

---

## O QUE O *GAME DISCO ELYSIUM* TEM A DIZER SOBRE A MELANCOLIA DE ESQUERDA?

### *WHAT DOES THE GAME DISCO ELYSIUM HAVE TO SAY ABOUT LEFT-WING MELANCHOLY?*

---

Matheus Rodrigues  
UFC

**Resumo:** O artigo discute o jogo *Disco Elysium* como uma manifestação estética da chamada “melancolia de esquerda”. Trata-se de uma pesquisa teórica que investiga o jogo digital como objeto cultural capaz de expressar sensações coletivas em torno da frustração política e da memória socialista. O trabalho tem como objeto de investigação a narrativa e o universo ficcional do *game*, especialmente suas referências ao passado revolucionário e ao desencanto contemporâneo. O objetivo é analisar como o jogo encarna afetos políticos ligados à derrota da esquerda no século XX e à persistência de seus espectros utópicos. Para isso, o artigo mobiliza uma análise imanente da obra a partir de um recorte de seus locais exploráveis e personagens, articulando os conceitos de melancolia de esquerda de Benjamin (2012), Traverso (2017) e Dean (2013) com passagens narrativas de *Disco Elysium*. Os principais resultados indicam que o jogo, embora ambientado em um cenário melancólico e fragmentado, oferece momentos de beleza, esperança e reconstrução simbólica, opondo-se à paralisia do ressentimento. A figura do detetive amnésico torna-se metáfora da investigação histórica e da reconstrução de sentido. Em síntese, o artigo argumenta que *Disco Elysium* não apenas reflete a melancolia da esquerda, mas propõe superá-la através da ação e do reencantamento com o mundo.

**Palavras-chave:** Melancolia de esquerda; Estética; Memória histórica; Walter Benjamin; Videogames.

**Abstract:** This paper discusses the game *Disco Elysium* as an aesthetic manifestation of the so-called “left-wing melancholy”. It is a theoretical study that investigates the digital game as a cultural object capable of expressing collective sensations around political frustration and socialist memory. The object of investigation is the game's narrative and fictional universe, especially its references to the revolutionary past and contemporary disenchantment. The aim is to analyze how the game embodies political affections linked to the defeat of the left in the 20th century and the persistence of its utopian

spectres. To do this, the article mobilizes an immanent analysis of the work based on a selection of its explorable locations and characters, articulating the concepts of left-wing melancholy from Benjamin (2012), Traverso (2017) and Dean (2013) with narrative passages from *Disco Elysium*. The main results indicate that the game, although set in a melancholic and fragmented scenario, offers moments of beauty, hope and symbolic reconstruction, opposing the paralysis of resentment. The figure of the amnesiac detective becomes a metaphor for historical investigation and the reconstruction of meaning. In summary, the article argues that *Disco Elysium* not only reflects the melancholy of the left, but proposes overcoming it through action and re-enchantment with the world.

**Keywords:** Left-wing melancholy; Aesthetics; Historical memory; Walter Benjamin; Video games.

## INTRODUÇÃO

O ano é 2019. O jogo de RPG digital *Disco Elysium* (2019) venceu os prêmios de “Melhor Estreia de um Estúdio Independente”, “Melhor Jogo Independente”, “Melhor Narrativa” e “Melhor RPG” do evento *The Game Awards* (Pinheiro, 2019). Diante da numerosa plateia, composta por críticos, jornalistas, desenvolvedores e entusiastas, a equipe de escritores é convidada a aceitar o prêmio no palco principal.

Ali, com os holofotes apontados para si, Helen Hindpere agradece a Marx e Engels pela educação política que recebeu (Taylor, 2023). Esse é um acontecimento difícil de se imaginar em um evento que celebra o crescimento de uma indústria bilionária, patrocinado por seus grandes investidores. Indo além desse caso pontual, um de seus criadores, Robert Kurvitz, assumidamente de esquerda, acredita estar em uma “batalha sangrenta pela mente humana” (Bell, 2019). Para ele, os videogames são o novo campo de batalha onde as ideias são transmitidas e transformadas. O busto do revolucionário marxista Lenin que o escritor mantém em sua sala indica para aqueles que adentram seu ambiente de trabalho por qual memória Kurvitz está lutando. Curiosamente, ao mesmo tempo que fala de memória, ele está falando em uma batalha pelo futuro.

*Disco Elysium* é um jogo que traz consigo diversas qualidades notáveis a serem analisadas, visto a atenção que conquistou por entre a comunidade de jogadores. No entanto, é em sua relação com Marx, Engels e a memória do socialismo real que se encontra o ponto de partida de nossa discussão. Como os pais do socialismo científico foram parar no palco do *The Game Awards*? Como um jogo independente, idealizado

por um pequeno coletivo de artistas do leste europeu, alcançou tantas pessoas e que tipo de diálogo estabelece com elas e com a própria história do movimento marxista?

A pessoa jogadora é colocada no papel de Harry Du Bois, um detetive que não consegue lembrar nem do próprio nome. Ao acordar, após várias noites de bebedeira, o protagonista da estória não sabe de nada sobre sua tarefa atual ou sua vida pregressa. É necessário, então, explorar as ruas do decadente distrito de Martinaise em busca de pistas sobre um misterioso assassinato, uma possível conspiração no sindicato local, e quem sabe, o passado de Harry.

Martinaise é um local *melancólico* (e esta palavra foi escolhida deliberadamente). Trata-se de um distrito empobrecido da cidade de Revachol. Uma vez palco de uma revolução orquestrada por trabalhadores, apenas restam vestígios de uma região bombardeada e destruída por forças contrarrevolucionárias. Os seus moradores relembram um mundo que não existe mais. No entanto, algo mais parece ter se perdido: o próprio eu de cada habitante é abalado quando o referencial que lhe assinalava seus papéis não mais existe. Quem é um soldado sem uma guerra para lutar? Um amante sem a pessoa amada? Uma vila de pescadores sem pescadores? Harry nos traz bons olhos para a perda do eu. Ele mesmo se perdeu, no sentido literal, mas permanece assombrado pelo passado que não consegue lembrar.

O mundo desencantado e sóbrio apresentado durante a jogatina é explorado por Harry na mesma medida em que a pessoa jogadora descobre sobre ele. Os escombros de um mundo que não mais existe são refletidos na personalidade do protagonista, um corpo que não é mais quem um dia foi.

O conceito de melancolia é muito mais antigo que Freud, mas ganha uma nova tradição clínica e significado patológico a partir de seu trabalho. Para ele, o luto é o afeto correspondente à melancolia. No entanto, o melancólico não retira seu investimento libidinal no objeto de amor perdido. Essa perda não nomeada e não simbolizada, demanda do enlutado um grande dispêndio de tempo e energia (Mendes *et al.*, 2014). Para Traverso (2017), a pessoa melancólica não deseja abandonar seu estado de tristeza e sofrimento; ela reclama e, de certa forma, gosta de sua dor. Mais importante para nossa discussão: a melancolia também pode ser uma reação a uma perda idealizada, na qual o objeto de amor não morreu, mas foi perdido enquanto objeto de amor.

Assim, sugere-se que Disco Elysium dialoga com um sentimento íntimo de parte de seu público: a melancolia. Ela se apresenta de diversas formas, mas aqui tratamos especificamente da manifestação conhecida como melancolia de esquerda. Sua narrativa ficcional ressoa com a percepção de que somos assombrados por futuros perdidos e desilusões com nosso papel no mundo. No caso da esquerda, falamos de uma espécie de melancolia que lamenta a sua derrota e a perda de seu papel histórico ou até, por vezes, trazendo consigo uma noção generalizada de que a sua história é suja e deve ser renunciada.

Nesse sentido, ao tratar em termos de melancolia, este trabalho não busca um caminho em direção a uma *psicologização da política*, mas sim a uma *politização da psicologia*, sobretudo a partir de uma perspectiva histórica, compreendendo que ela se relaciona diretamente com a formação das sensibilidades estéticas de ambos desenvolvedores e jogadores.

Para esse fim, será discutido o conceito de melancolia de esquerda a partir de Benjamin (2012) e uma articulação entre as ideias de Traverso (2017) e Dean (2013), bem como sua relação com um recorte do processo histórico no qual a esquerda internacional está inserida, com foco na queda da União Soviética e seus efeitos globais. Em seguida, Disco Elysium será apresentado como um fragmento que comunica e carrega consigo uma sensibilidade estética formada pelo plano histórico. Não se pretende, no entanto, falar deste efeito sensível como o único responsável pelo sucesso crítico do jogo, mas demonstrar como a obra encarna, em forma digital, um dos muitos espectros de Marx.

## 2 MELANCOLIA DE ESQUERDA E DESEJOS REPRIMIDOS

“Melancolia de Esquerda” é o título de uma resenha publicada por Walter Benjamin (2012) sobre o livro de poemas “*Ein Mann gibt Auskunft*”, publicado por Erich Kästner, em 1930. Melancolia, no sentido aplicado por Benjamin, não parece se referir diretamente à condição psíquica do melancólico (como adotada pela psicanálise), mas a uma determinada sensibilidade estética, isto é, no que se refere à experiência sensível da arte, criticada no conteúdo poético-político da obra de Kästner.

A obra, para Benjamin, é representativa de uma postura melancólica estéril que se disfarça de pensamento de esquerda, mas que não promove mudança social ao passo que somente lamenta a miséria, sem combatê-la. Se trataria da transformação da falência política em um espetáculo estético e nada mais. O ódio, a revolta e a insatisfação assumem uma posição excessivamente intimista, sempre “à esquerda do possível”, deixando o melancólico preso em um estado de repouso negativista onde nada pode ser conquistado — a política torna-se objeto estético para pura fruição. Este fatalismo, conclui, é próprio daqueles que estão mais longe do processo produtivo.

O termo foi retomado diversas vezes ao longo do tempo. Traverso (2017) é responsável por uma extensa sistematização da melancolia de esquerda (compreendendo esse termo não só como o marxismo, mas como a posição de esquerda ao longo da história) e sua relação com o marxismo, a história e a memória. O autor argumenta que a memória das revoluções passadas e da luta da esquerda por emancipação é substituída por uma memória relativa a excessos, autoritarismo e um olhar a partir das vítimas dos regimes do século XX. O colapso da maior experiência socialista teria aniquilado seus sonhos utópicos e, por conseguinte, apagado sua memória. Se a compreendemos em termos freudianos, a melancolia aparece da seguinte forma: ela é o resultado de um luto impossível onde o comunismo é, ao mesmo tempo, algo acabado e uma perda insubstituível. O fim dos sonhos utópicos marca uma separação com o ideal perdido e a relutância por uma transferência libidinal para um novo objeto de amor. Em tempo:

Devido ao fim das utopias, um luto bem-sucedido também pode significar identificação com o inimigo: o socialismo perdido substituído pelo capitalismo aceito. Se não existe uma alternativa socialista, a rejeição do socialismo real inevitavelmente se torna uma aceitação desencantada do capitalismo de mercado, do neoliberalismo e assim por diante. Nesse caso, a melancolia seria a recusa obstinada de qualquer compromisso com a dominação (Traverso, 2017, p. 45, tradução nossa).

Brown (1999) se aproxima da definição freudiana, exposta e depois reformulada de forma não patológica por Traverso. Quando discute a melancolia de esquerda, ela se apresenta como um apego à ortodoxia marxista e como a incapacidade de se adaptar à nova realidade que se apresenta. Argumenta que os ideais socialistas devem ser a sustentação criativa de um movimento de esquerda que, ao mesmo tempo, deve

admitir que as condições materiais para seu surgimento não existem mais. Jodi Dean (2013) diverge de Brown ao apontar o fenômeno como um afastamento do materialismo histórico-dialético, tomando a derrota do marxismo do século XX como dado final e totalizante, apontando que a posição de Brown é contraditória com o proposto por Benjamin. Ferreira (2022a; 2022b) discute rigorosamente esse debate conceitual com mais detalhes, relacionando o conceito com a resignação de novos movimentos de esquerda reformista e neoliberais, aproximando-se da proposta de Dean.

Dentre as diferentes perspectivas apresentadas, gostaríamos de retomar o cerne da crítica benjaminiana. A “melancolia de esquerda” pode ser observada como uma postura ou uma plasticidade do objeto estético que a reflete, uma vez que a imobilidade transforma a insatisfação política em mero produto para gozo estético. É uma reclamação ensimesmada. Seguindo esse raciocínio, compreendendo que não só a arte é objeto da estética<sup>1</sup>, sugerimos que a sensibilidade para a criação e fruição dessas obras não surge a priori mas a partir da relação com o mundo e das relações (sociais, educacionais, midiáticas, etc.) construídas pelos fatos históricos e pela humanidade ao longo das décadas. Além disso, partimos do pressuposto que a arte não apenas reflete as contradições da realidade, mas, também, cria rasuras e rompimentos com o *status quo*.

Por se tratar de uma postura fatalista frente à condição atual da sociedade e um apego às derrotas do passado, é possível presumir que ela é fortalecida e ganha tração com a consolidação de um tempo histórico (não necessariamente uma finalidade) que foi chamado de “fim da história”<sup>2</sup> (Rodrigues, 2025). Mais do que o momento pontual de dissolução da União Soviética, é um período marcado por forte propaganda capitalista, fortalecimento do neoliberalismo, enfraquecimento dos movimentos de esquerda ao redor do globo e uma compreensão generalizada de que o modo de

---

<sup>1</sup> Exemplificando, Santaella (2017) diz que jogos podem ser arte, mas que isso não necessariamente é verdade só porque são objetos estéticos. A estética, como estudo do sensível, pode se referir a diversos outros objetos e fenômenos que não a arte. Nesse sentido, um *website* ou uma aplicação também seria um objeto estético, mesmo que não necessariamente se configure como arte.

<sup>2</sup> O termo é emprestado de Fukuyama (1992). Originalmente uma proposta de que a humanidade havia chegado na sua forma organizativa última e mais avançada, foi ressignificada em Rodrigues (2025) como um momento histórico pós-soviético caracterizado pela desesperança em relação a qualquer mudança radical. A ilusão da ideia de que “tudo está bem”, propõe o trabalho, é mais fraca fora do centro do capitalismo.

produção e organização social atual será eterno. Esse momento histórico é análogo a um fenômeno descrito por Fisher (2020) como “realismo capitalista”, uma atmosfera difusa que nos impede de conceber formas alternativas de estruturas sociais. Melancolia de esquerda, nesse sentido, é a postura e sensibilidade estética da esquerda afetada pelo realismo capitalista, um fenômeno acelerado pelo fim da história.

Esse tipo de melancolia não funciona somente como um apego ao passado, mas pela presença do espectro de um futuro prometido não concretizado. Analisando os diferentes pontos de vista, parece ser possível afirmar que esse fenômeno é dual no sentido em que divide o movimento entre aqueles que rejeitam as experiências socialistas e apostam na socialdemocracia (Ferreira, 2022b) e aqueles que as idealizam acriticamente, ignorando as lutas do tempo presente.

Um fenômeno como a União Soviética não representa somente uma organização política do presente, mas, uma representação simbólica de um projeto de futuro. Esses futuros possíveis existem em virtualidade, mesmo nos vestígios deixados após a sua derrubada, e o melancólico não consegue dar corpo a esses espectros, lamentando a perda do corpo anterior. A depender de suas pretensões políticas, os diferentes grupos somente discordarão sobre o momento exato em que tudo se perdeu (e.g. o governo de Stalin ou de Khrushchev, a derrubada da União Soviética, etc.). Entretanto, é inegável que um ponto de inflexão importante para a melancolia de esquerda foram os anos 90 e a dissolução do estado soviético.

O final do século XX foi repleto de diversas propostas como as de Brown (1999) ou Derrida (1994) que anunciava o fim da forma partido como corpo político relevante para o novo milênio, sugerindo que o espectro do marxismo deveria encontrar novos corpos. Nesse sentido, a aparente morte violenta do projeto socialista é o motor do fim da história e da hegemonia da melancolia de esquerda. Autores como Losurdo (2018) criticam os caminhos tomados pela esquerda ocidental no século XX, apontando sua cegueira em relação ao anticolonialismo e afastamento do materialismo, inclusive criticando a perspectiva messiânica de Benjamin. Losurdo (2004), também, chama de autofobia a tendência da esquerda a odiar a si mesma e de renunciar a sua história, esquecendo que a revolução não é uma panaceia e o processo de luta de classes continua, e minando o efetivo uso da autocrítica. Essa tendência é observada por Parenti (2023) como um produto direto da contra-propaganda capitalista. Assim, temos que o

capitalismo em si é um bloqueador de desejos e projetos de futuro no nível material e simbólico<sup>3</sup>. Da mesma forma, uma revolução também é um bloqueador, um “freio de emergência” contra determinados outros futuros e projetos.

A apresentação de Traverso (2017) pressupõe que a melancolia foi uma dimensão oculta das ideias de esquerda desde antes do fim do século XX. É como se essa fosse uma característica inerente à tradição dessa posição. O que esse capítulo busca demonstrar é que talvez a forma material tomada por esse sentimento generalizado possa ser localizada no tempo e no espaço como manifestação específica do fenômeno, existindo a partir de suas relações com os vários outros elementos da realidade, e não somente como característica imanente e constante da posição política.

Então, é dizer que o sentimento de melancolia generalizado surge não a partir de uma reação individual a um fenômeno pontual ou de uma patologia (i.e. reação psíquica à derrubada violenta da União Soviética), mas, sim, a partir de um processo histórico que se põe em movimento a partir das diversas (inter)relações entre os fatos históricos, sendo localizado no tempo, espaço e em determinado grupo social. A guerra civil russa, os anos de Stalin, a renúncia de Gorbachev, os anos de pauperização e precarização da vida subsequentes, a intensa propaganda anticomunista e a crise na esquerda global existem como parte de um conjunto ainda maior e que, também, se relaciona com a melancolia de esquerda. Nos resta entender como Disco Elysium lida com um tema tão complexo.

### 3 DISCO ELYSIUM COMO FRAGMENTO DA HISTÓRIA

Há muito se fala sobre os jogos digitais como elementos culturais significativos que trazem consigo testemunhos do tempo e espaço de sua produção. É possível discutí-los como mais que apenas produtos do mercado, passatempos ou brinquedos. Nesse sentido, não é tão difícil compreender o motivo pelo qual o time de Kurvitz escolheu essa forma artística para ser seu campo de batalha pela mente humana. Sua aposta

---

<sup>3</sup> No Brasil, podemos falar de futuros perdidos quando lembramos que o capitalismo dependente brasileiro bloqueou violentamente qualquer projeto alternativo de sociedade, perseguindo, inclusive, membros da esquerda institucional, como é o caso da ditadura empresarial-militar ou o golpe contra a presidente Dilma Rousseff. Ler Manoel (2024) para discussões sobre a recuperação da memória socialista no Brasil e Maia e Manoel (2024) sobre a renúncia da esquerda moderna a transformações estruturais.

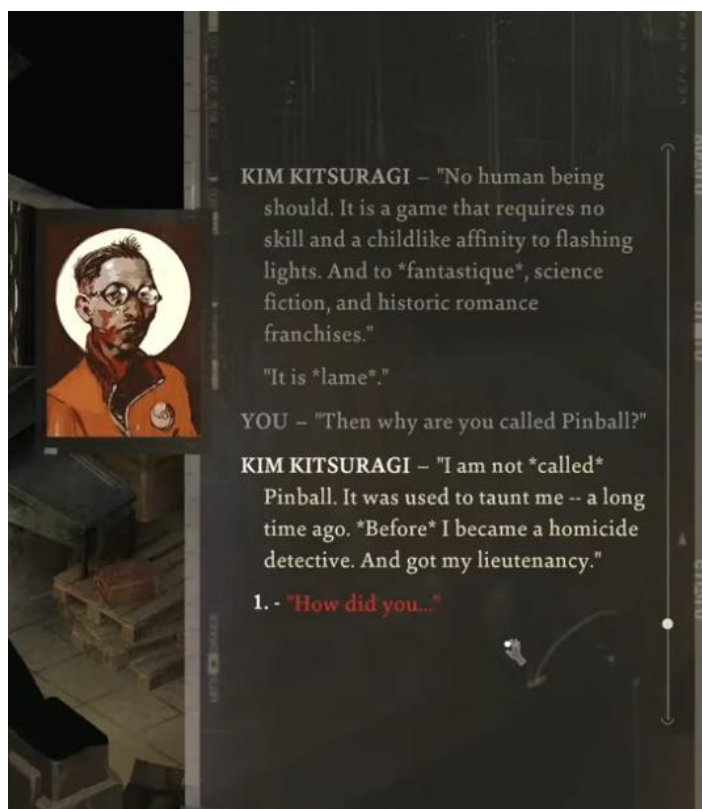
parece ter dado certo, uma vez que Disco Elysium alcançou tamanha projeção na comunidade *gamer*. No entanto, nos questionamos se, para além da jogabilidade, diversão e demais fatores técnicos e lúdicos, existe algo nesse jogo que toca as pessoas de maneira íntima.

Sua narrativa ficcional intimista, bem como a proposta política que constitui a sua filosofia de desenvolvimento, apontam para uma possível experiência estética que dialoga com um sentimento carregado por seus fãs e entusiastas. A contribuição está em compreender que, uma vez que um determinado pensamento se faz hegemonia a partir dos desenvolvimentos históricos, cria-se uma sensibilidade estética específica que pode ser ativada por essas experiências, propositalmente ou não, seja no processo de sua criação, seja no processo de fruição.

Moldes Rivas (2022) apresenta Disco Elysium como uma peça de agitação e propaganda política, descrevendo em linhas gerais a partir de quais níveis e como o jogo se comunica com a pessoa jogadora. Nosso trabalho busca demonstrar como, especificamente, as diversas passagens do jogo dialogam com a sensibilidade da melancolia de esquerda. Mais que uma peça sociológica, operando como obra de arte e objeto estético, Disco Elysium funciona de maneira muito diferente de um filme realista ou um jornal de propaganda, como bem demonstra Moldes Rivas, e, por isso, optamos por uma análise imanente de seu universo ficcional.

Disco Elysium ostenta um passado não processado e não superado a partir de duas bases principais a serem exploradas pela pessoa jogadora: o espaço navegável, isto é, os locais visitados durante a estória, e seus personagens. Essa exploração se dá tanto pela movimentação no espaço tridimensional, mas também com a interação via texto e escolhas de diálogo. As caixas de texto envolvem descrições gerais do ambiente e dos objetos, conversas com personagens e a narração dos pensamentos do protagonista.

FIGURA 1 – CAIXA DE DIÁLOGO EM DISCO ELYSIUM



Fonte: Disco Elysium, ZA/UM, PC. Captura de tela do autor (2025).

A começar pelo espaço, sabemos que o território de Martinaise já foi o epicentro de uma revolução armada, orientada pelas ideias de Kras Mazov (o equivalente a Karl Marx nesse mundo) e responsável por derrubar uma monarquia autoritária e instaurar um governo de trabalhadores. O governo, no entanto, não durou muito tempo. Exércitos apoiados por potências estrangeiras deram início a uma sangrenta batalha no distrito e, em seguida, o destruíram quase completamente a partir de ferozes bombardeios. Após a ascensão da Moralintern (o governo centrista moderado, patrocinado pelo capital internacional), Martinaise foi mantido em ruínas como memorial.

Todo o jogo se passa nesse mesmo distrito e, dentro dele, podemos encontrar alguns locais de destaque. Muitos desses, além disso, possuem relação direta com personagens que discutiremos logo em seguida.

O primeiro local de interesse se chama *Doomed Commercial Area* (ou Área Comercial Condenada). Trata-se de um prédio que já abrigou diversos negócios ao longo

dos anos. Segundo a superstição local, existe uma maldição naquela área abandonada que causou a falência de todos os empreendimentos que ali se instalaram.

FIGURA 2 – INTERIOR DO PRÉDIO ABANDONADO



Fonte: Disco Elysium Wiki.

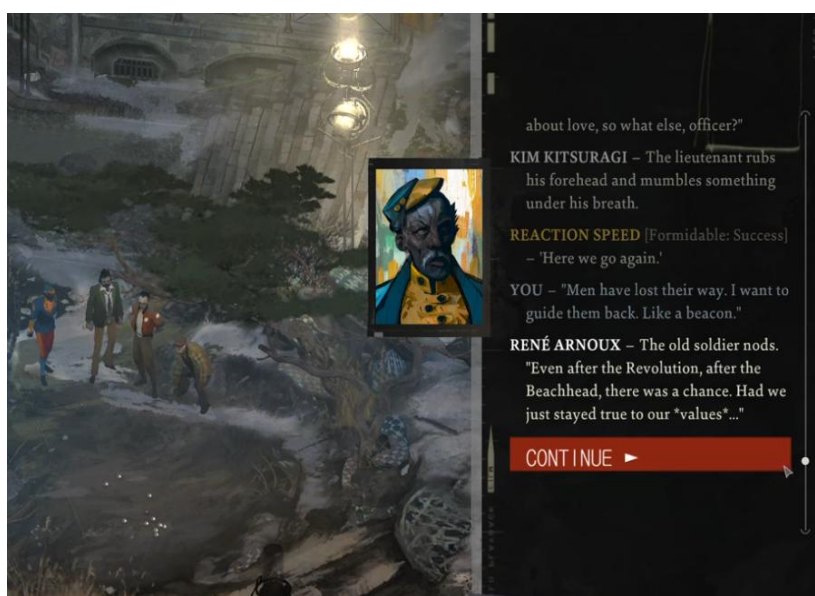
Podemos conhecer, a partir de seus vestígios, um pouco da história dos antigos ocupantes do prédio em ruínas: uma sorveteria, uma promissora empresa de desenvolvimento de jogos de RPG, uma academia de boxe, entre outros. Aqui, as décadas se entrelaçam como mônada: é impossível apontar facilmente qual negócio estava ali antes ou depois de outro, só conhecemos fragmentos que formam um novo todo. Além disso, o prédio conta com um *bunker* usado durante a guerra, onde é possível coletar uma arma antiga que não funciona mais.

Uma das conclusões possíveis sobre a “maldição” é que ela, logicamente, sequer existe. Negócios surgem e fecham o tempo todo na dinâmica do capitalismo, especialmente em um lugar pobre e precário como Martinaire, onde a necessidade de uma atividade remunerada, a falta de emprego, mais os riscos envolvidos naturalmente criam um espaço como esse. A dinâmica do capital se apresenta também no ateliê de máquinas de pinball que se encontra nos fundos do albergue *Whirling-in-Rags* que, em teoria, se localiza no mesmo endereço. Banfi (2024) sugere que a decadência da indústria do pinball no mundo real encontra um paralelo no universo ficcional como

representação dos efeitos do capital na produção e comercialização dos jogos. *Pinball*, assim como a música disco, é um *hobby* há muito ultrapassado no mundo de Disco Elysium. No entanto, essa queda não parece natural e, na verdade, é sugerido que o estabelecimento atual poderia funcionar melhor com uma nova opção de entretenimento. Assim, observamos a dinâmica do capital não como um movimento reificado mas como uma influência externa na vida das pessoas, na história do distrito de Martinaise e no próprio jogo.

Além disso, é possível apontar brevemente a cratera onde René Arnoux e Gaston Martin jogam diariamente partidas de Petanca, lembrando um amor há muito perdido. Esse local é fruto do bombardeamento sofrido por Martinaise em retaliação à revolução, processo esse que René lutou do lado oposto, buscando proteger a monarquia de Frissel I. Dessa monarquia, restam, também, apenas vestígios, como a estátua em pedaços do rei Filipe III, cravada com um tiro de alto calibre bem no coração.

FIGURA 3 – RENÉ E GASTON JOGAM PETANCA EM UMA CRATERA



Fonte: Disco Elysium, ZA/UM, PC. Captura de tela do autor (2025).

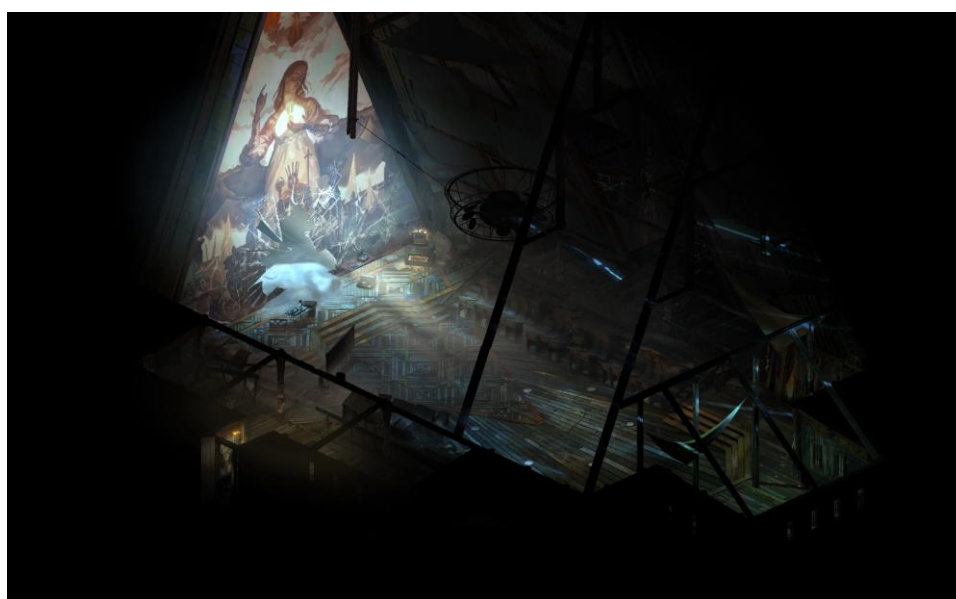
FIGURA 4 – ESTÁTUA DE FILIPPE III



Fonte: GameBanshee.

Posteriormente, a pessoa jogadora é capaz de desbloquear uma nova seção de Martinaise, contendo um antigo paredão de fuzilamento, uma vila de pescadores cuja população cai a cada dia e uma igreja doloriana construída há cerca de três séculos. A igreja dedicada a Dolores Dei, figura messiânica desse universo ficcional, encontra-se abandonada devido a uma batida policial violenta, causada pela delegacia em que Harry trabalhava antes de perder a memória.

FIGURA 5 – INTERIOR DA IGREJA ABANDONADA

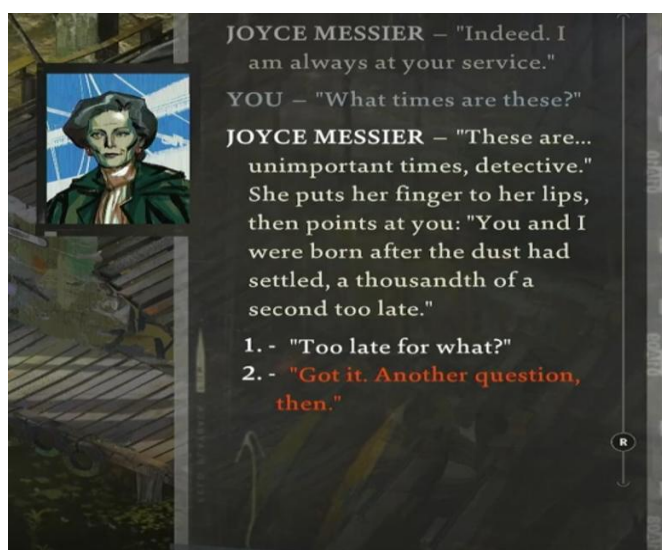


Fonte: Disco Elysium Wiki.

A igreja é um excelente ponto de partida para discutirmos o fato de que nenhum ambiente existe a parte da intervenção humana e da interação com os personagens que habitam o universo ficcional de Disco Elysium. A solenidade secular dessa construção abandonada é rapidamente contrastada com um grupo de adolescentes que querem transformá-la em um clube de techno *hardcore*. Banfi (2024) aponta que a ação humana pode trazer a “pós-vida” de Martinaire, uma vez destruída. Música disco, *pinball* e até uma igreja abandonada podem ganhar vida nova.

O vestígio da barbárie representada pelo bombardeio se torna um espaço ideal para o jogo dos velhos rivais René e Gaston (ver figura 3). Antes apaixonados pela mesma mulher, hoje falecida, agora fazem companhia um ao outro pelo resto de seus dias. René, soldado fascista que lutou pela monarquia derrubada, lamenta a perda dos valores que um dia estruturaram a sociedade que conheceu. No entanto, sabe que não há como voltar atrás. “Esse é o mundo que construímos, uma reflexão do que somos: covardes, feios e burros”, diz, afirmando que a humanidade não merece segundas chances. A liberal Joyce Messier, representante da megacorporação Wild Pines, parece também sentir falta de uma ordem perdida, mas de maneira mais sutil. Ela comenta sobre o estado calamitoso e caótico de Martinaire, enquanto sugere que liberais como ela não tinham nada contra o rei nem contra os revolucionários, desde que os negócios da companhia permanecessem lucrativos. Sua postura pragmática também indica, de maneira menos apaixonada, que a realidade é algo posto e que deve ser aceito.

FIGURA 6 – DIÁLOGO COM JOYCE



Fonte: Disco Elysium, ZA/UM, PC. Captura de tela do autor (2025).

Os dois próximos personagens criam paralelos diretos para com o protagonista, Harry. Idiot Doom Spiral é um dos parceiros de bebida que acompanhou Harry na noite que resultou na sua amnésia. Esse personagem é acompanhado por Rosemary e Don't Call Abigail, formando um grupo de homens deprimidos que encontraram nas substâncias entorpecentes um refúgio de seus fantasmas. Ele, anteriormente sócio de uma empresa promissora, perdeu tudo em uma sequência de infortúnios que o privaram de seu trabalho, seu lar e sua namorada. Presos em uma espiral de desespero, esses personagens não conseguem imaginar um futuro para além das garrafas de bebida.

FIGURA 7 – IDIOT DOOM SPIRAL REMEMORA SEU PASSADO DE SUCESSO



Fonte: Disco Elysium, ZA/UM, PC. Captura de tela do autor (2025).

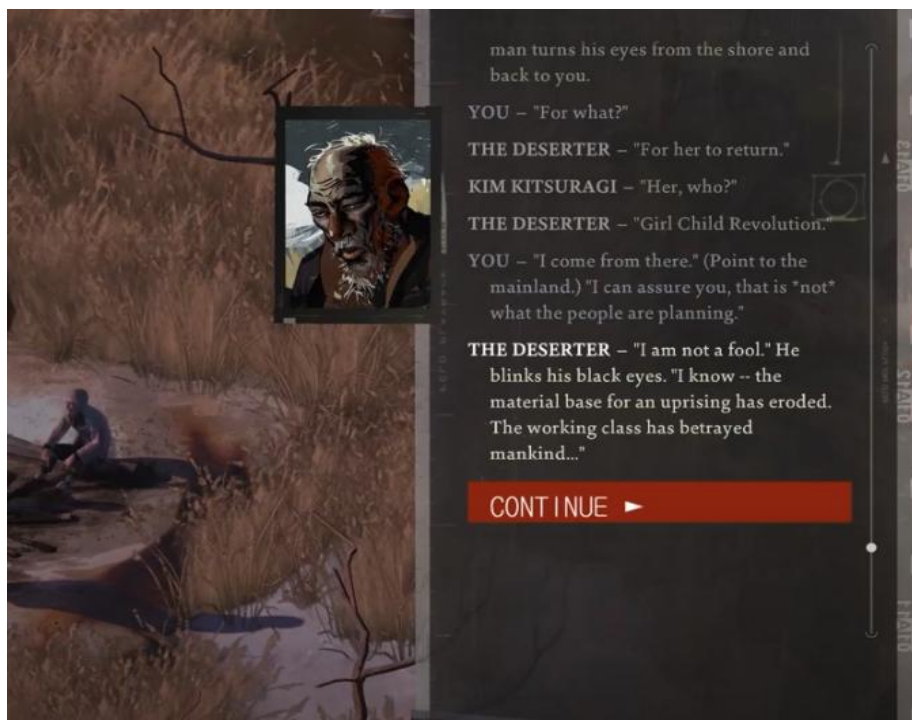
Enquanto Kim Kitsuragi, o tenente parceiro de Harry que funciona como uma espécie bússola moral para a estória, parece olhar para os infortúnios do seu passado com excessiva resignação e aceitação, seus companheiros de bebida seguem o caminho oposto, alimentando sua conexão com o que foi perdido. Podemos inferir que a mesma tendência se apresenta em Harry que, desiludido com seu trabalho, a situação política de Revachol e, principalmente, o fim de seu casamento, decidiu tirar a própria vida por meio do álcool.

Sabemos que, na verdade, o resultado desse plano é a perda da memória de sua vida pregressa — uma espécie de morte simbólica. A pessoa jogadora é livre para inferir o que é parte do “velho” ou do “novo” Harry conforme constrói o mosaico de sua personalidade a partir das vozes e narrações que representam as diferentes facetas de sua mente. No entanto, diversos momentos pontuais ainda demonstram que Harry é assombrado pela vida que esqueceu.

Um caso que se destaca é quando, embora não se lembre da fisionomia de sua amada, reage de forma emocionada à figura de Dolores Dei (ver mosaico na figura 5), que mais tarde descobriremos, em um sonho, que é como a mente de Harry representa a figura da ex esposa. Dolores é, no mundo de Disco Elysium, uma figura messiânica descrita como portadora de intelecto, beleza e gentileza ímpares. No entanto, a narrativa apresenta, de maneira irônica, sua participação em crimes de guerra genocidas em sua época. Para Harry, o que sobra da memória de sua amada é um ser virtuoso, maior que a vida, capaz de causar grande sofrimento, persistente somente como esse espectro constante.

No âmbito político, a pessoa jogadora tem liberdade de decidir a preferência de Harry com base nas suas escolhas e nas missões secundárias que completar. As opções variam desde o fascismo, passando pelo liberalismo e pelo “centrismo”, até o comunismo. Todas as escolhas são apresentadas de maneira caricata e satírica, evidenciando um emocional fragilizado, uma desconexão com a realidade, uma suscetibilidade à propaganda ou um otimismo ingênuo. Levando em consideração a rota comunista, o paralelo invertido de Harry é Iosef Lilianovich Dros, chamado de *The Deserter* (ou O Desertor). Enquanto o Harry comunista tem os olhos fixados em um futuro brilhante, Dros lamenta a derrota do passado e, ele mesmo, assombra a cidade como um fantasma.

FIGURA 8 – “A CLASSE TRABALHADORA TRAIU A HUMANIDADE”, LAMENTA DROS



Fonte: Disco Elysium, ZA/UM, PC. Captura de tela do autor (2025).

A narrativa de Disco Elysium gira ao redor da investigação de um assassinato e da busca de Harry por sua identidade, bem como a reconstrução do seu senso de individualidade e possível caminho em direção de um futuro melhor na força policial. A investigação, força motriz principal dos eventos, leva a pessoa jogadora a conhecer diversos personagens e, através de pistas e relatos, criar teorias sobre a autoria do crime. Nenhum desses personagens é Dros, que aparece somente na reta final do jogo. Subitamente, o mistério é desvendado: o desertor é o *sniper* responsável pela morte da vítima.

Dros é um homem idoso que lutou ao lado dos revolucionários contra as potências estrangeiras que invadiram Martinaire, atualmente guardando consigo a mesma convicção ideológica enquanto vive em isolamento. Ele também guarda o arrependimento e a vergonha de ter abandonado seu batalhão e se escondido quando viu os aviões bombardeiros se aproximando. Quando saiu de seu esconderijo, o desertor viu apenas ruínas.

Tudo que consegue fazer agora é observar rancorosamente o mundo seguindo em frente após a morte de seus companheiros de luta a partir da mira de seu rifle de longo alcance. Buracos de bala ao redor da cidade, inclusive no peito da estátua de

Filippe III, podem ser atribuídos às ações de Dros. O assassinato foi causado diretamente por esse rancor aliado à uma obsessão pela bela Klaasje que mantinha um relacionamento casual com a vítima.

O desertor é a figura que, de maneira invisível, permeia todo o jogo e coloca sua narrativa em movimento. Ele é a personificação do passado que assombra Martinaise e se faz tão presente quanto os tijolos das construções arruinadas. Figurativamente, sua presença é sentida como um espectro da revolução derrotada e da desesperança que assola o distrito.

Se ele fala com o Harry comunista, se recusa a tratá-lo como aliado e comenta com desdém sobre seu otimismo por um futuro em que a revolução possa se reerguer. O fato que Dros, um espectro do passado desencarnado que só ganha personalidade após o fim da investigação, é o grande culpado pode causar estranhamento e frustração à pessoa jogadora que tenta desvendar o mistério como um livro de Conan Doyle ou de Agatha Christie. Isso nos leva a uma proposição importante sobre *Disco Elysium*: a estória contada não é a estória de um assassinato, nem de um detetive que tem todas as respostas.

Correia (2022) observa as figuras do viajante, do detetive e do arqueólogo como metáforas para a leitura, ou, pelo menos, para o papel do leitor ativo que constrói o sentido ao passo que decifra a obra. Seguindo essa linha de pensamento, a leitura é como um jogo de pistas e rastros, onde o que chamamos de “sentido” é encontrado a partir da investigação e sistematização destes. Jogos trazem consigo diversas camadas espaciais, temporais e narrativas que lhe são próprias e exigem um tipo diferente de navegação. Por fim, temos a explicação de porque a metáfora do detetive, emprestada dos romances de crime e investigação, funciona tão bem para os videogames: a própria leitura é uma estória sobre seguir rastros na busca por compreensão. Os jogos, certamente, nos permitem trabalhar a exploração desses rastros de maneira ativa e interativa, como uma verdadeira investigação.

O mundo de *Disco Elysium* existe desde antes do lançamento do *game*. Seja como uma ambientação de RPG de mesa jogada por seus criadores, seja a partir do livro *Sacred and Terrible Air* (2013), lançado por Kurvitz anos antes. *Disco Elysium* seria, portanto, sobre conhecer e imergir nesse mundo muito maior que o distrito no qual estamos confinados. O fato de ser uma estória de detetive nos fornece as mecânicas e

regras, bem como os incentivos para a curiosidade e a busca por informações sobre tudo que cerca Harry. A sua amnésia, também, é um dispositivo narrativo que incentiva a pesquisa sobre a história e o estado atual do planeta.

A narrativa conta com centenas de milhares de palavras que explicam para além do caso a ser investigado: falam sobre a geografia, a história e sobre as pessoas que habitam aquele mundo ficcional. É seguro supor que o que foi construído como arcabouço daquele mundo é muito maior que o que é representado no game e outras histórias poderiam ser contadas ali. Assim, o ponto focal da experiência de Disco Elysium não é o caso policial, mas aquele mundo e como Harry interage com ele.

Temos que Disco Elysium é um jogo sobre analisar fragmentos, recombinar experiências e construir sentido(s). Mesmo que seja possível assumir diversos pontos de vista políticos e que cada um deles seja tratado de forma satírica, um deles ainda aparece como a opção que mais se alinha com o *ethos* do jogo. Em toda sua excentricidade, o Harry comunista parece ter razão não por uma superioridade moral ou porque o jogo tem como objetivo convencer à pessoa jogadora a um apoio ideológico, mas pela própria história apreendida por ela. Chegar a essa conclusão só é possível através da análise (isto é, do pensar sobre). Conseguimos ver os efeitos de processos sociais, históricos e econômicos sem nem mesmo testemunhá-los e antes mesmo de saber de sua existência. A partir disso se constrói a atmosfera melancólica de Disco Elysium e, também, o sistema de pensamento que orienta as escolhas políticas de Harry.

Disco Elysium é um jogo materialista histórico-dialético, ou pelo menos a simulação de um materialismo histórico-dialético em uma narrativa de realismo mágico onde o detetive é um historiador. É um jogo sobre história e sobre compreender o mundo a partir dela, orientando a percepção e avaliação do que existe a partir da historicidade. O escárnio para com a própria posição política de seus criadores é, também, um convite à não-idealização desses projetos e a compreensão e desmistificação do movimento comunista mesmo com suas contradições e idiossincrasias. Afinal, não ignorar seus erros é tão importante quanto não abandonar suas contribuições, caso se busque construir um futuro melhor. Ademais, o *game* não contém apenas fragmentos de seu mundo ficcional a serem explorados e descobertos. Não podemos ignorar a nomenclatura de diversas figuras importantes em sua narrativa

que apontam para vestígios do mundo real: Du Bois, o sobrenome de Harry e de W. E. B. Du Bois, importante sociólogo americano pan-africanista; Revachol, que parece referenciar o anarquista francês François "Ravachol" Koëningstein; ou o termo Communard que nomeia ambos os revolucionários de Martinaire e da comuna de Paris. O mundo de Elysium é um mosaico angustiante e melancólico, mas construído a partir de um caleidoscópico alicerce de esperança.

Concluimos, portanto, que ao passo em que dialoga com o sentimento de desânimo, rancor e resignação perante o que está posto, *Disco Elysium*, no melhor sentido Benjaminiano, cria rasuras nessa visão e se posiciona como antítese do que chamamos de “melancolia de esquerda”. A desolação e sombriedade daquele mundo esconde pequenas belezas que encontramos ao longo de toda a narrativa.

Entre histórias de amor improváveis, murais de arte urbana e momentos de silêncio sereno, os brutamontes da milícia local conhecida como *Hardie Boys* podem se provar homens de corações de ouro, pessoas machucadas por Harry podem aprender a perdoá-lo e laços profundos podem ser construídos com Kim Kitsuragi, seu relutante parceiro. Além disso, máquinas de pinball antigas podem ser restauradas e, quem sabe, Harry pode começar de novo e deixar as drogas e as bebidas para trás.

Esses pequenos momentos são contextualizados como algo importante em dois momentos chave: a aparição do Fasmídeo Insulidiano e o clube de leitura comunista.

O fasmídeo é um criptídeo que supostamente habita o mundo de Elysium. Se trata de um inseto de proporções gigantescas, capaz de se camuflar no ambiente. Ele é mencionado pela primeira vez no que aparenta ser apenas uma missão secundária de um casal excêntrico, mas, todo desvio aparentemente sem importância no momento acaba se conectando, de um jeito ou de outro, ao caso principal. Subitamente após desvendar o mistério do assassinato, a criatura se faz presente e inicia uma conversa surreal com Harry.

O impossível encontro pode ser fotografado por Kim e traz consigo um momento de esperança de que até o mais improvável pode acontecer. O fasmídeo manifesta a beleza e encantamento que o mundo ainda carrega consigo. Dros não consegue ver este pequeno milagre, mesmo estando bem em sua frente, mas Harry consegue. Preso à derrota pregressa, o desertor não é capaz de perceber a esperança do futuro. Não por acaso, o gentil fasmídeo comenta sobre a humanidade com o mesmo tom de

curiosidade que nós poderíamos ter sobre sua espécie: humanos são seres fascinantes, demasiadamente voláteis, resilientes e determinados.

FIGURA 9 – FOTO DE HARRY E O FASMÍDEO



Fonte: Disco Elysium, ZA/UM, PC. Captura de tela do autor (2025).

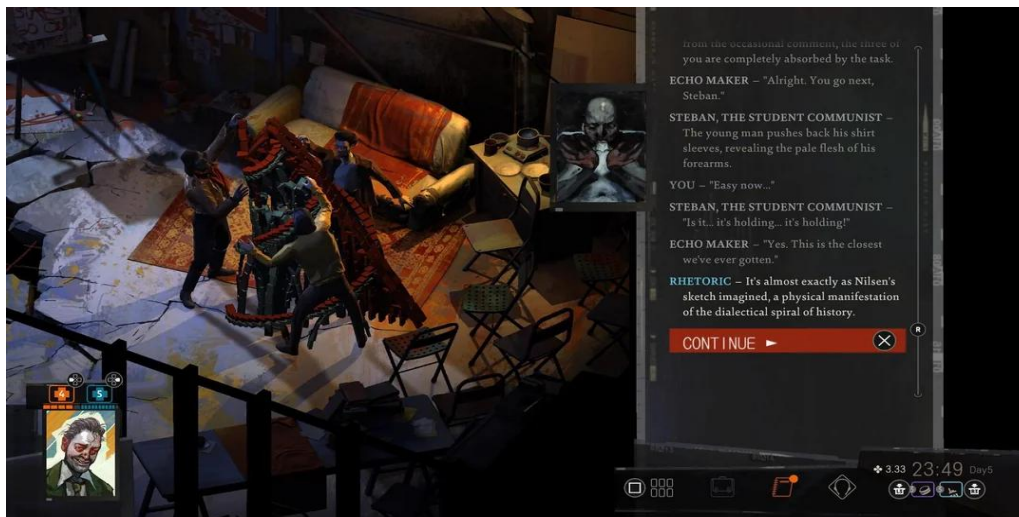
O fasmídeo nos convida a reavaliar nossa aventura por Martinaire. O jogo, também, nos motiva a jogá-lo novamente. Isso se dá pois as descrições de ambientes, objetos e pessoas depende diretamente das habilidades escolhidas pela pessoa jogadora para Harry, alterando como a história é contada a cada jogatina, mesmo que se mantenha linear. Um desses momentos que merece ser revisitado é o encontro do clube do livro comunista, a seção final da rota comunista<sup>4</sup>.

A única organização comunista remanescente de Martinaire, formada por Steban e Ulixes, parece ser um pequeno grupo do livro que não consegue conquistar muito além de infinitos debates sobre livros empoeirados e teoria mazoviana. À primeira vista, a visão do que restou da ideologia parece desanimadora e até patética, principalmente levando em conta a personalidade desagradável de seus membros. No entanto, ao longo da reunião, Harry é capaz de construir laços de camaradagem com seus novos colegas e uma proposição ridícula torna-se real: uma torre de caixas de

<sup>4</sup> O jogo possui diversas “rotas” políticas, formadas por uma série de missões secundárias que contam uma história, além de modificar a percepção de Harry sobre alguns acontecimentos.

fósforo (construída no formato do Monumento à Terceira Internacional) consegue se manter de pé a partir da força de vontade e do fervor de seus membros.

FIGURA 10 – A TORRE DE CAIXAS DE FÓSFORO PERMANECE DE PÉ



Fonte: Reddit.

Ainda há muito a ser feito. Harry sozinho, em todo o seu entusiasmo, não é capaz de trazer de volta a revolução e a dura realidade dos fatos demonstra que não basta declarar sua posição comunista de peito erguido como se fosse mera identidade para reconstruir um movimento. No entanto, saber disso já é um começo.

Assim, nos despedimos de Martinaire, um lugar repleto de fragmentos de melancolia e que, muito deliberadamente, cria essa atmosfera ao longo da exploração da pessoa jogadora por suas ruas assombradas pelo passado não superado. Harry, agora, deixará o lugar onde nasceu e voltará ao dia a dia da delegacia. Ele será capaz de se tornar uma nova pessoa? Enquanto à pessoa jogadora que, após finalizar a aventura, também voltará para seu mundo comum? Disco Elysium nos convida a deixar o passado orientar o caminho do vidualouro, mesmo quando este é incerto. Desbloquear o futuro é, também, vencer a melancolia.

As condições materiais são angustiantes. Harry esperava um salvador — um alter ego messiânico — que jamais virá redimi-lo e a própria população não o reconhece como aliado, dada sua condição de policial. Contudo, diz Steban: “em tempos sombrios, as estrelas também deveriam se apagar?”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Disco Elysium toca um sentimento íntimo das pessoas de esquerda por todo o mundo, não como uma simples peça de propaganda, mas como uma obra de arte. Em meio a essa experiência, uma mensagem se faz presente: nem tudo está perdido, mas o entusiasmo de Harry não pode esperar por um movimento messiânico que o salve de seu torpor, ele precisa ser direcionado para a ação – a história está em movimento. A mensagem é possibilitada pela presença narrativa de uma ambientação melancólica rasgada por momentos de beleza, esperança e reconstrução simbólica, motivados pela ação ativa da pessoa jogadora. Esse trabalho representou um esforço de elencar possíveis caminhos para a futura compreensão aprofundada de tais passagens.

Para futuros trabalhos, a condução de uma análise detalhada das passagens específicas de Disco Elysium que dialogam diretamente com a melancolia de esquerda e sua negação poderia ser um aprofundamento produtivo dos tópicos aqui discutidos. Além disso, há abertura para observar o jogo a partir do supracitado Mark Fisher (2020) e sua obra, englobando os conceitos de Realismo Capitalista e Hauntologia.

Pensando na melancolia de esquerda como uma reação paralisadora à própria insatisfação do sujeito com o *status quo*, uma esquerda idealizada só pode trazer sofrimento e desespero ao passo que a realidade não atende as expectativas construídas. Conforme lidamos com espectros dos futuros perdidos, não conseguimos encontrar força no momento presente para construirmos o futuro concreto e, por isso, a melancolia de esquerda pode ser uma postura ao mesmo tempo destrutiva e confortável para o sujeito político. A abordagem irônica de Disco Elysium funciona muito bem em desmistificar qualquer pretensão ideal de “pureza” no movimento de esquerda. Nesse sentido, concluímos que Disco Elysium se opõe ao sentimento de melancolia ao combater o ressentimento de não se viver em um mundo idealizado.

Disco Elysium é belo, grotesco, bem-humorado e trágico. Uma grande potência que carrega é a de ser um jogo feito por pessoas que se importam com o objeto estético por si próprio, e não somente por como ela serve a seu projeto político. Ainda assim, a própria experiência interativa construída a partir das mecânicas parece sugerir que se faz necessário injetar o conhecimento histórico se desejamos compreender o mundo que nos cerca. Sem a história ficamos presos na realidade psíquica criada por narrativas

ideológicas e se torna difícil avaliar os elementos de uma existência tão complexa quanto a existência humana.

É evidente que não se trata apenas de um mero combate de discursos e narrativas, onde aquele que detém o maior poder de difusão ou a retórica mais sofisticada herdará o espólio da historiografia política. É necessário um esforço sério para a compreensão do passado e suas relações com o presente. Este é também um elogio ao importante trabalho dos historiadores e historiadoras. No entanto, os jogos, que desde a ludologia clássica são apontados como treinamentos para as regras e costumes da cultura, e as artes, onde costumamos encontrar ecos das ideologias e enquadramentos sociais, podem ser atores poderosos na luta pela consciência, pela memória e pelo futuro. Sem dúvidas, os jogos digitais, em sua ludonarratividade, ainda surpreenderão com sua capacidade mobilizadora.

## REFERÊNCIAS

BANFI, Ryan. Disco Pinball: Declining Games and Depression in Disco Elysium. **Games and Culture**, p. 1-14, 2024.

BELL, Alice. Disco Elysium's developers are in "a bloody battle" for the human mind. *In*: GAMER NETWORK LIMITED. **Rock Paper Shotgun**. 2019. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/disco-elysiums-developers-are-in-a-bloody-battle-for-the-human-mind>. Acesso em: 22.set.2023.

BENJAMIN, Walter. Melancolia de esquerda: a propósito do novo livro de Erich Kästner. *In*: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura – Volume 1. 8. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012. p. 77-82 (Série Obras Escolhidas).

BROWN, Wendy. Resisting left melancholy. **Boundary 2**, v. 26, n. 3, p. 19-27, 1999.

CORREIA, Victor Vitório de Barros. O videogame e as metáforas da leitura: o viajante, o detetive e o arqueólogo. **Intersemiose**, Recife, v. 9, n. 14/15, p. 285-336, 2022.

DEAN, Jodi. Communist Desire. *In*: ZIZEK, Slavoj. **The Idea Of Communism**. Vol 2. Londres: Verso, 2013. p. 77-102.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

Disco Elysium. Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Za/Um. Distribuidor: Za/Um, 2019. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/632470/Disco\\_Elysium\\_\\_The\\_Final\\_Cut/](https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium__The_Final_Cut/). Acesso em: 02.jun.2025.

Disco Elysium Wiki. Disponível em: [https://discoelysium.fandom.com/wiki/Doomed\\_Commercial\\_Area](https://discoelysium.fandom.com/wiki/Doomed_Commercial_Area). Acesso em: 02.jun.2025.

FERREIRA, Luan Cardoso. A melancolia da esquerda em Jodi Dean: uma reflexão entre política, psicanálise e memória. **Revista Hominum**, São Paulo, v. 8, n. 22, p. 10-16, 2022a.

FERREIRA, Luan Cardoso. A melancolia da esquerda resignada: reflexões sobre reformismo e neoliberalismo. **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v. 53, n. 1, p. 309-343, 2022b.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FUKUYAMA, Francis. **O fim da história e o último homem**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

GameBanshee. Disponível em: <https://www.gamebanshee.com/discoelysium/walkthrough/becomeamanofplenty.php>. Acesso em: 02.jun.2025.

LOSURDO, Domenico. **Fuga da história?** A Revolução Russa e a Revolução Chinesa vistas de hoje. Rio de Janeiro: Revan, 2004.

249

LOSURDO, Domenico. **O marxismo ocidental**: como nasceu, como morreu, como pode renascer. Trad. Ana Maria Chiarini e Diego Silveira Coelho Ferreira. São Paulo: Boitempo, 2018.

MAIA, Heribaldo; MANOEL, Jones. **Cinismo e a morte da esquerda brasileira**. Recife: Editora Ruptura, 2024.

MANOEL, Jones. **A batalha pela memória**: reflexões sobre o socialismo e a revolução no século 20. Recife: Editora Ruptura, 2024.

MENDES, Elzilaine Domingues; VIANA, Terezinha de Camargo; BARA, Olivier. Melancolia e depressão: um estudo psicanalítico. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 30, n. 4, 2014.

MOLDES RIVAS, Violeta. **El videojuego como agitprop**: Disco Elysium como caso de estudio. 2021. 52 f. Monografía (Bacharillado em Design e Tecnologias Criativas) – Universidade Politécnica de Valência, Valência, 2022. Disponível em: <https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/beea4f8d-eac0-41e4-a0ce-d38d9766aca1/content>. Acesso em: 2.jun. 2025.

PARENTI, Michael. **Os camisas negras e a esquerda radical**: o fascismo racional e a derrubada do comunismo. Trad. Red Yorkie. São Paulo: Autonomia Literária, 2023.

PINHEIRO, Jessica. The Game Awards 2019: confira lista completa de vencedores. In: OMELETE COMPANY. **The Enemy**. 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/the-game-awards-2019-lista-ganhadores>. Acesso em: 22.set.2023.

Reddit. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/qi4abi/the\\_matchbox\\_tower\\_that\\_harry\\_builds\\_with\\_the/](https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/qi4abi/the_matchbox_tower_that_harry_builds_with_the/). Acesso em: 02.jun.2025.

RODRIGUES, Matheus Rodrigo Serafim. Disco Elysium: Recuerdos del fin de la Historia. **Mediaciones**, Bogotá, v. 21, n. 34, p. 69-84, 2025.

SANTAELLA, Lucia. Game art in the context of digital art. **DAT Journal**, v. 2, n. 1, p. 3-14, 2017.

TAYLOR, Ambria. The Disco Elysium Saga Shows Why Creative Workers Need to Band Together. In: **Jacobin**. 2023. Disponível em: <https://jacobin.com/2023/09/disco-elysium-intellectual-property-video-game-industry-creative-workers-collective-action#:~:text=When%20Estonian%20writer%20Helen%20Hindpere,providing%20us%20the%20political%20education>. Acesso em: 2.jun.2025.

TRAVERSO, Enzo. **Left-Wing Melancholia**: Marxism, History, and Memory. 2. ed. Nova Iorque: Columbia University Press, 2017.

#### Sobre o autor

##### Matheus Rodrigues

Professor do curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (UFC) e mestre em Comunicação pela UFC. Formado em Jogos Digitais e especialista em Comunicação e Marketing em Mídias Digitais. Trabalhou com pesquisa e desenvolvimento de games para empresas brasileiras e estrangeiras, além de produtor cultural com foco em narrativas interativas voltadas para grupos marginalizados e temáticas regionais. Sua pesquisa engloba os jogos digitais, bem como narrativas ficcionais interativas, design digital e culturas da internet.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1034-2579>

#### Como citar esse artigo

RODRIGUES, M. O que o game Disco Elysium tem a dizer sobre a melancolia de esquerda? **Passagens: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará**, Fortaleza, v. 16, n. especial, p. 225-250, 2025.

RECEBIDO EM: 30/06/2025

ACEITO EM: 24/10/2025



Esta obra está licenciada com uma *Licença Creative Commons* Atribuição 4.0 Internacional