concentrar o recorte de análise em alguns dos personagens mais expressivos e moralmente complexos de *BioShock*, cujas ações e falas articulam de maneira explícita modelos morais contrastantes. Entre eles, como *corpora*, destacam-se:

Andrew Ryan (figura 2) – Fundador de Rapture e principal ideólogo do projeto utópico. Sua moralidade é calcada na liberdade individual incondicional e na meritocracia extrema. Ryan rejeita qualquer forma de altruísmo forçado, vendo-o como ferramenta de controle estatal. Seu *frame* moral aproxima-se do arquétipo do "pai severo" descrito por Lakoff, baseado em responsabilidade pessoal, disciplina e autossuficiência. Contudo, a degeneração de sua utopia revela contradições profundas entre seus ideais e as consequências reais de suas escolhas.

[26] *Plasmids* e *Tonics* são subprodutos de *ADAM*.

Figura 2 - Andrew Ryan

Fonte: *BioShock* (2007).

Frank Fontaine / Atlas (figura 3) – Rival de Ryan, é inicialmente apresentado como um rebelde popular, defensor dos oprimidos. No entanto, revela-se um manipulador maquiavélico que instrumentaliza o discurso moral do cuidado coletivo para fins de dominação. Sua moralidade é maleável, estratégica e oportunista, sendo um exemplo de como *frames* morais podem ser ativados não para expressar convicções, mas para manipular percepções.

Figura 3 - Frank Fontaine / Atlas

Fonte: *BioShock*, 2007.

Brigid Tenenbaum (figura 4) – Cientista responsável pela descoberta do *ADAM* e pela criação das *Little Sisters*, crianças geneticamente modificadas. Inicialmente indiferente às implicações morais de seus atos, ela passa por uma transformação ética profunda ao perceber o sofrimento que causou. Sua trajetória permite observar a reconfiguração de um *frame* moral: de uma racionalidade científica fria a uma ética empática centrada no cuidado e na reparação.

Figura 4 - Brigid Tenenbaum

Fonte*: BioShock* (2007).

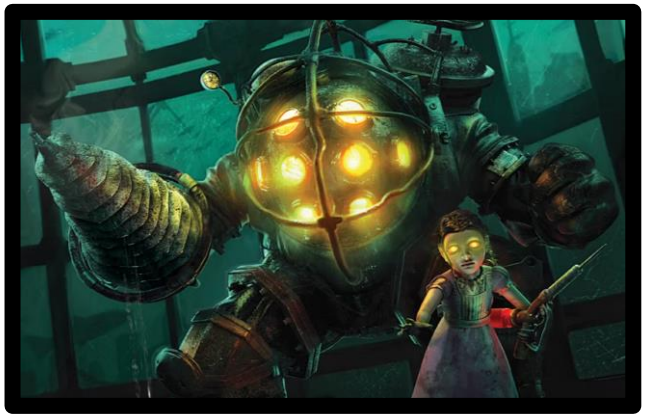
Jack (figura 5) – Protagonista silencioso, controlado remotamente por meio da expressão de comando mental *"Would you kindly?" ("Você poderia, por gentileza?")*, é o agente por meio do qual o jogador experimenta a narrativa. Sua ausência de agência inicial, rompida apenas com a tomada de consciência, exemplifica a desconstrução da ideia de livre-arbítrio. A partir das escolhas do jogador (salvar ou explorar as *Little Sisters*), diferentes *frames* morais são ativados, tornando Jack uma figura representativa do próprio processo cognitivo e moral do sujeito-jogador.

Figura 5 - Jack

Fonte*: BioShock* (2007).

As *Little Sisters* e os *Big Daddies (figura 6)* – Embora não sejam protagonistas tradicionais, essas figuras simbolizam o conflito moral mais evidente do jogo: a exploração *versus* o cuidado. As *Little Sisters* são ao mesmo tempo vítimas e recursos – inocentes utilizadas como fonte de poder. O jogador pode escolher poupá-las ou explorá-las, sendo que essa decisão ativa *frames* antagônicos relacionados à ética do cuidado, empatia e sacrifício em contraste com utilitarismo e poder.

Figura 6 - *Little Sister* e *Big Daddy*



Fonte*: BioShock* (2007).

Ao analisar esses personagens, buscamos compreender como seus discursos e práticas éticas se articulam a partir de *frames* morais internalizados, muitas vezes em conflito. Esses modelos cognitivos não apenas estruturam suas ações, mas também constroem o universo ético da narrativa, afetando diretamente a experiência do jogador, que é o que vamos perceber na seção de análise.

4 Análise: "Você poderia, por gentileza?"

A análise discursiva e moral dos personagens de *BioShock* considera que os sujeitos agem e justificam suas ações a partir de esquemas mentais pré-construídos chamados de *frames*, que orientam suas interpretações do mundo e de si mesmos[27]. A constituição desses *frames* não é estática. Pelo contrário, é dinâmica ao longo da experiência e dos eventos narrativos, acionando *frames* automaticamente, todos ao mesmo tempo, como argumentam Fauconnier e Turner ao descreverem os processos de integração conceptual:

> [o]s espaços mentais são construídos dinamicamente na memória de trabalho, mas também podem ficar fixados na memória de longo prazo. Por exemplo, os *frames* são espaços mentais fixados que podemos ativar todos de uma vez.[28]

[27] Charles Fillmore, "Frame Semantics", 1976; George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004.
[28] "Mental spaces are built up dynamically in working memory, but they can also become entrenched in long-term memory. For example, frames are entrenched mental spaces that we can activate all at once". Gilles Fauconnier e Mark Turner, *The Way We Think:* Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities, 2002, p. 103, tradução nossa.

Em *BioShock*, os personagens apresentam trajetórias que revelam modelos morais em disputa, cujos *frames* se reorganizam ou se cristalizam conforme os conflitos avançam. Veremos cada um deles a partir de agora.

4.1 Andrew Ryan: o mérito como justiça e o colapso do *frame* da autossuficiência

Andrew Ryan opera majoritariamente dentro do que Lakoff[29] define como *frame* do pai severo *(strict father model)*, no qual os indivíduos são responsáveis por sua própria ascensão, devendo agir de modo racional, disciplinado e independente. Tal modelo cognitivo é ativado em seus discursos fundadores de Rapture, nos quais ele rejeita o "parasitismo" do Estado, a moral religiosa e os limites impostos à ciência. O *frame* dominante é o da liberdade absoluta como condição de justiça, estruturado por elementos como "escolha individual", "não interferência" e "consequência meritocrática". Lakoff, ao explicar sobre o *frame* moral, deixa claro que a meritocracia é boa, moral e desejável para esse modelo do pai severo pois, com efeito, "é necessariamente uma situação em que algumas pessoas estão em melhor do que outras, e merecem estar. É uma meritocracia. É hierárquica, e a hierarquia é moral"[30]. Contudo, à medida que o jogo revela os efeitos da estrutura social criada por Ryan (violência endêmica, colapso da ordem, surgimento de facções armadas e exploração genética), torna-se evidente que seu *frame* sofre fissuras. A adesão rígida ao modelo meritocrático não suporta as tensões sociais e éticas da coletividade. Ainda assim, Ryan não reconfigura seu sistema moral. Sua recusa em abrir mão da agência o leva a exigir que Jack o mate, em um gesto que reafirma, paradoxalmente, sua crença na liberdade até a morte. O *frame* inicial é preservado, mas sua aplicabilidade é desmentida pelos fatos, evidenciando um descompasso entre modelo cognitivo e prática social. Assim, Ryan exemplifica os limites do *frame* meritocrático do pai severo.

[29] George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think.1996.
[30] "It is necessarily one in which some people are better off than others, and they deserve to be. It is a meritocracy. It is hierarchical, and the hierarchy is moral". George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996, p. 33, tradução nossa.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

4.2 Frank Fontaine / Atlas: manipulação discursiva e *frames* instrumentais

Frank Fontaine representa uma figura discursiva instável e estratégica. Inicialmente apresentado sob a identidade de Atlas, ele mobiliza o *frame* do cuidado (modelo da mãe amorosa) caracterizado por valores em um *frame* de empatia, proteção dos vulneráveis e justiça redistributiva[31] . Tal *frame* é ativado por meio de expressões como "salvar minha família", "ajude os pobres", "Ryan é um tirano"[32]. Contudo, essa moldura moral não se sustenta como estrutura ontológica do personagem, mas como ferramenta retórica. Quando sua identidade como Fontaine é revelada, o jogador descobre que o *frame* do cuidado foi instrumentalizado para fins de dominação e manipulação. Segundo Duque e Silva, "essa manipulação pode dar-se com manchetes de *fake news*, frases atribuídas a outras pessoas, episódios descontextualizados, fotografia, áudios ou uso de símbolos que remetem a outros *frames*"[33], exatamente o que Atlas promove no percurso do jogo e do seu discurso manipulativo, passeando entre os modelos de pai severo e de mãe amorosa. Essa manipulação evidencia o uso performático de *frames* morais, apontando que a ativação de modelos não implica necessariamente adesão ética, mas pode funcionar como construção persuasiva.

A linguagem de Fontaine reorganiza os espaços mentais do jogador e de outros personagens, gerando uma integração conceptual entre "herói" e "resistência popular"[34], a qual será desconstruída mais tarde. A duplicidade moral de Fontaine evidencia o papel do discurso na construção e desconstrução de *frames* sociais.

4.3 Brigid Tenenbaum: transição do *frame* da racionalidade científica ao cuidado ético

Tenenbaum inicia sua trajetória ancorada no *frame* da racionalidade instrumental, típico da ciência positivista: a criança é vista como objeto de experimentação, o *ADAM* como produto, e os corpos como recursos. Ainda,

[31] George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004.
[32] Alguns dos muitos discursos que o personagem profere no percurso do jogo.
[33] Paulo Henrique Duque e Eduardo Alves da Silva, "A manipulação informativa e seu modus operandi no enquadramento ideológico nas redes sociais", 2019, p. 239.
[34] Gilles Fauconnier e Mark Turner, *The Way We Think:* Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities, 2002. O conceito de integração conceptual converge com a noção de fusão de *frames* aqui levantada.

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

agindo dessa forma, Tennenbaum protege essas crianças de um caminho, aos seus olhos, perigoso, de bem e mal definidos, sendo que o caminho bom é sempre o caminho estrito do pai severo. Tal postura a aproxima do modelo do *frame* moral do pai severo, indubitavelmente. Segundo Lakoff, nesse modelo

> [e]xiste um certo absoluto e um errado absoluto. Crianças são muito más, no sentido de que só querem fazer o que lhes faz bem, não o que é certo. Portanto, elas precisam ser transformadas em boas. O que é necessário neste tipo de mundo é um pai forte e rigoroso que possa:
> • Proteger a família num mundo perigoso;
> • Apoiar a família num mundo difícil, e;
> • Ensinar aos seus filhos o que é certo e o que é errado[35].

Dessa forma, convém concordar com o autor no sentido de que o que pai severo busca, pelo menos inicialmente, é o que Brigid Tenenbaum procura ao tratar com as crianças *Little Sisters*. Não há, inicialmente, ativação do *frame* moral no sentido de justiça ou empatia. O discurso científico imprimido por ela atua como suspensão da moralidade, visto que os espaços mentais da pesquisadora não incluem implicações éticas imediatas.

No entanto, ao presenciar os efeitos de seus experimentos nas *Little Sisters*, ocorre um deslocamento gradual de seus *frames*. Tal fato moral, subproduto da formação dos *frames*, é o que Duque e Silva chamam de *reframing*. Segundo os autores:

> [o] *reframing* é a atualização de *frames* ou o remodelamento dos valores do *frame*. No processo de *reframing*, todo o *frame* é remodelado a partir de suas bases antigas com vistas a se transformar num *frame* totalmente novo.[36]

A cientista começa a reconfigurar seu espaço mental, integrando novos elementos que produzem um *blending*[37] entre "mãe", "responsável" e "reparadora". Isso se evidencia quando ela passa a tratar as meninas com nomes próprios, a defender sua salvação e a condenar a prática de extração de *ADAM*. A reconfiguração do *frame* de Tenenbaum não é abrupta, mas construída ao longo do discurso e da experiência. Sua mudança demonstra que a linguagem (inclusive a não verbal, como o tom e as ações narrativas) é central na reformulação de modelos morais internalizados.

---

[35] "There is an absolute right and an absolute wrong. Children are bam bad, in the sense that they just want to do what feels good, not what is right. Therefore, they have to be made good. What is needed in this kind of a world is a strong, strict father who can: • Protect the family in the dangerous world, • Support the family in the difficult world, and • Teach his children right from wrong". George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004, p. 7, tradução nossa.

[36] Paulo Henrique Duque e Eduardo Alves da Silva, "A manipulação informativa e seu modus operandi no enquadramento ideológico nas redes sociais", 2019, p. 239.

[37] Ou "Integração Conceptual". *Cf.* Fauconnier e Turner, *The Way We Think:* Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities, 2002.

4.4 Jack: agência, performatividade e ativação de *frames* pelo jogador

Jack, enquanto protagonista silencioso, é construído como uma instância de agência suspensa. Sua constituição semiótica, imagética e visual também é mantida o máximo possível em neutralidade em sua concretização de câmera em primeira pessoa, evitando o jogador de percebê-lo diferente de si. A intenção é que o jogador/interlocutor do jogo seja uma fusão neutra com o próprio protagonista Jack. Sua identidade é definida inicialmente por uma certa neutralidade, depois por meio de um *frame* de obediência programada, estruturado pela expressão *"Would you kindly?"*, que opera como marcador linguístico de controle. Esse *frame* impede qualquer construção autônoma de moralidade até que seja desativado. A partir da revelação dessa limitação, o jogo propõe ao jogador a ativação de um novo *frame* de escolha ética.

Nesse momento, a narrativa delega ao jogador a responsabilidade por ativar *frames* morais distintos ao decidir entre "salvar" ou "extrair" as *Little Sisters*. A saber, sempre que o jogador está diante de uma *Little Sister*, ele deve decidir extrair seu *ADAM* apenas um pouco e salvá-la da morte ou simplesmente extrair toda sua vida através do *ADAM*, matando-a no processo. A opção pela salvação ativa o *frame* do cuidado e da mãe amorosa e produz efeitos na própria identidade de Jack (e do jogador), integrando empatia e sacrifício à narrativa. Já a escolha pela extração reforça um *frame* utilitário, impiedoso e estrito em que o poder é priorizado frente à empatia, sintonizando, dessa forma, a um espectro do pai severo. Notadamente, no percurso do jogo, várias falas dos personagens ligados a um modelo mais rigoroso de moralidade tentam convencer Jack a se aproximar mais da maldade do que da bondade, iniciando um jogo de linguagem[38] na tentativa da remodelação do *frame* moral. Lakoff adverte que as pessoas procuram a todo momento romper a neutralidade moral tentando aproximá-las do *frame* mais próximo de suas visões de mundo. Nas palavras do autor:

> [o] objetivo é ativar seu modelo nas pessoas que estão no "meio". Essas pessoas têm ambos os modelos, usados regularmente em diferentes momentos de suas vidas. O que você quer fazer é levá-las a usar seu modelo na política – ativar sua visão de mundo e seu sistema moral em suas decisões políticas. Você faz isso conversando com as pessoas usando enquadramentos baseados em sua visão de mundo.[39]

[38] A noção de jogo de linguagem usada aqui remete a Wittgenstein em *Investigações Filosóficas*, segundo o qual a formação de sentido através da comunicação e linguagem imprime regras de um jogo dentro do qual o sentido é evocado a partir de formas de vida. Ludwig Wittgenstein, *Investigações Filosóficas,* 1953.

[39] "The goal is to activate your model in the people in the "middle." The people who are in the middle have both models, used regularly in different parts of their lives. What you want to do is

Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte
vol. 7, nº 1, 2025
ISSN 2596-0911

Assim, a figura de Jack permite observar a performatividade dos *frames* morais: eles são construídos e atualizados não apenas por narrativas internas, mas pela interação com o próprio sujeito-jogador.

4.5 *Little Sisters* e *Big Daddies*: *frames* morais projetados no outro

As *Little Sisters* são representações discursivas que ativam *frames* concorrentes: por um lado, o *frame* da "recompensa" (como fonte de *ADAM*); por outro, o *frame* da "criança inocente" (objeto de cuidado e proteção). Esses dois modelos entram em disputa no espaço mental do jogador. A tensão entre eles demonstra o princípio da sobreposição de *frames* e sua ativação seletiva conforme o contexto[40]. A linguagem corporal, os sons emitidos pelas meninas e os diálogos que as acompanham reforçam o *frame* empático, ainda que a lógica do jogo favoreça sua instrumentalização.

Os *Big Daddies*, por sua vez, constituem figuras híbridas que evocam tanto o *frame* da monstruosidade quanto o da paternidade. São guardiões silenciosos, que não verbalizam, mas cujas ações constroem um espaço mental[41] de proteção e sacrifício. A relação entre *Little Sisters* e *Big Daddies* ativa um *frame* de família substituta, ampliando a complexidade moral das escolhas do jogador e das implicações éticas dos atos de violência.

Dessa forma, podemos perceber que, em relação às *Little Sisters*, por sua natureza ingênua e infantil, não podemos enquadrar algum espectro mais próximo de pai severo ou mãe protetora em si. Entretanto, quando estendemos essa relação ao fato de os *Big Daddies*, por programação biológica, terem que protegê-las, podemos perceber as noções da mãe amorosa e do pai severo coexistindo. Tal fato ocorre pois, com efeito, o pai severo interno do *Big Daddy* imprime rigor extremo ao proteger *sua Little Sister* e também, antagonicamente, a noção amorosa ao fazer de sua profissão de fé o bem-estar de sua dependente.

to get them to use your model for politics-to activate your worldview and moral system in their political decisions. You do that by talking to people using frames based on your worldview". George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004, p. 21, tradução nossa.

[40] Charles Fillmore, "Frame Semantics", 1976.

[41] Gilles Fauconnier, *Mental Spaces*, 1984.

Conclusões

A partir da análise proposta neste artigo, utilizando uma metodologia qualitativa[42] associada à técnica indiciária[43], foi possível demonstrar que a construção da moralidade dos personagens de *BioShock* se configura como um processo eminentemente dinâmico, orientado por operações linguístico-cognitivas que envolvem a constante ativação e reconfiguração de *frames* morais conforme delineados por Lakoff[44]. Longe de uma moralidade fixa ou unilateral, o percurso narrativo do jogo impõe ao jogador a necessidade incessante de dirimir situações ambíguas nas quais as categorias cognitivas do *frame* moral de "pai severo" e "mãe amorosa" não apenas se alternam, mas frequentemente se entrelaçam em novas formações híbridas, mobilizando complexos processos de integração conceptual[45] a partir de espaços mentais construídos *ad hoc*[46].

Do ponto de vista linguístico, as escolhas morais exigidas do jogador não podem ser compreendidas como simples respostas a dilemas éticos apresentados de forma direta; ao contrário, elas são modeladas por mecanismos discursivos sutis, que reorganizam incessantemente os *frames* parentais em resposta às mutações contextuais impostas pela narrativa. Cada tomada de decisão implica, assim, uma reconfiguração dinâmica de espaços mentais, nos quais as metáforas morais básicas são mescladas em novos arranjos de sentido, corroborando a hipótese de que o processamento discursivo envolve não apenas a ativação de representações cognitivas pré-existentes, mas também sua transformação contínua diante das exigências situacionais.

Nesse cenário, o jogador assume o papel de operador ativo de sistemas simbólicos e morais, negociando permanentemente entre valores de autoridade, disciplina e punição (associados ao modelo do pai severo) e valores de empatia e proteção (associados ao modelo da mãe amorosa), em um movimento que confirma a maleabilidade estrutural dos *frames* morais em situações de jogo narrativo-interativo. A complexidade dessa performance linguístico-cognitiva, evidenciada na experiência discursiva analisada, ilustra como a linguagem e a moralidade se entrelaçam em processos de construção de sentido que são, simultaneamente, individuais e socialmente mediados. Por fim, os resultados aqui apresentados sublinham a relevância da abordagem qualitativa e dos

[42] David Silverman, *Doing Qualitative Research*: a practical handbook, 2000; Norman Denzin e Yvonna Lincoln, *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 2005.
[43] Carlo Ginzburg, *Sinais*: raízes de um paradigma indiciário, 1989.
[44] George Lakoff, *Metaphor and Moral Politics*, 1995; George Lakoff, *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think, 1996; George Lakoff, *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate, 2004.
[45] Gilles Fauconnier e Mark Turner, *The Way We Think*: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities, 2002.
[46] Gilles Fauconnier, *Mental Spaces*, 1984.

instrumentos da linguística cognitiva para a análise de práticas discursivas emergentes em ambientes narrativos digitais, apontando para a necessidade de investigações futuras que aprofundem a articulação entre cognição, linguagem e moralidade em cenários interativos multimodais como os *videogames*. O estudo mostra que jogos digitais como *BioShock* não apenas representam dilemas morais, mas os constituem discursivamente.

Além disso, evidencia-se que o estudo dos *frames* morais, tradicionalmente aplicado à análise de discursos políticos e midiáticos, revela-se igualmente profícuo para compreender as arquiteturas narrativas de ambientes digitais interativos, nos quais significados são continuamente negociados entre jogador, sistema e contexto. Ao iluminar os modos pelos quais estruturas cognitivas profundas orientam decisões, leituras e engajamentos afetivos, a perspectiva dos *frames* amplia seu alcance analítico e demonstra sua capacidade de descrever dinâmicas interpretativas próprias da ficção digital contemporânea. Assim, a cada escolha realizada e a cada sentido reconstruído, percebe-se que cognição e linguagem dançam em um mesmo compasso – tecendo, entre sombras e lampejos, a tessitura invisível pela qual o jogador não apenas habita a narrativa, mas é por ela silenciosamente moldado.

Referências

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (orgs.). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. 3. ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2005.

DUQUE, Paulo Henrique; SILVA, Eduardo Alves Da. A manipulação informativa e seu modus operandi no enquadramento ideológico nas redes sociais. *Cadernos de Letras da Uff*, Rio de Janeiro, v. 30, n. 59, p. 235-248, 2019.

FAIRCLOUGH, Norman. *Analysing Discourse*: Textual Analysis for Social Research. London: Routledge, 2003.

FAUCONNIER, Gilles. *Mental Spaces*. Cambridge: MIT Press, 1984.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. *The way we think:* conceptual blending and the mind's hidden complexities. New York: Basic Books, 2002.

FILLMORE, Charles J. Frame Semantics. *In*: The Linguistic Society of Korea (ed.). Seoul: Hanshin, 1982.

FILLMORE, Charles. Frame semantics and the nature of language. *In*: HARNARD, Steven R.; STEKLIS, Horst D.; LANCASTER, Jane (eds.). *Origins and evolution of language and speech*. New York: New York Academy of Sciences, 1976.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

GEE, James Paul. *How to Do Discourse Analysis*: A Toolkit. New York: Routledge, 2011.

GINZBURG, Carlo. Sinais: Raízes de um paradigma indiciário. *In*: GINZBURG, Carlo. *Mitos, emblemas e sinais*: morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LAKOFF, George. *Don't Think of an Elephant!:* Know Your Values and Frame the Debate. White River Junction: Chelsea Green, 2004.

LAKOFF, George. *Metaphor and Moral Politics*. 1. ed. Oakland: University of California, 1995.

LAKOFF, George. *Moral Politics*: How Liberals and Conservatives Think. Chicago: University of Chicago Press, 1996.

LAKOFF, George. *Women, fire and dangerous things*. Chicago/London: The University of Chicago Press, 1987

MILL, John Stuart. *Utilitarianism, Liberty, and Representative Government*. J. M. Dent & Sons: E. P. Dutton, 1957.

RAND, Ayn. *A Revolta de Atlas*. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

SILVERMAN, David. *Doing Qualitative Research:* A Practical Handbook. London: SAGE Publications, 2000.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Trans. G.E.M. Anscombe. Oxford: Blackwell, 1953.