

THIAGO DE PAULA FERNANDES

JOGOS PÓS-APOCALÍPTICOS E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA:
CONTEMPORANEIDADE E SOBREVIVÊNCIA EM *THE LAST*
OF US 2

Viçosa - MG
Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFV
2022

THIAGO DE PAULA FERNANDES

**JOGOS PÓS-APOCALÍPTICOS E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA:
CONTEMPORANEIDADE E SOBREVIVÊNCIA EM *THE LAST
OF US 2***

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Rennan Mafra

Viçosa - MG
Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFV
2022



Universidade Federal de Viçosa
Departamento de Comunicação Social
Curso de Comunicação Social - Jornalismo

Monografia intitulada Jogos Pós-Apocalípticos e Experiência Estética: Contemporaneidade e Sobrevivência em *The Last Of Us 2*, de autoria do estudante Thiago de Paula Fernandes, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Rennan Lanna Martins Mafra – Orientador
Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFV

Prof. Dr. Henrique Moreira Mazetti
Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFV

Adriana Helena de Almeida Freitas
Doutoranda em Comunicação Social - PPGCOM /UFJF

Viçosa, ___ de ___ de 2022.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria muito de agradecer a todos os meus amigos e familiares que contribuíram, direta ou indiretamente, para me manter motivado e perseverante com meus desejos e sonhos em trabalhar e desenvolver projetos com jogos eletrônicos. Em especial, sou muito grato ao carinho e companheirismo de meus colegas Renata Ramiro, Fabiana Duarte, Francielle Barros, Marcelo Zinato, Daniel Silva e Meggie Cecília por compartilharem experiências, noites de estudos, parcerias em trabalhos, angústias e sorrisos ao decorrer de toda minha formação. Guardo todas as lembranças com muito amor e não poderia ter desejado amizades melhores para entrar nessa fase de minha vida.

Agradeço a todos os professores e técnicos do Departamento de Comunicação Social que, de alguma forma, colaboraram não só com a minha formação profissional como também com a minha formação enquanto pessoa. Particularmente, agradeço ao professor Rennan Mafra por compartilhar seus saberes em disciplinas excepcionais e, sobretudo, pelo acolhimento e suporte nessa reta final de minha graduação e nas pesquisas que eu almejei realizar.

Por fim, quero poder um dia demonstrar minha imensa gratidão ao meu noivo, e futuro marido, Antonio Mendes França Neto pela pessoa extraordinária que é. Sei que sou problemático e difícil em muitos aspectos e nesse período de pesquisa, atrelado à pandemia, isso cresceu exponencialmente. Entretanto, eu não poderia ter encontrado alguém tão incrível para suportar meus dramas, tornar meus dias mais felizes e que fosse capaz de trazer paz para esse coração ansioso. Te amo.

A todos vocês, sempre serei muito grato!

JOGOS PÓS-APOCALÍPTICOS E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA: CONTEMPORANEIDADE E ÉTICA DA SOBREVIVÊNCIA EM *THE LAST OF US 2*

RESUMO: Esta monografia tem como objetivo investigar os jogos pós-apocalípticos sob a perspectiva da experiência estética, no contexto proposto pelo game *The Last of Us 2*. Para isso, serão mobilizadas argumentos conceituais de Koselleck (2006) e Gumbrecht (2014) sobre a produção de presença e a crise da modernidade, bem como a exposição de estudos de afetos de Moriceau (2016) atrelada à moralidade socrática trabalhada por Arendt (2005), noções teóricas que serão apresentadas através da experiência estética de Dewey (1980). Como metodologia, o primeiro capítulo portar-se-á sobre a perspectiva indiciária de José Luiz Braga ao passo que o segundo será desenvolvido conforme a virada afetiva trabalhada por Jean-Luc Moriceau. Como resultados, a monografia apresenta dois grandes debates sobre os jogos pós-apocalípticos, tomados pela comunicação: a) um, compreendendo o jogo como fenômeno que evidencia a crise da modernidade sob aspectos do cotidiano; b) outro, com foco na problematização de uma ética da sobrevivência mediante a detonação de forças emocionais em relação às alteridades experimentadas.

Palavras-chave: jogo; experiência; afetos; contemporaneidade; alteridade

ABSTRACT: This monograph aims to investigate post-apocalyptic games from the perspective of aesthetic experience, in the context proposed by the game *The Last of Us 2*. For this, conceptual arguments from Koselleck (2006) and Gumbrecht (2014) about the production of presence and the crisis of modernity, as well as the exposition of studies of affects by Moriceau (2016) linked to the Socratic morality worked by Arendt (2005), theoretical notions that will be presented through the aesthetic experience of Dewey (1980). As a methodology, the first chapter will focus on the evidentiary perspective of José Luiz Braga, while the second will be developed according to the affective turn worked by Jean-Luc Moriceau. As a result, the monograph presents two major debates on post-apocalyptic games, taken by communication: a) one, understanding the game as a phenomenon that highlights the crisis of modernity under everyday aspects; b) another, focusing on the problematization of an ethics of survival through the detonation of emotional forces in relation to the otherness experienced.

Keywords: game; experience; affections; contemporaneity; otherness

SUMÁRIO

PREFÁCIO	7
CAPÍTULO 1 - O futuro já chegou: contemporaneidade e presença em The Last of Us 2	13
1.1.Introdução	13
1.2.O Contemporâneo Em Gumbrecht E Koselleck: Presente Amplo E Futuro Encurtado	16
1.3.O Contemporâneo Pelas Experiências Estéticas: Presença E Forças Emocionais	18
1.4.Análise E Resultados	20
1.4.1.Luto, ansiedade e angústia: a emergência estética de forças emocionais	20
1.4.2.Tensões na produção de presença: a provocação narrativa do enredo	29
1.5.Conclusão Do Capítulo 1	32
1.5.1.A polarização dramática:	32
1.5.2.Os sentimentos que emergem na experiência de se jogar:	32
CAPÍTULO 2 - The Last of Us 2 como dispositivo para o campo dos afetos: games, experiência estética e encruzilhadas da sobrevivência	34
2.1. Introdução	34
2.2. Os Caminhos Desvelados Por The Last Of Us 2: Experiência Estética Tensionada Pelos Afetos	37
2.3. Encruzilhadas Éticas: The Last Of Us 2 Enquanto Dispositivo Interacional De Dilemas	40
2.4. A Moralidade No Âmago Da Experiência: A Encruzilhada Das Alteridades	42
2.5. Conclusão Do Capítulo 2	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
Referências Literárias	53
Referências Midiáticas	56
APÊNDICE - ESTADO DA ARTE	57
Referências Bibliográficas	60

PREFÁCIO

Seria um jogo eletrônico um objeto de pesquisa? Ganharia, no campo das ciências humanas, relevância suficiente para ser problematizado? Com foco no campo da comunicação, seriam os jogos realidades pertinentes à investigação? Os termos “arte” e “videogame” podem coexistir dentro de uma mesma análise de estudo? Ou se trata somente de um jogo? Essas são apenas algumas das várias perguntas que permeiam os estudos dos jogos de computador, videogames ou jogos eletrônicos - termos que, de algum modo, aparecem nesse campo de estudos - principalmente nessas últimas duas décadas.

Por muito tempo, os videogames foram apresentados pela indústria como um entretenimento aliado ao avanço tecnológico e com um singelo, mas não conciso, pé no meio esportivo. Os consoles e as primeiras construções identitárias do que seriam os jogos eletrônicos foram palco de testes e experimentações da tecnologia. De modo mais específico, cabe destacar que tal tecnologia constitui-se a partir de artifícios dos esportes tradicionais e da ciência da computação para introduzir regras, comportamentos e mecânicas na experiência jogador-jogo, ignorando qualquer viabilidade ou preocupação com a introdução de uma narrativa, algo que podemos ver fortemente em *Ping-Pong* (1967), *Lunar Lander* (1969), *Star Trek* (1971), *Computer Space* (1971), *Pong* (1972) e em muitos outros jogos primogênitos.

Não há uma data precisa quanto ao seu primeiro aparecimento oficial, visto que os registros tecnológicos do século XX pouco tinham a noção do que estavam desenvolvendo e do que, hoje, seriam interpretados como console e jogos eletrônicos (FREITAS, 2017). O que se pode apontar, levando em consideração a perspectiva de muitos estudos do campo, é que os primeiros passos da concepção desse, até então, “objeto inusitado” foi na década de 60 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts.

Em 1961, como uma simples demonstração de habilidade técnica, um estudante do MIT chamado Steve Russell programou um PDP-1 [...] para exibir em seu display eletrônico formas geométricas que respondiam a inputs e representavam duas espaçonaves duelando com torpedos. O resultado foi *Spacewar*, tido como um dos marcos inaugurais do videogame” (FREITAS; ,2017,p.9).

Todavia, a inclusão da narrativa e da aproximação empírica na construção semântica dos jogos eletrônicos não tardou tanto. Com o fim da era dos *arcades*, jogos que eram vendidos em maquinários grandes para lojas de festas e afins, conhecidos no Brasil como fliperamas, na década de 90 e a introdução, no mesmo período, dos consoles portáteis no

cotidiano das pessoas, viu-se a potencialidade artística, narrativa e cinematográfica que os videogames poderiam desenvolver. A inclusão da “arte” nos parâmetros dos jogos virtuais não foi difícil, visto que na medida que a tecnologia introduzia gráficos e mecânicas cada vez mais complexos e avançados no meio, também era descoberta uma virtude dos games com um potencial, no ramo audiovisual, jamais abordada com tanta intensidade e originalidade como em qualquer outra área das artes (FREITAS,2017). Essa virtude é a interatividade.

A interatividade dos videogames foi vista, inicialmente, como um marco bastante atrativo e desafiador para as primeiras desenvolvedoras de jogos para os consoles portáteis, visto que a relação jogo-jogador não era mais fomentada apenas por gameplays e gráficos, os quais incluem também sistemas de regras e mecânicas de jogo. Sendo assim, o teor artístico e cinematográfico ganhou espaço nas produções de jogos eletrônicos, tanto pela sua atratividade traduzida em gráficos esbeltos e bem desenvolvidos como também pela riqueza narrativa e simbólica promovida por meio de tramas e histórias. Tal feito fez com que os videogames consolidassem-se na cultura internacional, bem como propiciou o crescimento de mercados, empresas e legislações mediante o mesmo.¹ Nesse contexto interacional que emergiu com os jogos, interessa-nos, particularmente, investigar o jogo *The Last of Us 2*.

Integrando uma das franquias mais bem sucedidas do universo dos jogos eletrônicos e de autoria da *Naughty Dog*, empresa norte-americana especializada no desenvolvimento de jogos eletrônicos, *The Last Of Us* é uma das sagas mais populares dos games nos dias atuais. Mergulhado num cenário pós-apocalíptico, ocasionado por uma infecção fúngica que contamina todo o planeta e toma o controle do sistema nervoso de seres humanos, deixando-os hostis, a franquia se propõe a criticar a falência da vida moderna, discutindo a possibilidade iminente de acontecer a destituição de governos e pilares sociais, e trabalha sob a perspectiva de um futuro atrofiado, no qual o presente é o que mais importa para a permanência da espécie humana.

Além disso, sob a pele dos protagonistas Joel Miller e Ellie, o jogo nos propõe a experimentar interatividades de extremo stress e angústia, sejam elas ou por meio de situações de tensão num espaço compartilhado com criaturas que podem arrancar a sua vida a qualquer instante, ou por momentos em que somos colocados para interagir com sociedades e sobreviventes, que instauraram-se nesse cenário apocalíptico, através de relações caóticas e

¹ Da mesma forma que emergem mercados, empresas e legislações, ampliam-se os estudos sobre os jogos no campo acadêmico - inclusive no campo da comunicação. A constatação sobre tal cenário se mostrou extremamente importante para o desenvolvimento dessa pesquisa, a partir de um Estado da Arte sobre o estudos dos jogos no campo das humanidades, desenvolvido na construção do projeto de pesquisa que originou essa monografia. Tal Estado da Arte encontra-se apresentado ao final deste trabalho, na seção Apêndice.

conturbadas. Feito que, sob uma membrana tênue, tende-nos a refletir sobre diversas situações sociais e subjetivas, tais como, por exemplo, o do conflito entre alteridades, bem como sobre a produção em contextos onde a perspectiva de futuro tornam-se fragilizados e transgressores.

Todavia, os dois problemas de pesquisas a seguir, cada um apurado na forma de um artigo e categorizados em capítulos um e dois, foram direcionados para a continuação da franquia, o segundo jogo, que arca com as consequências advindas do primeiro e expande as narrativas do enredo com novos personagens, contextos e dramaturgias. Objetivamente, tais problemas foram separados na produção sob a forma de capítulos independentes, mas que, de certa forma, dizem muito tanto da grande repercussão que o game teve em sua estreia quanto sobre os contextos do ano em que fora lançado, 2020.

A primeira análise desenvolvida teve como cerne entender como que a utilização recorrente das temporalidades, passado, presente e futuro, em *The Last of Us 2*, contextualizada e traduzida, muitas das vezes, sob o aspecto de sentimentos e emoções através de personagens jogáveis é capaz de nos dizer muito sobre problemas da nossa própria contemporaneidade, principalmente por retratar problemas que vão muito além de experiências mecânicas e que perpassam por todos os nuances de nossas vidas. Além do mais, o segundo problema de pesquisa visa identificar quais motivos que tornaram os *feedbacks* de muito jogadores negativos com relação às suas experiências em específico e não com outros aspectos, como jogabilidade, narrativa, gráficos ou mecânicas por exemplo, algo que, curiosamente, moveu uma grande parcela de jogadores para dois extremos em seus retornos: “amo ou odeia”.

O seu lançamento foi muito bem aceito pela comunidade gamer, tanto que o jogo alcançou a marca recorde de quatro milhões de cópias vendidas na primeira semana de venda², tornando-se o título exclusivo do *Playstation* mais bem sucedido no período de lançamento. No quesito premiação, *The Last of Us 2* também se destacou obtendo cerca de 261 premiações de acordo com o *Game Awards* - site especializado no mundo dos jogos eletrônicos e responsável por um dos eventos mais importantes do nicho, o *The Game Awards*, que avalia anualmente e premia, por meio de diversas categorias, os games mais relevantes de cada ano³.

²<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/06/the-last-of-us-2-vende-mais-de-4-milhoes-de-copias-e-quebra-recordes.ghtml>, acessado em 15/09/2021.

³<https://thegameawards.com/nominees>, acessado em 15/09/2021.

O segundo episódio da franquia permanece na trama desenvolvida, entretanto com novos arcos narrativos e não segue a temporalidade direta do seu antecessor, datando-se anos depois dos eventos encerrados em *The Last Of Us 1*. A continuação da história diz das experiências, sobretudo, de duas protagonistas, Ellie e Abigail, estas que ao longo do jogo acabam lidando com um presente extremamente afetado por traumas e violências de um passado, por um futuro que não consegue ser alcançado, por uma perda das instituições e garantias e por fantasmas, delírios e simultaneidades que afetam as próprias experiências de se jogar.

Entretanto, os seus aparatos narrativos não se encerram nestas propostas. Os níveis de complexidade emocional e física do game elevam-se significativamente quando o jogador é tencionado a presenciar duas narrativas convergirem-se, encruzilhada esta que nutre, conseqüentemente, por meio da diferença, a quebra de preceitos e emoções já antepostas à interação, subterfúgio que tende a conflitar e perturbar todas as subjetividades trazidas do primeiro jogo a partir do desvelar de novas referências; vê-se Ellie traçando o mesmo caminho de vingança que Abigail e como se não bastasse pelo mesmo motivo que fez a sua antagonista caçá-la: a perda do pai.

Dessa forma, para dar prosseguimento com as duas propostas de pesquisa deste trabalho, todas as análises foram amparadas sobre as noções de Dewey a respeito de experiência estética. Para Dewey (1980), a experiência estética é resultante da interação entre uma criatura viva e um ambiente, e é resultante de forças emocionais que configuram processos novos - ao contrário de experiências monótonas, convencionais e corriqueiras. Para o autor, a experiência estética diante de um fenômeno possui um ciclo e se encerra, de modo que tal encerramento promove contribuições intelectuais para o indivíduo, de modo a afetá-lo tanto emocionalmente como fisicamente - gestos que emergem na experiência de jogo promovida por *The Last of Us 2*.

A partir dessas questões, essa monografia se orientou pelo seguinte objetivo geral: investigar as potencialidades, no contexto de *The Last of Us Part 2*, que dialogam com as perspectivas da experiência estética. Para dar conta de responder tal objetivo geral, foram elencados dois objetivos específicos: 1) o primeiro busca compreender como as experiências propiciadas pelo jogo eletrônico faz aparecer crises da modernidade presentes no contemporâneo, por meio de narrativas levantadas pelo enredo, estas que provocam e detonam experiências estéticas na interatividade/no ato de se jogar a história; 2) já o segundo tem como objetivo analisar momentos do game em que a narrativa fomenta a produção de colapsos afetivos nos jogadores devido aos conflitos de alteridades decorrentes da construção

de dois enredos paralelos. Tais situações colocam quem joga na posição de se rearranjar constantemente na produção de sentido com a experiência em que está imerso.

A metodologia conformada para a construção desta monografia se conforma a partir de dois grandes movimentos, apresentados, detalhadamente, em cada capítulo dessa monografia. O primeiro conforma-se pelas discussões do paradigma indiciário, proposto por José Luiz Braga (2008): a partir dele, buscamos compreender cenas e vivências de *The Last of Us 2* como indícios, que foram identificados e apresentados como evidências das conformações conceituais do primeiro capítulo. O segundo movimento metodológico conforma-se pela abordagem afetiva, proposta por Jean-Luc Moriceau (2016), para quem a pesquisa se conforma como um espaço de comunicação dos afetos do pesquisador diante das realidades investigadas, gesto que se tornou fundamental para a construção do segundo capítulo. Cabe destacar que, a partir da abordagem afetiva, a escrita desse capítulo lançou mão, sobretudo, da primeira pessoa do singular na conformação do texto, condizente com os pressupostos de Moriceau (2016).

Assim, essa monografia se organiza em três partes. Como primeira, apresentamos o primeiro artigo posto como primeiro capítulo, “O futuro já chegou: contemporaneidade e presença em *The Last of Us 2*”, mobiliza duas principais frentes teóricas para dar conta dos recortes selecionados⁴. Na perspectiva pós-apocalíptica de Horta de Almeida (2018), a primeira se consolida através da discussão sobre o contemporâneo em Gumbrecht (2010;2014) e em Koselleck (2007) no objetivo de entender como o presente das protagonistas é atormentado por oscilações, das quais prejudicam seus cotidianos na medida em que colocam em xeque a vivência de um agora com a produção de presença de simultaneidades. Dessa forma, o conceito de presente amplo, fundamentado por Gumbrecht, justifica fortemente tais levantamentos uma vez que sugere a experimentação de uma contemporaneidade como o resultado da síntese dessas divergências temporais.

Em conformidade com o tópico teórico, as reflexões de Koselleck (2007) em sua obra “Futuro Passado” dialogam bastante com essa primeira proposta argumentativa, uma vez que o historiador aborda uma análise reflexiva sobre experiência e expectativa. Para ele, tanto a experiência quanto a expectativa se situam no hoje, no futuro presente, local onde ele explica ser o espaço das coisas que ainda não aconteceram. Todavia, enquanto a experiência é o próprio “passado atual”, ou seja, aquele no qual os acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados, a expectativa é direcionada para o não experimentado, para aquilo que

⁴ Este capítulo foi apresentado no evento Digra Brasil 2021, na data de 25/11/2021 em formato remoto.

apenas pode ser previsto. Neste, Koselleck (2007) situa as “inquietudes”, algo que se aproxima muito da produção de presença e das emoções internalizadas pelo corpo trabalhadas por Gumbrecht (2014).

Como segunda parte, apresentamos o segundo artigo, intitulado “*The Last of Us 2* como dispositivo para o campo dos afetos: games, experiência estética e encruzilhadas da sobrevivência”, que se debruça sobre o colapso dos dois enredos principais da trama, que em dados momentos desenvolvem uma relação de interdependência promovida pelo compartilhamento de contextos. Compreendendo o jogo nas palavras de Braga (2008) enquanto um dispositivo interacional capaz de idealizar e provocar os arranjos significativos, o artigo desenvolve-se por meio de duas frentes teóricas que buscam sustentar e decifrar a relação de conflito e desconforto que *The Last of Us 2* almeja ao introduzir uma “nova alteridade jogável” na *gameplay* do jogador.

A partir das noções de afetos discutidas por Moriceau (2016), como recursos intrínsecos da própria experiência estética que possuem a característica de traçar caminhos para que novas reflexões sejam possíveis, utilizamos das concepções de moralidade socrática argumentadas por Arendt (2004) para entender como que a construção das duas narrativas paralelas são capazes de atingir a relação pacífica do jogador com as suas próprias emoções ao colocar em perspectiva referências anteriores em contraste com novas, ou seja, como que toda a aproximação afetiva, bem como as decisões de Joel e Ellie ao longo dos dois jogos são postas em evidência ao percorrermos toda a história de Abigail, uma personagem completamente desconhecida até meados do segundo jogo, que se torna jogável e tem seus dramas expostos.

Por fim, apresentamos as considerações finais desta monografia, em meio às quais retomamos os objetivos ora apresentados e tecemos possibilidades de estudos futuros com relação ao tema. Ao final do documento, após as referências, apresentamos a seção “Apêndice”, que reúne o Estado da Arte desenvolvido para dar sustentação acadêmica à elaboração desta monografia, quando ainda estava na fase do projeto.

CAPÍTULO 1 - O futuro já chegou: contemporaneidade e presença em *The Last of Us 2*

1.1.INTRODUÇÃO

Lançado em 2020, *The Last of Us 2* foi um jogo que ganhou muita expressividade nos debates dentro e fora das comunidades gamers, principalmente sobre as problemáticas das quais a narrativa se propôs para entreter o público. Mesmo com o hiato de aproximadamente sete anos com o primeiro jogo da série, a franquia, produzida pela empresa Naughty Dog, desenvolvedora norte-americana de jogos eletrônicos, sempre esteve evidenciada mundialmente, seja tanto pela legião de fãs que adquiriu quanto pela quantidade de premiações e indicações que a obra recebeu desde a data de lançamento do primeiro capítulo em 2013.

Da categoria ação-aventura em terceira pessoa, especificamente imerso no subgênero terror, o jogo se passa numa atmosfera pós-apocalíptica promovida pela mutação genética que um fungo do gênero *Cordyceps*⁵ sofre. A mutação faz com que o fungo contamine o cérebro de humanos, controlando todo o sistema nervoso de suas vítimas e tornando-as hostis, incomunicáveis e contagiosas para pessoas descontaminadas. É neste cenário que se inicia a proposta narrativa do primeiro jogo da franquia, o qual nos é apresentado sob as perspectivas e experiências de Joel e Ellie, os personagens jogáveis e protagonistas da história.

O segundo jogo do universo, foco deste artigo, parte da premissa de continuar com o arco principal instituído no primeiro, as experiências de Joel e Ellie, todavia o enredo apresenta uma personagem desconhecida para todos, Abigail. Em poucas horas de jogo, nos é revelado que ela é uma das remanescentes de uma comunidade denominada Vagalumes, uma das sociedades que se ergueu em meio ao alarde e que ainda acreditava e buscava pelo desenvolvimento de uma cura para a contaminação. Abby, como é apelidada por outros personagens, assassina Joel em vingança ao seu pai, um dos médicos mortos na retaliação feita pelo protagonista do primeiro jogo em uma das instalações da comunidade há cinco anos enquanto fugia do local. Em resposta, Ellie parte para uma longa jornada em busca da localização de Abigail almejando vingar a perda que tivera.

⁵ O fungo da trama foi inspirado, de acordo com os criadores do game, na espécie *Ophiocordyceps Sinensis*, o qual ataca formigas operárias, que se desenvolve por dentro do hospedeiro e controla seu cérebro. Após encontrar um local propício para continuar se propagando, o cordyceps mata a formiga e realiza o processo de frutificação, produzindo uma espécie de cogumelo que irá expelir esporos e contaminar mais vítimas, o mesmo processo que acontece na franquia *The Last of Us*.

The Last of Us 2, de forma ambiciosa, apresenta ao decorrer de sua história duas narrativas paralelas, as quais ambas as personagens jogáveis seguem por caminhos atormentados por essas perdas que influenciam diretamente no presente, tal como suprime as expectativas e todas as emoções ao longo de suas trajetórias ao objetivarem metas que, fatidicamente, acarretam em experiências vazias, incompletas e encurtadas, que são moralmente postas em dilema ao se presenciarem e vivenciar os dois lados de um desfecho que não se encerra, o ciclo de vingança.

Já não são de hoje, e muito menos exóticos, os estudos que aproximam os videogames ao campo acadêmico, mais especificamente na área da comunicação. Temos, por exemplo, pesquisas que evidenciam tais construções narrativas observando a importância e o desenvolvimento metódico em seu processo de criação, como são os casos de “Quests em World Of Warcraft como estrutura narrativa seriada” e “Elementos da construção de mundo articulados em World of Warcraft” publicados, respectivamente, nos anos 2010 e 2011.

Além do mais, os debates sobre a estética que se perpetua e é extubada, ou gerada, por tais objetos de estudo vem ganhando cada vez mais espaço dentro do nicho, haja vista a necessidade de se compreender os jogos eletrônicos como mecanismos artísticos e comunicacionais em ascensão e pelo seu alto grau de afetação coletiva e individual, perspectiva de análise que se demonstra de forma recorrente no trabalho “Diegese, Círculo Mágico e as Categorias Estéticas no Universo Transmídia de Diablo”, publicado em 2014.

Vale destacar que *The Last of Us 2*, por coincidência, foi lançado num momento muito delicado, no qual a covid-19 estava solidificando seu cenário pandêmico, mas que de, certa forma, disse muito sobre as problemáticas da atualidade, como a precarização dos sistemas de saúde e combate às endemias, a falta de empatia coletiva, a ansiedade, o medo e a angústia como enfermidades e elementos notórios nas novas rotinas exigidas pelo isolamento social, entre outros.

Cristina Horta (2018) reforça que a criação desses mitos enaltece um sentimento tão ancestral quanto a existência da própria humanidade: o medo da sua iminente extinção. Tais recortes imaginários, de acordo com a pesquisadora, colaboram para a falsa sensação de controle mediante o futuro e o desconhecido, paradigmas dos quais sempre caminharam com o desenvolvimento das sociedades.

Essas narrativas ajudam, então, a pensar em situações que não fazem parte do presente e, conseqüentemente, ensinam a lidar com o desconhecido. Um mito traz à tona a pergunta “e se?”, levando à reflexão de novas possibilidades, auxiliando a se mover de um estágio da vida para outro. (HORTA, 2018, p-35)

Dessa forma, na perspectiva pós-apocalíptica de Horta de Almeida, o objetivo aqui é entender como que a partir das categorias de temporalidade, como as discussões do contemporâneo nas perspectivas de Gumbrecht (2010;2014) e Koselleck (2007), e experiência estética, desenvolvida por Dewey, é possível entender a experiência de jogar o *game* a partir da concepção de que o jogo detona forças emocionais diante de uma narrativa fundamentada nos conceitos de presente amplo e futuro encurtado. Sendo assim, tanto a atmosfera, bem como as protagonistas demonstram-se grandes potenciais para o campo das humanidades.

O conceito de presente amplo, fundamentado por Gumbrecht, justifica fortemente tais levantamentos uma vez que sugere a experimentação de uma contemporaneidade como o resultado da síntese dessas divergências temporais. Em conformidade com o tópico teórico, as reflexões de Koselleck (2007) em sua obra “Futuro Passado” dialogam bastante também com a proposta semântica do jogo, uma vez que o historiador aborda uma análise reflexiva sobre experiência e expectativa.

No mais, o estético mencionado pela ótica de Dewey faz-se fundamental para compreender as noções sustentadas pelos estudos de Gumbrecht (2014) e Koselleck (2007), pois é a partir da polarização dramática entre cotidiano e produção de presença, permeadas sob o viés de uma expectativa frágil e insuficiente, que os enredos dão forma às experiências estéticas que os jogadores são convidados a vivenciar pelas perspectivas díspares das protagonistas.

Em continuidade, após a articulação teórica, o artigo se volta a analisar determinadas cenas narrativas do jogo a partir de procedimentos metodológicos indiciários, propostos por Braga (2008). A partir deles, o autor expõe a perspectiva da comunicação como uma ciência interpretativa que se dá não por uma busca total de indícios sobre a realidade, mas pela capacidade postas a pesquisadores de selecionar alguns de seus indícios, tensionando-os a partir de reflexões teóricas. Dito por outras palavras, indícios pesquisados sempre serão fragmentos de uma realidade muito mais ampla, de modo que:

[...] a base do paradigma não é colher e descrever indícios – mas selecionar e organizar para fazer inferências. Uma perspectiva empirista ficaria apenas na acumulação de informações e dados a respeito do objeto singular. Diversamente, o paradigma indiciário implica fazer proposições de ordem geral a partir dos dados singulares obtidos. (BRAGA, 2008, p-78).

Como resultados, as análises dos trechos identificaram a presença de dois pólos simbólicos que interferem diretamente na relação jogador-jogo, os quais são construídos e arquitetados propositalmente pelo enredo para esse intermédio. Mesmo que, em suma, grande parcela dos games tenham o teor artístico e de lazer, *The Last of Us 2* surge com uma proposta de promover reflexões através de experiências díspares quando oferece um campo do entretenimento perpassado e, sobretudo, entendido sob uma ótica do estético, da afetação, que não se preocupa estritamente com o prazer.

1.2.O CONTEMPORÂNEO EM GUMBRECHT E KOSELLECK: PRESENTE AMPLO E FUTURO ENCURTADO

A compreensão do contemporâneo em *The Last of Us 2* nos demandou uma determinada linha teórica a se seguir. Dentre os autores, Hans Gumbrecht e Reinhart Koselleck apresentam discussões a respeito de contemporaneidade e presente amplo, as quais dialogam para a compreensão deste artigo e mostram-se potentes vertentes para a problematização do jogo.

Nesse sentido, a obra de Gumbrecht, “*Nosso Amplo Presente*”, faz-se essencial para discorrer sobre o que iremos mobilizar no contexto do jogo, pois ele justamente nos propõe a pensar sobre uma reflexão de que o nosso contemporâneo se dá, por muitas das vezes, como consequência de uma certa convergência de dois pólos constitutivos de nossas vidas: a produção de presença e o cotidiano. Para o autor, “A polaridade dramática entre, por um lado, o cotidiano e, por outro, a insistência crescente — mesmo se largamente reativa — nas exigências da presença dá forma ao nosso presente (2014)”.

Dessa forma, Gumbrecht nos cogita que todo o campo do contemporâneo é decorrente de uma “síntese” entre essas duas polaridades opostas, as quais não podem ser mediadas ou resolvidas em razão de não estarem na mesma polaridade que o sujeito se encontra — a vivência do presente — cabendo a ele, apenas, a contemplação de tais movimentos através da emancipação de emoções externalizadas por seu corpo e pensamentos, movimento intitulado como “oscilação”. Em sua obra, ele demarca que o movimento de oscilação é fulcral, ou seja, que tende a estar em consonância sempre com um dos pólos, mas nunca os dois simultaneamente.

De um momento para o outro, existe a liberdade absoluta de mudar de posição, e é impossível esquecer o outro polo, ou mesmo resistir ao seu apelo. Isto pode explicar, pelo menos em parte, a mobilização que caracteriza o presente, que ameaça nos esmagar e que, em geral, força a linearidade de nossos projetos e ações a ganhar a ineficaz forma da circularidade. (GUMBRECHT, 2014, P-132)

Para a compreensão dessa busca pelo passado e seus nuances para a aceleração do futuro, as reflexões de Reinhart Koselleck em sua obra *“Futuro Passado”* tornam-se fundamentais para este artigo, pois o historiador utiliza nela diversos contextos históricos para solidificar as suas perspectivas a respeito dos tempos passado e futuro, bem como para elucidar conclusões sobre as manifestações de experiência e expectativa que propõe analisar diante do conceito de modernidade, estas das quais são extremamente relevantes para contextualizar com a realidade em que se passa *The Last of Us 2*.

Para Koselleck (1979), tanto a experiência quanto a expectativa se situam no hoje, no futuro presente, local onde ele explica ser o espaço das coisas que ainda não aconteceram. Todavia, enquanto a experiência é o próprio “passado atual”, ou seja, aquele no qual os acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados, a expectativa é direcionada para o não experimentado, para aquilo que apenas pode ser previsto. Neste, Koselleck situa as “inquietudes”, algo que se aproxima muito da produção de presença e das emoções internalizadas pelo corpo que Gumbrecht trabalha.

As condições da possibilidade da história do real são, ao mesmo tempo, as condições do seu conhecimento. [...] a expectativa abarca mais que a esperança, e a experiência é mais profunda que a recordação — são constitutivas, ao mesmo tempo, da história e de seu conhecimento, e certamente o fazem mostrando e produzindo a relação interna entre passado e futuro, hoje e amanhã. (KOSELLECK, 1979, p-308)

Sobretudo, é evidente esta percepção de Koselleck nas histórias do enredo, principalmente nas visões das protagonistas, serem agravadas por outro conceito fortemente trabalhado pelo autor em seu livro — que é a concepção de modernidade. A modernidade surge com a premissa de um futuro diferente do “futuro passado” e aberto para novas experiências de forma a impedir que o passado lecionasse perante as ações do presente, abrindo, assim, um leque de novas alternativas.

Desse modo, essa premissa de um futuro diferente abriu espaço para muitas acelerações, como afirma Koselleck, fazendo com que todas as experiências não fossem capazes de lidar com futuras experiências, o que deixa margem, progressivamente, para momentos mais imprevisíveis - fato frisado pelo autor e exemplificado com diversas revoluções históricas, como a Copernicana e a Francesa.

No âmbito dessa experiência de surpresa permanente, que começava então a impor-se, o tempo foi modificando em etapas o sentido cotidiano do seu fluxo, ou do ciclo natural dentro do qual as histórias acontecem. Agora, o próprio tempo podia ser interpretado como novo, pois o futuro trazia outro futuro, e isto mais depressa do que parecia possível (KOSELLECK, 2006, p-289).

A vingança e a violência, por exemplo, temas tratados com muita veemência pelo game, são fortemente um exemplo dessa crise da modernidade questionada pelo historiador, uma vez que a decadência das instituições modernas, as quais normatizavam o convívio em sociedade, para o apocalipse que se institui como a nova ordem mundial fragmenta e destitui muitas das normas morais e éticas correlacionadas aos assuntos, evocando expectativas — futuros encurtados — que tendem a se perderem em suas próprias consequências. Não há a deixa para o retorno de um passado, pois a expectativa é movida por forças emocionais extremamente aceleradas, que impedem o acesso ao futuro.

[...minha tese afirma que na era moderna a diferença entre experiência e expectativa aumenta progressivamente, ou melhor, só se pode conceber a modernidade como um tempo novo a partir do momento em que as expectativas passam a distanciar-se cada vez mais das experiências feitas até então...] (KOSELLECK, 2006, p-314).

Nesse sentido, no próximo tópico vamos compreender o quanto a experiência estética é fundamental para entendermos não apenas o contemporâneo vivido pelos personagens que compõem a atmosfera da história, mas a própria experiência de se jogar o jogo.

1.3.O CONTEMPORÂNEO PELAS EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS: PRESENÇA E FORÇAS EMOCIONAIS

Para dar início a este tópico, as discussões que John Dewey nos oferece demonstram-se fundamentais para avaliarmos o jogo enquanto uma obra que desencadeia experiências estéticas. É importante destacar de antemão que a estética que será referida neste artigo destoa-se em todas as instâncias do princípio de beleza, prorrogado pelas belas artes, e abrangerá mais uma reflexão filosófica e crítica direcionada para a percepção e apreciação de afetações que rodeiam e entrelaçam o cotidiano (DEWEY, 1980). De acordo com o autor ainda, a percepção de estética transcende a qualquer meio de controle ou categoria mental, sendo capaz de mobilizar respostas emocionais em nossos corpos ou nas materialidades da vida que encontra-se em torno de nós, de modo que

diferentes atos, episódios, acontecimentos mesclam-se e fundem-se numa unidade e, não obstante, não desaparecem nem perdem o seu próprio carácter quando isto sucede — justamente como em uma conversação acalorada há intercâmbio e fusão contínuos e, contudo, cada interlocutor não apenas mantém seu próprio carácter, como ainda manifesta mais claramente o que desejaria. (DEWEY, 1980, p-90)

Desse modo, é inegável correlacionar os videogames, a destacar, o jogo eletrônico *The Last of Us 2*, do espaço do estético, uma vez que, enquanto objetos significativos para a afloração do sentir, provocam experiências diversas, das quais reproduzem-se em comportamentos, reações e inquietações dentro de seus contextos virtuais que culminam numa conclusão intelectual, emocional e significativa.

Concomitantes ao ato de experienciar o estético, Dewey ainda nos atenta à dois aspectos que se entrelaçam para a construção de um sentido para o indivíduo, os âmbitos intelectual e emocional. Como a obra *Interesse e Esforço* nos induz a refletir, o emocional estaria atrelado intrinsecamente ao eu, a aquilo que promove distúrbios e erupções no âmago de um indivíduo de modo a refleti-las fisiologicamente ou num cenário através do corpo, ao mesmo tempo que o intelectual se daria por uma organização dinâmica fundada por um guia semântico ou uma concepção de verdade perante aquilo que se está experimentando, de forma a conduzir uma linha temporal composta por início, desenvolvimento e cumprimento para a concretude do estético (DEWEY, 1980). Dado essas explicações, o autor encerra seu capítulo *Arte como Experiência* concluindo que:

[...] uma experiência como estética é a conversão das resistências e das tensões, das excitações que em si próprias são tentações para a dispersão, em um movimento dirigido para um término inclusivo e satisfatório. (DEWEY, 1980, p-105)

Desse modo, pode-se concluir que *The Last of Us 2* corrobora para o fortalecimento de pesquisas direcionadas, e de carácter crítico construtivo, aos videogames, uma vez que, em relação à experiência estética de Dewey, comprova seu espaço, enquanto obra artística e comunicacional, evidenciando e contemplando experimentações que incitam no jogador as mais variadas afetações com o meio em que está inserido, seja a sua própria conexão física com os acessórios do objeto videogame, como também as realidades virtuais e simbólicas transcendidas e vestidas na perspectiva de ambas as protagonistas e os demais personagens que compõem as narrativas destas.

Neste lugar, interessa-nos os casos em que jogar difere-se da experiência mecânica, elucidada por Dewey como uma atividade automática para permitir o sentido do que é e de

onde está sucedendo, uma atividade que não alimenta a experiência (Dewey, 1980), e aproxima-se do campo do estético, conduzindo os jogadores a reproduzir escolhas das quais externalizam o eu em contraponto ao que se é jogado. O controle deixa de ser um mero aparelho eletrônico para tornar-se extensão das escolhas provocadas por um enredo que estimula, em todos os momentos, forças emocionais e cognitivas através do estético.

Um objeto é peculiar e predominantemente estético, produzindo a satisfação característica da percepção estética, quando os fatores que determinam o que quer que possa ser chamado uma experiência elevam-se por sobre o limiar da percepção, e são tornados manifestos por si próprios. (DEWEY, 1980, p-105)

Em vista disso, o estético mencionado pela ótica de Dewey faz-se fundamental para compreender as noções da primeira categoria da fundamentação, sustentada pelos estudos de Gumbrecht e Koselleck sobre, respectivamente, presente amplo e futuro encurtado, pois é a partir da polarização dramática entre cotidiano e a produção de presença, permeadas sob o viés da aceleração justificado pela modernidade, que os enredos dão forma às experiências estéticas que os jogadores vivenciarão pelas perspectivas díspares das protagonistas.

O jogador fica diante de dois horizontes completamente distintos, mas que se chocam através de duas histórias particulares: a face de uma protagonista traumatizada, desamparada por seus próprios sentimentos, que perpetua constantes expectativas atrás de um futuro insuficiente e inconclusivo devido às interferências e a produção de presença do seu próprio passado ao seu contemporâneo; enquanto noutra face temos a perspectiva de uma antagonista movida, também, por forças emocionais que a cegam frente ao próprio futuro e as demais consequências de suas escolhas, não só diante de sua vida, como também a dos demais que a cercam. Dessa forma, o artigo dará sequência às problemáticas emancipadas nas duas categorias na análise a seguir.

1.4. ANÁLISE E RESULTADOS

1.4.1. Luto, ansiedade e angústia: a emergência estética de forças emocionais

É neste contexto teórico que mergulharemos nas análises que serão propostas a partir de cenas de *The Last of Us 2*. Tais teorias do contemporâneo e da experiência estética tornam-se fundamentais, pois elas nos denotam e demonstram que a percepção das simultaneidades que selecionaremos não se darão por uma suposta escolha unicamente

racional e muito menos explicadas pelo jogo durante o ato de se jogar, mas sim sentido pelo jogador através de forças emocionais. De modo especial, é possível destacar três forças emocionais possíveis que emergem esteticamente na experiência de se jogar o *game*: o luto, a ansiedade e a angústia.

Vale destacar que os sentimentos selecionados não são aleatórios e muito menos inconseqüências de uma determinada escolha simbólica e narrativa. Na grande maioria das vezes, eles condizem com as maneiras de se relacionar e expressar com a temporalidade da qual o indivíduo, bem como uma sociedade toda, estão inseridos (REZENDE e COELHO, 2010).

A experiência de sentir não segue a mesma linha cronológica moderna — ou capitalista — como propõe o livro *Antropologia das Emoções* de Cláudia Barcellos Rezende e Maria Claudia Coelho. Nas análises trazidas pelas autoras quando elas debatem junto ao tema a noção de temporalidade, as emoções servem como “combustível” para a quebra de uma linha temporal meramente linear. O passado e o futuro sempre seriam acionados e confrontados com o presente sempre que um sentimento resgatasse uma lembrança, memória ou o estopim de seu surgimento.

[...] podemos reconhecer aqui a defasagem entre a passagem do tempo cronológico e sua vivência subjetiva pelo indivíduo. Ele sabe que o tempo está passando, sob a forma de dias e horas, mas sua experiência interna é percebida como descolada, obedecendo a um tempo psicológico cuja marca é a imobilidade [...]. (REZENDE e COELHO, 2010, p-69)

Partindo do luto, bastante recorrente no jogo, podemos perceber que essa imobilidade dá-se a partir do momento que a interpretação — ou o experimentar por assim dizer — desse sentimento está muito relacionado ao resgate de passados que são colocados em perspectivas com horizontes supostamente “incompletos”, devido à ausência de partes que o tornariam íntegro, o que, conseqüentemente, sugere um entendimento de vazio para as experiências futuras.

Ademais, a absorção do luto, como diz o psicanalista Leandro dos Santos para o canal oficial da Casa do Saber⁶, disponível na plataforma do *Youtube*, está muito associado com o “abrir mão de algo” para que então possam ocorrer interpretações do que foi perdido sem que prejudique as novas experiências que estão por vir. Dessa forma, podemos interpretar a não-absorção deste sentimento como um empecilho agravante para as vivências do presente, uma vez que ele possui grande potencial de inibir ou defasar não só as relações sociais

⁶ Vídeo 'Quando Não Há Luto, Não Há Espaço Para O Novo': <https://www.youtube.com/watch?v=e4vOhxmTv0M>, acessado em 13 de outubro de 2021.

construídas no presente, no “agora”, como também as próprias formações simbólicas com os sentimentos e as temporalidades particulares ao sujeito, problemática que *The Last of Us 2* se propõe a questionar e transparecer ao jogador através das duas personagens mulheres jogáveis, Abigail e Ellie.

Sendo assim, e de forma audaciosa, as intenções do enredo já se revelam em poucas horas de jogabilidade no segundo jogo da franquia, pois não demora muito para que as escolhas e ações dos jogadores passem, e sejam carregadas, pelo sentimento da perda de alguém do qual você sabe que nunca mais fará parte do tempo presente, da cronologia do game e, por ventura, das próximas experiências síncronas de jogador-personagem.

Em pouco mais que duas horas, o jogador, pela visão da protagonista Ellie (figuras 1 e 2), é fadado a presenciar a tortura e a morte à pauladas de Joel, personagem que fora o primeiro protagonista da franquia, pela, até então desconhecida, antagonista Abigail.

Figuras 1 e 2: Imagens extraídas de *The Last of Us 2*, Capítulo 01: “Jackson”, Ato 06: “O Chalé”.



Fonte: *The Last of Us 2*, 2020.

Mesmo quem não tenha familiaridade com o personagem por, talvez, vir direto para o segundo jogo sem passar pelo primeiro, irá sentir, nem que seja uma parte dessa afetação, pois o enredo retorna com Joel no decorrer dos arcos que se sucedem através de memórias e *flashbacks* jogáveis de Ellie, estes dos quais revelam experiências decorridas entre a lacuna de cinco anos que se tem do início da história do segundo jogo para os eventos finalizados do primeiro.

Joel foi um pilar primordial tanto para os fatos desenvolvidos no primeiro game da franquia quanto para as motivações que se desenrolam na continuação, haja vista que não foi pelo seu carisma que fora assassinado e sim pelas escolhas tomadas no passado, estas que envolveram, principalmente, as vidas, direta e indiretamente, das duas protagonistas.

Em *The Last of Us 1*, Joel se recusou a deixar que Ellie fosse sacrificada para que a comunidade dos Vagalumes desse andamento nas vacinas contra a contaminação fúngica e, num surto de desequilíbrio emocional, eliminou todos os membros que estavam no hospital

tentando impedi-lo de resgatar a garota da sala de cirurgia ou neutralizá-lo da fuga. Nessa corrida para salvar a menina da morte, ele, intencionalmente, mata o pai de Abigail, o médico que seria responsável pelos procedimentos cirúrgicos, que estava na sala de cirurgias no momento em que chegara ao local onde se encontrava Ellie.

Tais sentimentos verdadeiros e concretos que Joel tinha por Ellie são reforçados em uma das *cutscenes*⁷ das lembranças da jovem-adulta quando esta o confronta pelas decisões e atrocidades que fez no hospital da comunidade (figuras 3 e 4). Como nos é revelado ao decorrer da história no segundo jogo, ela, após muitas investigações autorais e às margens da cidade em que vivia, percebe as mentiras que ele sustentara de que os médicos os dispensaram por não ter sido possível desenvolver uma vacina com as amostras coletadas de seu DNA. É então que ela retorna ao local onde eles tinham se encontrado com os Vagalumes cinco anos atrás, que agora estava abandonado, e o ameaça afirmando que abandonaria a cidade e todos caso ele repetisse mais uma vez a falsa versão do ocorrido.

Figuras 3 e 4: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 03: "Seattle, Dia 2", Ato 19: "Hospital Saint Mary"



Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Desse modo, o luto vivido inteiramente por Ellie é transparecido ao jogador através das recordações e dos *flashbacks* desse período de memórias, que se passam fora da cronologia direta dos dois jogos, atormentando-a e impedindo-a de se portar diante do sofrimento de perdê-lo. Isso se dá, também, muito pelo fato dela, na época de *The Last of Us 1*, ter aceitado se sacrificar em prol da elaboração da vacina, mas como é apresentado nesta lembrança, ela descobre não só todas as mentiras que Joel contara como também percebe que o seu direito de controle perante a sua própria vida foi rejeitado. Assim, podemos identificar que a protagonista ainda estava em processo de aceitação sobre a verdade que descobrira quando o assassinato da pessoa quem ela considerava como um pai ocorreu.

⁷ *Cutscene*, ou cinemática se for traduzido para o português, é uma expressão utilizada para referir aos momentos em que há a suspensão da jogabilidade, de forma parcial ou completa, para promover a imersão de uma determinada cena, narrativa ou elemento do enredo. As *cutscenes* são bastante utilizadas para a introdução de novos atos, personagens e tramas, bem como para a explicação ou realçar arcos da história.

Outro episódio da narrativa que chama bastante a atenção pelo seu conteúdo emocional embutido e fomentado propositalmente é quando Ellie dirige-se à casa de Joel para rever algumas memórias e pertences pessoais do ente querido após o assassinato deste, cena da qual ocorre horas depois se formos analisar a cronologia temporal da história (figuras 5 e 6).

Este capítulo é anteposto ao jogador como um marco final de qualquer experiência síncrona com o Joel Miller, no qual a *Naughty Dog* propõe um período desacelerado para que quem jogue possa realizar uma exploração calma de todos os detalhes, pertences e *easter eggs*⁸ que estão contidos na casa. Tal momento desempenha uma espécie de despedida especial a um personagem da franquia que gerou diversas recordações, feitos e lembranças não só para a trama de *The Last Of Us* e seus personagens como também para as experiências dos jogadores, conjuntura que podemos facilmente associar ao processamento do sentimento de luto.

Além do mais, o episódio justamente se contrapõe ao seu anterior, pois permite tempo suficiente para que o jogador absorva todas as informações e, principalmente, a fatalidade ocorrida, experiência da qual é suprimida da própria fase em que acontece pelo desenrolar das ações e que foge totalmente do controle físico e das escolhas de quem joga. Situação que, em referência às noções de Gumbrecht sobre presente amplo, demonstram uma construção artística que busca conflitar o “agora” do jogo com a produção de presença da pessoa que joga sobre o desenrolar dos atos, estes que seriam responsáveis por sufocá-lo ao longo da jogabilidade.

Figuras 5 e 6: Imagens extraídas de *The Last of Us 2*, Capítulo 01: "Jackson", Ato 07: "Empacotando".



Fonte: *The Last of Us 2*, 2020.

Dirigindo-se agora para a ansiedade, temos que a sua inclusão no jogo se dá como gatilhos pré-arquitetados que intercalam-se entre as histórias que serão apresentadas aos

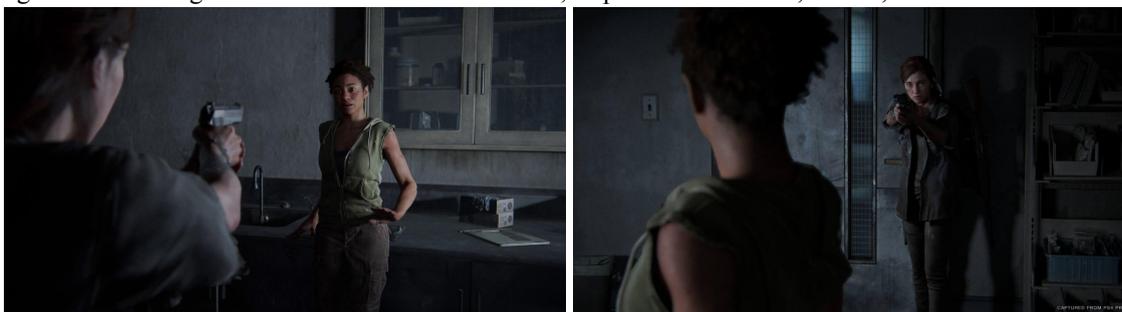
⁸ Os *Easter Eggs* são elementos escondidos dentro de diversas criações, como filmes, games, páginas da internet, vídeos e softwares, que podem ser usados para fazer piadas, deixar alguma marca, esconder uma mensagem ou até mesmo servir de referência a uma outra criação.

jogadores e o que estes têm a acrescentar emocionalmente à sua experiência de jogar, pois a interpretação dessa emoção pode se dar de diferentes vertentes e formas.

Afastando-se do teor patológico, tendo em vista que este não é o foco dessa explicação, a ansiedade, como orienta o Protocolo Clínico do Sistema Único de Saúde (SUS) de Santa Catarina sobre tal transtorno⁹, está atrelada à dificuldade do indivíduo em manter-se no presente e prosseguir com alguns setores da sua vida. Dificuldades que seriam alimentadas por preocupações e inquietações com o futuro, este que é decodificado no presente através do corpo por sensações e sentimentos como o medo, a raiva, a insegurança, entre outros.

Um período da jogabilidade que delimita fortemente o desenvolvimento desse sentimento é o trajeto que Ellie segue para concretizar a sua ânsia por vingança. A caça aos colegas de comunidade de Abigail tornam-se cada vez mais destoantes do presente, pois a protagonista perde cada mais o discernimento entre a sua vingança pessoal e uma trilha de sangue sem fim, esta da qual inicia-se com a morte da primeira remanescente da comunidade dos vagalumes que acompanhou Abby durante a localização e espreitada contra Joel, Nora (figuras 7 e 8).

Figuras 7 e 8: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 03: "Seattle, Dia 2", Ato 18: "Os Serafitas".



Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Dessa forma, tais processos de ansiedade e aceitação são estendidos para a experiência do jogador a partir das tomadas de decisão da protagonista durante a narrativa do presente da história, como, por exemplo, a caça contínua do paradeiro de Abigail, um caminho emocionalmente conturbado onde a vingança e a violência desenfreada ganham espaços nas ações que serão executadas pelos jogadores como justificativas de uma inconclusão sentimental da protagonista. O assassinato, um por um, dos amigos próximos da antagonista tornam-se “alívios momentâneos” de uma expectativa final que nunca chega,

⁹ Protocolo Clínico desenvolvido pela equipe do SUS do Estado de Santa Catarina em 2015 para o tratamento e acolhimento das pessoas com Transtorno de Ansiedade Generalizada. Disponível no link: <https://www.saude.sc.gov.br/index.php/documentos/atencao-basica/saude-mental/protocolos-da-raps/9217-ansiedade-generalizada/file>

revelando um ciclo de ansiedade e angústia movido por experiências deficientes na medida em vítimas fora do contexto, os *Npcs*¹⁰, são acumulados aos montes ao percorrer este trajeto.

As noções de Gumbrecht a respeito de um presente amplo, onde as experiências do presente não se completam, são insuficientes para sanar uma ideia de expectativa encurtada e perseguidas por um passado que não passa se aplicam fortemente nas tomadas de decisões de Ellie nesta instância de sofrimento, pois em diversas cenas do jogo nos é revelado a confusão mental na sede de vingança. Todos os *flashbacks* de momentos com Joel, por exemplo, se tornam gatilhos para um ódio descontrolado que é descarregado nas comunidades que ela se depara durante o seu objetivo principal, a localização de Abigail. Um ódio que indica nitidamente um processo falho de superação, este que é transparecido pela personagem por meio da sua fragilidade emocional durante os arcos na medida em que perpetua um ciclo vicioso sem previsão de fim (figuras 9 e 10).

Figuras 9 e 10: Imagens extraídas de *The Last of Us 2*, Capítulo 03: "Seattle, Dia 2", Ato 18: "Os Serafitas"



Fonte: *The Last of Us 2*, 2020.

Um ciclo que, propositalmente, tem a finalidade de não permitir ao jogador um descanso mental entre as fases e os feitos que lhe são obrigados a realizar durante este arco, pois os *flashbacks* pessoais, dentre tantos momentos de violência e de sofrimento acometidos por Ellie, não são arquitetados com a proposta de servir como respiro para a trama, pelo contrário, buscam provocar, engatilhar e/ou alimentar sensações de ansiedade e angústia ao jogador utilizando das memórias da protagonista.

Neste sentido, a construção da ansiedade em *The Last of Us 2* é feita a partir do momento que o jogador vê-se na posição de detonador de forças emocionais pelas “escolhas” que lhe são apresentadas durante a narrativa elaborada que reforçam experiências insuficientes, caminhos estarecidos por passados que não se concluem e, principalmente, transparecem tal estrutura emocional na personagem pelas tomadas de decisões

¹⁰ A sigla é originada da frase do inglês “**Non Playable Character**” que significa “Personagem não jogável”. Designada para os personagens que interagem com o jogador para completar o enredo, a proposta interativa do jogo e a própria experiência do jogador.

questionáveis, razões pelas quais resultam e caminham com a terceira força emocional evidenciada neste artigo. Por fim, o psicanalista Jacques Lacan menciona a angústia como o “afeto que não engana” devido à sua natureza intrínseca de despertar o sofrimento diante de um objeto impalpável e inimaginável, mas que fere, de certa forma, ou caminha contra a existência de quem passa por esse sentimento.

[...] Lacan ([1962-1963] 2005) frisa que a angústia não é sem objeto, já que se faz presente exatamente em virtude das relações do sujeito com o objeto a. Contudo, pondera que não se trata de um objeto do mundo dos fenômenos, pois diz respeito a um objeto totalmente impossível de ser pensado, visto que não existe imagem ou palavra que o represente, e o que revela sua presença é o que se sente no corpo, o real no corpo como um resto impossível de simbolizar: o próprio objeto a. (PENA e VASCONCELOS, 2019, p-27)

Sendo assim, a angústia é transferida e apresentada ao jogador como consequência desta construção da história, uma vez que o sofrimento, o medo e o pânico promovido nas narrativas de Abigail e Ellie muito se espelham no tempo cronológico e nos momentos de embate que são impostos pelo game, de modo que o peso emocional e as sensações físicas de incômodo acarretadas por este sentimento reflitam na experiência estética de quem irá jogar.

Uma das cenas da trama que evidencia tal emoção no seu pico mais alto, de modo a transpassar as sensações ao jogador, é o episódio em que Ellie topa com o casal de amigos mais próximo que a antagonista tinha na época. Owen era ex-parceiro amoroso de Abigail (Figuras 11 e 12). Tinham construído um vínculo afetivo forte no período em que viveram juntos na comunidade dos vagalumes, mas com a morte de Jerry Anderson, o cirurgião chefe e pai da garota, impossibilitou a permanência do casal tendo em vista a obsessão da jovem em encontrar o paradeiro de Joel. Nisso, ele se aproxima de Mel, uma das amigas que Abby teve durante a adolescência, que permaneceu no grupo após a destituição dos vagalumes, e acabam desenvolvendo um romance.

Figuras 11 e 12: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 04: "Seattle, Dia 3", Ato 24: "O Parque"



Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Ao confrontar os dois sobre a localização de Abigail, fica perceptível que a protagonista já estava emocionalmente desestruturada e desamparada pelos próprios sentimentos, fato que se explica não só pela carnificina que trilhara como também pelas suas inconclusões perante os seus sentimentos, principalmente ligados sobre o seu relacionamento com Joel, que as desligavam por completo de uma experiência consciente e plena sobre as suas consequências do presente, pois, assim como levantado anteriormente, os *flashbacks* serviam mais como gatilhos para a sua permanência nesse caminho de vingança.

Na tentativa de desarmá-la, ambos são brutalmente assassinados e Owen, angustiando sobre seu próprio sangue, aponta para o corpo de sua amada como último gesto em vida para sinalizar à Ellie que Mel estava grávida (figuras 13 e 14). A personagem, até então, não tinha percebido que acabara de matar uma mulher grávida, entra em colapso e é socorrida pelos seus amigos da sua comunidade, que a acompanharam durante esse objetivo, pedindo por perdão diante da calamidade que tinha acabado de realizar.

Figuras 13 e 14: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 04: "Seattle, Dia 3", Ato 24: "O Parque"



Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Enquanto jogador, pessoa que está exposta às propostas narrativas e que age diretamente nas ações direcionadas pelo enredo, sentir ou não sentir todo o sofrimento e toda a angústia que culminaram para este ato deixou de ser uma opção, especialmente quando a revelação da gravidez também é uma novidade para quem está com os controles em mãos. Nessa perspectiva, o contexto torna-se mais pessoal e intrínseco na medida que este não é só compreendido, mas sim jogado e, sobretudo, desenvolvido por quem joga, situação que ressignifica toda a experiência de quem acabou de realizar movimentos de *quick time event*¹¹ enquanto defendia-se de uma mulher grávida.

¹¹ Um *Quick Time Event* (QTE) é tipicamente uma forma de cutscene interativa, na qual o controle principal da ação na tela é substituído por uma longa animação com interação limitada do usuário. No caso de The Last of Us 2, os QTEs exibem rapidamente ícones na tela para informar aos jogadores qual botão ou direção pressionar para continuar a cinemática. Deixar de pressionar os botões adequados em tempo hábil geralmente resulta em alguma forma de penalidade, como ser atingido por objetos que se aproximam, morrer, entre outras.

1.4.2. Tensões na produção de presença: a provocação narrativa do enredo

Como segunda categoria de análise, temos que *The Last of Us 2*, como já foi dito anteriormente, se constrói a partir de cenários que mobilizam a presença do luto, da ansiedade e da angústia nas experiências das protagonistas, desenvolvendo situações que desvinculam-as por completo de uma real plenitude do presente, bem como ocasiona rotas de expectativas perturbantes na busca por futuros insuficientes e incessantes.

Como resultado, tais emoções são transmitidas através de arcos dramáticos que estimulam a produção desses sentimentos nos jogadores na medida em que os sufocam com ações exaustivas e aflitivas e com inconclusões simbólicas que não lhe são permitidas tempo suficiente de assimilação, reproduzindo — propositalmente e de certa forma — o evento mencionado por Gumbrecht como presente amplo. Não há tempo para a concretude de nenhuma emoção, tendo em vista que nenhuma das fases completam as experiências que as são acometidas em razão de um futuro que pretende-se ser alcançado nas próximas que estão por vir.

Noutro aspecto, as noções de Koselleck sobre experiência e expectativas demonstram-se como mecanismos ensurdecedores para a compreensão e concepção de algumas cenas, principalmente quando se diz respeito sobre os dois trechos em que ambas as personagens se encontram.

No primeiro confronto (figuras 15 e 16), que ocorre no meio da campanha, se formos optar pela lógica sequencial das fases, temos que o jogo nos coloca diante do confronto sobre a ótica e jogabilidade síncrona com Abigail. Carregando, no momento, experiências passadas com ambas as protagonistas e vendo as justificativas particulares acarretadas em suas escolhas, *The Last of Us 2* coloca o jogador para lidar com o confronto sobre o controle de uma “desconhecida”, que acaba de assassinar um dos personagens mais icônicos da saga e com o objetivo, ainda, de aniquilar Ellie com a finalidade de saciar seu ódio ao descobrir a morte de todos os seus colegas de grupo, o que transforma qualquer previsão (KOSELLECK, 1979) — espaço das expectativas — conflitante com toda a produção de presença transferida ao jogador, bem como com o progresso de muitos arcos dramáticos já percorridos na história caso haja a neutralização da protagonista.

Figuras 15 e 16: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 07: "Seattle, Dia 3", Ato 41: "O Confronto"



Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Ademais, tal perturbação busca refletir-se na experiência de quem joga a cada momento da cena, haja visto que a morte de Ellie torna-se iminente sempre que o jogador precisa executar os objetivos com Abigail para dar andamento à narrativa e à fase do jogo, ações das quais englobam esgueirar-se, defender-se e nocautear a personagem. Desse modo, diante do futuro presente como Koselleck reflete ser o espaço que engloba tais noções de expectativa e experiência, o jogador fica totalmente à deriva de comportamentos e reações angustiantes e ensurdecedoras que precisam ser executadas pelo controle para que a história prossiga com seu rumo. História que é transparecida, propositalmente, de forma imprevisível e que não denota qualquer "aviso-prévio" do que está por vir.

Abigail encerra o embate e promete não ir atrás caso a jovem não insista num reencontro e nisso cada uma segue seu rumo. 2 anos se passam, mas para Ellie as lembranças e suas experiências continuam remoendo-a com a mesma intensidade de antes. A constituição de uma família com Dina¹² não foi suficiente para curar as memórias e, incentivada pelo irmão de Joel, Tommy, líder da comunidade em que moram, parte novamente pelo paradeiro da assassina de Joel (figuras 17 e 18).

Figuras 17 e 18: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 09: "Santa Bárbara", Ato 46: "A Praia"



Fonte: The Last of Us 2, 2020.

¹² Dina é uma personagem que aparece em The Last of Us Part II e faz par romântico com Ellie já nos primeiros capítulos. Grávida de seu ex-namorado, ela parte com sua companheira para o paradeiro de Abigail e por dois anos constitui uma família com a protagonista até que esta prefere retornar para o seu caminho de vingança.

Agora, sob o controle de Ellie, a produção de sentido nesse reencontro percorre outro caminho. Enquanto Abby se defendia e lutava para sobreviver, a personagem a comando do jogador não realiza apenas aquele embate, mas sim batalha internamente contra seus próprios demônios também. A resignificação sobre a sua própria vida, a perda “prematura” de Joel enquanto ainda passava pelo processo de amadurecimento sobre os fatos ocorridos em *The Last of Us 1*, bem como o seu processo de aceitação — luto — demonstram-se nítidos mesmo depois de uma margem cronológica grande de tempo, fato que é refletido na fixação da mulher em sustentar as suas experiências do presente em memórias passadas, situação que permanece sequestrando-a de qualquer processo de superação e, principalmente, corrompe todas as expectativas futuras que surjam que não envolvam um fim entre as duas.

Jogar esta luta final implica diretamente em sentir o ápice da angústia que *The Last of Us 2* se propôs a moldar durante todo o delineamento do enredo, dado que depois do acordo de trégua, o jogador é direcionado para as novas experiências de Abby, que estava buscando um recomeço e um novo propósito para a sua vida que a desconectasse de quem ela já fora um dia quando, então, corta-se para Ellie no trecho mencionado acima querendo novamente caçá-la.

A realização dos movimentos de combate conotam diretamente as emoções e o desgaste de ambas sobre a colisão de suas histórias. Sofrimento, fraqueza e confusão são transparecidos a cada golpe, contragolpe e investida que ocorre neste ato, no qual a experiência do jogador é fortemente atravessada pela provocação desses sentimentos uma vez que executar as ações da protagonista, bem como os movimentos defensivos e de *quick time event*, deixam de ser qualquer experiência prazerosa dado que o confronto e a perda de uma das vidas neste ponto da história é nitidamente desnecessário e supérfluo.

Como marco final, a luta se encerra durante o tempo em que o jogador é designado a finalizar a antagonista por meio do afogamento. Ellie, após um breve *flashback* de Joel, interrompe sua ação após não ver mais sentido naquilo e, num ato de lucidez, exclama para que Abby vá embora e se debruça em lágrimas diante do vazio do oceano, encerrando o ciclo de violência física e psicológica consigo.

1.5.CONCLUSÃO DO CAPÍTULO 1

Nesse gesto investigativo, os principais resultados do artigo apontam para duas grandes categorias de exploração, que vão nos dizer sobre o quanto o jogo é um objeto de presença e quais as conotações que emergem diante da relação jogador-jogo em contraste com o entrelaçamento de narrativas simbólicas e experiências estéticas.

1.5.1.A polarização dramática:

Ambas as protagonistas se enterram em caminhos internalizados pela noção de presente amplo, movido pelas oscilações entre o cotidiano e a busca de uma produção de presença atrelada a seus passado - padecendo suas experiências do agora em virtude de uma idealização de um futuro que é insuficiente. Por meio das jogabilidades e experiências de Abby, tal problemática é enfatizada no seu primeiro arco narrativo, o qual revela um trajeto acompanhado de relações superficiais, não só para com o grupo que convivera, como também para com a comunidade que pertencia, enquanto seus objetivos apenas se fincavam em expectativas futuras relacionadas à sua vingança. Da mesma forma, vemos Ellie traçar um percurso significativo semelhante por não conseguir desvincular o passado e suas memórias das experiências do presente, bem como de todas as previsões futuras, as quais a prendiam cada vez mais a experiências estereotipadas e conflitivas. Por consequência, o jogador é frequentemente impossibilitado de sair de um presente em que o enredo não consegue alcançar o que está por vir;

1.5.2.Os sentimentos que emergem na experiência de se jogar:

Como resultado de tal polarização dramática direcionada pela construção provocativa, temos que a imersão se completa e é sentida, muitas das vezes, por meio da transferência de emoções entre as personagens e os jogadores, que atravessam às experiências vividas na medida em que os comandos são delegados pelo controle. Ademais, o desenrolar dos atos sustenta esse vínculo manifestando os sentimentos frisados — luto, ansiedade e angústia — nas personagens jogáveis ao longo de toda a trama e utilizando de estratégias do próprio meio

(*cutsscenes*, *quick time events* e *flashbacks*) de forma com que a conexão emocional ocorra de forma mais fluída e que as fases tenham o mesmo peso simbólico para quem está experimentando a perspectivas delas.

CAPÍTULO 2 - The Last of Us 2 como dispositivo para o campo dos afetos: games, experiência estética e encruzilhadas da sobrevivência

2.1. INTRODUÇÃO

Falar sobre *The Last of Us*, a franquia como um todo, sempre foi desafiador e, de certa forma, compensatório para mim. Imaginar que os jogos eletrônicos podem alcançar tão maestria artística, crítica e revolucionária, seja em qual for o meio, veículo ou campo que utilize, era um sonho de criança, resguardado em mim, e experimentá-lo com esse universo ficcional e subversivo, tanto como jogador quanto como quem pesquisa e disserta sobre, incentivou-me a fazer o que agora venho a apresentar neste artigo.

Tanto o primeiro jogo da série, como o segundo, buscam evocar diversas experiências estéticas (Dewey, 1990) dentro do meio simbólico que se propõem a discutir. No primeiro *The Last of Us*, produzido em 2013 pela *Naughty Dog Studios*, vemos o desenvolvimento de uma relação familiar entre Joel, um homem que perdeu a sua amada filha durante o estopim do desastre mundial e tornou-se um mercenário apático enquanto as sociedades e os sistemas institucionais tentavam encontrar formas de lidar com o apocalipse fúngico pelo globo, e Ellie, uma garota de quatorze anos que já cresceu dentro desse cenário pós-apocalíptico, que foi infectada pelo fungo em determinada situação, mas que desenvolve uma desconhecida imunidade, esta que desperta a curiosidade de pessoas que ainda acreditavam em uma possível criação de um antídoto, uma cura ou resistência contra a praga.

Ambos partem para uma jornada: Joel fica encarregado de levá-la para uma base médica da comunidade dos Vagalumes e, ao longo de todas as fases, divididas em quatro capítulos principais que são transcorridos e guiados cronologicamente pelas quatro estações do ano (verão-outono-inverno-primavera), vemos a construção de um relacionamento familiar, tal como Beavers & Hampson (1995) se atentam em nos dizer quando trabalham sobre a importância desse tipo de relacionamento emocional para a saúde dos indivíduos que se aproximam afetivamente e como esse processo é feito a partir do compartilhamento de expectativas, significados e, sobretudo, experiências.

Entretanto, a aproximação afetiva entre Joel e Ellie gera um clímax conflituoso, além de consequências e decisões perturbadoras não só para o desenvolvimento da trama como para o próprio relacionamento entre ambos: partindo do ponto em que ele não consegue se

imaginar suportando, novamente, a perda de alguém importante em sua vida, ele retira Ellie em um ato insano, do procedimento cirúrgico, do qual ela não sobreviveria, sem o seu consentimento, assassina a todos que o tentam impedir de realizar sua fuga e, ao final, ainda sustenta mentiras para a pessoa que ele mais ama sobre tudo o que aconteceu nas instalações médicas, dando a entender para a garota que houve o procedimento cirúrgico enquanto estava inconsciente, mas que nada foi possível para a extração de anticorpos ou informações relevantes de seu organismo.

Embora a trama se encerre, de certa forma, favorável para os protagonistas, as escolhas que Joel realizou ao final do primeiro jogo fez meus pensamentos, e acredito que a de uma boa parte dos jogadores, caminharem por diversas perspectivas: do egoísmo ao amor incondicional por alguém; do individualismo ao altruísmo; do significado de uma vida em relação a um coletivo desconhecido, etc. Enfim, foram uma série de intangibilidades que me fizeram questionar sobre as fragilidades humanas e o quão os sentimentos e afetividades condicionados pelo jogo se aproximam das convergências que vivemos em nossas próprias experiências, afinal, assim como Miguel Sicart (2011) já afirma, os jogos criam/delineam estruturas subjetivas para convergir com as nossas próprias subjetividades para que, então, dentro desse diálogo ocorra a exploração de conhecimentos e valores. Isso é ser sujeito jogador.

Contudo, a provocação simbólica da franquia não se encerra nestes dilemas. *The Last of Us 2* adiciona à trama novos contextos e eventos consequentes das decisões de Joel. A introdução de Abigail em poucas horas de *gameplay* na narrativa traz muitas incógnitas e consigo perspectivas que tensionam a um certo estranhamento, este que é colocado paralelamente a um sentimento de antipatia ou repugnância em uma das cenas mais intensas que vivi dentre todos os jogos que tive o prazer de me encontrar.

Estar no controle de Ellie, neutralizada e incapaz de realizar qualquer ação enquanto vê, enquanto sofre, enquanto agoniza na presença da execução de Joel por Abigail a pauladas foi, com certeza, uma das cenas audiovisuais mais perturbadoras que experienciei dentre todos os contatos afetivos com jogos eletrônicos. O turbilhão de afetos e devaneios que inundou minha cabeça após protagonizar essa cena demandou-me muito tempo de assimilação, justamente pelo resgate emocional com o personagem, afinal Joel é um personagem muito carismático, caricato e fiel aos seus princípios, o que deixa o vínculo jogador-jogo (SICART, 2011) em mais evidência e contato, vir acompanhado, em contrapartida, com as decisões consequentes ao final de *The Last of Us 1*, as quais,

nitidamente, já se revelam como parte da trama em poucas horas de tela como motivação para tal ápice narrativo.

A demanda de tempo foi muito necessária para assimilar o impacto dessa cena. Por muitas vezes, é costumeiro de nossos sentimentos desejar que o fechamento da história de personagens queridos transcorra para o bem, para um final ou começo de uma experiência que se deline para o saudável, ou “positivo”. Entretanto, a descaracterização do arco de Joel não se encerra somente nesse contexto com tais sintomas do sentir. Todo o amor, afeição e carisma são colocados em xeque a partir do momento que *The Last of Us 2* nos orienta por trajetos que ilustram novas perspectivas.

O passado de Abigail, descobrir quem foram “as dezenas de vítimas no massacre do Hospital” e vivenciar o processo de autoconhecimento da personagem são apenas alguns dos exemplos que se colidem com as estruturas afetivas já recorrentes do primeiro jogo por, sobretudo, revelarem-se como experiências de vida fiéis à sua formação e integridade. Abigail quebra com toda a espetacularização confeccionada até então, ao contrário de Ellie que, ao longo dos próximos atos da história, corrobora com a fragmentação afetiva e o sofrimento de quem joga ao entrar, cada vez mais, em dilemas e controversidades que desestimulam a tentativa do jogador em permanecer complacente com suas escolhas. Dessa forma, tudo no jogo torna-se parte de grandes pontos de vista, nos quais as motivações oscilam entre afetos de vingança, remorso e ódio e que provocarão, a todo momento, viradas afetivas em quem joga.

A partir desse contexto, como cerne das análises que proponho a estimular neste artigo, meu objetivo é demonstrar como *The Last of Us 2* formula minuciosas e precisas cenas de aparição da diferença e da quebra de “moralidades”, as quais se referem diretamente às sobrevivências das personagens: física, mental e psicológica, com a finalidade de disparar subjetividades e afetividades na experiência estética do jogador. Dito por outras palavras, a todo o momento acontecem eventos em que o jogador precisa reorganizar a sua relação com o jogo e é a partir da diferença como afetação que tal reconstrução se dá. A experiência proposta pelo jogo coloca o jogador num lugar de sobrevivência, mas não o coloca nessa posição a partir de uma previsibilidade racional, mas sim por uma quebra de perspectiva, frustração, quebra de possibilidade de antecipação.

Para a abordagem de tais indícios, utilizaremos o procedimento metodológico proposto por Jean-Luc Moriceau (2019), no qual o autor incita-nos a trabalhar os afetos como potenciais dispositivos éticos para a relação com a diferença. Ademais, ele enfatiza que na

metodologia da virada afetiva, “a pesquisa não é uma busca pelo modelo certo, mas comunicação de experiências de vida, dadas por encontros (2019, p-48)”.

Em síntese, para realizar essa empreitada, esse capítulo se divide em algumas seções. Inicialmente, a primeira seção, “Os caminhos desvelados por *The Last of Us 2*: Experiência Estética tensionada pelos afetos”, procura elucidar como que através do campo das subjetividades (SICART, 2009) as experiências estéticas (DEWEY, 1980) concretizam-se a partir de afetos (MORICEAU, 2019) introduzidos ao enredo. Ademais, a próxima seção, “Encruzilhadas Éticas: *The Last of Us 2* enquanto dispositivo interacional de dilemas”, empenha-se em demonstrar o caráter comunicacional do jogo na qualidade de um dispositivo interacional (BRAGA, 2020) para, então, expor suas estratégias reflexivas e seus colapsos discursivos que visam integralmente atingir o âmago subjetivo e moral dos jogadores (ARENDRT, 2005). Por fim, o capítulo “A moralidade no âmago da experiência: A encruzilhada de alteridades” dedica-se a exemplificar os conceitos tensionados anteriormente por meio da ilustração de recortes, cenas, que trabalham todos esses aspectos na interação jogador-jogo.

2.2. OS CAMINHOS DESVELADOS POR *THE LAST OF US 2*: EXPERIÊNCIA ESTÉTICA TENSIONADA PELOS AFETOS

Desde a sua concepção, com o primeiro jogo e, posteriormente, sua *dlc*¹³, *The Last of Us* sempre se impôs com uma proposta narrativa bem estruturada e articulada, com arcos e desenvolvimentos dramáticos tal qual a qualidade de uma boa obra cinematográfica, e com objetivos estéticos bem delineados para a experiência do jogador. Pensar a relação jogador-jogo, valorizada pelo pesquisador Miguel Sicart em sua obra “*The Ethics of Computer Games*”, direcionou-me para uma ordem de noções do campo dos afetos. Em seus pensamentos, ancorados pelas discussões de Michel Foucault sobre estruturas de poder, os videogames seriam meios comunicacionais capazes de evidenciar subjetividades, as quais são consequentes de organizações simbólicas ressignificadas por ambas as partes. Ademais, ele completa:

¹³ DLC é uma sigla de origem inglesa, que se remete à expressão formal “downloadable content”, ou seja, conteúdo baixável de um jogo. Refere-se a conteúdos extras ou expansões, que podem variar desde pequenos itens colecionáveis até novas fases e arcos narrativos.

Sua ontologia [os videogames] como objeto inicia um processo de subjetivação em seus usuários que os tornam jogadores daquele jogo. Esse processo, como qualquer estrutura de poder, cria conhecimentos e valores: as regras tornam-se conhecimento, repertório do jogador. Nesse sentido, o jogo fornece um contexto e um conjunto de princípios que, ao serem aceitos pelo jogador, criam uma subjetividade. O jogador também está ciente de seu estado como jogador. Para que o jogador permaneça engajado no jogo, desfrutando com sucesso das relações de poder livremente aceitas, essas relações precisam ser preservadas [*grifos nossos*] (SICART, 2011, p-68) .

Nesse sentido, entender as subjetividades como uma relação da consciência do eu para o acolhimento de outrem (LEVINAS, 2004) é fundamental para que possamos compreender quais fenômenos irão surgir de tal interação. Para Emmanuel Levinas, a subjetividade escapa de quaisquer dogmas racionais – da razão – e ancora-se na perspectiva de que o eu justifica-se perante a abertura com o outro (CARBONARA, p-314). Ademais, o filósofo adere à sua concepção que o primeiro movimento da subjetividade se dá através da corporeidade e não da consciência, afirmando que: “Existo como corpo, ou seja, como enaltecido, órgão que poderá captar e, conseqüentemente, colocar-se, no mundo de que dependo, perante fins tecnicamente realizáveis.” (LEVINAS, 1961, p-103).

Dessa forma, minha inquietação inicia-se, justamente, na premissa de que *The Last Of Us 2*, ao germinar a formação e o combate de subjetividades, perfaz se por dramaturgias que tensionam constantemente experiências estéticas, as quais são propositalmente guiadas por afetos, estes que são manifestados, sobretudo, através do corpóreo e do desvelar de emoções, com a finalidade de gerar viradas afetivas guiadas pela deflexão de alteridades.

A estética aqui mencionada trata-se, fundamentalmente, sobre o artístico, o filosófico, uma reflexão crítica diante de aspectos, percepções e apreciações diante das afetações que norteiam o cotidiano - estas últimas que transcendem, sobretudo, qualquer tipo de controle ou categoria mental, sendo assim responsáveis por mobilizar respostas emocionais e sensitivas em nossos corpos ou nas materialidades da vida que nos permeiam (DEWEY, 1980). A asserção estética no jogo é bastante efetiva uma vez que as estratégias discursivas fluem acertadamente na incorporação multimídia atribuída ao meio (DOMSCH, 2013). Ademais, Dewey (1980) acrescenta que toda experiência estética tange a afetação de um objeto, corpo ou algo externo ao corpo impactando-o com a relação de “fazer” e “padecer”:

[...] a arte, em sua forma, une as mesmas relações de fazer e padecer, a energia da ida e vinda, que faz com que uma experiência seja uma experiência. Por causa da eliminação de tudo o que não contribui a mútua organização dos fatores da ação e recepção, e por causa da seleção justamente dos aspectos e traços que contribuem para sua interpenetração, o produto é uma obra de arte estética (DEWEY, 1980, p-99).

Dewey nos atenta que, ao traçar caminhos do “padecimento” e do “fazer”, a experiência estética envolve-se diretamente com os afetos. Nas palavras de Jean-Luc Moriceau (2020), os afetos localizam-se no campo dos significados e enigmas, sendo um veículo de encontro com o desconhecido e o estrangeiro, com o incompreensível e o sutil (2020). O afeto, justamente, atua como uma espécie de contágio, desvelando-se como desconhecido ou até o momento de seu encontro com nós, intangível para nossas experiências, nas quais o seu objetivo não almeja uma conclusão ou término, mas sim o desenvolvimento de um (novo) caminho. Além do mais, Moriceau (2020) descreve-os como enigmas capazes de tensionar o nosso cognitivo, expondo-nos a perspectivas e reflexões que estimulam a ressignificação ou a criação de novos olhares diante de entendimentos, sentimentos, convívios, entre outros aspectos de nossas vidas.

Nesse sentido, retomando a construção narrativa de *The Last Of Us Part 2*, temos que a experiência estética caminha por subjetividades já antepostas pelo jogo antecessor ao passo que estimula o desenvolvimento de outras, deslocando-se por afetos dos quais divergem-se, acima de tudo, agressivamente, de todos os conceitos anteriormente estruturados. Subterfúgio este que é muito bem utilizado pelo game ao introduzir personagens, principalmente Abigail, que apresentam perspectivas contrastantes com as realidades e decisões dos protagonistas Ellie e Joel, bem como com o desenvolvimento afetivo que os jogadores já podem ter edificado por estes. Tal proposta estética fomentada pelo enredo de *The Last Of Us 2* acarreta no que Moriceau vai nos definir como virada afetiva, noção que não só servirá de alicerce para o progresso deste capítulo, enquanto proposta metodológica, mas também como reflexão ontológica no mais sincero sentido do termo:

[...] para além deste argumento ontológico, a virada afetiva se refere, principalmente, a novas possibilidades epistemológicas e práticas metodológicas: ao modo de investigação em que o pesquisador é guiado por afetos, é movido pela situação, tudo isto como ponto de partida da reflexão. (MORICEAU, 2016, p-81)

Desse modo, a virada afetiva antevê uma possibilidade de discussão sobre alteridades; pesquisador, leitor e objeto de análise em questão, promovendo uma reflexão que não busca uma terminação em dada ética majoritária, mas sim a reflexão e o compartilhamento de experiências e afetos. Ademais, a virada afetiva tensionada neste artigo busca desvelar o jogo a partir do afeto, não pela razão, demonstrando como a relação jogador-jogo é constantemente posta em evidência quando a afetividade do jogador e os preconceitos formados e advindos do primeiro jogo da franquia são postos em divergência com as experiências de novos personagens, revelando um outro lado da história.

2.3. ENCRUZILHADAS ÉTICAS: THE LAST OF US 2 ENQUANTO DISPOSITIVO INTERACIONAL DE DILEMAS

A exposição a duas narrativas é utilizada já nas fases iniciais do jogo. Sem qualquer introdução e motivos prévios, observamos incapacitados, através da personagem Ellie, a morte de Joel pelas mãos da nova personagem protagonista. Além do mais, a sequência dos eventos iniciais sugerem uma certa permanência das subjetividades já pré-estabelecidas pelo game anterior, contudo é apenas um prelúdio para todo um dilema ético que está por vir. Enquanto traçamos as escolhas de Ellie e somos apresentados ao mundo e as singularidades de Abigail, *The Last Of Us 2*, pretensiosamente, leva-nos a um embate emblemático entre dois campos simbólicos característicos à experiência de quem joga: as afetividades latentes sobre os personagens antecessores e o processo de subjetivação em concepção dos novos contextos.

O diálogo entre a idealização estética da narrativa com os arranjos de significação dos jogadores revela o que José Luiz Braga pontua como a capacidade de um dispositivo interacional. Nas palavras do autor; “Onde haja interação, encontramos dispositivos em ação, em experimentação, em ajustes diversificados (BRAGA, 2020).” Além do mais, como condição intrínseca, Braga afirma que é da natureza de todo dispositivo trabalhar com urgências interacionais, que perpassam por sujeitos variados, utilizando de estratégias heurísticas e da diferença de alteridades com a finalidade de gerar resultados no campo da ação, como tomada de decisões e formulação de opiniões, por exemplo.

Assim, para uma perspectiva epistemológica, na busca do entendimento da comunicação, o que possa ser visto como um dispositivo encontra na heurística foucaultiana uma abordagem que favorece entrever a comunicação em ação, seus processos, suas lógicas. A heurística sugere perceber as urgências, apreender objetivos que os participantes desenvolvem conforme seus contextos, observar as estratégias em experimentação, as táticas seletivas, o “perpétuo preenchimento estratégico”, a lenta estabilização, a geração de discursos justificativos. (BRAGA, 2020, p-21)

Nesse sentido, o potencial estético da história justamente se localiza no colapso ético, do qual jogador é posto ao prosseguir com duas narrativas que carregam simbologias e experiências divergentes entre si, mas que são engendradas de um mesmo contexto. Tal estratégia, por consequência, causa encruzilhadas que afetam o rumo das personagens, bem como estimula a produção de dilemas subversivos na experiência do jogador, ao passo que este deve executar as escolhas das mesmas. Dessa forma, o envolvimento afetivo torna-se

uma ferramenta fundamental e interacional da obra, pois coloca o jogador na posição de pensar e reconsiderar todos os preconceitos latentes até então e os que previamente foram concebidos pela “antagonista” jogável.

Todavia, a atividade de pensar conduz o jogador para uma outra encruzilhada, que vai além das ações frente à tela. Ao investigar a fundo sobre moralidade socrática, Hannah Arendt nos revela como esse exercício, o ato de pensar, revela para o próprio sujeito uma relação interlocutiva do eu consigo mesmo, na qual, através de um discurso silencioso, ambas as partes convergem-se e se afetam constantemente com o objetivo de conviverem apaziguadamente (COLEM, 2018).

Logo, considerando a quebra conceitual e os feitos narrativos que precisam ser executados com Ellie e a desconstrução de paradigmas sobre o antagonismo de Abigail em *The Last of Us 2*, temos que durante todo o percurso o jogador é posicionado diante de dilemas éticos que buscam provocar, gerar a inquietação, na relação do indivíduo consigo mesmo, como é, por exemplo, o caso da violência excessiva da protagonista do primeiro game para concretizar a sua vingança. A sede de ódio, bem como o montante de cadáveres, tensionam quem joga a justificar-se constantemente dentro dessa relação interior, pois como Hannah Arendt afirma, “assim como sou meu parceiro quando estou pensando, sou minha própria testemunha quando estou agindo. Conheço o agente e estou condenado a viver junto com ele. (2005, p-155)”. Ademais, a filósofa acrescenta que a moralidade diz respeito sobre a própria singularidade do indivíduo, sendo as ações que permeiam a dicotomia do certo e do errado meios que tendem a articular o discurso silencioso (o pensamento), sobretudo a consciência coletiva das partes para que conclusões significativas aconteçam.

Em outras palavras, não posso fazer certas coisas porque, depois de fazê-las, já não serei capaz de viver comigo mesma. Esse viver-comigo-mesma é mais do que a consciência de mim mesma (consciousness), mais do que a ciência de mim mesma (self-awareness), que me acompanha em qualquer coisa que faço e em qualquer estado em que me encontre. (ARENDR, 2005,p-162)

Após o assassinato de Joel, o paralelo entre representação consensual do bem e do mal (BADIOU, 1995), o que é certo ou o que é errado, deixa de ser um recurso conotativo e prescrito anterior à trama principal para tornar-se um enigma recorrente em todas as fases do jogo, bem como uma estratégia para premeditar encruzilhadas que provocam, constantemente, o jogador a ficar na posição de desequilíbrio com as suas relações interlocutivas (o eu consigo mesmo) a partir de alteridades que colapsionam e reorganizam,

conjuntamente, subjetividades antepostas com novas em formação. O outro ponto de vista é a própria experiência estética contra tudo o que fora idealizado.

2.4. A MORALIDADE NO ÂMAGO DA EXPERIÊNCIA: A ENCRUZILHADA DAS ALTERIDADES

Em *The Last of Us 1* dispomos do desenvolvimento cauteloso e complexo dos protagonistas Ellie e Joel. A relação pai e filha e os processos de superação de desafios e traumas de ambos para prosseguirem com suas vidas fluem tão harmoniosamente nos arcos dramáticos da história que não fica difícil desenvolver uma proximidade afetiva com os personagens ou realizar ações, que envolvem diretamente as escolhas e os rumos de suas vidas, compartilhando dos mesmos sentimentos deles.

Assim como é o percurso natural, ou recurso natural por assim dizer, que diversas obras artísticas e literárias utilizam para dar integridade à trama, muitos personagens, objetos ou contextos surgem para a simples função de cobrir ou suprir necessidades narrativas, como é o caso do “desconhecido” médico designado a operar Ellie para retirar a possível cura contra a doença apocalíptica, ao final do primeiro jogo.

Em uma das fases finais mais desesperadas e frenéticas, o jogador toma o controle de Joel e segue num objetivo angustiante de resgatar Ellie da cirurgia que a mataria eliminando todas as “ameaças” que estivessem contra o seu propósito, ameaças essas que incluíam militares nas instalações do prédio e os cirurgiões que se encontravam na sala operatória (figuras 1 e 2).



Figuras 1 e 2: Imagens extraídas de *The Last of Us*, Capítulo 11: "The Firefly Lab".

Fonte: *The Last of Us 2*, 2013.

Talvez, e acredito que tenha sido assim com muitos jogadores, esperar e realizar as ações de Joel neste momento pode ter sido um gesto incômodo devido ao fato da garota ter

sido complacente com a cirurgia mesmo sabendo dos riscos, afinal o game dispõe de diálogos que evidenciam o feito como um auto realização de Ellie, mas nada que causasse repulsa o suficiente para dissentir com a afetividade já construída com personagem, dado que nesse ponto já estamos, de certa forma, cientes de todas as dores que ele passará e de toda a relação familiar atribuída à criança. Além de que a importância que damos para as vidas assassinadas deste cenário são menos relevantes pela superficialidade do qual são inseridas, pois pouco sabemos ou somos informados de todos os propósitos da comunidade que estava em busca da cura ou dos seus integrantes em relação às experiências já obtidas com os personagens principais. Entretanto, o ponto-chave das experiências estéticas, tais quais os colapsos afetivos, que os jogadores terão no jogo subsequente dará-se justamente a partir do ressurgimento deste contexto.

Após a súbita morte de Joel pela, então, desconhecida Abigail, *The Last Of Us 2*, presunçosamente, faz-nos percorrer por três capítulos consecutivos apenas na pele da protagonista Ellie. Nesse percurso, rastreamos, localizamos e fazemos uma verdadeira caça às bruxas com todos os membros do grupo da suposta antagonista que possam levar-nos de alguma forma para o seu tão desejado paradeiro.

Ao longo dos três capítulos, bem como todos os atos que o compõem, somos apresentados a dois movimentos reflexivos díspares e que, de certa forma, desentendem-se quando são postos sobre a mesma perspectiva; por uma lado, temos a sequência de assassinatos frenéticos de Ellie em busca por pistas, enquanto no outro *flashbacks* do passado que aprofundam na importância afetiva que ela possuía com o falecido, condição fundamental que sustenta sua motivação para seguir tal caminho do presente.

Diferente da futilidade atribuída aos personagens do massacre, executado por Joel dentro da universidade ao fim de *The Last of Us 1*, o primeiro movimento reflexivo justamente se inicia na humanização e na exposição das vidas que cruzarão o caminho da protagonista. De forma ininterrupta, durante esse percurso, o roteiro nos introduz às singularidades dos colegas de Abigail além dos dramas e das dificuldades que a sua comunidade atual está passando, oferecendo-nos a oportunidade de simpatizar com seus sofrimentos. Sugestões sobre seus desejos, como seus sonhos sobre fugir da comunidade, recomeçar a vida em outro lugar e constituir uma família são entregues em todos os cenários, até mesmo depoimentos sobre a insatisfação deles com a amizade de Abby são explicitados aos montes. Entretanto, o contágio afetivo é drasticamente cortado pela raiz quando as intenções de Ellie são superpostas às experiências e às subjetividades do jogador, este que,

por decisões submetidas e acometidas pela narrativa linear, é obrigado a executar as ações da mesma (figuras 3,4,5 e 6).



Figuras 3,4,5 e 6: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulos 02,03 e 04
Fonte: The Last of Us 2, 2020.

O segundo arranjo de significação, realizado simultaneamente neste percurso, acontece com o enredo utilizando de *flashbacks* entre os atos para atribuir sentido à fúria e ao frenesi de Ellie, situação que intencionalmente almeja resgatar as subjetividades desenvolvidas com o game antecessor e colocá-las em xeque com novas referências.

Em duas cenas, por exemplo, intercaladas entre os homicídios, presenciamos vivências entre os protagonistas do primeiro jogo que não tinham sido reveladas até então; o presente de aniversário que Joel deu para Ellie (figuras 7 e 8), uma visita à um parque tecnológico desabilitado, pois como a garota era muito jovem no dia do holocausto ela não tivera a oportunidade de conhecer um espaço do tipo, e a descoberta da verdade sobre os fatos que aconteceram no hospital da comunidade que a operaria (figuras 9 e 10), afinal ele estava sustentando uma mentira desde então, alegando que a cirurgia de fato ocorreu, mas que não obtiveram sucesso na extração de um antídoto.



Figuras 7 e 8: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulos 02: “Seattle, Dia 1”, Ato 15: “O Presente de Aniversário”

Fonte: The Last of Us 2, 2020.



Figuras 9 e 10: Imagens extraídas de The Last of Us 2, Capítulo 03: "Seattle, Dia 2", Ato 19: “Hospital Saint Mary”

Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Ambos os episódios, além de reforçarem o desgaste mental que Ellie se encontrava, tais como o processo de superação do luto e da angústia sobre a decisão de Joel que alterou drasticamente o destino de sua própria vida, nos redirecionam para um caminho potencialmente estético e cognitivo guiado pela empatia, dos quais buscam aproximar o nosso sentir, no processo de subjetivação, das emoções da personagem.

Seja nos momentos do mais intenso afeto entre ambos no parquinho, seja na revelação de verdades que mudaria por completo a relação afetiva deles, o gesto do “sentir junto” (Feitosa-Santana, 2019), ou seja, colocar-se na posição da personagem para a tentativa de compreender suas dores, torna-se mais intenso haja visto que a explanação do verdadeiro amor paternal de Joel e o fator surpresa que a abala ao descobrir o que realmente aconteceu são conclusões estéticas, fragmentos de um todo, já antepostas anteriormente no campo das subjetividades do jogador, pois este já estava a par tanto das emoções do protagonista quanto da real situação, sendo mais que um espectador ao final de *The Last of Us 1*; um cúmplice. Portanto, o que resta aos jogadores em todas essas experiências é nada mais nada menos que o sofrimento de Ellie, este do qual, através de seus ápices sentimentais, aproximam-nos do gesto da empatia.

Dessa forma, muito distante do que podemos chamar de uma relação harmoniosa, a junção dos dois movimentos reflexivos, a quebra da leviandade sobre a vida das vítimas e o processo de recapitulação atrelado a empatia direcionada à Ellie, condiciona-nos para um desequilíbrio interno caótico e desconfortante, uma vez que o padecimento torna-se o âmago e mentor de todas as experiências que se possa ter durante a concepção, ou o clímax, dos feitos narrativos na interação jogador/jogo, transgredindo a interlocução entre os sentimentos do sujeito consigo mesmo, pois quando o jogador é direcionado novamente para o presente, a empatia conflita com a brutalidade à medida que os papéis de vilão e vítima reposicionam-se constantemente. Por consequência, o certo e o errado começam a se colapsar: tudo não passa de pontos de vista singulares. Contudo, esses capítulos apenas estavam nos introduzindo para o que ainda estava por vir:



Figura 11: Imagem extraída de The Last of Us 2, Capítulos 05: “Seattle, Dia 1”, Ato 25: “O Estádio”
Fonte: The Last of Us 2, 2020.

Talvez para muitos, e como foi o meu caso, o início do quinto capítulo tenha sido um misto de confusão e gatilhos desenfreados (figura 11). De repente, somos lançados novamente para o passado, a narrativa central é pausada de novo, mas dessa vez não estamos na presença de Joel ou Ellie. Subitamente, e isso acredito que tenha ocorrido com todos os jogadores casuais, pelo menos os que se aventuraram no primeiro jogo, o enredo excita, resgata, fragmentos de memórias do passado, porém em um contexto diferente. As próximas cenas dessa introdução nos revelam, de forma ríspida e direta, a motivação crível de Abigail, uma jovem adulta, que sobrevivera após o alarde apocalíptico e que se encontrava nas instalações da comunidade dos Vagalumes, local em que Joel tinha sido destinado a levar

Ellie para a cirurgia. Em poucos minutos desse episódio, nos é revelado que o cirurgião chefe que Joel mata sem pensar duas vezes é o pai de Abby, quem lhe ensinara tudo e a guiava no novo mundo (figuras 12 e 13).



Figuras 12 e 13: Imagem extraída de *The Last of Us 2*, Capítulos 05: “Seattle, Dia 1”, Ato 25: “O Estádio”
Fonte: *The Last of Us 2*, 2020.

Diferente de qualquer desenvolvimento afetivo por Ellie, fomentado no primeiro jogo e sustentado no segundo, aqui começamos um processo de significação já, de antemão, muito impetuoso e severo com nossos sentimentos, pois seu arranque se dá justamente a partir do rompimento de paradigmas e preconceitos sobre a misteriosa personagem nova, Abigail. Nesse sentido, *The Last of Us 2* finalmente detona o objetivo que almejava.

De repente, todo o ódio e repulsa pela “antagonista”, depois de ela efetuar o assassinato de Joel, reconfiguram-se, transformam-se, em coisas totalmente divergentes a isso. Chega a ser indescritível como que a virada afetiva se faz cruel dada a apresentação de tais elementos ao jogador. De repente, todo o arco de vingança de Ellie vê-se espelhado com o caminho que Abigail traçou ao longo de toda a sua vida, desde o preparo físico e mental até o rastreio do homem que matara seu pai, e perde por completo a sua relevância simbólica dado que a fatalidade na vida de Abigail se equiparava tanto quanto a perda de Ellie.

De agora em diante, a relação jogador/jogo transcende para caminhos opostos ao prazer ou o que seria uma experiência midiática confortante, pois com a identificação das singularidades da nova protagonista, a suposta discrepância emocional entre as personagens para quem joga alcança um patamar de paridade na medida em que o capítulo avança revelando os dramas e as particularidades de Abby. Equilíbrio este que é articulado e imposto aos jogadores, conduzindo-os por um caminho que os fazem abdicar e criticar das próprias subjetividades atribuídas à franquia inteira enquanto gera um desequilíbrio descomunal em nossas relações interlocutivas, na comunicação entre nossos pensamentos, afinal a linearidade, bem como a dramaturgia da história precisam ser executadas para o seu avanço na jogabilidade. Situação esta que, além de potencialmente emblemática, é suficientemente

desagradável na experiência e no diálogo do sujeito jogador com suas subjetividades, pois o entendimento afetivo pela nova protagonista e a afeição com a antiga são colocadas em ótica toda vez que a narrativa quer dar um próximo passo.

Assim, como Arendt se debruça sobre a moralidade socrática, aqui o desconforto do jogador ao ser apresentado à realidade da antagonista de Ellie se organiza através da humanização e, principalmente, pela aproximação condicionada pelas engrenagens do jogo com a própria personagem. O fato de Abigail ser jogável e ter toda a sua vida revelada aniquila por completo a aquietação de nossos sentimentos, do discurso silencioso, pois de forma abrupta somos projetados a jogar com a assassina de Joel e compactuar com seus problemas, ocasionando um processo de reviravolta afetivo que nos acompanhará por todos os próximos atos com a personagem.

Neste ponto, não posso deixar de abrir um forte paralelo com o que Arendt nos questiona sobre sermos parceiros e testemunhas de nossos próprios atos enquanto seres pensantes e conscientes das próprias ações, pois assim como ela argumenta, em *The Last of Us 2* somos condicionados a fazer tal reflexão por intermédio de dois campos significativos que se complementam: o desvelar de contextos que impactam toda a estrutura afetiva do jogador e a encruzilhada de narrativas que o pressionam constantemente a operar feitos violentos e autodestrutivos para a própria concretização das emoções envolvidas.

Consequentemente, o jogador, além de testemunha e executor nas duas alteridades narrativas, vê-se na posição de cúmplice ao delinear o trajeto sem que possa interferir nas decisões que lhe são destinadas, o que torna toda a *gameplay* a partir da apresentação de Abigail completamente enigmática e aflitiva, pois a morte dela pelas mãos de Ellie perde seu valor significativo e o mesmo se vale na inversão dos papéis, tornando-se uma verdadeira perturbação em nossas consciências.

2.5. CONCLUSÃO DO CAPÍTULO 2

Chega a ser quase que de modo inconsequente reconhecer como tais perturbações fazem, de algum modo, referências não só a aspectos dicotômicos como o certo ou errado, bem ou mal, atos vilanescos ou heróicos, como também sobre o confronto que o lugar do outro tem para manifestar-se em nossas subjetividades e como tal manifestação apenas consegue ser realmente efetivada ao guiar-se por afetos.

É exatamente neste ponto que *The Last Of Us 2* faz a sua crítica ao obrigar o jogador a estar na pele do outro, ou seja, de personagens que, talvez, e provavelmente fosse a realidade, nunca sequer passassem pelo campo reflexivo e, sobretudo, pela consciência de quem está jogando mais de uma vez.

A encruzilhada ética traçada e espelhada pelas duas protagonistas nada mais serve como um dispositivo interacional que busca por meio dos afetos promover a possibilidade de discussão sobre as alteridades dentro espaço do discurso silencioso assim como Arendt nos afirma, pois o conflito “dicotômico”, seja no sujeito consigo mesmo ou na presença de singularidades dentro da narrativa, surge não a partir da ideia de me colocar no lugar do outro, mas a partir do lugar do outro (Abigail) afetado pelo meu lugar (Joel/Ellie). Olhar para os afetos que o outro faz em mim, permitindo-me enxergar outros afetos parece ser um caminho revelador de uma experiência de alteridade, que aparece de forma recorrente na sociedade contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sob a forma de dois capítulos, esse trabalho de conclusão de curso teve, portanto, como objetivo investigar *The Last of Us 2* sob a perspectiva da experiência estética a fim de, especificadamente, identificar seus aparatos narrativos que enaltecem experiências diretamente relacionadas com a crise da modernidade, sobretudo, atreladas à produção de presença na contemporaneidade, bem como examinar suas estratégias heurísticas capazes de estimular e romper arranjos significativos ao promover a emergência de uma ética da sobrevivência a partir da divergência de alteridades adversativas construídas através de um mesmo contexto.

No primeiro capítulo desenvolvido, tivemos por foco analisar como a trajetória de ambas as protagonistas jogáveis, Ellie e Abigail, são traçadas por forças emocionais que não conseguem concluir-se e que, além disso, são eternamente resgatadas em suas experiências do presente, fato que gera um campo de oscilação (polarização) extremamente frágil entre o cotidiano e a produção de presença relacionada às suas expectativas, o que, conseqüentemente, atribui a ambas a sensação de padecimento em suas vivências, em virtude, muitas das vezes, de uma objetificação de um futuro deficiente e propriamente problemático.

Tais conclusões são lançadas em vista da metodologia indiciária de José Luiz Braga, que nos permitiu uma reflexão do jogo através da comunicação como uma ciência interpretativa que se dá não por uma busca total de indícios sobre a realidade, mas pela capacidade de poder selecionar alguns desses indícios com o propósito de tensioná-los utilizando-se de noções teóricas que harmonizam e justificam o caminho escolhido.

Doravante, nosso segundo artigo almejou demonstrar como *The Last of Us 2* utiliza da virada narrativa para disparar contextos, referências e, sobretudo, alteridades que provocam um colapso afetivo, bem como um processo simultâneo de destituição e formação de subjetividades na experiência do jogador. Situação que coloca-o num processo de desarmonia com os seus próprios pensamentos ao estar diante de um dispositivo interacional que visa, constantemente, afetá-lo promovendo estímulos divergentes em seus discursos silenciosos (o ato de pensar) enquanto joga, sente e presencia as singularidades e dramaturgias de ambas as vidas das protagonistas.

Para a conclusão desses resultados, utilizamos dos procedimentos metodológicos de Jean-Luc Moriceau, os quais desenvolvem-se por meio da virada afetiva, como meio comunicacional potencialmente simbólico e relevante, para um encontro significativo entre o pesquisador e o leitor guiando-se por entre o objeto de análise. Ademais, tal modelo trabalha

diretamente com a noção de afeto, o qual sustenta-se na concepção de que experiência faz-se efetiva ao tensionar um caminho que estimula o campo reflexivo de quem o experiencia.

Esse trabalho abriu margens para várias possibilidades com a pesquisa em jogos eletrônicos. Inicialmente, a primeira grande abertura ao realizar esses artigos foi concretizar o forte potencial que os games, em especial a franquia *The Last of Us*, contêm ao serem problematizados nos contextos e formas comunicacionais citados. Por outro lado, as pesquisas nos revelam como os games dialogam com o nosso contemporâneo, que é um tempo-espaço de muito interesse para a comunicação.

Atualmente, o gozo é visto como o cerne desejado em todas experiências que envolvam meios midiáticos, especialmente os artísticos, e nos videogames tal síntese afetiva ainda é fortemente vista como um dos aparatos base e obrigatórios de todas as obras que se disponham nesse espaço. Entretanto, *The Last of Us 2* veio intencionalmente com a proposta de quebrar com esse paradigma ao simpatizar-se com o campo dos afetos através de outra estrutura simbólica, da qual condiciona o jogador a fazer diversos paralelos, permeada por aspectos de alteridade e padecimento.

Futuros estudos podem ser desenvolvidos em várias direções, sujeitos, como exemplo, pesquisas no campo da comunicação pela ótica das organizações modernas, haja visto as potencialidades do jogo ao contextualizar-se dentro de cenários e elementos dramáticos que nos desafiam a pensar sobre a contemporaneidade, a crise das organizações, bem como sobre questões e conceitos que sustentam a noção de modernidade. Pensar no modo como ele elucida a queda de instituições de poder perante o cenário pós-apocalíptico pode nos direcionar a caminhos que evidenciam a falência das organizações modernas, reforçando a presença de simultaneidades diante da desestruturação de uma certa garantia de racionalidade social, fato que é exposto ao jogador quando este testemunha as narrativas de vida das protagonistas e de todas as civilizações apresentadas durante o desenrolar da trama.

Apesar de já estarmos na segunda década dos anos dois mil, as pesquisas em jogos ainda podem colidir com algumas barreiras no meio acadêmico. Infelizmente, ser desencorajado e desestimulado a trabalhar com esse nicho é uma realidade para muitos e a minha não divergiu desse fato. Alguns ainda podem desconsiderar os games como objeto de estudo, mas para todos que sonham e almejam compartilhar suas afinidades com esse meio para o cenário academicista, afirmo-lhes que isso não passa de um gesto discriminatório e que revela um profundo desconhecimento. Atualmente, existem diversos eventos nacionais e internacionais, congressos e simpósios que incentivam pesquisas em jogos eletrônicos para

além da área computacional e técnica, a destacar o Digra Brasil que teve sua primeira edição nacional em 2021.

Dito isso, a mensagem aqui vai para todo pesquisador que, caso receba um desestímulo de, supostamente, outro pesquisador que saiba mais, não se abale com esse primeiro contato negativo e que, sobretudo, não interprete tal preconceito como a posição convicta de toda uma comunidade científica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referências Literárias

ALMEIDA, Cristina Horta de . **Mito do Pós-Apocalipse e Jogos Eletrônicos**. In: EIRAS, Pedro (org). *Materiais Para o Fim do Mundo 10*. Porto: ILCML - Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, 2018. p. 32-49.

ARENDDT, Hannah. **Responsabilidade e Julgamento**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005b.

BADIOU, A. **Ética: Um ensaio sobre a consciência do Mal**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1995.

BRAGA, José Luiz. **Análise performativa: cem casos de pesquisa empírica**. In Braga, José Luiz; Lopes, Maria Immacolata Vassallo de; Martino, Luiz Cláudio (org.), *Pesquisa Empírica em Comunicação*. Brasília: Compós (Livro Compós), 2010a, p. 403-423.

BRAGA, J. L. **Comunicação, disciplina indiciária**. MATRIZES, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 73-88, 2008. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v1i2p73-88.

BRAGA, José Luiz. **Uma conversa sobre dispositivos** [recurso eletrônico] / José Luiz Braga. – Belo Horizonte, MG: PPGCOM/UFMG, 2020.

CASA DO SABER. **EMPATIA: CAPACIDADE NATURAL E COMPETÊNCIA** | **Claudia Feitosa-Santana**. Youtube. 15/01/2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8Hx0HXc_-Ik. Acessado em: 16/05/2022.

CARBONARA, Vanderlei. **Humanismo do outro homem: perspectivas de uma formação a partir da sensibilidade e da ética com Emmanuel Levinas**. *Revista Educação e Filosofia*, Uberlândia, v.34, n.70, p. 307-332, jan./abr. 2020. ISSN Eletrônico 1982-596X.

COLEM, Indi Nara Corrêa Fernandes. **Introdução à banalidade do mal em Hannah Arendt: reflexões filosóficas em tempos sombrios**. 2018. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Filosofia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

DEWEY, J. **Os Pensadores - Dewey**. Brasil: Abril, 1980.

DE OLIVEIRA, J.; MASSAROLO, J. **Elementos da construção de mundo articulados em World of Warcraft**. Revista GEMInIS, v. 2, n. 2, p. 90-102, 7 dez. 2011.

DOMSCH, S. **Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games**. Alemanha: Walter de Gruyter & Co, 2013.

FOUCAULT, Michel. **Le jeu de Michel Foucault**. Entrevista dada à revista Ornicar? In: Michel FOUCAULT, Dits et écrits, Tome III. Paris: Gallimard, 1994, p. 298-329, 1977.

FOUCAULT, Michel. 1980. **Power/Knowledge: Selected Interviews & Other Writings 1972–1977**. Ed. Colin Gordon. New York: Pantheon Books.

FREITAS, F. **Video Game como comunicação: Perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais**. 1.ed. Belo Horizonte: PPGCOM, 2017.

GUMBRECHT, H. **Produção de Presença**. 1.ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUMBRECHT, H. **Nosso amplo presente - O tempo e a cultura contemporânea**. 1.ed. São Paulo: UNESP, 2015.

HAMPSON, W. R., BEAVERS, R. B. **Familias exitosas: evaluación, tratamiento e intervención**. 1.ed. Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1995.

JEAN-LUC MORICEAU. **A virada afetiva como ética: nos passos de Alphonso Lingis.** Desigualdades, gêneros a comunicação, Intercom, pp.41 - 49, 2019, 978-85-8208-120-4. fihal-02315130

JEAN-LUC MORICEAU, CARLOS MENDONÇA. **Afetos e experiência estética : uma abordagem possível.** Comunicação e sensibilidade : pistas metodológicas, PPGCOM-UFMG, pp.78 - 98, 2016, Olhares Transversais, 978-85-62707-88-9. <hal-01534032>

JEAN-LUC MORICEAU. **Escritura e afetos.** Sônia Caldas Pessoa; Ângela Salgueiro Marques; Carlos Magno Camargos Mendonça. Afetos : teses e argumentos, 1, Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, pp.17-31, 2021, Olhares Transversais, 978-65-86963-28-1. fihal-03410106

KERR DE OLIVEIRA, J.; MASSAROLO, J. **Quests em World Of Warcraft como estrutura narrativa seriada.** Revista GEMInIS, v. 1, n. 1, p. 6-30, 11.

KOSELLECK, R. **Futuro Passado:** Contribuição à Semântica dos Tempos Históricos. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2007.

LÉVINAS, Emmanuel. **Totalidade e Infinito.** Trad. José Pinto Ribeiro. Rev. Artur Mourão. Lisboa: Edições 70.

OLIVEIRA, T. M. DE; SILVA, R. A. **Diegese, Círculo Mágico e as Categorias Estéticas no Universo Transmídia de Diablo.** Revista GEMInIS, v. 5, n. 3, p. 142-159, 10 dez. 2014.

REZENDE, C, COELHO, M. **Antropologia das Emoções.** 1.ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

SANTA CATARINA, Rede de Atenção Psicossocial RAPS. **Transtorno de Ansiedade Generalizada: Protocolo Clínico**, 2015. Sistema Único de Saúde SUS, SC, 2015. Disponível em: <https://www.saude.sc.gov.br/index.php/documentos/atencao-basica/saude-mental/protocolos-da-raps/9217-ansiedade-generalizada/file>. Obtido em 31/11/2021.

SICART, M. **The Ethics of Computer Games**. Massachusetts: MIT Press, 2009

VASCONCELOS, Ana Carolina Peck; PENA, Breno Ferreira. **Angústia: o afeto que não engana**. Reverso, Belo Horizonte , v. 41, n. 78, p. 27-33, dez. 2019.

Referências Midiáticas

Blizzard Entertainment, 2004. **World of Warcraft**. Blizzard Entertainment.

Naughty Dog. 2013. **The Last of Us**. San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. 2020. **The Last of Us: Part 2**. San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.

APÊNDICE - ESTADO DA ARTE

Os estudos que trabalham os jogos eletrônicos e os seus potenciais simbólicos nas demais áreas, sejam elas no campo das humanidades ou das exatas, não são de agora. Os “games studies” ou “ludology”, terminologias popularmente adotadas para o campo de pesquisa que aborda as temáticas correlacionadas aos videogames enquanto consoles ou jogos virtuais, vêm construindo seu espaço no campo científico desde a criação de Pong em 1972, como já dito anteriormente, o primeiro jogo eletrônico oficialmente datado. A consolidação desses estudos veio logo no começo do século XXI, com a ascensão dos consoles portáteis (Playstation 2, Xbox, Atari etc), que fixaram o ramo na economia mundial bem como tornaram as realidades virtuais dos games um potencial nicho para diversos setores, sobretudo atrativos para as interações sociais.

Via-se, desde os primeiros estudos acadêmicos, a capacidade simbólica, crítica e representativa que os jogos eletrônicos poderiam proporcionar em suas realidades virtuais e o quão a sua aplicabilidade poderia ser útil para diversas áreas do conhecimento. Logo, tendo por base essa amplitude e gama temática, optamos por ir ao encontro desses estudos científicos por meio da ferramenta de busca do portal de periódicos CAPES, utilizando das palavras-chaves e termos “jogos eletrônicos”, “games”, “videogames” e “jogos”. Com o propósito de localizar as pesquisas que mais se dialogam com o campo recentemente, foram observados os periódicos datados a partir dos anos 2000.

Foi levado em consideração que existem diversos artigos que utilizam dos jogos eletrônicos, tanto como adesões secundárias ou, apenas, exemplificativas na pauta do problema principal, quanto protagonistas dos próprios estudos, tornando difícil, ou quase impossível, a exata dimensão quantitativa de sua presença no portal.

O gráfico a seguir (Gráfico 1) exemplifica a variedade de estudos, uma vez que foi baseado nas palavras-chaves e tópicos mais relacionados aos estudos referentes aos *game studies* do início do século XXI. Com base na coleta desses dados, foi possível desenvolver o Estado da Arte, bem como identificar as categorias, ou seja, os tópicos temáticos que as pesquisas relacionadas aos videogames mais se adentraram - que os estudos acadêmicos selecionados mais se direcionaram.

Dessa forma, foram selecionados 31 periódicos para exemplificar as 3 categorias no gráfico a seguir. Elas são: a) A relação entre jogos e educação (cor preta); b) Tecnologia e Interações Sociais (cor azul); e c) Consequências Sociais dos Jogos (cor roxa)

Tópicos mais correlacionados aos Game Studies

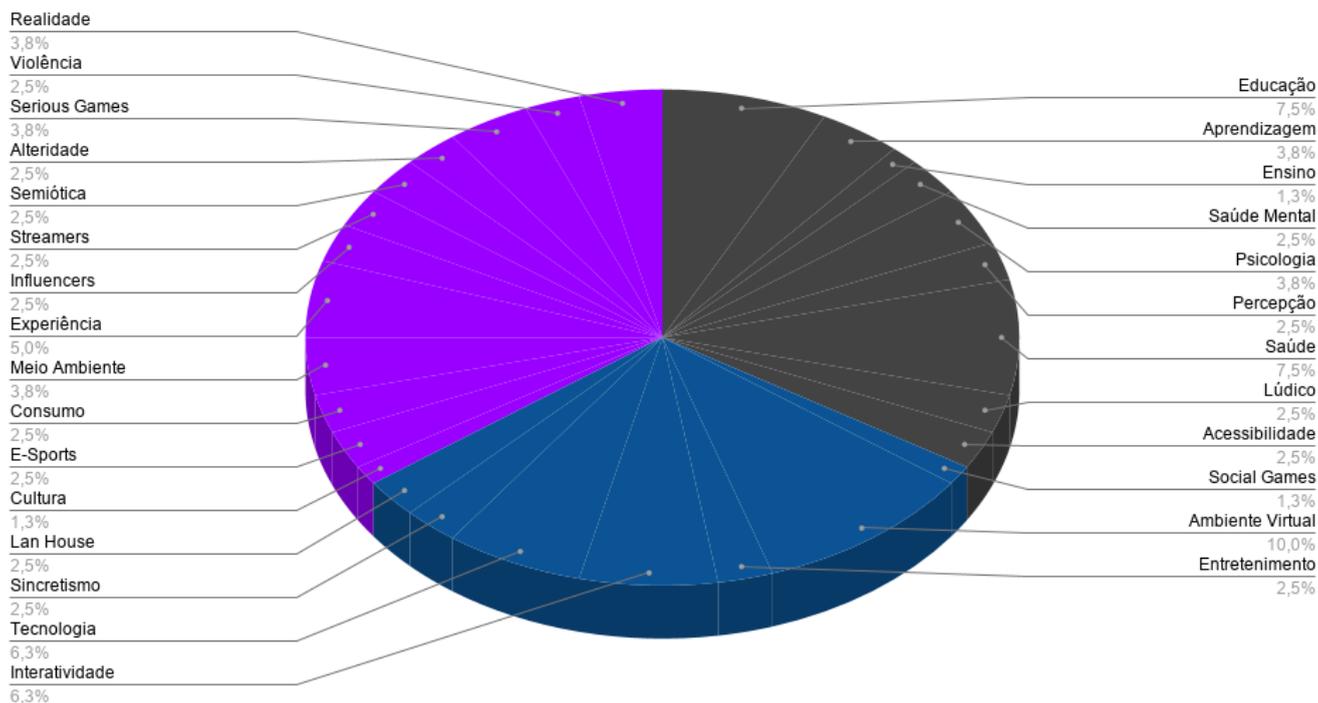


Gráfico 1: Temáticas emergentes nos estudos sobre jogos
Fonte: Construção da Pesquisa, 2021

Vale destacar que os artigos foram reduzidos no gráfico pelas palavras-chave que se identificaram em seus respectivos resumos ou nos tópicos que abordaram com mais relevância. Outro ponto a ser frisado também é a intersecção entre as proposições. Por exemplo, “educação” e “lúdico” são recorrentes em estudos que correlacionam jogos e educação da mesma forma que “realidade” e “meio ambiente” aparecem juntos em pesquisas da categoria. Todavia a sua inclusão em determinada categoria não exclui a sua correlação com os temas das outras.

Conforme é possível ver no gráfico, há um forte vínculo entre *educação e jogos eletrônicos*. Existem pesquisas que já relacionam a prática de tal atividade com o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem tangencial, termo conceituado e desenvolvido pelo game designer norte-americano James Portnow, que discorre sobre a introdução de saberes e conteúdos nos jogos de forma a seduzir e instigar os jogadores a buscarem e compreenderem conhecimentos. Outro destaque para essa categoria é sua forte correlação com as vertentes da saúde, acessibilidade e os estudos da psicologia, solidificando a presença dos games em tais setores. Como exemplos, aparecem os estudos de: Smolinski (2009), que busca compreender o aprendizado tangencial de inglês com os pinguins do jogo eletrônico

Club Penguin¹⁴; e Madruga e Henning (2018), que apresentam a proposta de educação ambiental proporcionada pela gameplay de Minecraft¹⁵.

Os jogos eletrônicos passam a assumir o slogan do político e ecologicamente correto, para conquistar consumidores de todas as faixas etárias. [...] Por isso, eles não só educam para o consumo, mas para uma determinada Educação Ambiental e para a formação de um determinado sujeito. (MADRUGA, HENNING. 2018, p-3)

Os videogames não coexistiriam sem a presença e o desenvolvimento tecnológico. É imprescindível destacar tal apontamento, motivo pelo qual a categoria *b) Tecnologia e Interações Sociais*, se faz tão presente nos estudos acadêmicos. A interatividade e a evolução dos portáteis, bem como os computadores, promoveram experiências gráficas, narrativas e interativas das quais por si só tornam-se um entretenimento sem igual. Por essa perspectiva, sem qualquer dúvida, os jogos são uma arte.

Nesta categoria, por exemplo, foram selecionados os estudos de: Mello e Mastrocola (2014), que debatem o trinômio comunicação-consumo-entretenimento na perspectiva dos videogames como tecnologia em ascensão utilizando do game *The Last of Us*; e Costa (2017), no qual apresenta a complexidade de detalhes e conteúdos da cidade Brasília desenvolvida pela empresa Level Up no jogo *Ragnarok Online*¹⁶.

Em 2009, a Level Up! adicionou em seu site oficial um link para o hot site de lançamento do episódio Brasília, [...] A atualização faz referência e reitera a imagem de um Brasil presente no imaginário coletivo ocidental em que a natureza exuberante (“cheia de riquezas naturais”), a alegria e receptividade do povo (“qualquer forasteiro seria bem-vindo”), além de uma paisagem misteriosa e ainda a ser explorada (“terra abençoada pelos deuses”), seriam as principais características do país. (COSTA, 2017, p-227)

Por fim, tem-se a categoria *c): Consequências Sociais dos Jogos*. Neste âmbito, encontramos pesquisas que trabalham os games como fenômenos que despertam e conflituam com as concepções perpetuadas em nossa cultura, bem como com os paradigmas sociais, provocando ou insinuando ao jogador experimentar reflexões críticas através de alusões da realidade.

¹⁴ Club Penguin foi um MMO, envolvendo um mundo virtual que continha uma série de jogos e atividades online. Foi criado pela New Horizon Interactive. Os jogadores controlavam avatares de pinguins animados e jogavam em um mundo definido na estação de inverno.

¹⁵ Minecraft é um jogo eletrônico dos gêneros sandbox e sobrevivência que não possui objetivos específicos a serem alcançados, permitindo aos jogadores uma grande liberdade de escolha de como jogar o jogo. Popularizou-se bastante com seus gráficos simples.

¹⁶ Ragnarök Online é um MMORPG desenvolvido pela empresa sul-coreana Gravity Corp. Os cenários do jogo foi baseado, inicialmente, no manhwa Ragnarök de Lee Myung-Jin. Ragnarök Online foi o primeiro jogo online coreano a ser exportado com sucesso a outros países

Para exemplificar este último tópico, temos estudos de: a) Messias e Perani (2018), que pareiam a cultura digital hacker com a crescente expansão do nicho dos videogames; b) Vasconcelos (2013), no qual defende os videogames como ferramentas estratégicas para a promoção da saúde, destacando o jogo World Of Warcraft¹⁷.

Como mostram pesquisas de Mäyrä (2008), Natale (2013), Levy (2010), entre outros, historicamente os videogames têm um papel central no desenvolvimento e popularização dos computadores. Não só computação e videogames, mas também a cultura hacker estão intrinsecamente ligados desde o início. Eles fazem parte de um arranjo sociotécnico que coloca em relação afetos, materialidades e competências cognitivas. (MESSIAS, PERANI, 2018, p-5)

O teor moralizante, o qual não tendia a ser debatido nos estudos que se listaram nas categorias anteriores, é fortemente presente nos debates, como é possível ver, por exemplos, com as palavras-chave “e-sports”, introdução de uma nova prática desportiva, “alteridade”, presença de diversas culturas e comportamentos que fogem do habitual proposto em sociedade ou que criticam os mesmo, e “Experiência”, introdução do nicho na realidade simbólica e vívida dos grupos sociais e suas consequências.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, C. H. **Materiais Para o Fim do Mundo 10**. Porto: ILCML - Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, 2018 (Mito do Pós-Apocalipse e Jogos Eletrônicos p. 32-49).

ARSENAULT, D, BONENFANT, M. **Poiesis e imaginação na experiência estética: o momento da graça no jogo de computador**. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n.46, p. 215-227, ed. especial, 2019.

BAUM, C, MARASCHIN, C. **Oficinas e jogos eletrônicos: produção de saúde mental?** Interface - Comunicação, Saúde, Educação, Botucatu, v.20, n.59, Dez/2016.

¹⁷ World of Warcraft é um jogo on-line do gênero MMORPG, desenvolvido e distribuído pela produtora Blizzard Entertainment e lançado em 2004. O jogo se passa no mundo fantástico de Azeroth, introduzido no primeiro jogo da série, Warcraft: Orcs & Humans, lançado em 1994.

BARROS, C. **DISTINÇÃO E COMPARTILHAMENTO NO JOGO DA SOCIABILIDADE JUVENIL: Um Estudo em Lan House Popular**. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v.01, n.24, p. 209-222, Jan/Jun. 2011.

BRANDÃO, R. **A mágica do jogo e o potencial do brincar**. Mal-estar e Subjetividade, Fortaleza, v.10, n.03, p. 835-863, Set/2010.

CARDOZO, M. **Produção de conteúdo gamer para o Youtube brasileiro**. ECCOM, v.11, n.22, Jul./Dez. 2020.

CARNEIRO, T., SOUZA, S. **Pesquisa e Desenvolvimento de Jogo Eletrônico 3D para Cristãos**. Research, Society and Development, v.07, n.09, p. 01-17, 2018.

COSTA, L. **Amazônia virtual no game Brasil Ragnarök Online: representações, construção e circulação de sentidos sobre a região**. Intertexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 38, p. 225-239, Jan./Abr. 2017.

FARIA, L. et al. **JOGO ELETRÔNICO E EDUCAÇÃO MUSICAL: LIMITES E POSSIBILIDADES**. Colloquium Humanarum, Presidente Prudente, v.12, n.02, p.92-100, Abr/Jun 2015.

FERREIRA, E. **O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames**. FAMECOS, Porto Alegre, v.27, p. 1-13, Jan./Dez. 2020.

FRAGOSO, S. Dante, **Brontë e LambdaMOO: mundos virtuais como elementos diegéticos**. Eco-Pós, Rio de Janeiro, v.14, n.02, p.110-128.

GALLO, S. **A Narrativa do jogo na hipermídia: A interatividade como possibilidade comunicacional**. 2002. 277 f. Monografia. Pontifícia Universidade Católica De São Paulo (PUC-SP), São Paulo, 2002.

GARBUIO, L. **A Internet, agência e os jogos digitais on-line na aprendizagem de inglês: um estudo no ensino superior de tecnologia da informação**. Domínios de Linguagem, Uberlândia, vol.12, n.03, Jul./Set. 2018.

GRACIA, R, BRITO, G. et al. **E-SPORTS: OS JOGOS NO ÂMBITO DA COMUNICAÇÃO**. Univap, São José dos Campos, v.22, n.40, ed. especial, 2016.

GUIMARÃES, D., SIMÃO, L. **A Negociação Intersubjetiva de Significados em Jogos de Interpretação de Papéis**. Psicologia: Teoria e Pesquisa, V.24, N.04, P. 433-439, Out./Dez. 2008.

GUITTON, M. et al. **Does Surviving the Zombie Apocalypse Represent a Good Model of Human Behavior in Response to Pandemics?**. Journal of Public Health Management and Practice, v.20 n.04, p. 375 - 377, Jul./Ago. 2014.

HEIDEN, J., BRAUN, B. et al. **The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning**. Frontiers in Psychology, v.26, Jul/2019.

JÚNIOR, P. **A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus**. Estudos Semióticos, São Paulo, FFLCH, v.05, n.02, p. 52-59, Nov./2009.

KHALILI-MAHANI, N., DE SCHUTTER, B., MIRGHOLAMI, M. *et al.* **For Whom the Games Toll: A Qualitative and Intergenerational Evaluation of *What is Serious in Games for Older Adults***. Comput Game J, v.09, p. 221–244, 2020.

KING, R., DE LA HERA, T. **Fortnite Streamers as Influencers: A Study on Gamers' Perceptions**. Comput Game J, v.09, p. 349–368, 2020.

LOURES, J. **A pornografia hiper-real dos videogames: a simulação do êxtase**. DATJournal v.06 n.01, p. 322-338, 2021.

KRAUSE, J. et al. **O uso de jogos digitais como ferramenta de auxílio para o ensino de Física**. Insignare Scientia, v.01, n.02. Mai./Ago. 2018.

LAFONTAINE, C., SAWCHUK, K., DEJONG, C. **Social Justice Games: Building an Escape Room on Elder Abuse through Participatory Action Research**. Comput Game J, v.09, p. 189-205, 2020.

LAURENTIZ, S. **Videogames e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.** DATJournal, v.2, n.01, p. 80-90. 2017.

MADRUGA, E., HENNING, C. **O jogo eletrônico Minecraft e suas educações ambientais.** RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade , v.04, n.962. ed. especial, Nov/2018.

MARASCHIN, C., BAUM, C. **LEVEL UP! DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, APRENDIZAGEM ENATIVA E VIDEOGAMES.** Psicologia & Sociedade, Brasil [online], v.29, 2017.

MELLO, F., MASTROCOLA, V. **Comunicação, consumo e entretenimento: engajando jogadores de videogame por recompensas simbólicas.** Mediação, Belo Horizonte, v. 16, n. 18, Jan./Jun. 2014.

MESSIAS, J., PERANI, L. **Entre Gamers e Hackers: Reflexões sobre a Cultura Digital.** Famecos, Porto Alegre, v.26, n. 01. Jan/Abr 2019.

PONTES, A. N.; MENDES, I. F.; TOMAZELA, M. das G. J. M. **Lino: game eletrônico para auxiliar na educação ambiental de crianças em idade escolar.** Revista Thema, [S. l.], v.14, n.04, p. 136-148, 2017.

REBS, R. **Bens virtuais em social games.** Intercom-RBCC, São Paulo, v.35, n.02, p. 205-224, Jul./Dez. 2012.

SCHLOMANN, A., RASCHE, P. **Same but Different: A Comparison of Players' Perceptions and Motivational Factors in Two Commercially Available AR Games.** Comput Game J, v.09, p. 383–399, Out/2020.

DOS SANTOS, M. S.; PEREIRA, F. M.; MEDEIROS, A. M.; DO NASCIMENTO, L. S. **Uso de tecnologia no desenvolvimento de jogos educativos eletrônicos para a promoção de saúde bucal e Educação Ambiental.** Revista Thema, [S. l.], v.17, n.04, p. 843-854, 2021.

SMOLINSKI,C. **APRENDENDO INGLÊS COM PINGUINS: O DESENVOLVIMENTO LINGUÍSTICO ATRAVÉS DO JOGO ELETRÔNICO CLUB PENGUIN.** Práxis, v.02, p. 73–82, Jul./Dez. 2016.

VASCONCELLOS, M. **COMUNICAÇÃO E SAÚDE EM JOGO: Os video games como estratégia de promoção da saúde.** 2013, 293 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde, Rio de Janeiro, 2013.

XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM, 38, 2015, Rio de Janeiro. **Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos.** Rio de Janeiro: RJ, 04 a 07/09/2015.

