



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
CENTRO DE ARTES, HUMANIDADES E LETRAS
PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO, MÍDIA E FORMATOS NARRATIVOS

GUSTAVO DE OLIVEIRA BRANDÃO

POÉTICAS DO JOGAR:

Estudo sobre as experiências de jogabilidade da franquia *The Last of Us*

Cachoeira
2024

GUSTAVO DE OLIVEIRA BRANDÃO

POÉTICAS DO JOGAR:

Estudo sobre as experiências de jogabilidade da franquia *The Last of Us*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM), na linha Mídia e Sensibilidade, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.
Orientador: Professor Doutor Jorge Cardoso Filho

Cachoeira
2024

B819p Brandão, Gustavo de Oliveira.

Poéticas do Jogar: estudo sobre as experiências de jogabilidade da franquia
The last of us. / Gustavo de Oliveira Brandão. Cachoeira, BA, 2024.
155f., il. color.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia,
Centro de Artes Humanidades e Letras, Programa de Pós-Graduação em
Comunicação - Mídias e Formatos Narrativos, Bahia, 2024.

1. Estética. 2. Jogos eletrônicos. 3. The Last of Us (Jogo). 4. Comunicação e
cultura. I. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Centro de Artes,
Humanidades e Letras. II. Título.

CDD: 794.17

Ficha elaborada pela Biblioteca do CAHL - UFRB.

Responsável pela Elaboração – Juliana Braga (Bibliotecária – CRB-5/ 1396)
(os dados para catalogação foram enviados pelo usuário via formulário eletrônico)

GUSTAVO DE OLIVEIRA BRANDÃO

POÉTICAS DA JOGABILIDADE:

Estudo sobre as experiências de jogabilidade da franquia *The Last of Us*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM), na linha Mídia e Sensibilidade, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Professor Doutor Jorge Cardoso Filho

Cachoeira, 05 de fevereiro de 2024.

Banca examinadora

Jorge Luiz Cardoso Cunha Filho (Orientador - Profº Universidade Federal do Recôncavo da Bahia)

Marina Mapurunga de Miranda Ferreira (Avaliadora Externa - Programa de Pós-Graduação em Comunicação)

Emmanuel Martins Ferreira (Avaliador Externo - Profº Universidade Federal Fluminense)

Aos cinco dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e quatro, às 15h, com auxílio da Plataforma Virtual Google Meet, instalou-se a banca examinadora de dissertação de mestrado do aluno Gustavo de Oliveira Brandão. A banca examinadora foi composta pelos professores: Dr. Emmanoel Martins Ferreira, UFF, Examinador Externo à Instituição; Dra. Marina Mapurunga de Miranda Ferreira, UFRB, Examinadora Interna; e Dr. Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho, UFRB, Orientador. Deu-se início a abertura dos trabalhos, por parte do Prof. Dr. Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho, Presidente da Comissão, que, após apresentar os membros da banca examinadora e esclarecer a tramitação da defesa, de imediato solicitou ao candidato Gustavo de Oliveira Brandão que iniciasse a apresentação da dissertação de sua autoria, intitulada: "POÉTICAS DO JOGAR: Estudo sobre as experiências do jogar a franquia The Last of Us", marcando um tempo de sessenta minutos para a apresentação. Concluída a exposição, o Prof. Dr. Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho, Presidente, passou a palavra ao Examinador Externo à Instituição, Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira, para arguir o candidato, e, em seguida, à Examinadora Interna, Profa. Dra. Marina Mapurunga de Miranda Ferreira, para que fizesse o mesmo; após o que fez suas considerações sobre o trabalho em julgamento; tendo sido (X) APROVADO ou () REPROVADO o candidato, conforme as normas vigentes na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. A versão final da dissertação deverá ser entregue ao programa no prazo de 60 dias; contendo as modificações sugeridas pela banca examinadora e constantes na folha de correção anexa. Conforme a Resolução 024/2018 - CONAC, o candidato não terá o título se não cumprir as exigências acima.

Dr. EMMANOEL MARTINS FERREIRA, UFF

Examinador Externo à Instituição

Documento assinado digitalmente
 **EMMANOEL MARTINS FERREIRA**
Data: 06/02/2024 12:20:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. MARINA MAPURUNGA DE MIRANDA FERREIRA, UFRB

Examinador Interno

Documento assinado digitalmente
 **MARINA MAPURUNGA DE MIRANDA FERREIRA**
Data: 05/02/2024 20:02:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
 **JORGE LUIZ CUNHA CARDOSO FILHO**
Data: 07/02/2024 08:52:34-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. JORGE LUIZ CUNHA CARDOSO FILHO, UFRB

Presidente

GUSTAVO DE OLIVEIRA BRANDÃO

Mestrando

Documento assinado digitalmente
 **GUSTAVO DE OLIVEIRA BRANDAO**
Data: 07/02/2024 09:16:11-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

AGRADECIMENTOS

“*Ninguém cria nada sozinho*” — Leda Maria Martins (2023)¹

Primeiramente agradeço e dedico este trabalho à minha mãe, MarluCIA. Agradeço a ela por incentivar e financiar não apenas minha educação formal que me proporcionou chegar aonde cheguei, sendo um dos primeiros da família a cursar a pós-graduação *stricto sensu*, mas também por me guiar pelos mundos fantásticos narrativos que tanto amo. Minha mãe me ensinou a jogar, a ler e a gostar de filmes da forma que gosto. Se hoje gosto de *games*, literatura e filmes da forma como gosto, é muito pela forma como minha mãe me apresentou a elas. Ela me ensinou a ter gosto por essas mídias sempre com olhar sensível, mas também questionador e interessado em compreender suas minúcias.

Agradeço à minha avó, que também chamo de mãe, Maria Rita, pois mesmo dizendo que não entende muito bem o que eu faço, continua me incentivando e vibra a cada conquista minha. Além disso, mãe Maria nunca me deixa esquecer de onde venho e muito por causa dela, tenho muito orgulho das ancestralidades que me guiam.

Agradeço à meu irmão Moisés por ser o melhor irmão do mundo e por sempre jogar comigo, desde que pequenino. Agradeço à minha tia Marta, ao meu pai Celsiomar e meu padrasto Marcio, pelos incentivos que durante essa jornada se materializaram muitas vezes em ajudas financeiras de grande valia para que eu continuasse esses meus caminhos acadêmicos.

Agradeço aos meus amigos por sempre estarem comigo nos melhores e nos piores momentos da vida. Faço uma menção especial a Vini e Gustavo pelas escutas e acolhimentos dos meus dramas, dilemas, epifanias e conquistas que partilhava com eles durante esses dois anos e à Bárbara e Ana Paula por me acolherem em Cachoeira e me fazerem sentir em casa.

Agradeço à João Gabriel, pelas trocas acadêmicas que temos mesmo sendo de áreas distintas, e também por, lá em 2021 quando quis tanto falar sobre *Bacurau* e o realismo mágico no cinema latino americano no mestrado, ele me perguntou “Ei, mas por que cê não pesquisa algo sobre *The Last of Us?*”, e o resto é história.

Agradeço a MateusR pelo interesse e engajamento desde o primeiro momento em que compartilhei sobre a pesquisa. Seu envolvimento com a temática e os jogos foi tão significativo que a sua experiência tornou-se parte integrante do projeto. Expresso minha gratidão por toda a disposição e cuidado dedicados por ele a mim e a minha pesquisa.

¹ Frase proferida pela autora durante a mesa intitulada 'O Sagrado como Inspiração', na qual ela participou ao lado da dramaturga Onisajé em 11 de agosto na Feira Literária do Pelourinho, a FLIPELÔ de 2023.

Agradeço a Thaly, pela troca, escuta, carinho, afeto, cuidado que me proporcionou sobretudo nessa caótica reta final, quando resolvi fazer muita coisa ao mesmo tempo e algumas vezes quase surtei por isso. Thaly foi colo, respiro e afago nos momentos em que tanto precisava.

Agradeço ao meu orientador Jorge Cardoso Filho, não apenas pela orientação afetuosa e cuidadosa que me deixou muito a vontade para seguir a pesquisa e os vários caminhos que foram derivando, mas também por ser uma das pessoas mais generosas que já pude conhecer no mundo acadêmico. Durante esses anos de pesquisa, Jorge foi incentivador da minha vida acadêmica e profissional, desde nosso primeiro contato aos momentos finais da escrita da dissertação sempre se mostrou preocupado e atento não apenas com o desenvolvimento da pesquisa, mas também comigo, o que foi muito importante para que eu continuasse a minha jornada de forma tão leve e instigante, como esse trabalho foi para mim. Jorge, você é sem dúvidas, uma inspiração em muitos sentidos.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM), com menção especial a sua coordenadora Daniela Matos e a vice-coordenadora Regiane Oliveira, pela disposição e sensibilidade que conduzem o programa. Esse cuidado com o programa é com certeza a fonte do resultado do que vem sendo colhido e bem como do ambiente saudável e gostoso, proporcionado para realização das pesquisas. Agradeço aos professores do programa dos quais pude ser aluno ou ter alguma troca significativa, seja nos grupos, eventos ou nas caronas para Salvador.

Agradeço aos colegas de mestrado, muitos se tornaram amigos, seja pelos *rolês* gastronômicos e alcoólicos de Cachoeira e região, ou ainda, pelas fofocas e resenhas desses itinerários, que foram momentos a parte na passagem pelo mestrado. Agradeço aos colegas do grupo do Grupo de Estudos em Experiência Estética: Comunicação e Artes (GEEECA) por todas as trocas acadêmicas e também pelas contribuições a esse trabalho e a minha formação acadêmica. Agradeço aos alunos da disciplina *GCAH 052 — Narrativas Audiovisuais* por compartilharem suas visões sobre jogos, animes, filmes e outros produtos da cultura em geral. Agradeço a cidade de Cachoeira e ao CHAL por ter me recebido de forma tão acolhedora e por proporcionarem a realização de um sonho que era estudar na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) da forma mais bonita possível.

Agradeço à Emmanuel Ferreira e Marina Mapurunga por aceitarem participar da minha banca de defesa da dissertação, a qual segue a mesma desde a qualificação. Expresso minha gratidão por todas as contribuições, provocações e sugestões que apresentaram durante a qualificação. Agradeço à Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível

Superior, a CAPES, por financiar essa pesquisa, tornando possível que conseguisse realizar ela da melhor e mais confortável maneira possível.

Agradeço a espiritualidade e aos encantados, que mesmo sendo um pouquinho agnóstico, sei que me protegem, me guiam e cuidam dos meus caminhos.

BRANDÃO, Gustavo de Oliveira. **Poéticas do Jogar:** estudo sobre as experiências de jogabilidade da franquia *The Last Of Us*. Orientador: Jorge Cardoso Filho. 155 f. il. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, na linha de Mídia e Sensibilidade, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2024.

RESUMO

A dissertação em questão realiza uma análise das poéticas do jogar, utilizando como base os jogos da franquia *The Last of Us: The Last of Us* (2013) e *The Last of Us Parte II* (2020). A abordagem das poéticas presentes na jogabilidade desses títulos é fundamentada na relação entre as expressões poéticas manifestadas nas jogabilidades dos jogos e as experiências estéticas dos jogadores. O trabalho segue a noção da Poética da Relação de Édouard Glissant, destacando a diversidade e multiplicidade em oposição a visões homogeneizadoras e essencialistas. A dissertação apresenta os insumos teórico-metodológicos, incluindo a Poética da Relação, e realiza uma análise da experiência dos jogos por meio de um diário de bordo. O diário é confrontado com relatos de outros, como MateusR, jogador próximo, e comentários de usuários do *Metacritic*. Os resultados indicam as diversas formas como as poéticas do jogar podem sensibilizar e interpelar os jogadores, considerando os contextos sociais e corporais que ocupam.

Palavras-chave: Experiência estética. *Gameplay*. Jogabilidade. Poética. Performance. *The Last of Us*

BRANDÃO, Gustavo de Oliveira. **Poetics of Playing**: study of playability experiences in The Last Of Us franchise. Advisor: Jorge Cardoso Filho. 155 f. il. Dissertation (Master's in Communication) – Postgraduate Program in Communication, in the Media and Sensitivity line, from the Federal University of Recôncavo da Bahia, 2024.

ABSTRACT

The dissertation at hand undertakes an analysis of the poetics of playing, drawing on the games from *The Last of Us* franchise: *The Last of Us* (2013) and *The Last of Us Part II* (2020). The exploration of the poetics inherent in the playability of these titles is grounded in the interplay between the poetic expressions manifested in the games' gameplay and the aesthetic experiences of the players. This work aligns with Édouard Glissant's concept of Poetics of Relation, prioritizing diversity and multiplicity over homogenizing and essentialist perspectives. The dissertation introduces the theoretical and methodological foundations, including the Poetics of Relation, and conducts an analysis of the gaming experience through a logbook. The logbook is juxtaposed with accounts from others, such as MateusR, a close player, and user comments from Metacritic. The outcomes indicate the manifold ways in which the poetics of playing can sensitize and engage players, taking into account the social and corporeal contexts they inhabit.

Keywords: Gameplay. Playability. Aesthetic experience. Poetics. Performance. The Last of Us.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	— Chun-Li derrotada em <i>Street Fighter II: World Warrior</i>	16
Figura 2	— Postagem sobre <i>The Last of Us Part II (Playstation 4, 2020)</i>	17
Figura 3	— Versão 3D <i>Dragon Quest XI: Echoes of An Elusive Age</i> (2019)	25
Figura 4	— Versão 2D <i>Dragon Quest XI: Echoes of An Elusive Age</i> (2019)	25
Figura 5	— Sequência inicial do filme <i>Eu Sou a Lenda</i> (2007)	26
Figura 6	— Prólogo de <i>The Last of Us</i> (2013)	26
Figura 7	— Arcade do <i>Pong</i> (1972)	27
Figura 8	— Sprites de Mario (<i>Super Mario World</i> (1990)	28
Figura 9	— Sonic (<i>Sonic The Hedgehog</i> (1991)	28
Figura 10	— Sequência do jogo <i>God of War Ragnarok</i> (2022)	29
Figura 11	— Jogo <i>WWE 2K23</i>	29
Figura 12	— Episódio do programa semanal da <i>Raw (WWE)</i> do dia 03/04/2023	30
Figura 13	— Morte de Aerith em <i>Final Fantasy VII</i> (1997)	31
Figura 14	— Encontro com um Celebi shiny em <i>Pokémon Crystal</i> (2000)	32
Figura 15	— <i>Easter Egg</i> em <i>Red Dead Redemption II</i>	33
Figura 16	— Gravação do “Daigo Parry” em <i>Street Fighter III: Third Strike</i> (1999)	34
Figura 17	— Criação de um estágio em <i>Super Mario Maker 2</i> (2019)	35
Figura 18	— P.T. (<i>Playable Teaser</i>) (2014)	36
Figura 19	— <i>Forza Horizon 5</i> (2021)	37
Figura 20	— Manifestação de um bug em <i>Cyberpunk 2077</i> (2020)	38
Figura 21	— Frame do filme <i>Um Real a Hora</i>	41
Figura 22	— <i>Mônica e o Castelo do Dragão</i> (1991)	44
Figura 23	— o jogo original <i>Wonder Boy in Monster Land</i> (1987)	45
Figura 24	— <i>Árida: Blackland Awakening</i> (2019)	45
Figura 25	— Carnaval da <i>Cidade Alta</i> no Servidor <i>GTA RP: Cidade Alta</i>	46
Figura 26	— Atualização do <i>Bomba Patch</i> (2020-2021)	47
Figura 27	— Relação entre jogabilidade, jogar e e <i>gameplay</i>	48
Figura 28	— <i>The Legend of Zelda: Breath of The Wild</i> (2017)	49
Figura 29	— Frame de uma <i>cutscene</i> de <i>Death Standing</i> (2019)	52
Figura 30	— Sequência de <i>gameplay</i> em <i>Death Standing</i> (2019)	53
Figura 31	— <i>Space Invaders</i> (1978)	54
Figura 32	— Cartaz de aniversário feito de Sarah para Joel em <i>The Last of Us</i> .	54
Figura 33	— Página do Manual de <i>Mortal Kombat 2</i>	55
Figura 34	— Jogo <i>Brothers: a Tale of Two Sons</i> (2013)	56
Figura 35	— Sequência com Ellie imaginando o funcionamento do jogo	58
Figura 36	— Página do diário de Ellie	62
Figura 37	— <i>Ghosts of Tsushima</i> no modo Kurosawa	63
Figura 38	— Cartaz de divulgação dos <i>The Last of Us</i>	64
Figura 39	— Cartaz de divulgação <i>The Last of Us Parte II</i>	64

Figura 40 — Mecânica de atualização de arma em <i>The Last of Us</i>	67
Figura 41 — Nathan Drake e Chloe Frazer em <i>Uncharted 2: Among Thieves</i>	68
Figura 42 — <i>Resident Evil 4</i>	70
Figura 43 — Mecânica de escolhas de resposta em <i>The Walking Dead The Game</i> (2012)	70
Figura 44 — Sequência final de <i>The Last of Us</i> (2013)	73
Figura 45 — Gustavo Santaolalla enquanto um NPC em <i>The Last of Us Parte II</i>	75
Figura 46 — Sequência das Giraffas	77
Figura 47 — Encontro de Abby com o Rei Rato	77
Figura 48 — Mecânica de rastejar em <i>The Last of Us Parte II</i>	80
Figura 49 — Ellie em <i>The Last of Us Parte II</i>	81
Figura 50 — Abby em <i>The Last of Us Parte II</i>	81
Figura 51 — Diddy Kong e Donkey Kong em <i>Donkey Kong Country</i> .	82
Figura 52 — Manifestação da vertigem de Abby	82
Figura 53 — Mecânica de Tocar violão em <i>The Last of Us Parte II</i>	83
Figura 54 — Página do diário de Ellie	84
Figura 55 — Exemplo de um Cartão encontrado em <i>The Last of Us Parte II</i>	85
Figura 56 — Exemplo de Moeda encontrados em <i>The Last of Us Parte II</i>	85
Figura 57 — Ellie fazendo careta em <i>The Last of Us Parte II</i>	86
Figura 58 — Camisa secando do filho falecido no varal em <i>Abril Despedaçado</i> (2001)	87
Figura 59 — Ellie presta a atacar Nora em <i>The Last of Us Parte II</i>	90
Figura 60 — Abby atacando Ellie em <i>The Last of Us Parte II</i>	91
Figura 61 — Abby junto de Lev em <i>The Last of Us Parte II</i>	92
Figura 62 — Combate final Ellie e Abby	93
Figura 63 — Tela de salvamento do jogo <i>Chrono Cross</i>	95
Figura 64 — Mecânica de tirar fotos em <i>The Last of Us: Left Behind</i> (2014)	99
Figura 65 — <i>Arcade de Jak X: Combat Racing</i> (2005) em <i>The Last of Us: Left Behind</i> .	101
Figura 66 — Beijo entre Ellie e Riley em <i>The Last of Us: Left Behind</i> .	103
Figura 67 — Beijo entre Ellie e Dina em <i>The Last of Us: Parte II</i>	104
Figura 68 — <i>Streaming TV Crank</i> quebrando os discos de <i>The Last of Us Parte II</i>	105
Figura 69 — Comentários desativados dos vídeos <i>The Last of Us Parte II</i>	106
Figura 70 — Notas de crítica e público da franquia <i>The Last of Us</i> no <i>Metacritic</i>	107
Figura 71 — Notas de crítica e público da franquia <i>The Last of Us</i> no <i>Metacritic</i>	108
Figura 72 — Comentário do usuário <i>nsinc</i> sobre <i>The Last of Us Parte II</i> .	109
Figura 73 — Comentário do usuário <i>Dcgilde</i> sobre <i>The Last of Us Parte II</i>	109
Figura 74 — Comentário do usuário <i>Tranvxxs</i> sobre <i>The Last of Us Parte II</i> .	110
Figura 75 — Comentário do usuário <i>Mac180</i> sobre <i>The Last of Us Parte II</i>	111
Figura 76 — Comentário do usuário <i>GrepisDumpster</i> sobre <i>The Last of Us Parte II</i>	112
Figura 77 — Sequência de <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> (2009) no Rio de Janeiro	113

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. AS POÉTICAS DO JOGAR	23
1.1. Poética dos Jogos Digitais	23
2. ELLIE, JOEL, ABBY E EU — Uma jornada através da jogabilidade e gameplay da franquia <i>The Last of Us</i>	59
2.2. A Franquia <i>The Last of Us</i>	62
2.3. Ellie e Joel — Caminhos por <i>The Last of Us</i>	65
2.3.1 <i>Enredo</i>	65
2.3.2 <i>Jogabilidade e Mecânicas de Jogo</i>	66
2.3.3. <i>O que eu faria? Minha experiência com a jogabilidade de <i>The Last of Us</i></i> ...	71
2.4. Criação de Atmosfera — Imagens, Sons e Trilha Sonora	74
2.5. <i>The Last of Us - Part II</i> (ou o Jogo da Empatia)	78
2.5.1 <i>Enredo</i>	78
2.5.2. <i>Jogabilidade e Mecânicas de Jogo</i>	79
2.5.3. <i>Para Além do Bem e do Mal — Minhas percepções sobre <i>The Last of Us Parte II</i></i>	87
3. O JOGO DOS OUTROS: Algumas percepções sobre a Experiência e Performance de outros jogadores com a franquia <i>The Last of Us</i>	94
3.2. Percepções da <i>gameplay</i> e performance de MateusR	97
3.4. Comparações Eu, MateusR e os Outros	112
CONCLUSÃO	115
REFERÊNCIAS	120
ANEXO A - DIÁRIO DE BORDO	127
ANEXO B - Questionário entrevista	153
ANEXO C — Respostas MateusR	154

INTRODUÇÃO

O que partilho nesta dissertação, é uma análise das poéticas manifestadas através das experiências do jogar, tendo como base a franquia de jogos *The Last of Us: The Last of Us* (2013) e *The Last of Us Parte II* (2020). Tratam-se de uma série de jogos do gênero ação-aventura com elementos de *survival horror*², produzidos pela *Naughty Dog*, desenvolvedora pertencente ao conglomerado *Sony Studios*. A trama dos jogos se passa 20 anos após a ebulição de uma pandemia causada por uma mutação do fungo *cordyceps*, que passa a infectar os seres-humanos, transformando-lhes em uma espécie de “zumbis” agressivos controlados pelo organismo. Os jogos têm o enfoque nos desdobramentos dos sobreviventes dessa pandemia diante do caos sócio-psíquico ocasionado pela mesma.

O problema de pesquisa de trabalho tem como enfoque como as diversas formas de jogar e se relacionar com os jogos tencionam poéticas e experiências diversas e plurais que incluem e ultrapassam os desígnios usuais de determinados jogos. Nesse sentido, o caminho para elaborar esse estudo preza pela relação entre o fazer poético inscrito nas jogabilidades dos jogos digitais, com as experiências estéticas que os jogadores estabelecem com as mesmas, tensionando distintos modos de jogar. Interessa, ater-se sobre as formas que os jogadores, a partir de suas performances, relacionam-se, afetam e tensionam as poéticas inscritas nas jogabilidades dos jogos em questão. Para tanto, a pesquisa guia-se pela noção da *Poética da Relação* elaborada pelo poeta e ensaísta martinicano Édouard Glissant (2021), em seu livro intitulado *Poétique III*, lançado no Brasil com o título *Poética da Relação*. Na obra, o autor reflete acerca das relações que diferentes culturas e identidades tecem entre si, prezando pela diversidade e multiplicidade em oposição a visões homogeneizadoras e essencialistas.

A poética comentada por Glissant (2021), é pensada para além das artes, e se volta também para aspectos do cotidiano. A poética que o autor comenta se constroi entre as relações dos sujeitos com as práticas e vivências do mundo cotidiano. Ela parte do encontro das alteridades, sobretudo entre as culturas dos povos maculados pela violência colonial, com as dos povos dominadores. Impostas, muitas vezes, aos mencionados primeiro. A *poética da*

² Jogos de terror focados em sobrevivência. Nesses jogos, geralmente há poucas armas, munições e mantimentos, fazendo com que jogador busque por estratégias de sobrevivência em meio a ambiente inóspito que é o mundo do jogo.

relação, se faz por esses comportamentos diários que também são expoentes da resistência desses sujeitos ao colonialismo e seus desdobramentos bem sucedidos (Shohat e Stam, 2006).

Essa poética alude para os modos como esses encontros propiciam outras possibilidades de relação entre essas culturas, onde nas rasuras e brechas, esses grupos articulam outras formas poéticas, muitas vezes inesperadas aos olhos daqueles que impregnam a dominação. Por esse viés, se faz notório refletir as relações que nós, jogadores de contextos periféricos e também atravessados por marcadores sociais das diferenças, nos relacionamos com as construções poéticas da jogabilidade tecidas em jogos *Triple A*³, como o caso da franquia analisada neste trabalho.

Tem-se enquanto hipótese que os modos de experimentação estética dos jogadores partem de uma relação entre a jogabilidade construída pelos desenvolvedores, que encaram enquanto marcações pré-inscritas pensando um jogador-modelo (Bruni, 2017). Com a experiência de *gameplay* do jogador, tensionam-se formas de jogar muitas vezes não previstas pelos desenvolvedores. Pensa-se nessa experiência não apenas relacionada ao que tange as afecções sensíveis ocasionadas pelo jogo, mas também pelo repertório da pessoa jogadora no relacionamento que constroi com a experiência do jogar diante de suas matrizes culturais e sócio-políticas com o território, as temporalidades e ancestralidades que lhes conformam.

E esse processo inicia-se a partir de uma das minhas primeiras memórias da infância. As questões que guiam suas investigações partem de uma inquietação que se inicia antes da concepção deste trabalho, e desenvolveu-se através de estágios de minha trajetória enquanto jogador e pesquisador. Desde que me entendo por gente, sempre gostei de jogar videogame, prática que aprendi com minha mãe, e desenvolvi gosto e entusiasmo através do consumo coletivo junto de familiares, amigos e pessoas que mantinham contato nas *Top Games*⁴ e *LAN Houses* da cidade de Seabra, cidade pertencente à Chapada Diamantina, Bahia da qual sou oriundo e morei até os 19 anos.

³ Na indústria dos videogames, jogos AAA ou Triple-A são uma classificação utilizada para jogos com os maiores orçamentos, equipes e tecnologia envolvida em sua produção. Equivalem aos *blockbusters* do cinema hollywoodiano. Para o desenvolvimento do segundo jogo da franquia de *The Last of Us*, por exemplo, a Sony investiu 220 milhões no jogo, conforme documento apresentado à Comissão Federal do Comércio estadunidense (FTC) durante o julgamento da compra da *Activision* pela *Microsoft*. Fonte: CASTILHO, I.. Sony revela acidentalmente o custo da produção de *The Last of Us Part 2* e *Horizon Forbidden West*, PSX BR, 2023. Disponível em : <https://psxbrasil.com.br/sony-revela-acidentalmente-o-custo-da-producao-de-the-last-of-us-part-2-e-horizon-forbidden-west/>. Acesso em 25 de set. de 2023.

⁴ Top Game, Locadora, Game House são alguns dos nomes de estabelecimentos comuns nas cidades brasileiras entre os anos 90 e 2000, voltadas para o consumo de videogames. Nesses estabelecimentos cobra-se pela jogar videogame por determinado tempo por um valor estabelecido. Para mais informações sobre esse tipo de comércio, recomenda-se assistir o documentário *Um Real a Hora* (2022) de André Alcantara.

Uma das minhas lembranças mais antigas de afectação sensível, parte do consumo de videogames. Quando tinha em torno de quatro ou cinco anos, junto com minha mãe MarluCIA, e meus primos, Fernando e Marcus Vinicius, estávamos reunidos na sala da casa de minha avó, “mãe” Maria Rita, jogando *Street Fighter II: The World Warrior* (1991) no *Super Nintendo* de Fernando. Na minha vez de jogar, escolhi a personagem Chun-Li, única personagem feminina desta versão, contra Fernando que escolheu o Ken, e me venceu facilmente. Ao ser derrotada, a personagem Chun-Li cai para trás, segurando as mãos no rosto e soltando um grito. Acredito que aquele era o meu primeiro contato com essa animação, e então, ao me defrontar com ela, comecei a chorar. Senti-me responsável pela “morte” da personagem, e foi diante do meu choro que minha mãe interrompeu o restante da partida para explicar que tudo aquilo era “só um jogo” e Chun-Li não havia morrido. Apesar do choro, encaro essa situação como uma das minhas primeiras experiências de fruição não apenas com jogos digitais, mas com produtos culturais em geral.

Figura 1 — Chun-Li derrotada pelo personagem Ken em *Street Fighter II: World Warrior*



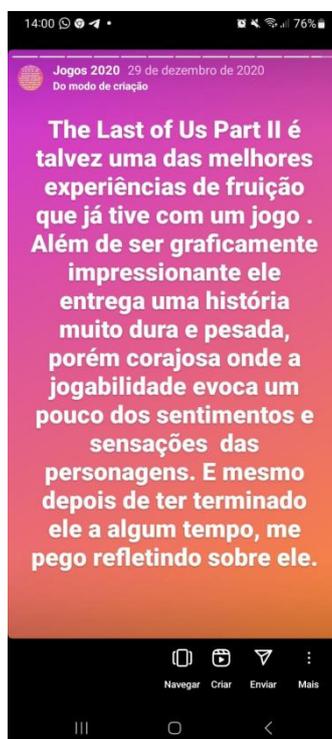
Fonte: *Street Fighter II: The World Warrior* (Super Nintendo, 1991).

Meu primeiro contato com a pesquisa na área dos *games studies* foi em 2016, com a realização do Trabalho de Conclusão de Curso do ensino médio técnico em Tecnologia da Informação, cursado no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Bahia, Campus Seabra (IFBA-Seabra). O trabalho, partia de uma provocação feita ao professor Eric Barreto na disciplina de Artes, quando questionei-lhe o porquê dos videogames não serem considerados arte. O professor me rebateu com uma sugestão, para que fizesse um trabalho pensando a respeito da minha questão, e foi então que iniciei uma pesquisa que culminou no TCC intitulado *Contribuições da jogabilidade na Fruição de Games: Uma Discussão de Relação*

entre game e arte utilizando o jogo *Rayman Legends* como referência (2017), onde pesquisei as formas como a programação da jogabilidade auxiliam no processo de fruição dos jogadores.

Entretanto, o processo de pesquisa e os resultados deste trabalho não me foram satisfatórios. Isso ocasionou uma perda de interesse momentâneo para área dos *games studies*. Sai desse hiato em 2020, quando assim como uma parte das pessoas no período pandêmico, voltei a jogar videogames com maior frequência, sobretudo pela aquisição de um *Playstation 4*. A experiência com *The Last of Us Part II*, em específico, foi significativa neste processo. O jogo em questão me despertou interesse não apenas por sua narrativa e qualidade gráfica, mas pelas suas escolhas de jogabilidade, que me fizeram refletir não apenas sobre a narrativa proposta em si, mas também sobre aquilo que paira o ato de jogar, e de como nós, enquanto jogadores, nos relacionamos com essas preposições de escolha. Na época em que “zerei” o jogo pela primeira vez, fiz um breve relato da minha experiência em um *story* no *Instagram* (Figura 2).

Figura 2 — Postagem que fiz em 29 de dezembro de 2020 sobre a minha experiência com *The Last of Us Part II* (*Playstation 4*, 2020)



. **Fonte:** Acervo Pessoal do *Instagram*.

A partir dessa experiência, e das suas reflexões posteriores, comecei a desenvolver um projeto de mestrado, pensando justamente nas construções poéticas da jogabilidade no jogo

em questão. A proposta inicial era entender como um jogo de forte viés narrativo como o *The Last of Us Part II* causava fruição através dos seus elementos de jogabilidade, sendo ao meu ver, um elemento tão importante quanto os aspectos cinematográficos para se ater às nuances pretendidas pela sua narrativa. Considera-se, nesse sentido, a jogabilidade responsável por aproximar e/ou distanciar o jogador das personagens e de suas escolhas.

A pesquisa foi se transformando e o problema em questão passou a ser incorporado por outras questões, germinadas e floridas a partir da minha trajetória no mestrado em Comunicação - Mídia e Formatos Narrativos da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (PPGCOM/UFRB). Ela foi se transformando substancialmente, com a minha passagem e vivência com o programa e o território de Cachoeira, onde o PPGCOM está sediado. Ademais, o contato com as disciplinas; a orientação do professor Dr. Jorge Cardoso Filho; as reuniões do grupo de pesquisa Grupo de Estudos em Experiência Estética: Comunicação e Artes (GEEECA/UFRB) e também do grupo e do Centro de Pesquisa em Estudos Culturais e Transformações (TRACC/Poscom/UFBA) o qual o professor Dr. Jorge Cardoso é membro; as trocas com os colegas e professores e demais pessoas do território, entre outras experiências, foram significativas para a transformação da pesquisa e os caminhos que foram se atravessando nela.

Faço uma menção especial a experiência de tirocínio docente na disciplina *GCAH 052 — Narrativas Audiovisuais*, ministrada pelo professor Dr. Jorge Cardoso Filho, em parceria com a professora em estágio pós-doutoral no PPGCOM, Dra. Scheilla França, em que partilhei o tirocínio com a colega de mestrado Fernanda Yaneviski. No componente tive meu primeiro contato com as proposições de Edouard Glissant a respeito da *poética da relação*, conceito que tornou-se seminal para esta dissertação. Além disso, os comentários dos discentes da disciplina, uma turma diversa com pessoas oriundas da região do Recôncavo Baiano, e também de outras regiões da Bahia e estados brasileiros, trouxe uma diversidade de relatos sobre as experiências com os jogos digitais, me fazendo ter um olhar diferenciado sobre as relações que os jogadores tecem com os jogos conforme os corpos e território que ocupam.

Esses caminhos foram levando a pesquisa, para outros entraves. Antes da qualificação, questionava-me se o trabalho concentrava-se numa relação conceitual calcada na poética ou na estética, uma vez que as experiências do ato de jogar começaram a ocupar um lugar significativo na pesquisa. Foi através das contribuições da qualificação dos professores Dr. Emmanoel Ferreira e Dra. Marina Mapurunga, que dei-me conta que este trabalho perpassa pelos dois aspectos. Seguindo pela linha de autores com Luigi Pareyson (1999) e Wolfgang

Iser (1996), advogo que neste trabalho os conceitos de poética e estética se fazem complementares, onde o processo de criar se faz numa relação intrínseca com as acepções de fruição. Acrescento ainda que, no contexto dos jogos digitais, essa complementaridade se faz de forma mais tênue, uma vez que a perspectiva da interatividade propicia possibilidades de manipulação na obra por parte dos jogadores.

Outra mudança que cabe ser mencionada, diz respeito a o *corpus* da pesquisa, inicialmente focada apenas no segundo jogo da franquia. No entanto, no decorrer da elaboração desta jornada dei-me conta que as narrativas dos dois jogos eram entrelaçadas, sendo o segundo jogo inclusive, fruto das consequências instauradas no primeiro. Pensar essas relações intrínsecas entre os títulos dos jogos no que tange sua narrativa atrelada à jogabilidade, tornou-se um elemento importante para o trabalho.

A crescente importância do sujeito “jogador”, também passou a ter um papel fundamental no desenvolvimento da investigação. Desde o início, as sensibilidades fenomenológicas e sociais eram preocupações da investigação que, no entanto, estavam mais focadas na criação poética dos jogos. No entanto, as relações sociais incidiram que o jogador estabelece com o jogo, tensionando e proporcionando novos olhares sobre a poética do jogo, tornaram-se fundamentais na compreensão mais aprofundada dos jogos e de como eles podem impactar os jogadores. Essa atenção específica aos modos como os jogos podem influenciar os jogadores ganhou destaque no escopo da pesquisa.

A dissertação segue pela escrita na primeira pessoa do singular que, confesso ter dificuldade em elaborar. No entanto, diante dos atravessamentos que a pesquisas e seus resultados me interpelam, enquanto jogador não só em contato com os jogos *The Last of Us*, mas também vindo de contextos e experiências periféricas dos modos de jogar, considerei prudente seguir por essa forma de escrita. Os resultados alcançados com a pesquisa apontam distintas formas em que as poéticas do jogar são elaboradas, com base em potenciais afetações sensíveis que o jogador tem se relacionando com o jogo, conforme a territorialidade e historicidade que ocupa. Por esse aspecto, a experiência é um elemento importante de se levar em conta dentro da produção poética dos *games*. Observa-se assim que a experiência nos *games* tange para caminhos diversos.

Em relação a franquia *The Last of Us*, observa-se que os aspectos da moralidade são característica fulcral nos títulos da franquia. Tanto narrativa como na jogabilidade acionam ao jogador um lugar de empatia e entendimento sobre os lugares que as personagens controladas nos títulos ocupam naquele mundo. Estar ao lado de Joel, Ellie ou Abby vai muito além de uma perspectiva de “bem” ou de “mal” e se faz no sentido de se colocar perspectivas adversas

e extremas que nos fazem refletir: “o que eu faria se realmente estivesse no lugar dessa ou daquela pessoa?”. E nesse sentido, a jogabilidade propicia em certa medida, essas experiências, já que o que *The Last of Us* busca em seus jogos é preconizar por uma sensação corpórea e psíquica das personagens durante o controle das mesmas.

Indo mais além, quando penso o “jogar” à luz da *poética da relação*, aponta-se também que os jogadores constroem suas performances de experiência com títulos imbricadas com base nas corporalidades e territorialidades que constituem os potenciais jogadores. As percepções morais e sociais evocadas nos *games* da franquia, podem ser experienciadas de diferentes formas pelos jogadores conforme as configurações que embasam as suas performances.

A dissertação está organizada em três capítulos onde descreve-se o desenvolvimento da pesquisa. O primeiro capítulo está dividido em três tópicos que inscrevem as noções teórico-conceituais a respeito de concepções que pairam sobre o entendimento das poéticas do jogar. A primeira parte apresenta um panorama das noções a respeito das poéticas e estéticas da observação desses conceitos à luz da ecologia dos jogos digitais. Nesse sentido, aponta-se no texto noções caras ao que entendo enquanto poética e estética dos *games*, apresentando fundamentações e exemplos que partem de autores que debruçaram-se pela poética clássica aristotélica, a exemplo de Paul Valéry (2011), Luigi Pareyson (1999) Umberto Eco (2015) e Arlindo Machado (2007) perpassando ainda por nomes que aprofundam-se nos estudos sobre a poética dos jogos digitais propriamente dita a exemplo de Bruni (2017) e Arsenault e Bonenfant (2019).

No segundo tópico, apresenta-se essa base teórica da discussão que se entende enquanto poética dos jogos digitais a partir do que já existe de literatura na área dos jogos digitais, se atendo também aos encontros entre estética e poética feitos diante das especificidades dos jogos digitais. Partindo dessa base, aponta-se a forma como elaboramos a *Poética da Relação* aportada por Glissant (2021) nos contextos de criação e experiência, que se fazem principalmente nos contextos periféricos. Na sequência, propõe-se definições a respeito de uma poética da jogabilidade, propriamente dita, se valendo da literatura em voga na área, proponho uma definição para o conceito das poéticas da jogabilidade, para em seguida, atendo-se às suas aplicações dentro da ecologia de um jogo e da experiência de jogar, pensar tanto nos aspectos narrativos como também nos performáticos.

No segundo capítulo desta dissertação, conduzo uma análise aprofundada dos jogos pertencentes à franquia *The Last of Us*, focando em sua jogabilidade e *gampelay*, à luz dos fundamentos teóricos apresentados no primeiro capítulo referente às poéticas do jogar. Adoto

uma abordagem participativa, posicionando-me na escrita como sujeito jogador e pesquisador que estabelece um contato direto com os jogos em questão. Para tal imersão, elaboro uma análise fundamentada em minhas próprias percepções, as quais foram documentadas em diário de bordo, registrando assim as nuances das experiências vivenciadas.

O capítulo se desenvolve em duas análises distintas de cada jogo, iniciando com um retrato metanalítico dos jogos, explorando suas respectivas expressividade e jogabilidade. A partir desse panorama geral, prossigo para a análise e interpretação detalhada de minhas percepções pessoais em relação aos jogos. Esta abordagem reflexiva leva em consideração não apenas os elementos intrínsecos dos jogos, mas também os contextos sociais que permeiam minha experiência como jogador e pesquisador. Desta forma, busca-se uma compreensão abrangente e contextualizada das vivências, enriquecendo a análise das interações entre o jogo, o jogador e o ambiente social.

No derradeiro capítulo desta dissertação, procedo à análise e confronto das relações que outros jogadores estabelecem com o universo de *The Last of Us*. Para tanto, inicialmente, mobilizo os conceitos de experiência estética com base nas reflexões de John Dewey (2010) e Emmanuel Ferreira (2020), além do conceito de performance, fundamentado nas discussões de Juliana Gutmann e Jorge Cardoso Filho (2019).

Essa abordagem visa refletir sobre a diversidade de experiências nas modalidades de jogar e interpretar os jogos. A análise se desdobra em dois momentos: primeiro, examino a vivência de MateusR, um jogador com proximidade pessoal, que teve contato com a expansão *standalone*⁵ *The Last of Us: Left Behind*, bem como com alguns trechos dos jogos principais. Em seguida, procedo à análise dos registros de usuários no Metacritic acerca de *The Last of Us Parte II*. Este título, marcado por repercussões mistas entre alguns jogadores devido aos desdobramentos da narrativa, proporciona uma oportunidade para uma investigação mais abrangente.

O propósito deste capítulo é apontar para a diversidade de experiências com o jogo e como essas, em certa medida, se relacionam com os contextos de mundo dos jogadores. Ao abordar diferentes perfis e perspectivas, busca-se ilustrar a pluralidade de interpretações e apreciações diante do universo de *The Last of Us*. Espera-se que esta pesquisa aponte vislumbres para o campo dos *games studies*, no que tange a análise não apenas das poéticas da jogabilidade, mas também as relações de alteridade que os jogadores desenvolvem com os

⁵ Os *softwares* chamados por *standalone*, são programas autossuficientes, ou seja, para seu funcionamento não necessitam de um *software* auxiliar, mesmo que tenham relações com o mesmo. Nos videogames, os *standalones* são geralmente expansões de um jogo que não necessitam dele para funcionar

diferentes jogos e modos de jogar. É pertinente uma pesquisa pensando a jogabilidade sob os olhos do contexto que prezam por investigar práticas de experiência e consumo de países do Sul Global.

1. AS POÉTICAS DO JOGAR

Como dito anteriormente, minhas reflexões a respeito das poéticas cara aos *games*, iniciaram-se no período da graduação, mais especificamente em 2020. Além da minha experiência com *The Last of Us*, cursar o componente *Poéticas do Cinema e do Audiovisual*, ministrado à época pelos professores Fabio Sadao Nakagawa, Marcelo Costa e Marcelo Ribeiro, na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (FACOM/UFBA), foi um ponto incitante para esse desejo. Em uma aula, discutimos o texto de Iuri Lotman (1978) a respeito da linguagem poética do cinema, no qual o autor comenta sobre os artifícios utilizados para construções de sensibilidades através das especificidades que conformam a linguagem cinematográfica. Ao fim da discussão dessa aula, questionava-me: de quais formas uma linguagem poética dos *games* opera, levando em conta as especificidades da mídia? Ao meu ver, um dos lugares possíveis de reflexão sobre a poética dos jogos digitais está ligado a uma das características de maior destaque de sua ecologia, neste caso, a jogabilidade.

Neste capítulo, portanto, discuto proposições teórico-conceituais para refletir sobre o conceito de poéticas do jogar. Apresento um panorama do que se entende por poética dos jogos digitais, a partir da literatura no campo dos estudos das poéticas e estéticas e dos *games studies*, focando também aos encontros no que concerne o fazer poético, a recepção estética, diante das especificidades dos jogos digitais. Partindo dessa base teórica, aponto uma aproximação da *Poética da Relação* nos contextos de criação e experiência nos jogos digitais, em especial na sua incidência em contextos periféricos.

Por fim, partindo dessas bases, apresento uma definição para as poéticas do jogar que se atém às suas aplicações dentro da ecologia de um jogo e da experiência de jogar. Essa proposta conceitual de poéticas da jogabilidade serve enquanto base teórica para as aplicações e proposições dos capítulos subsequentes.

1.1. Poética dos Jogos Digitais

Compreendendo a relevância, o caráter sensível dos jogos digitais e de sua linguagem, já debatidos em diversos trabalhos na área dos *games studies*, pode-se inferir que eles são compostos por aspectos poéticos. Paul Valéry (2011) na aula inaugural do curso de Poética, ministrada no *College de France* em 1937, propõe um deslocamento e expansão das acepções da poética aristotélica clássica, disposta a refletir os efeitos das artes narrativas, sobretudo do

poema. Para Valéry (2011), a poética não está arraigada apenas a esse tipo de produção, mas também a um amplo contexto de obras expressivas, como os artefatos midiáticos.

As obras do espírito, poemas ou outras, relacionam-se apenas ao que faz nascer o que as fez nascer elas mesmas, e absolutamente a nada mais. Sem dúvida podem manifestar-se divergências entre as interpretações poéticas de um poema, entre as impressões e os significados, ou melhor, entre as ressonâncias provocadas em um outro pela ação da obra. Mas eis que essa observação banal deve tomar, como reflexão, uma importância de primeira grandeza: essa diversidade possível dos efeitos legítimos de uma obra é a própria marca do espírito. Ela corresponde, aliás, à pluralidade de caminhos oferecidos ao autor durante seu trabalho de produção. É que qualquer ato do próprio espírito está sempre como que acompanhado por uma certa atmosfera de indeterminação mais ou menos sensível (Valéry, 2011, p. 186).

Os jogos digitais podem ser entendidos enquanto “obras do espírito”, uma vez que apresentam em suas diversas características e expressividades, aspectos sensíveis a serem experienciados por uma recepção, neste caso, tanto quem joga quanto quem assiste *gameplays*, pensando num olhar ampliado sobre o consumo e espetatorialidade em jogos digitais (Coema, 2022). Teóricos das artes como Luigi Pareyson (1999) e Umberto Eco (2015) entendem a poética enquanto um processo de programação dos efeitos sensíveis, o qual Arlindo Machado (2007), referindo-se às artes e mídias digitais, comenta que essas produções são duplamente programadas, tanto aos aspectos poéticos como em relação aos elementos caros a tecnologia digital, como o *design* e a programação.

Por esse viés, a programação dos efeitos num jogo digital pode ser aplicada por duas óticas: pensada conforme as expectativas de poéticas de determinado formato de jogo e gênero específico, como também pelas possibilidades e limitações de determinados *hardware* e *software*. Em jogos de *survival-horror*, quando consumidos jogos desse estilo, a expectativa em relação aos efeitos são de imagens, sons, elementos de jogabilidade, que causem sensações de medo, espanto, e outras convenções caras ao gênero (Farias, 2018).

Em relação às tecnologias, toma-se como exemplo a edição definitiva do jogo de JRPG⁶, *Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive* (2019), no qual existe a possibilidade de jogá-lo tanto em 3D, sua forma convencional, quanto em 2D, remetendo-se aos jogos da era

⁶ Existe uma série de diferenças entre o RPG japonês (JRPG) e o *western* RPG, o RPG ocidental. Comentar essas diferenças levaria a um trabalho à parte. Contudo, destaca-se a diferença na jogabilidade, uma vez que as batalhas de JRPG são maioria em batalhas de turno, enquanto dos RPG ocidentais, as batalhas são em tempo real. Além disso, o RPG ocidental enquanto gênero se confunde na contemporaneidade aos jogos de ação/aventura, vide *Assassin 's Creed Odyssey* (2018) e *Cyberpunk 2077* (2020).

clássica da franquia⁷. Ao jogar as duas versões, percebe-se que existem estratégias poéticas diferentes na condução narrativa e na jogabilidade.

Figura 3 — Versão 3D *Dragon Quest XI: Echoes of An Elusive Age* (2019)



Figura 4 — Versão 2D *Dragon Quest XI: Echoes of An Elusive Age* (2019)



Fonte: *Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive* (Playstation 4, 2019)

1.1.1. Mimese e Catarse

A poética aristotélica, atém-se para dois aspectos característicos de uma *poiesis* — o fazer poético — a saber: a *mimesis*, o modo como uma obra baseia-se em aspectos do mundo inteligível para a criação da obra sensível; e a catarse, em suma, a programação de emoções esperadas a serem alcançadas pelo experienciador enquanto este se relaciona com a obra. Neste tópico, terei como foco a aplicação desses dois aspectos no meio dos jogos digitais.

No que tange a *mimesis*, observa que ela pode ser apreendida tanto na “imitação” da realidade, pode ser vista com maior elocução em jogos do gênero de simulação, a exemplo de *The Sims* (2000) ou *Microsoft Flight Simulator* (2020), e também na reprodução de elementos de outras mídias e jogos. No prólogo de *The Last of Us* (2013) por exemplo, percebe-se elementos narrativos e visuais de outras tramas que tematizam distopias pós-apocalípticas como o filme *Eu Sou a Lenda* (2007) de Francis Lawrence.

⁷ A era 2D da franquia *Dragon Quest* vai do primeiro jogo (1986) ao *Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past* (2000).

Figura 5 — Sequência inicial do filme *Eu Sou a Lenda* (2007).



Fonte: *Eu Sou a Lenda* (Francis Lawrence, 2007)

Figura 6 — Prólogo de *The Last of Us* (2013)



Fonte: *The Last of Us Remastered* (Playstation 4, 2014)

Por esses aspectos da mimese, é válido refletir sobre o conceito de *remediação*, apresentado pelos teóricos estudiosos das mídias, Jay David Bolter e Richard Grusin (1999). O conceito diz respeito à forma como uma mídia, nos seus primórdios, utiliza-se de aspectos especiais a outras para moldar e também conformar a sua linguagem:

(...) tecnologias de mídia constituem redes ou híbridos que podem ser expressados em termos físicos, sociais, estéticos e econômicos. Introduzir uma nova tecnologia de mídia não significa simplesmente inventar um novo hardware e software, mas também moldar (ou remoldar) tal rede. (...) nós podemos dizer que as tecnologias de mídia são agentes em nossa cultura sem cair na armadilha do determinismo tecnológico. Novas mídias digitais não são agentes externos que vêm para romper uma cultura (...) Elas emergem dos próprios contextos

culturais, e eles remoldam outras mídias, que são incrustadas nos mesmos ou similares contextos. (Bolter e Grusin, 1999, p.19)⁸

Alan Richard da Luz (2010) pensa na remediação feita pelos *games*, definindo três etapas, da qual o autor considera que foram seminais na constituição da linguagem dos jogos digitais da forma como estão dispostos na contemporaneidade, a saber: os jogos analógicos e as brincadeiras, nas primeiras gerações de videogames (1972-1983); o desenho animado, nas gerações de *8-bits* e *16-bits* (1983-1996); e a linguagem audiovisual, com advento da utilização do 3D (1996 até atualmente).

Os jogos analógicos e as brincadeiras, foram os primeiros artefatos culturais a serem incorporados na ecologia dos *videogames*. As primeiras experiências da criação de jogos digitais, foram feitas no intento de transportar esses artefatos ao meio digital. Além disso, as limitações técnicas e visuais da época impunham a necessidade de produções com aspectos simplificados. *Pong* (1972), considerado o primeiro jogo digital comercial, é um exemplo deste processo. Seus aspectos audiovisuais e de jogabilidade simbolizam uma atividade lúdica que rememora o *ping-pong*, bem como outras brincadeiras e atividades que se assemelham à lógica do esporte em questão.

Figura 7 — Arcade do Pong (1972)



Fonte: *Pong (Arcade, 1972)*

Os desenhos animados, foram referência de linguagem com o aperfeiçoamento da tecnologia de jogos que permitiam uma maior complexidade no uso de cores, sons, criação gráfica, mas contavam ainda com limitações de *hardware* e *software* que não permitiam a criação de *avatars* e cenários complexos. Nessa época, o público-alvo predominante dos

⁸ Tradução própria.

jogos no mercado de *games* era o infantil-masculino. Assim, estrategicamente, os elementos reminiscetes de desenhos animados eram incorporados com o objetivo de familiarizar o público com essa estética visual. Os desenhos animados foram remediados tanto na adaptação de animações já existentes, tal como o jogo *Ducktales* (1990), quanto em criações originais como *Super Mario Bros.* (1983) e *Sonic The Hedgehog* (1991), respectivamente mascotes da *Nintendo* e *Sega*, empresas que dominavam o mercado de jogos digitais nesta época⁹.

Figura 8 — Sprites de Mario (*Super Mario World* (1990)).



Figura 9 — Sonic (Sonic The Hedgehog (1991))



Fonte: Figura 8: *Super Mario World* (*Super Nintendo*, 1990); Figura 9: *Sonic The Hedgehog* (*Sega Mega Drive*, 1991)

A partir da quinta geração de *videogames*, com o advento do uso do 3D nos jogos, a linguagem cinematográfica começa a ser remediada na mídia, tanto pelo que tange a narrativa, como também pelos aspectos da linguagem audiovisual (Lotman, 1978). É importante mencionar que desde os primórdios dos jogos digitais, o cinema e outras mídias audiovisuais já eram referenciadas nos jogos digitais, mas foi desta geração que a linguagem através das possibilidades do 3D, foi sendo incorporada dentro dos *games*.

Da referida geração até os dias atuais, cada vez mais a mídia vem se utilizando e aperfeiçoando os aspectos da linguagem e narrativa cinematográfica. Nos jogos recentes da franquia *God of War: God of War* (2018) e *God of War Ragnarok* (2022), além dos elementos de narrativa, o jogo acontece em um plano-sequência, remetendo a filmes que utilizam a mesma técnica como *Arca Russa* (2002) de Alexandr Sokurov e *Birdman ou (A Inesperada Virtude da Ignorância)* (2014) de Alejandro González Iñárritu.

⁹ Para mais informações a respeito da conformação da indústria dos games nesse período o momento importante para a definição dos games, recomenda-se o livro *A guerra dos consoles: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração* de Blake J. Harris (2015)

Figura 10 — Sequência do jogo *God of War Ragnarok* (2022)



Fonte: *God of War Ragnarok* (Playstation 4/Playstation 5, 2022)

Para Luz (2010), essa linguagem audiovisual vai mais além dos aspectos cinematográficos, e simula também os audiovisuais da televisão e da internet, como caso dos jogos de esportes que trazem uma construção a lembrar a uma transmissão de um programa. Em *WWE 2K23* (2023), o jogo de luta-livre, busca uma fidelidade a transmissão televisionada dos programas de *wrestling*¹⁰. Através dos “jogos de câmera”, da locução, dos *replays*, da *mise-en-scene* entre outros aspectos.

Figura 11 — Jogo *WWE 2K23*



Fonte: *WWE 2K23* (Playstation 5)

¹⁰ *Wrestling* ou luta-livre, é uma prática esportiva que amalgama aspectos da luta greco romana com artes cênicas e crisciences

Figura 12 — Episódio do programa semanal da Raw (WWE) do dia 03/04/2023.



Fonte: WWE Raw (USA Network, 2023)

Além dessas citadas, aponto que é notório a incidência da remediação de outras mídias nos jogos digitais, como os livros (*Lord of the Rings: Game One*, 1985); a pintura (*Pentiment*, 2022), *Okami* (2006)); a música (*Guitar Hero* (2005), *Theatrhythm: Final Fantasy* (2012)); às HQs/Mangás (*Policenauts* (1994), *Comix Zone* (1995); *Viewtiful Joe* (2003)); o teatro e a ópera (*Super Mario Bros 3*. (1987), *Castlevania: Symphony of The Night* (1997)); a dança (*Just Dance* (2009)); a cultura *hip-hop* (*Jet Set Radio* (2000)), entre outras.

A catarse, por sua vez, pode ser observada através de diferentes aspectos da experiência com os jogos. Hans Robert Jauss (1979) compreende a *katharsis*, junto com a *poiesis* e a *aisthesis* (a estética), enquanto elementos a compõem o prazer estético e as relações de sensibilidade do receptor com a obra. Nesse sentido, o autor, aponta que a catarse se faz através do tensionamento das emoções, tendo uma relação direta com os aspectos de convenções morais e sociais, indo mais além dos binarismos do “bom” e “mau”; “certo” e “errado”, mas se relacionado com uma série de sentimentos e reflexões a respeito da obra.

Tieta do Agreste de Jorge Amado (2009), por exemplo, faz o leitor reletir sobre as relações sexuais/amorosas da personagem principal com o seu sobrinho menor de idade, bem como sobre a relação moral que tece com a cidade de Santana do Agreste e de sua irmã Perpetua que ora é venerada, ora abominada por suas práticas. Em *The Last of Us*, essa relação com a moralidade é elemento frequente da franquia, colocando o jogador em situações extremas que envolvem noções morais em uma aplicação ao mundo pós-apocalíptico retratado, comentarei mais sobre tal aspecto do jogo no Capítulo 2.

Christopher Vogler (2015) acrescenta que a catarse evoca não apenas emoções, mas também aguça as fisiologias do receptor durante o consumo da narrativa. Em outras palavras, enquanto consumimos determinadas produções, as sensações corporais, como o frio na barriga, o riso, o choro, o enjoo, a repulsa, entre outras, tornam-se parte integrante dessa experiência performativa. Essa interação sensorial não apenas enriquece a conexão emocional do espectador com a história, como também evidencia o poder transformador da narrativa ao influenciar diretamente as reações físicas do público. Dessa forma, a catarse não é apenas um fenômeno emocional, mas uma imersão completa que transcende a barreira entre o espectador e a obra, tornando a experiência mais vívida e memorável.

Nos jogos digitais, as *cutscenes*, sequências não jogáveis dos jogos, uma das formas onde a catarse pode ser experienciada, tal qual em outras obras narrativas/audiovisuais. Em *Final Fantasy VII* (1997), existe uma *cutscene* marcada por um ponto de virada na trama do RPG. Na cena em questão a personagem Aerith, uma das personagens jogáveis da *party*¹¹ e figura significativa na trama, morre empalada pelo antagonista Sephiroth. A *cutscene* aciona ao jogador/espectador, surpresa e também tristeza em relação ao desenvolvimento da narrativa, através da morte de uma personagem, ainda na metade da trama do jogo em questão, seguindo por uma lógica narrativa semelhante a filmes como *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock.

Figura 13 — Morte de Aerith em *Final Fantasy VII* (1997)



Fonte: *Final Fantasy VII* (Playstation 1, 1997)

A catarse é também experienciada no ato de jogar através do *gameplay* do jogador e expectador. A agência das personagens que Janet Murray (2003) e Arlindo Machado (2002), comentam, incendeiam ao jogador uma possibilidade de controle sobre os objetivos do jogo,

¹¹ Grupo de personagens que se aventuram juntos em um jogo de RPG.

e por esse aspecto, completar esses objetivos, evocam a uma emanção da catarse. A possibilidade de derrotar um personagem difícil com a chefe Malenia no jogo *Elden Ring* (2022), ou capturar um Pokémon raro de se encontrar nos jogos da série *Pokémon* são exemplos dessa expressão catártica nos jogos.

Figura 14 — Encontro com um Celebi shiny [Os *Pokémon Shiny*, ou *Pokémon* Brilhantes, são uma espécie rara de *Pokémon* que apresenta uma coloração diferente daquela mais comum para uma determinada espécie. Cada *Pokémon* tem sua própria versão *Shiny*] (espécie rara de Pokémon) em *Pokémon Crystal* (2000)



Fonte: *Pokemon Crystal* (Game Boy Color, 2000)

Mais além, os jogos evocam possibilidades de surpresa, a respeito de elementos que não fazem necessariamente parte do consumo convencional do jogo, a exemplo dos *easter eggs*¹² ou das narrativas emergentes (Alves; Jacob de Souza, 2018) que emanam em jogos de mundo aberto¹³ como *Red Dead Redemption II* (2018). Esses elementos adicionais, muitas vezes inesperados, contribuem para uma experiência diversa no que tange à catarse, desafiando as expectativas do jogador e ampliando as dimensões do universo virtual que eles exploram.

¹² *Easter eggs*, em uma alusão direta à brincadeira de ovos de páscoa escondidos. São elementos escondidos em filmes, *games*, software ou até mesmo em produtos físicos. Pode ser desde uma mensagem oculta até imagens e símbolos que fazem conexão com outras obras ou com a cultura *pop*.

¹³ Mundo aberto, ou *open world*, é um conceito de *design* de níveis em jogos eletrônicos onde os jogadores têm a liberdade de se mover livremente pelo ambiente, podendo escolher como e quando realizar objetivos.

Figura 15 — *Easter Egg* em *Red Dead Redemption II* (2018), a casa em questão faz uma alusão a moradia dos *hobbits* da franquia *Senhor dos Anéis*.



Fonte: *Red Dead Redemption II* (Playstation 4, 2018)

A respeito desse modo de experiência catártica, aciona-se o conceito de “graça” apresentado pelos teóricos dos *games studies*, Dominic Arsenault e Maude Bonenfant (2019). Baseando-se nas experiências estéticas apontadas pelo fenomenologista estadunidense John Dewey (2010), os autores concebem os momentos da *graça*, enquanto uma “uma medida de beleza anteriormente insuspeitada” (Arsenault; Bonenfant, 2019, p.223). Ou seja, algo não necessariamente pensado pelos desenvolvedores de um jogo, mas que são alcançadas pelo jogador.

“Daigo Parry” (ou *EVO Moment #37*), evento que ocorreu na semifinal do jogo *Street Fighter III: Third Strike* (1999) na *EVO (Evolution Championship Series)* em 2004, pode ser considerado como expoente de um momento de graça nos jogos. O jogador profissional Daigo, controlando o personagem Ken, com a barra de vida praticamente zerada, conseguiu vencer Justin Wong, controlando Chun-Li de uma maneira dramática: utilizando as técnicas de *parry* (bloqueio) defendendo-se do golpe especial de Chun-Li, para em seguida, contra-atacar com o golpe especial para vencer a partida.

Figura 16 — Gravação do momento conhecido por “Daigo Parry” em *Street Fighter III: Third Strike* (1999) na *EVO* 2004.



Fonte: Reprodução EVO 2004¹⁴

1.1.2.1. Estéticas e Poéticas nos Jogos Digitais

Separar os aspectos tangentes à poética e a estética nos jogos digitais, é uma tarefa desafiadora na produção de análises acadêmicas acerca do assunto, justamente por muitos momentos que correspondem a essas disciplinas se confundirem na ecologia da mídia. A interatividade, característica inata aos jogos, permite a recepção uma sensação de composição da obra, mesmo manipulando uma produção já criada por outras autorias. A possibilidade de intervenção e criação direta nos jogos dá ao jogador uma perspectiva de experiência estética, ao passo que também uma possibilidade de elaboração poética. Os *mods* e *hacks* que existem para os jogos como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) e *Grand Theft Auto V* (2013), ou ainda, título que permitem a criação por parte dos jogadores, tal qual a franquia *Super Mario Maker*, onde o jogador pode criar fases de *Super Mario* e permitir que outros joguem os estágios criados por ele, elucidam essa dimensão ambivalente dos jogos.

¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JzS96auqau0>. Acesso em 26 de outubro de 2023.

Figura 17 — Criação de um estágio em Super Mario Maker 2 (2019)



Fonte: *Super Mario Maker 2* (Nintendo Switch, 2019)

Mas afinal, o que tange a poética e o que tange a estética nos jogos, diante dessas possibilidades que os jogos apresentam? A proposição quanto a isso é refletir calcando-se nas teorias contemporâneas da interpretação das artes (Eco, 2015; Iser, 1996; Pareyson, 1997) que defendem uma relação inerente entre os conceitos. Para o crítico literário, Wolfgang Iser (1996), a concretude de uma obra se faz através da conjunção de dois pólos: o poético e o estético, o primeiro está ligado à criação, e o segundo ao consumo e reflexão. Em perspectiva semelhante, o filósofo italiano Luigi Pareyson (1997) propõe uma relação triádica entre estética, poética e a crítica, o processo de reflexão, regulação e análise a ser feito sobre as obras, como esta dissertação, por exemplo.

Na área dos games *studies*, poética e estética, mesmo que não nomeadas por tais termos, são investigadas desde os seus primórdios. Dois dos estudos considerados pioneiros na área, ambos lançados em 1997: o livro *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, escrito por Janet Murray (2003) e livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* de Espen Aarseth (1997), mesmo teorizando por perspectivas diferentes — Murray pela narratologia e Aarseth pela ludologia — se preocupam com a recepção de um produto digital, mas também se preocupam com uma análise sobre as características da elaboração da mídia.

Numa perspectiva de entender as relações entre estética e poética nos jogos enquanto processos complementares, Paolo Bruni (2017) em sua tese *Poética do Videogame: análise do design em jogos de ação aventura*, propõe métodos de análise da obra, que compreende enquanto vídeolúdica. Bruni (2017), se interessa pelos modos como os desenvolvedores

elaboram um *game* para ser consumido por um “jogador-modelo” (Bruni, 2017, p. 108). O autor, se baseia no método de análise poético do cinema elaborado por Wilson Gomes nos estudos do Laboratório de Análise Fílmica (LAF/Poscom)¹⁵, assim como também se baseia no manual *Introduction to Game Analysis* (2014) da desenvolvedora de jogos e teórica dos *games studies* Clara Fernández Vara . Sustentado por esses insumos, o autor elenca três elementos a serem levados em consideração durante uma análise dos aspectos poéticos de um jogo, a saber: os modos de interação; a ordenação do mundo ficcional; e as heurísticas de jogo.

Os modos de interação referem-se aos elementos que constituem um jogo e sua jogabilidade, levando em consideração o número de jogadores - seja *singleplayer* (um jogador) ou *multiplayer* (múltiplos jogadores) - e convenções de um determinado gênero, como exemplificado nos jogos de *survival horror*. Um exemplo notável é a demonstração do jogo cancelado *Silent Hills, P.T. (Playable Teaser)* (2014), que utiliza o aspecto em primeira pessoa, associada a ambientes pouco iluminados e sonoridades estranhas e para intensificar a experiência assustadora. Essa abordagem foi posteriormente incorporada pelos jogos da franquia *Resident Evil* a partir do *Resident Evil 7* (2017).

Figura 18 — *P.T. (Playable Teaser)* (2014)



Fonte: *P.T. (Playable Teaser)* (Playstation 4, 2014)

A ordenação do mundo ficcional, diz respeito a como a ficcionalidade do jogo, do seu gênero, narrativa e jogabilidade. A ordenação desse mundo, pode ser considerada como um

¹⁵ O LAF (Laboratório de Análise Fílmica) é um grupo de pesquisa, voltado aos estudos do cinema em suas diversas perspectivas. O grupo de pesquisa formou-se na Faculdade de Comunicação da UFBA em meados dos anos 1990, guiando-se pelo método de análise poética, apresentado pelo professor Dr. Wilson Gomes, fundador e antigo coordenador do grupo. Para mais informações sobre o grupo de pesquisa, acesse o site: <http://lafposcom.com.br/>. Acesso em 26 de nov. de 2023.

pacto ficcional (Eco, 1994) entre o jogo e os jogadores, para que estes acessem a realidade de determinado jogo e pactuem com suas dissonâncias em relação aquilo que pode ser considerado crível e real. A exemplo disso, no jogo de corrida em mundo aberto *Forza Horizon 5* (2021), a impossibilidade de andar pelo ambiente do jogo, a não ser estando dentro do carro, é um elemento que faz parte da composição de mundo de sua ficcionalidade e dos objetivos de jogo.

Figura 19 — *Forza Horizon 5* (2021)



Fonte: Forza Horizon 5 (*Xbox Series S*, 2021)

Os mundos ficcionais são figurados na funcionalidade dos jogos, e podem ser pensados pela contribuição de Eco (1994), que nomeia os mundos por bosques da ficção e aponta que neles

temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que o lobo fala; mas, quando o lobo come a Chapéuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com a sua ressurreição). Imaginamos o lobo peludo e com orelhas pontudas, mais ou menos como os lobos que encontramos nos bosques de verdade, e achamos muito natural que Chapéuzinho Vermelho se comporte como uma menina e sua mãe como uma adulta preocupada e responsável. (Eco, 1994, p.87)

Em relação aos jogos digitais, o “passeio pelo bosque” tem um aspecto de materialidade, uma vez que o próprio jogador, diante das regras, acessa o mundo ficcional através das heurísticas do jogo. As heurísticas do jogo são as estratégias construídas para que os jogadores atravessem os desafios e as proposições colocadas, e conseqüentemente sintam prazer em fazer isso. Aqui pode-se pensar nas proposições de catarse apresentadas no tópico

anterior. Além disso, os aspectos técnicos de um jogo podem interferir nas suas heurísticas. Num jogo de luta, por exemplo, se um personagem está desbalanceado, ou seja, tem ataques mais fortes ou fracos que o elemento do jogo em geral, tal aspecto pode ser considerado um traço negativo da jogabilidade, *bugs* e *glitches*¹⁶ bem como exemplo de problemas nas heurísticas. *Cyberpunk 2077* (2020) em seu lançamento não foi bem recebido pela crítica especializada e público, justamente por encontrarem em seu lançamento muitos bugs e *glitches gráficos*, jogabilidade e performance.

Figura 20 — Manifestação de um bug em *Cyberpunk 2077* (2020), onde o rosto da personagem Misty não aparece.



Fonte: *Cyberpunk 2077* (Playstation 4, 2020)

1.2. Poética da Relação: as experiências de produção e consumo dos jogos digitais

De que maneira as poéticas dos jogos digitais são interpretadas e reinterpretadas pelos jogadores diante das realidades e territórios que habitam? Este questionamento tornou-se central na pesquisa, conforme delineado na introdução. Nesse contexto, visando esclarecer essa indagação, meu foco recai precisamente sobre a análise do processo de criação, com ênfase no consumo por parte dos jogadores, considerando os contextos políticos e sociais que eles ocupam. Para embasar essa reflexão, a *Poética da Relação*, desenvolvida por Edouard Glissant (2021), emerge como uma ferramenta substantiva.

¹⁶ Nas mídias digitais, esses termos referem-se a erros e falhas em sistemas eletrônicos e digitais. No campo dos estudos das mídias digitais e da comunicação, há trabalhos dedicados a pensar essas falhas como mediação no meio digital, com diversas potencialidades. Destaco as dissertações de Daniel Marques (2019) e Gisele Delatorre (2022), que abordam a apropriação do *glitch* pelo meio artístico, especialmente na *glitch art*, explorando suas potencialidades artísticas, estéticas e visuais.

Em seu livro *Poética da Relação*, Glissant (2021) contextualiza a incidência do conceito que leva o título de sua obra. O autor comenta a respeito das máculas deixadas pelos processos de colonização nos países de África e das Américas, persistentes nos aspectos da vida cotidiana. Como forma de resistir a essas infâmias, alude a *Poética da Relação*, em suas palavras, uma poética “despercebida, ou mais precisamente evitada” (Glissant, 2021, p.50) das práticas cotidianas, dada pelas formas que se estabelecem através do encontro com a alteridade e como esse encontro proporciona outras formas de sensibilidade. Usando a língua falada como exemplo, Glissant (2021) aponta a “crioulização” das línguas coloniais, onde nuances e aspectos das línguas-mãe dos territórios de origem, seja da diáspora ou das terras invadidas, vão sendo tensionadas nos “idiomas oficiais” impostos.

(Crioulização é) uma mestiçagem, mas uma dimensão que permite a cada um estar ali e alhures, enraizado e aberto, perdido na montanha e livro sob o mar, em acordo e em errância (...) a crioulização aparece-nos como a mestiçagem sem limite, cujos elementos são múltiplos, e as resultantes, imprevisíveis (Glissant, 2021, p. 59)

Através dessa noção de “crioulização”, é relevante explorar outros aspectos culturais, incluindo as relações com produções artísticas e culturais, como as experiências de jogar em territórios periféricos. É conhecido que os *videogames* permanecem como produtos caros e, em grande medida, inacessíveis, com a produção centralizada principalmente nos centros do Norte Global. Diante disso, o consumo de jogos digitais em contextos periféricos ocorre de maneira a encontrar brechas que possibilitem a vivência do ato de jogar.

Nesse contexto, argumento que as formas de jogar nesses territórios são exemplos da *Poética da Relação*, uma vez que o acesso a dispositivos como consoles e computadores é mais restrito nessas localidades, contudo sua restrição não se torna impeditivo de acesso aos jogos. Os sujeitos desses lugares buscam brechas para encontrar caminhos de acesso a essas produções, e conseqüentemente configuram-se outras sensibilidades e sociabilidades distintas, quase sempre não consideradas pelos desenvolvedores de jogos.

As experiências de jogar em tais territórios são moldadas por uma performance que se desenvolve na espiralidade, como elucidado por Leda Maria Martins (2021). Para a autora, a performance do tempo espiralar reflete uma abordagem de cosmovisão das matrizes afro-ameríndias brasileiras para lidar com o tempo e a performance, associada às materialidades e territorialidades, transcendendo os padrões lineares. O tempo é concebido como cíclico, onde passado, presente e futuros se manifestam em uma espiral. A partir dessa perspectiva temporal, a autora define as performances como sendo constituídas pelas memórias do corpo, que são as

marcas que os indivíduos carregam consigo, fundamentadas nos territórios e ancestralidades que os constituem.

Todo processo pendular entre a tradição e sua transmissão institui um movimento curvilíneo, reativador e prospectivo que integra sincronicamente, na atualidade do ato performado, o presente do pretérito e do futuro (Martins, 2021, p. 83).

E nesse sentido, o corpo dos sujeitos é, um

Complexo, poroso, investido de múltiplos sentidos e disposições, esse corpo, física, expressiva e perceptivamente é lugar e ambiente de inscrição de grafias do conhecimento, dispositivo e condutor, portal e teia de memórias e de idiomas performáticos, emoldurados por uma engenhosa sintaxe de composições. (Martins, 2021, p. 79)

Essa dimensão da memória do corpo como parte constitutiva da performance, pode ser pensada tanto para as construções rituais e artísticas, mas também nos comportamentos e experiências do cotidiano, como o consumo dos jogos digitais. O documentário *Um real a Hora* (2022) de André Alcântara retrata esse movimento espiralar do consumo de jogos, ao abordar o contexto das locadoras na região metropolitana de Aracaju no estado de Sergipe. Nas locadoras, espaços de jogar videogames de forma coletiva, as vivências apresentadas na obra ecoam por experiências e nesses locais, não apenas proporcionam acesso a jogos, mas também se transformam em locais de afeto (Grossberg, 2015), onde os sujeitos constroem coletivamente outras formas de relação com os jogos.

Figura 21 — Frame do filme *Um Real a Hora* (2022), retratando a experiência de crianças nas locadoras de games da região metropolitana de Aracaju.



Fonte: *Um Real a Hora* (André Alcantara, 2022)

As vozes captadas dos entrevistados, sejam eles frequentadores, proprietários ou ex-proprietários das locadoras, oferecem um acesso às nuances das experiências de jogar e também do próprio ambiente. Ao longo da obra, o coletivo revela-se enquanto uma força dinâmica, dando forma e provocando transformações nas experiências e interações, tal qual a “crioulização” comentada por Glissant (2021). Essas relações, estabelecidas no contexto do consumo de videogames nas locadoras, não apenas moldam as experiências, mas também geram novas maneiras de se conectar com os jogos. Dessa forma, esse consumo dado de forma coletiva torna-se um elemento na criação de modos distintos de envolvimento com os videogames.

Em um debate sobre o filme que ocorreu no *musiludens: Congresso Internacional em Música, Mídia e Ludicidade*, realizado na Universidade Federal Fluminense, André Alcântara (2023), diretor da obra, comentou um pouco sobre essas sensibilidades coletivas que pairavam sobre as locadoras, e sua própria relação com esses ambientes. Como exemplo ele citou a aceção crítica desses espaços, onde alguns jogos muitas vezes tidos como jogos ruins pelo meio *gamer*, eram “adotados” pelas locadoras que empregavam outros sentidos e a esses títulos.

As experiências de jogar nos contextos periféricos, fazem parte dos imaginários sociais, se agrupando a parte de produções artísticas, como a literatura. Cita-se alguns exemplos de fabulações na literatura contemporânea desenvolvida nos países do Sul Global.

Há vestígios discricionários dessas performances coletivas com os jogos digitais, no romance, *Os Pescadores* do autor nigeriano Chigozie O'Bioma (2016) há um relato sobre as vivências dos personagens principais, os irmãos, Ikenna, Boja, Obembe e Benjamin, jogando videogame com a presença de sua mãe na sala:

— Valha-me Deus! Valha-me Deus! —, que ficou repetindo como um refrão. Confiscou o videogame e nos privou para sempre de momentos que nos faziam contorcer de entusiasmo, gritando e uivando sempre que o narrador invisível do jogo dava a ordem “*Finish him*”, e o vencedor infligia pesados golpes no perdedor, com chutes que o levavam ao céu ou o arrebentavam numa grotesca explosão de sangue e ossos. A tela zumbia com a palavra “*fatality*”, inscrita em caracteres estroboscópicos incandescentes. Uma vez, Obembe — no meio do processo de se aliviar — saiu correndo do banheiro só para vir gritar junto com a gente “*That is fatal!*”, com um sotaque americano que imitava a locução do jogo. Depois, a Mãe o castigou quando descobriu que havia soltado excremento no tapete sem perceber. (O'Bioma, 2016, p. 12)

Na literatura brasileira, cita-se o conto *Marrom-escuro, Marrom-claro*, da autora cearense Jarid Arraes (2019), que descreve uma amizade desenvolvida numa locadora, a partir da relação das personagens com o jogo *Street Fighter*.

Quando eu tinha seis ou sete anos, abri uma locadora de vídeo game na calçada da frente. E aí minhas férias se resumiam a pedir dinheiro aos adultos pra jogar *Street Fighter*. Cinquenta centavos, meia hora. Oitenta centavos, uma hora. Eu sentava na cadeira de macarrão verde e jogava na doida, apertando todos os botões, mas sempre ganhava dos meninos. Numa dessas vezes, conheci Diego. Ele morava na casa ao lado da locadora, uma casinha pequena com porta de madeira e um janelão que vivia fechado.(...) A gente conversava muito, mesmo enquanto jogava *Street Fighter*. Eu sempre escolhia a Chun Li, mas ele trocava toda vez. Quase sempre perdia e aí botava a culpa nos personagens. Ele que era ruim mesmo, tentava acertar os golpes que a dona da locadora ensinava, x com y e duas vezes pra esquerda, e não conseguia fazer nada direito (Arraes, 2019, p. 34).

As experiências inscritas tanto no documentário quanto nas obras literárias exemplificam o lugar da *Poética da Relação* no contexto dos videogames, apontamento de interesse para esta pesquisa. A interseção da poética proposta por Glissant (2021) e o consumo de videogames nos contextos periféricos, emerge um cenário multifacetado de experiências e formas de se lidar com jogos. O autor, ao enfatizar a importância da relação e da interconexão na construção de identidades, proporciona uma lente valiosa para analisar como o ato de jogar se torna um espaço de conexão e expressão nesses territórios. Nas bordas

dos centros de produção de videogames, as comunidades periféricas frequentemente encontram maneiras de se apropriar, reinterpretar e transformar narrativas digitais, construindo uma poética própria através do contato com esses jogos.

O consumo de videogames, longe de ser passivo, torna-se uma forma dinâmica de participação cultural, onde as relações estabelecidas através dessas experiências digitais contribuem para a interpretação das afecções dos jogos associadas aos locais e as identidades dos jogadores. Essa poética da relação, enraizada na interação entre as narrativas digitais e as vivências periféricas, revela a resiliência e a criatividade das comunidades que moldam ativamente o significado e o impacto do consumo de videogames em suas realidades.

Complementando o pensamento de Glissant (2021), acionamos o pensamento de Robert Stam e Ella Shohat (2006), que analisam a produção de audiovisual nos territórios que denominam terceiro e quarto mundo. Esses teóricos do cinema destacam o lugar político e estético dos produtos audiovisuais desses países, situando-os na vanguarda artística crítica e experimental, tanto em narrativas quanto nas estéticas da linguagem.

Os realizadores nesses territórios, afetados pelas limitações econômicas, falta de equipamentos adequados para produção audiovisual e diversas formas de opressão em suas regiões, utilizam abordagens criativas para superar adversidades e transformar a produção audiovisual em um meio de denúncia e crítica social. Os autores percebem essas obras audiovisuais como exemplos de uma estética da resistência.

Essas variedades incluem filmes e vídeos que desafiam as convenções formais do realismo dramático em favor de abordagens e estratégias tais como o carnavalesco, a antropofagia, o realismo mágico, o modernismo reflexivo e a resistência pós-moderna. Tais estéticas alternativas muitas vezes remetem a práticas não realistas, tradições culturais não-ocidentais que possuem ritmos históricos diversos, outras estruturas narrativas e diferentes visões sobre o corpo, a sexualidade e a vida coletiva. Tais visões questionam os discursos nacionalistas sob a perspectiva das identidades diaspóricas, baseadas nas diferenças de classe social, gênero ou sexo. (Shohat e Stam, 2006, p. 407)

Ao considerar a *Poética da Relação* em sintonia com o conceito de estética da resistência, introduz-se o conceito de “gambiarra”, apresentado por José Messias e Ivan Mussa (2021), como um dispositivo viável dentro desse contexto poético-relacional apontado por Glissant. Sob os aspectos das debilidades sociotécnicas que encontradas nos contextos do Sul Global, os autores acionam a “gambiarra” enquanto um conceito para refletir sobre a produção e consumo de artefatos digitais num contexto de falta de acesso a essas tecnologias.

Para os autores, a *gambiarra* não pode ser entendida enquanto um aspecto negativo, como comumente se é feito em relação à palavra, mas sim como um traço de resiliência a respeito da produção à disposição e suas debilidades.

A especificidade da *gambiarra*, quando comparada a outros conceitos empregados na análise da cultura digital, está no seu engajamento com as ideias de precariedade, improviso e alteridade. Melhor: traduz um encontro com a alteridade, condicionado pelas categorias de precariedade e improvisação tomadas sob um ponto de vista complexo que inclui as agências não humanas de políticas públicas, infraestrutura técnico-científica, contextos sócio-históricos, capacitação e letramentos cognitivos, entre outros efeitos e demandas do capitalismo na Modernidade. (Messias e Mussa, 2021, p. 177)

Os jogos desenvolvidos nos territórios periféricos, usam as debilidades técnicas — a *gambiarra* — enquanto linguagem poética da sua narrativa e jogabilidade. Em relação ao consumo dos jogadores, a *gambiarra* pode ser percebida através de diversas alternativas de jogar, nas quais, a alteridade se faz no intuito de tornar acessível tanto em relação a consumo, como ainda na tradução para os contextos dos jogadores.

No campo da produção, a *gambiarra* pode ser vista tanto na criação em si, quanto nos processos de modificação e localização de jogo original estrangeiro para elementos da cultura local, como as localizações e adaptações feitas pela empresa *TecToy*¹⁷ para os videogames da Sega nos anos 90, como o exemplo do jogo *Mônica e Castelo do Dragão* (1991) adaptação de *Wonder Boy in Monster Land* (1987) (Ferreira, 2022).

Figura 22 — *Mônica e o Castelo do Dragão* (1991)



Fonte: *Sega Master System*, 1991

¹⁷ A *TecToy* é uma empresa brasileira de produção e distribuição de jogos. Entre os anos 80 e 2000, ela foi a representante oficial da *Sega* no Brasil, sendo responsável pela fabricação de consoles, localização, criação e modificação de jogos e videogames da empresa no país. Para mais informações sobre a *TecToy*, recomenda-se a escuta do podcast *99Vidas 454 – TecToy*, que apresenta um pouco mais sobre a trajetória da empresa brasileira no país. Fonte: 99VIDAS, 454 — TecToy. [Podcast]. Spotify, 5 de mar. de 2021. Disponível em: <https://99vidas.com.br/?s=tectoy>. Acesso em 27 de nov. de 2023.

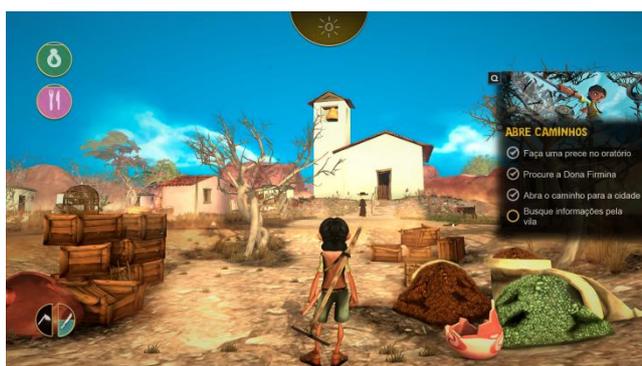
Figura 23 — o jogo original *Wonder Boy in Monster Land* (1987)



Fonte: *Sega Master System*, 1987

Outro exemplo relevante é o jogo baiano, *Árida: Backland's Awakening* (2019). Este jogo de aventura busca trazer as narrativas do sertão da Bahia do final do século XIX para o universo dos games. Com gráficos em 3D, consciente de suas limitações tecnológicas, utiliza personagens estilizados desenhados pelo grafiteiro baiano José Silva, também conhecido como Bigod. Além disso, sua jogabilidade mescla aspectos de jogos do gênero aventura, como *The Legend of Zelda* para ilustrar algumas características simplificadas de uma vivência no sertão baiano. Ao amalgamar elementos de jogos estrangeiros em *Árida: Backland Awakening*, pode-se perceber enquanto um exemplo do que Oswald de Andrade discute no *Manifesto Antropofágico* de 1928, no qual a arte incorpora elementos estrangeiros e nacionais e os funde em uma composição.

Figura 24 — *Árida: Blackland Awakening* (2019)



Fonte: *Árida: Blackland Awakening* (Windows, 2019)

Ademais, aspectos como a pirataria, a emulação, o hackeamento e a modificação, são também estratégias para o consumo de jogos, uma vez que elas facilitam o acesso a eles de diversas formas, além de produzir outras poéticas e estéticas através de um material original modificado. As comunidades de *Grand Theft Auto: Roleplay*, ou simplesmente *GTA RP*,

modificação do *Grand Theft Auto Online* (2013), são exemplos desse processo. No Brasil, existem diversos servidores de *GTA RP* que trazem elementos da cultura brasileira para o jogo, tais como o *Cidade Alta*, que realizou um carnaval em 2021 dentro do jogo, quando a festa ainda não podia ser comemorada presencialmente (Moritzen Barbosa; Ferreira, 2022).

Figura 25 — Carnaval da *Cidade Alta* no Servidor *GTA RP: Cidade Alta*.



Fonte: Divulgação Carnaval da Cidade Alta no *GTA RP: Cidade Alta*

A série *Bomba Patch* destaca-se enquanto *mods*¹⁸ brasileiros dos jogos *Winning Eleven/Pro Evolution Soccer*. Esses *mods* lançados até hoje, mesmo para consoles que não estão mais em produção, como o *Playstation 2* e o *XBOX 360*. Os *Bomba Patch* são atualizados de acordo com o progresso dos campeonatos e torneios de futebol locais e internacionais, e ainda incorporam alguns acontecimentos relevantes fora do âmbito esportivo, como o uso de máscaras nos avatares durante o período da pandemia (**Figura 26**). Essa prática demonstra a resiliência e a adaptação contínua da comunidade de jogadores brasileiros, que encontram nos *mods* uma maneira de manter seus jogos atualizados e relevantes. (Messias; et al, 2021).

¹⁸ Modification ou mod, no contexto de jogos eletrônicos, é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original.

Figura 26 — Atualização do *Bomba Patch* feita durante o período da pandemia (2020-2021).



Fonte: *Bomba Patch 88/2021* (Playstation 2, 2021)

Após apresentar a reflexão sobre a *Poética da Relação* e suas implicações nas interações com jogos digitais é pertinente definir as poéticas da jogabilidade, alinhando essas questões às noções acionadas pelo conceito já mencionado de Glissant. Seguindo tal raciocínio, no próximo tópico serão apresentadas as definições das poéticas da jogabilidade.

1.3. Poéticas do Jogar: entre a jogabilidade e o *gameplay*

Nos *games studies*, na indústria, no jornalismo especializado e na comunidade *gamer*, em geral, não há uma definição consensual a respeito do termo jogabilidade. Seu conceito, inclusive, é muitas vezes confundido enquanto sinônimo de *gameplay* (Amaro, 2016), de mecânica ou usabilidade e *affordances*¹⁹ (Melo, 2012). No jornalismo especializado, por exemplo, é comum jogabilidade e *gameplay* serem associados enquanto similares. Em uma coluna do portal especializado em jogos digitais, VOXEL (2012), a matéria compreende o termo jogabilidade enquanto um “guarda-chuva” para englobar os significados dos termos *playability*, *gameplay* e *mechanics*.

Pode parecer bobeira, mas muitos jogadores não fazem ideia do significado real da palavra jogabilidade. Isso acontece porque ela é consequência de uma MESMA tradução para três palavras DIFERENTES no inglês: *gameplay*, *mechanics* e *playability*. (VOXEL, 2012, S/N)

¹⁹ No âmbito do *design* e das mídias digitais, o termo *affordance* é empregado para designar a qualidade que determinado objeto ou meio digital possui de revelar sua funcionalidade sem a necessidade de uma explicação prévia.

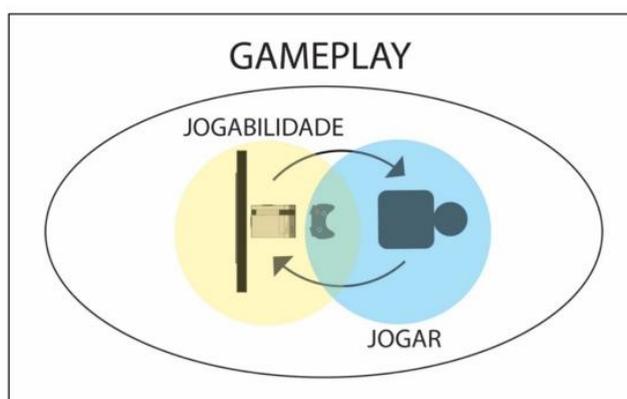
Por outro lado, nos *games studies* seus conceitos são considerados, mesmo que complementares, distintos. Em sua dissertação, Mariana Amaro (2016), seguindo pela produção da área a respeito do tema, considera imprescindível a distinção dos termos jogabilidade e *gameplay*. Para tanto, a autora segue pelo levantamento das conceituações de jogabilidade, de forma semelhante a pesquisas anteriores a sua no Brasil (Vannuchi, 2010; Mello, 2013), para em seguida propor uma definição do termo. Para a autora:

A jogabilidade é o resultado da coerência e da mecânica do jogo, bem como da comunicação entre os dispositivos de controle de hardware com a interface gráfica, que são mediados pelo processador do computador/console. Todo esse sistema é mobilizado pelo jogador através do jogar. O fato é que a jogabilidade, que é pertencente às qualidades do jogo, é percebida pelo jogador quando este entra em contato com o jogo, da mesma forma em que o jogar é uma ação do jogador, mesmo que seja somente aplicada quando este entra em contato com o jogo. (Amaro, 2016, p. 59)

Adicionalmente, Amaro (2016) propõe uma definição da relação entre jogabilidade e *gameplay*, elas se relacionam “na medida em que age em direção ao jogador, ela conforma o jogador em sua forma de jogar.” (Amaro, 2016, p. 60). Em resumo, a intercessão entre o jogar e a jogabilidade que conformam o *gameplay* (**Figura 24**). Nesse contexto, para a autora, a jogabilidade consistiria também no conjunto de mecânicas que delineiam as possibilidades de jogar.

Em síntese, o ato de pular, atirar ou movimentar-se em um jogo seria caracterizado como uma mecânica; a combinação desses comandos, juntamente com as regras e possibilidades de ação do jogo, constituem a jogabilidade; e a interação e manipulação do jogador com a jogabilidade formariam a *gameplay*.

Figura 27 — Relação entre jogabilidade, jogar e gameplay



Fonte: Amaro, 2016.

A respeito do assunto, Jesper Juul (2019) comenta que a *gameplay* se faz através do(s) modo(s) como o jogo é jogado, conforme as regras, mecânicas específicas e da jogabilidade a partir do mundo ficcional. Em *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* (2017), jogo de aventura em mundo aberto da franquia *The Legend of Zelda*, o jogador tem a possibilidade, após a introdução/tutorial do jogo, de construir a sua própria *gameplay*, seguindo por qualquer caminho das terras de *Hyrule*, o mundo do jogo, sem uma definição específica.

Figura 28 — *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* (2017)



Fonte: *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* (Nintendo Switch, 2017)

Pensando na jogabilidade enquanto uma qualidade do jogo idealizada e realizada durante a produção, e a *gameplay* o contato do jogador, cabe-se resgatar a ideia de Iser (1996) sobre os pólos característicos de uma obra. Para o autor, o pólo poético primeiro está ligado à criação autoral, enquanto o segundo aos possíveis sentidos da recepção perante a obra. Entende-se assim, a jogabilidade enquanto um elemento que faz parte do pólo poético, e a *gameplay* do pólo estético. A jogabilidade é uma estratégia idealizada pelos desenvolvedores durante a concepção do jogo, para construir um modo de jogar a ser experimentado por um *jogador-modelo*²⁰ à atravessar o mundo ficcional, enquanto a *gameplay*, por sua vez, é literalmente a forma como o jogador se relaciona com a jogabilidade, em suma, trata-se uma experiência estética da relação do jogador com o jogo.

Complementa-se esse pensamento, com a proposição de Iser (1979) apontada em seu ensaio, *O jogo do texto*. Nele, o autor faz uma alusão ao formato da obra textual com um “jogo”, onde o “texto” é elaborado por determinada autoria, com o fim de ser “jogado” por um leitor, através dos artifícios linguísticos e narrativos que conformam a obra textual. A

²⁰ O conceito de *leitor-implícito* de Iser (1996), aproxima-se do conceito de *leitor-modelo* apontado por Eco (1986), do qual Bruni (2017) se baseia para pensar na ideia de jogador-medelo.

proposta de jogo textual, em suma, remete-se não apenas às obras literárias em si, mas à ecologia midiática em geral. Os jogos digitais em especial, manifestam essa égide de forma latente através das suas particularidades midiáticas: nesse caso, a interação, o agenciamento dos *avatares* e as possibilidades de manipulação dos espaços a confirmarem o jogo.

Provisoriamente, entende-se as poéticas do jogar enquanto essa intercessão entre as estratégias de sensibilidades desenvolvidas na jogabilidade, a fim de acionar diversos *gameplays* possíveis durante a experiência dos jogadores. Nesse sentido, a jogabilidade opera enquanto vetor poético se relaciona intrinsecamente com a narrativa e ficção do jogo, enquanto a *gameplay* como as potenciais experiências do jogar. No tópico a seguir, apresenta-se os modos de intercessão entre jogabilidade com os aspectos narrativos.

1.3.1 Jogabilidade, Ficção e Narrativa

No período de conformação da área dos *games studies* na década de 1990, pairou-se uma discussão a respeito da natureza do jogo digital, conhecida como “Narratologistas vs Ludologistas”. Segundo Renata Gomes (2008), os narratologistas consideravam o videogame enquanto um artefato narrativo e audiovisual, “sucessor” de outras mídias como o cinema e a literatura. Enquanto isso, os ludologistas encaravam os games enquanto uma atividade, tal qual as brincadeiras e os jogos analógicos, e outras práticas lúdicas presentes na cultura humana. Segundo essa corrente de autores, os *games studies* ou ludologia são uma:

disciplina autônoma, a ‘ludologia’, livre de qualquer ‘colonização’ por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidamente “elevadas” de arte e cultura, como a literatura, o teatro ou (...) o cinema. Para os ludologistas, toda a questão narrativa revolvendo o universo dos videogames é, além de franco absurdo, uma impostura de acadêmicos advindos dessas áreas, em busca de legitimação para o game e, portanto, para suas próprias pesquisas – como se apenas a promessa de que os videogames irão gerar novas formas narrativas pudesse fazer deles um formato digno de nota, justificando seu estudo perante empedernidos departamentos de cinema e literatura. (Gomes, 2008 ,p. 30)

Prepondera-se na atualidade uma visão conciliadora a respeito da natureza dos *videogames*. Por esse viés entende a diversidade de jogos e modos de jogar, e consequentemente, tanto narrativa como ludicidade são elementos importantes de serem observados a depender do gênero e formato de jogo a ser analisado. Alguns jogos têm a narrativa como elemento central e/ou preponderante, como é o caso dos jogos *point-and-*

*click*²¹, os cinematográficos, enquanto outros majoritariamente lúdicos se destacam, a exemplo dos jogos de *puzzle*²².

Para Arlindo Machado (2002) os videogames têm uma importância no que tange a narrativa dentro da sua estrutura, no entanto, eles tendem para uma:

forma mais aberta do jogo (em que uma certa intervenção ativa do usuário é não apenas desejável, mas até mesmo exigida) do que para a sequência irreversível de acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema (Machado, 2002, p. 2)

Jesper Juul (2019), apresenta uma noção para se pensar sobretudo os jogos contemporâneos dos quais os digitais fazem parte deste escopo. O autor define que jogos são atividades baseadas em regras reais postas em práticas através da jogabilidade, dentro de um mundo ficcional. Portanto, as regras do jogo são as possibilidades e limites que o jogador pode ou não interagir com o ambiente para alcançar um determinado objetivo, que pode ir desde vencer uma partida de futebol ou de xadrez, à se vingar da morte do pai de consideração/amigo, o que acontece em *The Last of Us Parte II*.

Por esse viés, é válido se ater à perspectiva de atualização do conceito *círculo mágico* de Johan Huizinga (2000), ventilada por Thiago Falcão e Emmanoel Ferreira (2016). Para Huizinga (2000), tal ideia trata-se de uma condição da natureza dos jogos digitais, na qual os participantes aceitam voluntariamente às regras estabelecidas para esse contexto específico e imergem por um determinado espaço e tempo dentro das condições e ações ludo-narrativas daquele “círculo”, que para o autor se afastam do “mundo real”.

Falcão e Ferreira (2016) apontam que o *círculo mágico* não está apartado das relações sociais que se fazem no mundo real e no próprio ato de jogar, e nesse sentido, o círculo mágico permite ao jogo uma condição de ficção-lúdica onde o jogador se relaciona mais ou menos com o mundo ficcional e seus objetivos lúdicos durante a partida.

Os autores apontam que há jogos com gêneros específicos e sequências mais narrativas. A exemplo disso, nos momentos onde há a exibição de *cutscenes* os jogos tendem

²¹ Esse estilo de jogo tem como principal elemento de jogabilidade aquilo que faz parte do seu nome: apontar e clicar. O estilo em questão, remete a jogos de cunho narrativo em que o mote de sua jogabilidade consiste em desvendar segredos e quebra-cabeças pelos cenários somente com o uso do *mouse* ou com um ponteiro movido com o controle.

²² Jogos de *puzzles*, ou quebra-cabeça, são modalidades de jogos com incidência tanto analógica quanto digital que desafiam os jogadores a resolverem problemas ou enigmas, muitas vezes por meio da manipulação de peças, lógica, raciocínio espacial ou dedução. Esses jogos envolvem a resolução de quebra-cabeças ou desafios que exigem pensar de forma estratégica para alcançar um objetivo específico. Muitos *puzzles* fazem parte de jogos de outro gênero, como os jogos de aventura ou RPG, por exemplo.

a ser mais narrativos; enquanto a momento como as partes em que o jogador está focado em resolver aspectos ligados aos jogos como quebra-cabeças, que são majoritariamente lúdicos. Através dessa dimensão dos jogos haverá momentos em que o jogador estará mais focado nos desdobramentos narrativos dos desafios colocados pela ludicidade conforme o encaminhamento da relação do jogador com a obra.

A obra do *game designer* Hideo Kojima exemplifica a interconexão entre as dimensões lúdica e narrativa que podem estar intrínsecas nos jogos digitais. Seus jogos, de maneira geral, incorporam diversos elementos narrativos, como *cutscenes* longas que podem estender-se por mais de vinte minutos, proporcionando uma experiência narrativa e cinematográfica ao jogador. No entanto, além desses elementos, as sequências de *gameplay* também desempenham um papel crucial. Nesses momentos, o jogador se depara com desafios que exigem atenção, estratégia e a aplicação de diversas tendências para se esconder dos inimigos. As imagens abaixo (**Figura 29** e **Figura 30**), foram extraídas do lançamento mais recente de *Death Stranding*, e ilustram essa dualidade presente nos seus jogos.

Figura 29 — Frame de uma *cutscene* de *Death Stranding* (2019)



Fonte: *Death Stranding* (Playstation 4, 2019)

Figura 30 — Sequência de *gameplay* em *Death Stranding* (2019)



Fonte: *Death Stranding* (Playstation 4, 2019)

Sebastian Deterding (2019) pontua que nem todos jogos são necessariamente narrativos, mesmo assim são compostos pelo que o autor nomeia por ficção, tal qual define:

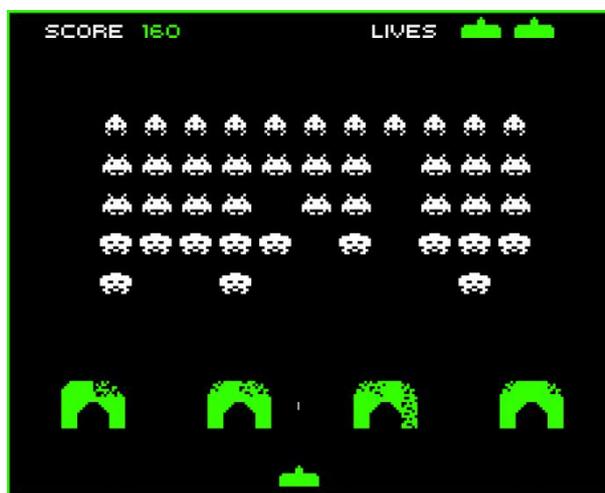
(...) se refere à verdade peculiar ou ao status de realidade de certas ações e comunicações – com frequência, ainda que não necessariamente, de ações e comunicações relatadas em uma narração. Novamente, podemos diferenciar:

- a) uma dimensão sintática, “ficcionalidade” (‘sinais de ficcionalidade’), propriedades formais que nos permitem separar, digamos, um filme de ficção de um documentário;
- b) uma dimensão semântica, usualmente chamada de “fictividade” (o estatuto lógico ou ontológico das proposições expressas em uma obra de ficção), e;
- c) uma base pragmática situacional, que situa o discurso ficcional no cotidiano. (Deterding, 2019, p. 169-170)

Em suma, a ficção é um discurso imagético, visual e situacional a conformar um jogo. A ficção do jogo pode ser acessada tanto por elementos internos como externos ao jogo. Os elementos internos, ou utilizando de termo cinematográfico “diegéticos”, são composições simbólicas de ordem visual e sonora a constituírem o escopo da obra. Em *Space Invaders* (1978) os elementos visuais do *avatar*, uma nave espacial e dos inimigos, seres alienígenas,

corroboram para entender a ficção daquele mundo, e da proposta do jogo, sem necessariamente a narração de uma história que delimite os acontecimentos do *shoot'em up*²³.

Figura 31 — *Space Invaders* (1978)



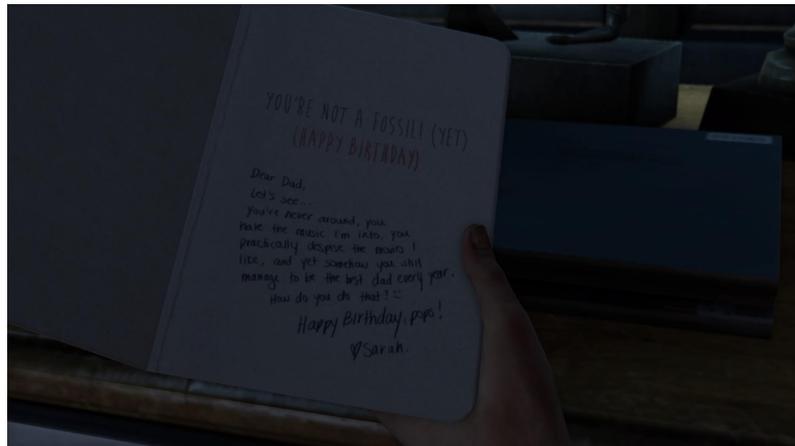
Fonte: *Space Invaders* (Arcade, 1978)

Acerca dos elementos externos, Thiago Falcão (2015), baseado na obra do semiótico francês Gérard Genette, aborda os paratextos e sua presença nos jogos digitais. Segundo Falcão (2015), esses elementos têm o potencial de complementar a experiência da obra videolúdica. Embora não interfiram necessariamente na experiência "central" podem ampliar a relação do jogador com a obra, direcionando a atenção para outros aspectos do mundo ficcional do jogo. Os paratextos podem manifestar-se tanto dentro da diegese²⁴ dos jogos, como é o caso de documentos encontrados durante a progressão nos jogos da franquia *The Last of Us*

²³ Conhecidos popularmente em algumas regiões do Brasil como jogos de tiro "de novinha". Nesse gênero de jogo, geralmente o jogador controla um objeto que se movimenta pela tela desviando e atirando de outros objetos que surgem.

²⁴ Trata-se de uma expressão usual nos campos da narratologia, estudos literários, dramaturgicos e de cinema que diz respeito à dimensão ficcional de uma determinada obra narrativa.

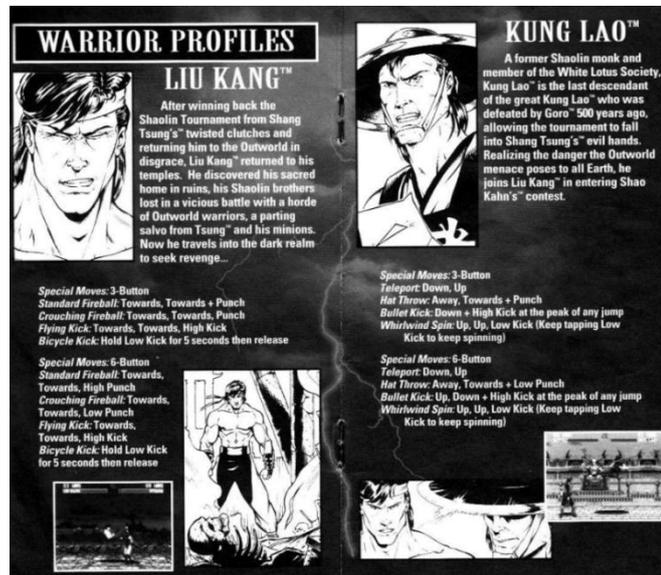
Figura 32 — Cartaz de aniversário feito de Sarah para Joel que pode-se encontrar na casa de Joel e Sarah no prólogo de *The Last of Us*.



Fonte: *The Last of Us Remastered* (Playstation 4, 2014)

Os paratextos também são percebidos nas capas de jogos, manuais, sites e também nas ecologias transmidiáticas (Jenkins, 2022). Até a sexta geração de jogos digitais era comum que as tramas dos jogos fossem contextualizadas nos manuais de instruções dos jogos como pode-se ver na imagem do manual do jogo *Mortal Kombat 2* (1992).

Figura 33 — Página do Manual de *Mortal Kombat 2*



Fonte: Manual *Mortal Kombat 2* para versão de *Sega Mega Drive*²⁵

²⁵ Disponível em: https://segaretro.org/File:Mortal_Kombat_II_MD_US_Manual.pdf. Acesso em 26 de outubro de 2023

Os elementos paratextuais corroboram para o que o jogador tenha uma dimensão do mundo ficcional de determinado jogo e das suas relações com os objetivos e regras dos mesmo. Para além disso, acionamos também o sentido que os próprios jogadores dão a experiência com aquele mundo, podendo mencionar as narrativas emergentes, ou seja aquelas que não são necessariamente centrais na trama, mas que podem surgir durante a *gameplay*.

Em resumo, a composição da jogabilidade se faz numa relação intrínseca à ficcionalidade do jogo, o que também se estende a jogos que tenham elementos e/ou predominância de narrativo²⁶. Os jogos narrativos, em suma, tem sua condução da trama do jogo alinhada aos aspectos da jogabilidade.

Mariana Amaro (2016) alude para relação entre jogabilidade e narrativa, através de um título a jogabilidade se entrelaçam a narrativa proposta: nesse caso, o *game Brothers: A Tale of Two Sons* (2013). Nele, controla-se por um mesmo controle, os irmãos Naiee e Naia, que seguem uma jornada em busca da água da Árvore da Vida, a fim de curar seu pai. O jogo em questão, não conta com diálogos ou outros elementos que situam a narrativa de maneira convencional, por isso a jogabilidade é o vetor para construção e desenvolvimento da trama. Os irmãos têm dificuldades de desafios, sobretudo de estarem cooperando a todo momento para o objetivo que querem alcançar, ela se faz dificultosa também na experiência de jogabilidade uma vez que é preciso controlar os dois ao mesmo tempo, para passar de desafios.

²⁶ Em relação ao conceito de narrativa, cabe levantar algumas definições conceituais que ajudam a entender o conceito de modo amplo e que servem para compreender sua presença em diversas mídias, como os games. Para o escritor brasileiro Antônio Assis Brasil (2019), se valendo da literatura, a narrativa é uma história contada com preocupação, no que tange o conteúdo e sua forma, e história narrada e sua organização, que irá, através desses artificios, causar efeitos no leitor. Apesar de centralizar-se na literatura, essa definição trazida por Assis Brasil (2019) auxilia a pensar as concepções das estruturas narrativas em geral e suas escolhas de como contar as histórias. Nesse caso, as diversas mídias e formatos narrativos podem delinear as dimensões dessa narração conforme suas especificidades. Acrescenta-se a noção do crítico literário Tzvetan Todorov (2011) que aponta que toda narrativa é composta por uma intriga mínima que impulsiona o desenvolvimento da história narrada. A acepção trazida pelo formalista russo, além de trazer uma definição geral para o conceito de narrativa, também apresenta pistas para se pensar outras composições de narrativas com diversas possibilidades e formatos, uma vez que a intriga mínima está presente em diversas formas do fazer narrar.

Figura 34 — Jogo *Brothers: a Tale of Two Sons* (2013)



Fonte: *Brothers: a Tale of Two Sons* (Computador, 2013)

Aponta-se também a franquia *The Last of Us*, enquanto um exemplo de jogo em que a jogabilidade se relaciona intrinsecamente a trama narrativa. Fora do nicho *gamer*, a franquia é geralmente prestigiada por elementos que corroboram com a narrativa dos jogos, como a cinematografia, a trilha sonora e o próprio enredo. No entanto, a jogabilidade também é um elemento de destaque na franquia.

The Last of Us tem uma jogabilidade em consonância com sua narrativa, onde “joga-se com a empatia”, colocando o jogador “na pele” dos personagens e de suas relações com aquele mundo, com outros personagens, e as consequências de toda devastação da humanidade tematizada na franquia. A expansão *standalone* do primeiro jogo, *The Last of Us: Left Behind* (2014) é focada em Ellie, e acompanha os acontecimentos entre o presente, momento que cuida de Joel enquanto ele está enfermo, e o passado, pouco tempo antes de ser mordida por um infectado quando estava junto de sua amiga Riley.

Sobre tais momentos, no passado, temos acesso a uma subjetividade da personagem, sobretudo a sua vivência enquanto adolescente num mundo pós-apocalíptico, e também rastros do seu passado que são aludidos. A jogabilidade, nesse instante, opera enquanto um elemento de exploração dessas descobertas físicas e subjetivas. Ellie e Riley, sua amiga e interesse amoroso, estão explorando um *shopping* abandonado, e nesse momento, há possibilidade de explorar o ambiente, através de contato com os arquivos presentes no espaço. Além de apresentar a dimensão da relação entre Ellie e Riley, também aciona a percepção das

personagens com um mundo o qual não existia mais quando elas nasceram, e isso é feito através da exploração possibilitada pela jogabilidade.

Para ilustrar esse processo, considere a cena descrita abaixo (**Figura 35**): durante a exploração de um espaço, as duas garotas chegam a uma casa de *Arcades*, onde nenhuma máquina funciona mais. Nesse momento, Riley, que teve contato com as máquinas anteriormente, tem a ideia de narrar a partida, enquanto Ellie fecha os olhos e imagina estar jogando. O jogador é então desafiado a executar os golpes que Riley indica para Ellie realizar na máquina. Aqui, observa-se uma construção em que jogabilidade e narrativa se entrelaçam de maneira metalinguística, refletindo o próprio processo de jogar e criar jogos. O próximo capítulo oferecerá uma análise mais detalhada desses elementos poéticos na jogabilidade da franquia em questão.

Figura 35 — Sequência em que Ellie imagina o funcionamento do jogo enquanto Riley narra para ela e também induz os comandos que a garota deve fazer



Figura: *The Last of Us: Left Behind* (Playstation 4, 2014)

2. ELLIE, JOEL, ABBY E EU — Uma jornada através da jogabilidade e gameplay da franquia *The Last of Us*

Neste capítulo, realizo uma análise a respeito das poéticas da jogabilidade e de *gameplay* dos jogos *The Last of Us*. Essa análise é guiada por minhas percepções e experiências com tais aspectos dos jogos em questão. Acerca disso, situo-me não apenas enquanto pesquisador a tecer uma análise crítica sobre o *corpus* estabelecido, como também posiciono-me enquanto sujeito, jogador e corpo social atravessado por características e contextos que me definem e conseqüentemente moldam as formas como elaboro minha *gameplay*.

O objetivo desse tópico da pesquisa intui apresentar um olhar sobre a *Poética da Relação* que parte de um viés pessoal, entendendo os lugares de relação e tensão com a franquia *The Last of Us* durante o meu processo de vivência dos jogos. A minha experiência com os jogos foi registrada através de um diário de bordo que me acompanhou durante essa etapa de contato com os *games*.

A análise das obras segue pela ordem de lançamento: começando com *The Last of Us* e depois transitando para *The Last of Us Parte II*. Cada análise adota uma estrutura semelhante, começando com uma descrição dos elementos que compõem a ecologia dos títulos. Isso inclui uma apresentação da trama, seguida por comentários sobre a jogabilidade. Por fim, compartilho uma interpretação pessoal baseada nas percepções registradas no diário de bordo ao longo do meu contato com os jogos. Entre as análises, desenvolvo um tópico para explorar outros elementos que intensificam a atmosfera dos *games* e influenciam sua jogabilidade.

2.1. Delineando o Jogar: O uso do Diário de Bordo enquanto ferramenta metodológica para análise de videogames

Para a construção das análises dos jogos, utilizei o diário de bordo enquanto insumo metodológico. Esse modelo de arquivo é usual no campo da criação artística em geral, sendo uma ferramenta onde artistas registram suas experiências e processos criativos diante da elaboração do seu fazer poético²⁷. Nos estudos acadêmicos, sobretudo nas ciências sociais, há

²⁷ Para aprofundar a compreensão sobre o diário de artista, recomendo a leitura do livro *Gesto Inacabado* da professora do curso de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP,

a utilização do diário de campo, utilizado pelo estudante-pesquisador, para anotar as experiências durante o processo de observação de determinados indivíduos ou fenômenos.²⁸

Os *games studies*, enquanto uma área epistêmica interdisciplinar (Petry, 2016) contam com diversas metodologias que podem ser articuladas para análise de jogos e também dos fenômenos que permeiam a mídia. Nesse sentido, o diário de bordo apresenta-se enquanto uma ferramenta contundente para a análise de jogos digitais. A escolha por sua utilização para essa etapa do estudo, se deu pelo seu alinhamento aos objetivos da pesquisa.

Acredito que através do bordo é possível um registro processual do ato de “jogar”, permeando, no meu caso, não apenas a uma documentação dos efeitos estéticos fenomenológicos gerados pela experiência, mas também pela proposta da *Poética da Relação*, nesse caso, se atendo como o sujeito que sou, articulando minha vivência sócio-cultural ao processo do jogar.

Uma das referências para o uso do diário de bordo é o trabalho de dissertação de Amaro (2016). Nele, a autora, além de capturar percepções dos jogadores a respeito do objeto de pesquisa, o jogo *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013), também fez um registro de sua experiência com o jogo, que é possível ter acesso nos anexos do trabalho. Apresento um trecho desse material a seguir:

São 23h55minutos e começo a sessão de jogo. A primeira tela, em que aparece a ordem de quais os gatilhos devem ser usados esta em português, mas não ela não explica que se deve utilizar ambas as alavancas para a movimentação de cada um dos avatares, apesar de isso ser bem intuitivo. Minha primeira ação foi levar o irmão mais velho ao túmulo e em seguida levar o mais novo até lá, para então conseguir que os dois interajam com o túmulo ao mesmo tempo. Me atrapalhei já na primeira troca, confundi os irmãos de lado. Ao carregar a maca, vou botar o mais velho (controlado pela mão esquerda) na frente, porque eu tenho melhor controle com esta mão - não por ser canhota, mas por ser esse o modo usual de controle da

Cecilia Almeida Salles (2012). Nesta obra, a autora realiza uma investigação aprofundada sobre o processo de criação artística em suas diversas manifestações. Seu enfoque repousa na análise de documentos de artistas e diários de bordo, oferecendo uma perspectiva valiosa para a compreensão do ato criativo.

²⁸ O procedimento do diário de campo se destaca em disciplinas das Ciências Sociais Aplicadas, dentre elas a Antropologia, bem como nos Estudos Etnográficos, que estão presentes não apenas no campo antropológico, como também em outras áreas, a exemplo da Comunicação. Para aprofundar-se nas inscrições etnográficas, recomendo a leitura de *Argonautas do Pacífico Ocidental*, uma etnografia escrita pelo antropólogo polonês Bronisław Malinowski e publicada em 1922 durante seus estudos nas Ilhas Trobriand, localizadas no Pacífico Sul, entre 1914 e 1918. Além disso, sugiro explorar o livro *O desejo dos outros: Uma etnografia dos sonhos yanomami*, da antropóloga Hanna Limulja (2022), com ilustrações do xamã e líder indígena Davi Kopenawa. Essa obra aborda as relações que os yanomamis estabelecem com os sonhos e seus possíveis significados.

movimentação de avatares nos jogos - e deixar o menor atrás, porque é mais fácil de guiar. (Amaro, 2016, p. 255)

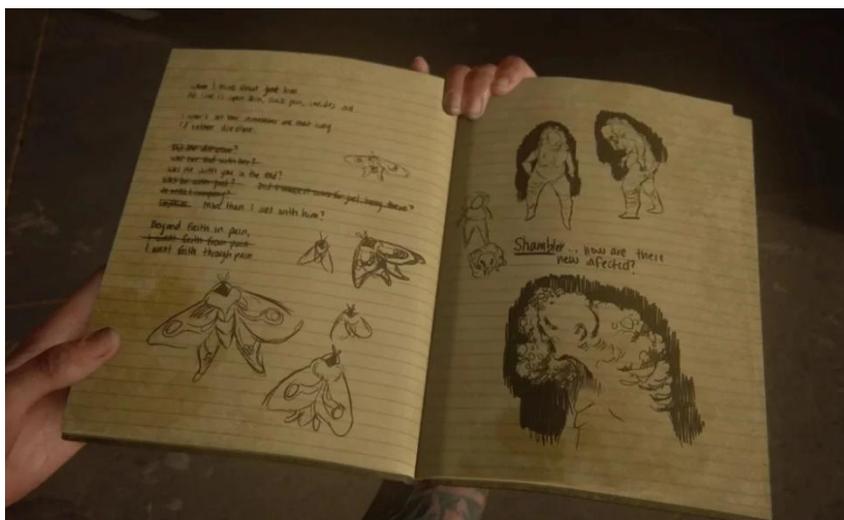
No trecho em diálogo, é possível acessar um registro fenomenológico da experiência de Amaro com a primeira parte do jogo, de algum modo, ela comenta também seus modos de jogar. Por meio do diário, documentei minhas experiências e percepções como sujeito-pesquisador-jogador, objetivando não apenas analisar as poéticas dos jogos *The Last of Us*, mas também compreender as experiências de *gameplay* resultantes do contato com o jogo, assim como daquilo que me constitui enquanto sujeito que corrobora com a minha experiência. Na introdução do meu diário de bordo, discuto sua utilidade nesta pesquisa

Este é um diário de bordo do meu processo de pesquisa para dissertação, mais especificamente, o meu contato com os objetos de pesquisa, os jogos da franquia *The Last of Us*, anotando as minhas percepções com os contatos com eles, jogando e observando também outrem. Entretanto, os meus registros de escrita não vão se restringir a esse processo. Penso em registrar tudo aquilo que considero importante no que tange a minha performance enquanto jogador e meus processos enquanto pesquisador. Aquilo que me remeter aos jogos, seja série de TV baseada na franquia, outros jogos, livros, filmes, artigos, entre outras coisas que deem *insights* para o desenvolvimento do meu projeto, serão comentados conforme achar pertinente. (Brandão, 2023, p. 1)²⁹

Após a escrita do diário de bordo, percebi também a sua relação metalinguística com o jogo *The Last of Us Parte II*, especificamente através do conta o diário de Ellie, um elemento paratextual acionado em momentos que a personagem é controlada. Dentro desse registro, Ellie compartilha suas percepções sobre a jornada em busca de vingança. O jogador acompanha o processo de registro da personagem ao longo de sua jornada, falaremos mais sobre esse artifício nos próximos tópicos.

²⁹ BRANDÃO, Gustavo de Oliveira. **Diário de Bordo *The Last of Us***. Salvador: [S.l.], 2023.

Figura 36 — Página do diário de Ellie.



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

2.2. A Franquia *The Last of Us*

A série de jogos *The Last of Us* é uma franquia produzida pela desenvolvedora estadunidense *Naughty Dog*, pertencente ao conglomerado de empresas que conformam o *Sony Studios*. Esse estúdio multimidiático é responsável pelo lançamento de títulos exclusivos dos videogames pertencentes à *Sony*. Os jogos realizados pelo *Sony Studios* são reconhecidos, pelo alto custo de seus jogos e predominância de elementos do cinema em sua construção, o que leva a serem chamados de jogos cinematográficos.

Segundo o canal do *YouTube*, *EntrePlanos* (2021), os jogos cinematográficos, não se tratam necessariamente de um gênero de jogo digital, mas de uma modalidade na qual a narrativa é fator preponderante e/ou central na constituição desses *games*. No caso desses jogos, há uma forte presença de *cutscenes* que ocupam um tempo considerável do jogo, sendo geralmente projetadas durante “momentos-chave” da trama. Através dessas *cutscenes*, há utilização de aspectos que remetem ao estilo cinematográfico clássico (Xavier, 2005), a exemplo de enquadramento e planos, montagem, iluminação, fotografia e atuações realizadas através da captura de movimento e dublagem para o desenvolvimento da história.

Ghost of Tsushima, um RPG de ação desenvolvido pelo estúdio *Sucker Punch*, outra desenvolvedora parte dos *Sony Studios*, utiliza-se de uma estética que remete ao Cinema Japonês Clássico para composição do seu estilo visual e narrativo. Existe, inclusive no título, uma opção de configuração que se chama *Modo Kurosawa*, na qual o jogo fica preto e branco,

e com dublagens em japonês remetendo-se diretamente aos filmes do diretor japonês Akira Kurosawa.

Figura 37 — *Ghosts of Tsushima* no modo Kurosawa.



Fonte: *Ghosts of Tsushima* (Playstation 4, 2020)

A franquia *The Last of Us* destaca-se como uma experiência cinematográfica no mundo dos videogames. Os títulos são construídos no intuito de oferecer uma narrativa e outros elementos permeados por qualidade cinematográfica evidente não apenas nas *cutscenes*, mas ainda na atenção aos detalhes, na jogabilidade e na construção do mundo. Os *games* da franquia são sucesso de crítica e público. Sendo marcado pela vitória de diversas premiações, *The Last of Us Parte II*, o jogo mais recente, por exemplo, é o segundo jogo de *videogames* mais premiado da história, com a vitória de 322.³⁰

O jogo inaugural da franquia *The Last of Us* foi lançado originalmente para *Playstation 3* em 2013, seguido por uma remasterização para *Playstation 4* em 2014, e um *remake* intitulado *The Last of Us Parte I* lançado em 2022 para *Playstation 5* e em 2023 para computadores. O segundo jogo da franquia teve seu lançamento em 2020 para *Playstation 4*. Vale destacar também o lançamento de uma série *live-action* em 2023, baseada na franquia e produzida pela *HBO MAX*, com a participação de Neil Druckman, criador, diretor e roteirista da franquia, na produção.

³⁰ Até início de 2023, *The Last of Us Parte II*, foi o jogo mais premiado da história dos videogames. No entanto, o jogo *Elden Ring* (2022) ultrapassou o jogo da *Naughty Dog* com a vitória de 324 prêmios até janeiro de 2023. Fonte: TECH TUDO. Melhor do ano em 2022, Elden Ring é o jogo mais premiado da história, 3 de jan. de 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/01/melhor-do-ano-em-2022-elden-ring-e-o-jogo-mais-premiado-da-historia.ghtml> (Acesso em 16 de jan. de 2023)

O enredo dos jogos, em suma, situa-se em um mundo pós-apocalíptico, vinte anos após a ebulição de uma pandemia causada pela mutação do fungo *cordyceps*, onde acompanhamos as narrativas de alguns sobreviventes, neste caso Ellie e Joel, no primeiro jogo, e Abby no segundo. Em linhas gerais, a série aborda as relações que os sobreviventes tecem com aquele mundo, onde a desumanidade, literalmente, impera.

Figura 38 — Cartaz de divulgação dos *The Last of Us*



Figura 39 — Cartaz de divulgação The Last of Us Parte II



Fonte: *Naughty Dog/Sony Studios*

O lançamento do primeiro jogo, marca uma mudança paradigmática no estilo narrativo do estúdio *Naughty Dog*, até então reconhecida pela autoria de jogos de aventura como *Crash Bandicoot* (1995) e a franquia *Uncharted*. Sobre essa mudança de perspectiva, o jornalista especialista em jogos digitais Jason Schreier (2018) destaca:

Era um rompimento forte com a série *Uncharted*. Enquanto *Uncharted* parecia mais com *As aventuras de Tintim*, *The Last of Us* parecia mais com o livro de Cormac McCarthy, *A Estrada*. Os jogos da série *Uncharted* eram arejados e divertidos, *The Last of Us* abria com um soldado atirando e matando a filha de 12 anos do protagonista. Mas o objetivo não era apenas fazer as pessoas chorarem. Straley e Druckmann assistiram a filmes como *Onde os fracos não têm vez* e se perguntaram por que videogames tinham a sutileza de uma marreta. Por que, pensaram, os personagens não poderiam deixar alguns pensamentos subentendidos? Em *The Last of Us*, os zumbis infectados pela doença e as estradas arruinadas dos Estados Unidos só existiriam para servir à história de seus dois personagens principais. Toda cena e encontro aprofundariam o relacionamento entre Joel, um mercenário grisalho, e Ellie, uma adolescente que se torna quase sua filha enquanto viajam. Onde outros jogos atacariam direto na jugular — “Uau, Ellie, você certamente preenche o vazio emocional deixado pela minha filha morta!” —, *The Last of Us* confiava que os jogadores preencheriam os espaços em branco. (Schreier, 2018, p. 45)

A narrativa dos jogos *The Last of Us* é amplamente elogiada pela crítica e pelo público, é reconhecida por especialistas de outras áreas, como críticos de cinema. Nas próximas seções, intento explorar os aspectos poéticos na jogabilidade, destacando suas conexões com a narrativa e como esses elementos contribuem para a construção das experiências do jogador

2.3 Ellie e Joel — Caminhos por *The Last of Us*

2.3.1 Enredo

Em *The Last of Us*, o jogador controla Joel³¹ vinte anos após o início da catástrofe pandêmica. Joel é um homem recluso que perdeu sua filha no começo da crise sanitária e vive como um contrabandista junto de sua companheira Tess. No início da narrativa, Tess recruta Joel para um trabalho a serviço dos Vaga-Lumes, grupo paramilitar de cunho revolucionário

³¹ Existem alguns momentos do jogo em que outros personagens são jogáveis. No epílogo controla-se Sarah, filha de Joel. Da mesma maneira, existem trechos do jogo em que o jogador controla Ellie.

que tenta revitalizar a humanidade nos moldes de outrora. O trabalho consiste em escoltar uma menina de treze anos chamada Ellie até um hospital controlado pelo grupo em *Salt Lake City*. A garota foi mordida, e conseqüentemente infectada pelo fungo, porém manteve-se assintomática, podendo a sua reação ser a resposta para cura da infecção do fungo.

No meio do percurso Tess acaba sendo infectada deixando Ellie sob os cuidados de Joel. A trama, então, segue à peregrinação de Ellie e Joel, defendendo-se dos infectados e também dos humanos hostis que encontram, ao passo que vão desenvolvendo uma relação afetiva e familiar, além de conhecerem e se relacionarem com outros sobreviventes ao longo da jornada até chegarem ao seu destino.

No hospital, Joel descobre que para o desenvolvimento do antídoto da infecção, Ellie precisa ser sacrificada, uma vez que o fungo se desenvolve no sistema nervoso, e para retirá-lo é necessário uma intervenção direta no cérebro da menina. O contrabandista então resolve tirá-la do hospital à força, atacando e matando os membros dos Vaga-Lumes, inclusive a líder do grupo que o contratou, Marlene. A trama do primeiro jogo termina com os dois saindo do local, sem que Ellie saiba dos acontecimentos causados por Joel.

2.3.2 Jogabilidade e Mecânicas de Jogo

A jogabilidade de *The Last of Us* segue a estrutura dos jogos de ação e aventura contemporâneos que apresentam amálgamas de outros gêneros em seu escopo. No caso de *The Last of Us* há elementos de jogos do gênero tiro em terceira pessoa, *survival horror* e *stealth*³², além do viés narrativo. Essa amálgama de diferentes gêneros é um elemento que faz presente na composição de jogos de ação e aventuras na contemporaneidade, como comenta Bruni (2017). O autor, inclusive, destaca a dificuldade de catalogar esses jogos em um gênero específico, já que são compostos por uma diversidade de elementos.

As mecânicas de jogabilidade, ou seja, as heurísticas do jogo, estão diretamente associadas à organização do mundo ficcional, caracterizado por um ambiente pós-apocalíptico hostil em vários níveis e com escassez de recursos. Nesse contexto, a jogabilidade concentra-se na busca por estratégias para superar inimigos e as dificuldades apresentadas nos estágios do jogo. Notavelmente, o jogador tem a liberdade de escolher como enfrentar esses desafios. Por exemplo, ao se deparar com infectados ou humanos hostis, é possível optar por abordagens furtivas ou confrontos diretos.

³² Os jogos do estilo *stealth* ou furtividade consistem em o jogador se esconder dos inimigos e encontrar estratégias para atravessar os desafios colocados nos estágios.

O jogo também estimula a exploração de espaços, nos quais o jogador pode encontrar recursos essenciais, tais como: armas, munições, itens de cura, documentos paratextuais, entre outros. Além disso, há a presença de itens representados por ferramentas, sucatas, insumos, manuais e remédios, que podem ser utilizados para a criação e aprimoramento de armas, assim como para a melhoria dos atributos do personagem jogável. Essa mecânica evoca elementos que são recorrentes em jogos de RPG.

Figura 40 — Mecânica de atualização de arma em *The Last of Us*



Fonte: *The Last of Us Remastered* (Playstation 4, 2013)

As características físicas e psicológicas de Joel, o personagem predominantemente controlado no jogo, desempenham um papel fundamental na definição de sua jogabilidade. Joel, sobrevivente do apocalipse com idade entre 45 a 50 anos, desenvolveu habilidades para enfrentar adversidades do mundo pós-apocalíptico. Embora possa, provavelmente, ter algumas habilidades no mundo anterior ao caos, infere-se no que diz respeito ao contexto atual que ele aprimorou de maneira mais consistente suas habilidades para sobreviver.

A forma como o personagem corre, bate, se esgueira pelos espaços, fazem juz a sua dimensão corporal, algo que pode-se notar distinto de quando controlamos as crianças do jogo, a saber: Sarah e Ellie. Joel, diferentemente, possui um corpo mais rígido e pesado, jogar com ele é sentido nessa dimensão. Nas animações de subida e/ou descida de espaços, ele demonstra certa dificuldade para tais ações. Portanto, quando comparado Joel a outros personagens de jogo de ação-aventura como Lara Croft de *Tomb Raider* ou Nathan Drake de *Uncharted*, por exemplo, pode-se perceber em Joel uma dimensão física mais próxima de um indivíduo “comum” que em certa medida está mais próximo do jogador do que os personagens de outros jogos mencionados.

Além disso, a jogabilidade é amplamente fundamentada na dinâmica de dupla entre personagens, uma mecânica que representa uma evolução do estilo característico dos jogos da *Naughty Dog*. Em *Uncharted*, outra franquia do estúdio, essa abordagem faz uma clara alusão aos filmes de aventura, como a franquia *Indiana Jones*. Nos jogos *Uncharted*, assim como nos filmes do gênero, o protagonista, Nathan Drake, embarca em sua jornada frequentemente acompanhado de personagens não-jogáveis que narrativamente somam ao enredo, e no quesito da jogabilidade, colaborando com o jogador para superar os desafios encontrados ao longo do caminho. Essa fórmula é aprimorada e adaptada na experiência oferecida pela franquia *The Last of Us*.

Figura 41 — Nathan Drake acompanhado de Chloe Frazer em *Uncharted 2: Among Thieves*



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves* (Playstation 3, 2009)

Em *The Last of Us* as mecânicas de parceria se fazem predominantemente entre Joel e Ellie³³. Uma das principais perspectivas da trama encontra-se inclusive nessa relação entre os protagonistas. Trata-se de um elemento que vai crescendo de forma ascendente na narrativa ao passo que também na jogabilidade. Os personagens vão se tornando mais íntimos, e conseqüentemente isso vai sendo implicado nas mecânicas de jogo. No início, a relação entre Joel e Ellie é hostil, mas aos poucos os dois vão se tornando muito íntimos diante das situações que vão passando.

Além disso, Ellie que no início da jornada é uma criança que, guardadas as devidas proporções daquele mundo, apresenta comportamentos inocentes coerentes com sua idade. No começo jogo ela ainda não atira ou ataca os inimigos, mas com o passar da narrativa, a

³³ Durante a jornada há outros personagens que também acompanham e auxiliam os protagonistas em certos pontos do jogo.

personagem passa a atacar e também a matar tais personagens. Esse aspecto é uma progressão tanto da condução narrativa quanto da dimensão de jogabilidade.

A construção de *The Last of Us* remete a outros jogos que podem ser considerados enquanto matrizes culturais³⁴ que embasam o jogo, a saber: *Resident Evil 4* (2005) e *The Walking Dead The Game* (2012). Nos jogos em questão o mote da trama está, em linhas gerais, permeada pela existência de *zumbis*, onde um homem traumatizado por questões anteriores deve proteger uma garota mais nova e isso não apenas parte da narrativa como também da jogabilidade.

É amplamente reconhecido que *Resident Evil 4* (2005) desempenhou um papel crucial na definição da linguagem dos jogos no gênero tiro em terceira pessoa, assim como nos jogos contemporâneos de ação e aventura. O jogo se destacou ao ser um dos primeiros a alterar a perspectiva da câmera, anteriormente estática e aparentemente fixa nos cenários dos jogos. A introdução da câmera por trás dos ombros trouxe uma mudança significativa na abordagem visual e na experiência do jogador, deixando uma marca duradoura no desenvolvimento de jogos desse estilo.

No jogo, Leon é encarregado de resgatar e proteger Ashley, a filha do presidente dos EUA, retirando-a de um povoado nos arredores da Espanha, dominado por um culto em que as pessoas são controladas por meio de parasitas zumbis. Tanto a narrativa quanto a jogabilidade lembram *The Last of Us*, se diferenciando com a personagem Ashley assumindo mais o papel de “donzela em apuros” do que o de uma ajudante. O jogador precisa estar constantemente atento para evitar que a moça se machuque ou seja capturada pelos *Las Plagas*, os zumbis presentes no jogo.³⁵

³⁴ A noção de matriz cultural é abordada pelo comunicólogo Jesús Martín-Barbero (2009) como parte de uma mediação que integra uma de suas propostas cartográficas, voltada para refletir sobre as relações que constituem o processo comunicacional. Nessa perspectiva, a matriz cultural, segundo o autor, é um traço distintivo de determinada mídia ou gênero específico no meio midiático, que carrega consigo marcas de historicidade de outros produtos e relações para a conformação dos objetivos.

³⁵ Curiosamente, posteriormente, *The Last of Us* influenciou a franquia *Resident Evil*, como evidenciado em *Resident Evil Revelations 2* (2015), onde a mecânica e a narrativa seguem uma lógica de relação entre personagens de modo semelhante ao jogo da *Naughty Dog*.

Figura 42 — *Resident Evil 4*



Fonte: *Resident Evil 4* (Playstation 2, 2005)

Enquanto isso, *The Walking Dead: The Game* (2012) é um jogo narrativo no estilo *point-and-click*, onde as escolhas do jogador têm impacto direto no desenvolvimento da narrativa. A trama concentra-se em Clementine e Lee Everett, sobreviventes do apocalipse zumbi. Lee assume o papel de cuidador de Clementine, desenvolvendo uma relação paternal ao longo da história. As escolhas disponíveis no jogo aproximam o jogador da personagem infantil, gerando um senso de responsabilidade crescente em relação à criança.

Figura 43 — Mecânica de escolhas de resposta em *The Walking Dead The Game* (2012)



Fonte: *The Walking Dead The Game* (XBOX 360, 2012)

Seguindo as contribuições evidentes de outros jogos, nota-se que a jogabilidade em *The Last of Us* destaca-se enquanto um aprimoramento daquilo que é elaborado nesses títulos. As suas mecânicas de combate ponderadas e a dinâmica única entre Joel e Ellie representam um refinamento, combinando habilmente elementos de ação, narrativa e interação do jogador.

2.3.3. O que eu faria? Minha experiência com a jogabilidade de *The Last of Us*.

Embora a análise pretendida dessa dissertação inicialmente contemplasse apenas o segundo título, as perspectivas da relação intrínseca e continuidade entre os dois jogos da franquia *The Last of Us* justificam a importância de abordar ambos nesse trabalho. Do meu ponto de vista, são contundentes as percepções de jogabilidade que tive com a franquia, num, diante desse relacionamento entre os *games*, em especial naquilo que tange suas respectivas tramas. Dessa maneira, apresento um olhar a respeito da minha relação com o *game*.

Esta foi a segunda vez que joguei *The Last of Us*, e inicialmente nutria boas lembranças de sua jogabilidade. Contudo, durante essa segunda jornada, que culmina nesta análise, alguns elementos afastaram-me momentaneamente da imersão na trama e na jogabilidade do jogo. As mecânicas apresentadas parecem datadas quando comparadas a outros títulos mais recentes, como o próprio *The Last of Us Parte II*. Além disso, observei uma questão na mixagem de áudio da dublagem brasileira, percebendo alguns elementos sonoros estão desregulares, ora mais altos e ora mais baixos, implicando vez em quando na experiência enquanto jogador.

No diário de bordo, registrei a seguinte percepção, acerca destes elementos que influenciaram no contato inicial.

Da primeira vez que joguei *The Last of Us*, estava tão hipnotizado que não lembro dos problemas de performance do jogo, afinal estamos falando de um jogo de 2013, no qual várias coisas foram mudando dentro do gênero e da própria franquia. Essas questões não me foram um fator determinante na recepção do jogo, mas agora, acredito eu que diante dessa análise mais detalhada e também pelo fato de ter jogado alguns pontos de forma repetida, percebo que isso vem se tornando uma questão que observo no jogo. (Brandão, 2023, p. 8)

No desenrolar da minha *gameplay*, notei que esses elementos foram tornando-se secundários à minha experiência. À medida que voltava a me familiarizar com a jogabilidade e suas limitações, fui progressivamente envolvido pela trama e também pela sua jogabilidade, apesar das limitações comentadas. Essa imersão gradual, ao meu ver, ressalta não só impacto da narrativa em moldar a experiência do jogador, mas é um traço do meu perfil de jogador e da forma como me relaciono com os jogos. Geralmente, estou interessado em acessar os aspectos narrativos dos jogos através do ato de jogar, e “enfrento” jogabilidades que não estou familiarizado ou que são datadas quando se comparada as experiências dos jogos contemporâneos.

Ao considerar as limitações de jogabilidade, passei a enxergá-las como elementos intrínsecos à corporeidade de Joel, mencionada anteriormente. Isso justificaria, por exemplo, algumas restrições, dentre elas, a impossibilidade de rastejar e se esgueirar, mecânicas que estão presentes no segundo jogo. Quando atrela-se a jogabilidade a essa corporeidade do protagonista, considero possível estabelecer uma relação de proximidade com o personagem, já que essa abordagem se aproxima de um corpo “comum”, sem necessariamente conter super habilidades ou poderes, características comuns em outros jogos, mas sim um corpo que se moldou diante daquelas necessidades.

Já Ellie, apesar de ter um elemento especial em sua condição, a mutação que a deixa imune, é uma criança que ainda nutre aspectos de vulnerabilidade e inocência inerentes da infância. Os momentos que jogamos com ela são elementos trazidos para a dimensão do jogo. Essa condição dos personagens, além de ser um fator ludo-narrativo que pode causar efeitos no jogador, esses corpos, “nada especiais”, também se aproximam de diversas outras pessoas e contextos.

Além disso, ao passo que joga-se com as personagens em prol do seus objetivos, em *The Last of Us*, nós, enquanto jogadores, nos sentimos “cúmplices” ou parte dos da trama. E por esse viés é interessante comentar os aspectos catárticos acionados pelo jogo. O termo é comumente utilizado para referenciar as sensações de experiências recompensadoras para o receptor, porém vai ainda mais além. A catarse também aciona aspectos morais e reflexivos. Esses considero relacionados à percepção social e de alteridade que cada sujeito carrega consigo e também com as relações de mundo que são tecidas.

A catarse presente no final da *Odisseia*, momento que Odisseu volta a sua casa, assassina os pretendentes de sua esposa Penélope que alçaram ocupar seu lugar e também as moças escravizadas obrigadas a se deitar com os mesmos, exemplifica um pouco do lugar que moralidade evoca no que tange o gesto catártico. Demonstrando-se uma produção catártica que faz jus à moralidade e ao pensamento da sociedade grega da época. Todavia, por um olhar enquanto sociedade contemporânea, a morte das moças em condição de escravidão nas mãos do herói grego e seu filho Telêmaco, é uma ação que pode ser tida enquanto arcaica e ultrajada.

Considerando a *Poética da Relação* (Glissant, 2021) em diálogo com as *performances espiralares* (Martins, 2021), defendo que os lugares que os corpos ocupam também influenciam a forma como nos relacionamos com a trama do jogo. Ao adotar uma perspectiva oposta em relação às sociabilidades e temporalidades que os jogos podem evocar, o jogador delimita sua experiência através desse posicionamento.

Por esse viés, considero que minha catarse com o jogo se faz totalmente entrelaçada com as relações de mundo que me constituem. *The Last of Us* aciona emoções que levam o jogador a refletir sobre as atitudes daqueles personagens diante do mundo hostil que habitam. A cada momento que jogava, diante das atitudes violentas de Joel e Ellie, eu me perguntava: o que eu faria no lugar deles? Em relação ao arco final da trama, salvaria Ellie ou a deixaria no Hospital em prol da esperança de uma revitalização da humanidade? São questões complexas que acredito que o ato de jogar, ou seja, controlar essas personagens, suscita possíveis percepções sobre tal processo.

Figura 44 — Sequência final de *The Last of Us* (2013), onde Joel resgata Ellie do hospital controlado pelos Vaga-Lumes.



Fonte: *The Last of Us Remastered* (Playstation 4, 2014)

A respeito da minha percepção sobre a escolha de Joel, comento no diário:

A escolha dele faz completo juz ao personagem e a sua trama de redenção, aqui ele quando salva Ellie junto salva a sua ‘humanidade’ que havia perdido com a morte de Sarah a 20 anos atrás. Salvar Ellie, nesse sentido, é para Joel também se salvar. E a experiência de guiar os dois, preocupar com eles, em especial com Ellie, e também me afeiçoando com a relação parental que os dois passam a nutrir, sendo duas figuras solitárias com perdas na vida que agora se encontram, eu nesse caso compactuo com a escolha de Joel, por mais que seus meios aqui sejam violentos. (Brandão, 2023, p. 13)

Defino que meu olhar sobre os feitos do Joel no final do jogo, balizados pela relação de mundo que pactuo e penso acerca do coletivo, e conseqüentemente, elaboro a partir das

minhas relações com o meu modo de jogar e interpretar o jogo. A proteção de Joel para com Elle se assemelha, em certa medida, ao mesmo nível de proteção que mães e pais, em especial, as mães dos territórios que estão às margens dos ditos “centros”, têm com seus filhos. É o tipo de proteção que, de certo modo, lembra-me minhas mães velhas, pelos diversos cuidados que exerceram comigo para que se tornasse possível a minha sobrevivência.

A escolha de Joel é questionável em vários aspectos. Contudo, sua ira é motivada por uma lógica de proteção e amor³⁶ por Ellie. Considero que o ato de salvá-la vai de encontro aos caminhos utilitaristas e neoliberais que muitas vezes são considerados como os corretos a serem seguidos. De qualquer forma, é necessário lembrar que estamos lidando com uma situação em que uma criança, sem ter sido consultada, está prestes a ser sacrificada por algo que, mesmo que inicialmente ela deseje, salvar a humanidade, o sacrifício não é questionado em nenhum momento. É uma decisão apresentada como já tomada.

Essa situação me leva a refletir sobre situações do cotidiano real em que uma que grupos minorizados socialmente devam se sucumbir pelo bem de uma dita maioria: quantas vezes nos deparamos em nossos territórios com a construção de barragens, usinas, estradas, ou outros projetos desenvolvimentistas que supostamente beneficiarão as pessoas, mas que resultam na morte, quando não no desequilíbrio, da fauna e flora local, assim como a expulsão de povos tradicionais de seus locais de origem. Não obstante, às desapropriações de famílias para a construção de *shoppings*, mercados, que supostamente beneficiarão a economia da cidade, mas levaram essas famílias a condições mais sensíveis de precariedade.

Ao meu ver, pactuar com os feitos Joel, mesmo não concordando com os meios, parte também do compartilhamento de sensibilidades fundamentadas na alteridade e nas minhas relações de territorialidade que estão intrinsecamente implicadas nas minhas formas de relacionar com o jogo.

2.4 Criação de Atmosfera — Imagens, Sons e Trilha Sonora

Como parte dos jogos cinematográficos, a série *The Last of Us* dispõe de um desenho de som e trilha sonora similar às composições cinematográficas, tendo um papel fundamental no enredo do desenvolvimento dos *games*. A composição da franquia é assinada pelo músico Gustavo Santaolalla, reconhecido e premiado na cena da música e do audiovisual em geral,

³⁶ A abordagem sobre o amor neste trabalho é fundamentada nas discussões de bell hooks (2021), que compreende o amor como uma perspectiva não apenas afetiva, mas também política e social. Para uma compreensão mais aprofundada sobre a discussão de hooks, recomenda-se a leitura de seu livro *Tudo Sobre o Amor*, onde a autora explora detalhadamente essa temática.

vencedor de *Oscars*, *Grammys* e *Emmys*. O compositor argentino que iniciou sua carreira em bandas de *rock* da mesma nacionalidade, carrega em seu estilo musical elementos de música latino-americana como tango e do rock nacional argentino. Além disso, suas composições são reconhecidas pelo minimalismo e uso de instrumentos de corda, a exemplo do banjo e violão (Werney, 2011).

Figura 45 — Gustavo Santaolalla enquanto um *NPC* em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

As trilhas sonoras são compostas por elementos como sons informativos e incidentais, as vozes dos personagens, efeitos sonoros, sons ambientais e as próprias músicas, têm um papel de potencializar a atmosfera interativa dos mundos ficcionais. À exemplo disso, em um jogo como *Street Fighter II: The World Warrior* a trilha sonora musical da compositora Yoko Shimomura em consonância com outros aspectos como os cenários e personagens, desenvolve um papel de trazer uma atmosfera para as lutas e os estágios dos jogos que correspondem a diversos países, dando vazão ao subtítulo do *game*.

Como parte dos elementos que contribuem para a emergência de sentidos e experiências estéticas, a trilha sonora cumpre um papel fundamental na franquia *The Last of Us*, favorecendo, inclusive, uma articulação entre suas expressões e a própria jogabilidade do *game*. Observa-se que na franquia *The Last of Us*, a trilha sonora de Gustavo Santaolalla aguça os sentidos, trazendo diversas atmosferas ao universo do jogo e auxiliando na experiência de imersão do jogador com a jogabilidade.

Além de tecer um aspecto minimalista, a trilha musical do jogo segue por um ritmo que se coaduna com os outros elementos sonoros da trama, fazendo com que um se confunda com o outro e o último esteja presente a todo tempo no desenvolvimento do jogo. Como

característica geral, as composições dos *games The Last of Us* utilizam-se de instrumentos de corda, se valendo de acordes executados em sons densos que tonalizam a atmosfera trágica de fim da humanidade abordada no jogo. A trilha sonora desempenha um papel de “acompanhante” do jogador pelos percursos da narrativa.

A trilha musical em clima de suspense é orquestrada em momentos onde a jogabilidade é focada nas mecânicas de furtividade, quando o jogador busca formas de passar pelos infectados e/ou dos humanos hostis. *The Last of Us* também se utiliza do silêncio e dos sons ambientes, onde os momentos silenciosos são significativos para o desenvolvimento das atmosferas de tensão que o jogo evoca em alguns momentos. A trilha também serve como uma “alerta” ao jogador para o indício de um perigo iminente ou ainda para momentos de “respiro”. O que chamo aqui de respiro são os momentos da narrativa onde a tensão vivida pelos protagonistas dá uma “pausa”, mesmo que por alguns instantes, para vivências mais amenas e afetuosas.

Sobre essa ideia de momentos de respiro, vale fazer um comentário a respeito das imagens dos jogos da franquia. A construção imagética, percebida no *game design* em consonância com a construção fotográfica das imagens dá vazão a esse mundo hostil em que a trama se passa, ao mesmo tempo apresenta lugares de beleza e esperança diante das adversidades colocadas.

A “Sequência das Girafas” no primeiro jogo ilustra essa dimensão. Um pouco antes do desfecho da trama, Joel e Ellie encontram algumas girafas soltas pelos arredores do espaço próximo ao hospital onde irão realizar a cirurgia de Ellie. A cena inicia com Ellie saindo correndo por ter encontrado algo; incide uma trilha de tensão, Joel sobe para procurá-la e grita seu nome. Após uma breve procura, encontra-se a menina junto das girafas. A trilha sonora nesse momento muda, apontando uma sonoridade amena em relação à trilha geral do jogo, e também uma fotografia com cores claras que repercutem o sol e a presença das girafas e da flora em meio aos prédios abandonados e destruídos de outrora.

Figura 46 — Sequência das Giraffas.

Fonte: *The Last of Us Remastered* (Playstation 4, 2014)

No segundo jogo da franquia, os aspectos audiovisuais assumem uma tonalidade que se aproxima muito mais de elementos audiovisuais comumente encontrados no cinema. Nesse contexto, as cores e iluminação dos cenários apresentam tonalidades que remetem, especialmente, à fotografia cinematográfica. Há partes do jogo em que a ausência de luz, as sombras ou a predominância das cores amarelas, vermelhas ou escuras são habilmente utilizadas para harmonizar a atmosfera dos momentos da trama. Isso é notável, por exemplo, quando a personagem Abby se depara com a espécie de infectado conhecida como Rei Rato, no hospital, uma criatura monstruosa que é uma fusão de vários corpos infectados em um só. A construção vai além de apenas evocar o cinema de horror; ela também apresenta familiaridades imagéticas com jogos do gênero de *survival horror*.

Figura 47 — Encontro de Abby com o Rei Rato.

Fonte: *The Last of Us Part II* (Playstation 4, 2020)

Ao tematizar a violência e brutalidade no enredo da história, a trilha também parte por esse caminho, trazendo aspectos mais dinâmicos a trilha do jogo. Existem momentos de “explosão” que se casam com a jogabilidade cruel que o jogo propõe, como na cena já comentada acima. O segundo jogo da franquia aponta para vários momentos onde a construção imagética é um vetor importante para criação de uma atmosfera, a respeito disso comenta-se mais no tópico seguinte.

2.5 The Last of Us - Part II (ou o Jogo da Empatia)

2.5.1 Enredo

The Last of Us Part II se passa cinco anos após os eventos que marcam o fim do primeiro jogo e explora as repercussões na vida dos protagonistas do jogo anterior. Ellie e Joel agora residem em Jackson, uma cidade de sobreviventes com moldes comunitários, comandada por Maria, esposa de Tommy, irmão de Joel. Levando em consideração as devidas proporções do mundo em que vivem, das relações sociais e das subjetividades que os impactam, eles levam uma vida relativamente tranquila.

No início do jogo, Joel vê-se surpreendido por uma emboscada, onde é alvejado, imobilizado, torturado por parte de um grupo paramilitar conhecido por Frente de Libertação de Washington (WLF, ou *Wolves*), em seguida assassinado na frente de Ellie por uma de suas integrantes, uma mulher chamada Abby. Ela perseguiu e encontrou Joel justamente com o intuito de matá-lo.

Na sequência, o jogador controla Ellie, que sai de Jackson em busca de vingança contra Abby e os demais companheiros que a ajudaram a matar Joel. Ela vai acompanhada por Dina, sua namorada que algum tempo mais tarde revela estar grávida, para a base do WLF na cidade de Seattle. Ao decorrer da jornada, Ellie vai encontrando os companheiros e amigos de Abby e matando-os na sua busca pela assassina de Joel.

O ponto de virada do jogo acontece quando Abby se dirige ao esconderijo de Ellie, assumindo o controle da narrativa pelo jogador. Revela-se que ela assassinou Joel como um ato de vingança por seu pai, morto pelo mercenário no final do primeiro jogo. O pai de Abby era o médico-chefe da equipe responsável pelos estudos do tratamento da infecção, e Ellie poderia ser a chave para a cura.

Ao controlar Abby, passa-se a acompanhar a sua trajetória, marcada pelos eventos paralelos à caçada de Ellie. Abby está em busca de Owen, seu ex-namorado e amigo que está sendo procurado pelo líder dos Wolves, Isaac, devido a uma possível dissidência do mesmo, e por isso Abby busca entender o que aconteceu. Durante esse processo, ela acaba capturada e posteriormente salva por duas crianças, os irmãos Lev e Yara, discentes de um grupo/seita religiosa chamado Serafitas/Cicatrizes, em guerra com os Wolves. Os jovens estão fugindo do seu antigo grupo depois que Lev, raspou a cabeça negando sua função de casar com um dos anciãos do grupo.

Os três continuam a jornada juntos até a trágica morte de Yara. Lev e Abby estreitam seus laços, desenvolvendo uma relação afetiva, semelhante à dinâmica entre Joel e Ellie no primeiro jogo. Conforme Abby descobre que seus amigos foram mortos, ela se dá conta que as mortes foram realizadas por alguém de Jackson, que mais tarde ela descobre ser Ellie. Ao interceptar uma comunicação via rádio, ela descobre o esconderijo de Ellie. Abby se dirige ao Teatro, onde Ellie e seus amigos estão abrigados, e ataca Tommy e Jesse, que saíram de Jackson com o mesmo objetivo de Ellie. Ela também ataca Dina, ficando prestes a matar a moça ao descobrir que ela está grávida, mas sendo dissuadida por Lev. Abby então parte do local, recomendando que Ellie não a procure mais.

Após um período, Ellie vive com Dina e JJ, filho de Dina em uma fazenda nos arredores de Jackson. Esse ponto do jogo parece ser o final, no entanto, a busca por vingança contra Abby ainda persiste em sua mente, levando-a a abandonar sua família em busca da mulher. Enquanto isso, Abby e Lev seguem em busca de possíveis sinais dos Vagalumes e são capturados por um grupo de mercenários conhecidos como Cascaveis. Ao seguir as pistas da localização de sua rival, Ellie chega até o cativeiro do grupo. Ela liberta Abby e Lev, mas a situação culmina em uma luta entre Ellie e Abby. Prestes a concluir sua vingança, Ellie decide desistir e permite que Abby e Lev partam.

2.5.2. Jogabilidade e Mecânicas de Jogo

A jogabilidade de *The Last of Us Parte II* aprimora e expande a que foi estabelecida no primeiro jogo. Essa expansão se faz consonante ao escopo feito pelo *hardware* do *Playstation 4*, que permite a constituição de espaço e personagem em tela maior e mais complexa que o primeiro jogo pensado inicialmente para o *Playstation 3*. Nesse escopo gráfico mais avançado, o jogo se destaca por sua intensidade visual e abordagem mais

impactante à violência. Comparativamente ao primeiro jogo, isso se reflete não apenas na representação mais vívida de sangue durante os combates, mas também na forma como a inteligência artificial dos inimigos reage diante das ações do jogador. Desde gritos de dor ao serem atingidos até lamentos pela perda de amigo ou colega. Esses detalhes contribuem para uma experiência mais imersiva.

A segunda parte do jogo segue a mesma linha de jogabilidade do primeiro, introduzindo novas mecânicas que ampliam ainda mais seu escopo. Em *The Last of Us Parte II* há novas mecânicas como capacidade de subir em cordas, quebrar vidraças, rastejar e se esconder em espaços diversos como debaixo de carros ou em vegetação densa (**Figura 48**). Há também a possibilidade de esquivar dos ataques, o que conforma outras possibilidades de ataques. Além disso, há adição de novos inimigos como os cachorros que farejam os personagens, tornando a furtividade mais complexa.

Figura 48 — Mecânica de rastejar em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

As personagens jogáveis Ellie e Abby revelam diferenças substanciais em suas formas de controle, abrangendo desde armas exclusivas até características físicas e psicológicas distintas. Ellie, fisicamente ágil e leve em comparação com Joel do primeiro jogo e também a Abby, destaca-se por sua destreza na furtividade. No entanto, ela não possui a mesma força física que ambos, tornando mais desafiador realizar ataques físicos diretos, como por exemplo, socos.

Já Abby, por sua vez, apresenta uma jogabilidade que evoca lembranças de Joel, mas com uma agilidade e força notavelmente maiores. Sua condição de soldada treinada desde a juventude justifica sua força e agilidade. A dinâmica de jogabilidade das personagens, além de

lhes constituírem, dão ao jogador a dimensão de desafio que as duas terão quando se enfrentarem.

Os desafios enfrentados por Ellie e Abby, além de estarem em consonância ao seu processo narrativo, são condizentes a suas respectivas habilidades. Enquanto os enfrentamentos de Ellie estão predominantemente associados à furtividade e o enfrentamento de hordas de inimigos humanos. Ellie tem conflitos que se predominam no combate a adversários mais fortes que ela como o encontro dela com o Rei Rato.

Figura 49 — Ellie em *The Last of Us Parte II*



Figura 50 — Abby em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Essa diferença na jogabilidade e nas mecânicas das personagens remete a outros jogos. Faz-se uma menção especial à franquia de jogos de plataforma *Donkey Kong Country*. No primeiro jogo (1994), os jogadores têm a oportunidade de controlar dois personagens distintos:

Donkey Kong, mais forte e pesado, e Diddy Kong, mais leve e ágil. Esta diferenciação física entre os macacos resulta em experiências distintas, onde cada um apresenta vantagens específicas. A escolha entre Donkey e Diddy Kong ao longo do jogo oferece abordagens diferentes para enfrentar desafios, com um personagem sendo mais adequado que o outro em determinadas situações. Essa dinâmica contribui para a diversidade e estratégia no *gameplay*, proporcionando aos jogadores uma experiência variada.

Figura 51 — Diddy Kong e Donkey Kong em *Donkey Kong Country*



Fonte: *Donkey Kong Country* (Super Nintendo, 1994)

No caso de *The Last of Us Parte II*, as diferenças de jogabilidade acionam uma distinção que dá a sensação de estar inclusivo, jogando *games* distintos. Acrescenta-se também comentários sobre as características psicológicas e subjetivas das personagens que também são acessadas pelas jogabilidades. Essas subjetividades vão de expressões mais sutis como a caretas que Abby faz quando está em lugares altos (**Figura 52**), pois a personagem e tem vertigem, à coisas mais amplas, presentes nas formas de se jogar com as personagens, como a mecânica de tocar violão que a personagem Ellie dispõe.

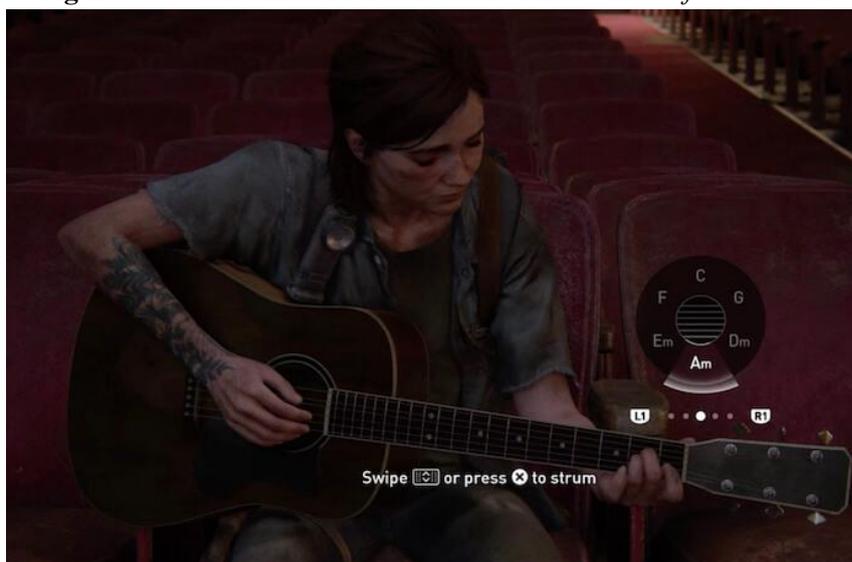
Figura 52 — Manifestação da vertigem de Abby.



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

É possível controlar os acordes de violão, dando um aspecto imersivo à trama e a sua musicalidade. A mecânica de tocar violão é também um contato com aspecto subjetivo e emocional da personagem, pois a mesma aprendeu a tocar o instrumento com o Joel. Quando a personagem toca violão ela acessa os *flashbacks* que remetem às suas memórias com o personagem.

Figura 53 — Mecânica de Tocar violão em *The Last of Us Parte II*



Fonte: The Last of Us Parte II (*Playstation 4*, 2020)

Além do violão, Ellie também dispõe de seu diário, onde vai registrando sua jornada. Ele se apresenta enquanto objeto paratextual, permitindo acesso aos sentimentos da personagem, seja o luto perante a morte de Joel, ou suas percepções sobre os eventos e inimigos, bem como registros sobre os demais fenômenos com os quais ela se depara. Através do diário, há a possibilidade de acesso às características psicológicas e emocionais de Ellie, como a relação de sua vivência com o luto, notada, em sua dificuldade de desenhar os olhos de Joel.

Figura 54 — Página do diário de Ellie onde ela comenta sobre suas dificuldades de ilustrar Joel



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Ou ainda, a escrita de uma canção chamada *The Guardian*, em que Ellie descreve em forma de canção registrada no diário como ela se sente diante do ocorrido com Joel, observemos no trecho abaixo:

*There's a noose round my neck and the further I get
It's harder & harder to breathe
Can I find a way to cut the rope?
I've been waiting for dawn
But the light is all gone
Don't know if I'm already blind
Can I leave it all behind?*

*What's it really for if it's not yours and it's not mine?
This victory is not what I hoped for
How was I to know that everything would end up like this?
Survival of the fittest of sorts
(The Guardian (Ellie' Song), *The Last of Us Parte II*,
Playstation 4, 2020)³⁷*

A respeito do diário, segundo o Ryan Banfi (2022):

Na diegese de *The Last of Us Part II*, o diário de Ellie exemplifica o que Genette chamaria de 'epitexto privado' (Genette, 1997, p. 371). Como exemplo de 'epitexto privado', o diário de Ellie fornece um "monólogo interior – consiste em dizer a si mesmo o que se quer

³⁷ Há uma corda ao redor do meu pescoço e quanto mais eu avanço/É cada vez mais difícil respirar/Posso encontrar uma maneira de cortar a corda?/Tenho esperado pelo amanhecer/Mas a luz já se foi; Não sei se já estou cega/Posso deixar tudo para trás?/Para que serve realmente se não é seu e não é meu?/Essa vitória não é o que eu esperava/Como eu poderia saber que tudo acabaria assim?/A sobrevivência dos mais aptos, de certa forma. (Tradução própria).

dizer a si mesmo e quer ouvir-se dizer a si mesmo” (Genette, 1997, p. 395). O diário de Ellie é o único que estende a narrativa principal do jogo (jogabilidade e cutscenes), fornecendo ao jogador um mapa cognitivo dos pensamentos de Ellie. Quando Ellie encontra um lugar no jogo onde ela pode escrever em seu diário, o *HUD* (Tela de Display) informa ao jogador que ele pode pressionar o *touch pad* no controle do *PlayStation 4* para “visualizar” sua entrada no diário. Quando o jogador faz isso, a câmera muda de uma perspectiva de terceira pessoa para o ponto de vista de Ellie. Isso permite uma interação íntima – entre o jogador e o diário de Ellie. Ao examinar o fluxo de consciência de Ellie, o jogador pode obter insights íntimos sobre como Ellie se sente em relação a Abby e Joel, os outros dois protagonistas da série. As várias entradas de Ellie constituem uma paranarrativa oculta. Argumento que a mecânica de encontrar e revisar essas entradas de diário é emblemática das idiossincrasias na narrativa de videogames, que muitas vezes dependem de paratextos. (Banfi, 2022, Tradução própria)

Outro elemento paratextual que faz parte da subjetividade das personagens são as coleções que de objetivos que elas podem encontrar no cenário. Ellie se interessa por cartas colecionáveis que ela pode encontrar pelo jogo, essas cartas remetem inclusive ao gosto da personagem por histórias em quadrinho e ficção científica evidenciadas desde o primeiro jogo. Já no momento em que jogamos com Abby, encontram-se moedas pelos cenários, algo que a personagem aprendeu a gostar com o seu falecido pai que fazia também coleção dos objetos.

Figura 55 — Exemplo de um Cartão encontrado em *The Last of Us Parte II*

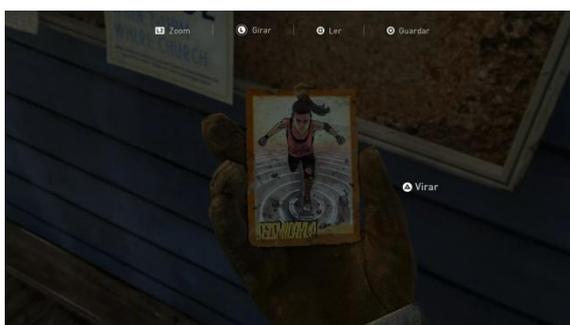
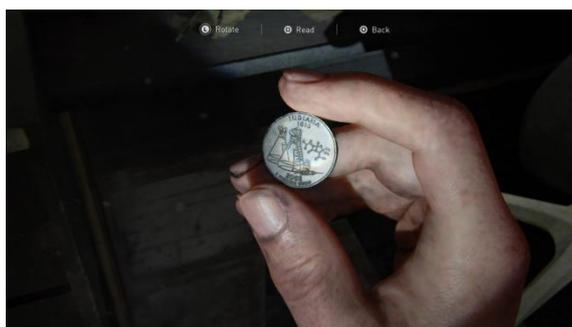


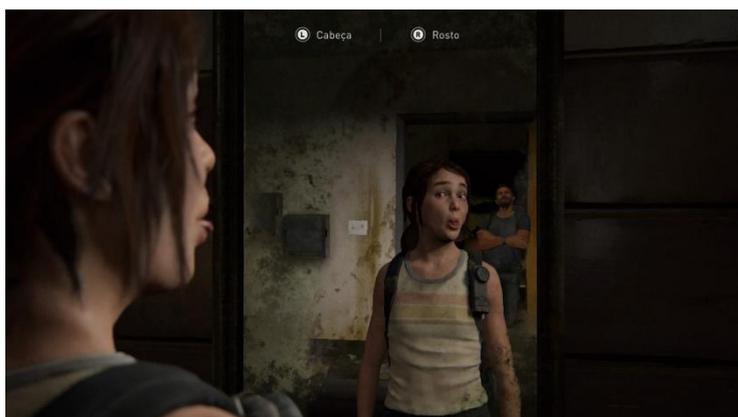
Figura 56 — Exemplo de Moeda encontrados em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Os *flashbacks* jogáveis também dão ao jogador, acesso a momentos de intimidade das personagens que vão acessando memórias e questões caras às suas vivências, seguindo a lógica da expansão do primeiro jogo, *The Last of Us: Left Behind* (2014). No *flashback*, vive-se situações que se diferem das atividades intensas da jornada, como a visita de Ellie e Joel a um museu. Nesse momento, é possível perambular pelos espaços do ambiente e explorar diversas possibilidades jogáveis, como fazer caretas ao se olhar no espelho (**Figura 58**) ou colocar chapéus e capacetes na cabeça de Ellie e Joel durante sua passagem pelo lugar. Esses momentos mais descontraídos e interativos oferecem uma pausa na tensão da narrativa principal, e também acesso às memórias e sensibilidade dos personagens para além dos aspectos de tensão evocados.

Figura 57 — Ellie fazendo careta em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

As mecânicas de jogabilidade em *The Last of Us Parte II* desempenham um papel fundamental ao proporcionar uma experiência subjetiva e envolvente, especialmente através do controle das personagens centrais, Ellie e Abby. Ao assumir o controle de cada uma delas, o jogador se conecta diretamente com suas ações, movimentos e decisões, mergulhando nas nuances emocionais de ambas. A exploração do ambiente pós-apocalíptico, os combates intensos e as escolhas morais permeiam a jogabilidade, criando uma imersão diferenciada que envolve dilemas. Dessa forma, as mecânicas de jogabilidade não apenas fornecem uma estrutura para a progressão do jogo, mas também oferecem ao jogador a oportunidade de vivenciar subjetivamente as complexidades emocionais e éticas presentes na trama, através das perspectivas distintas dessas duas protagonistas.

2.5.3. Para Além do Bem e do Mal — Minhas percepções sobre *The Last of Us Parte II*

A vingança nunca é plena, mata a alma e envenena. — Seu Madruga, *Chaves*

A vingança é um tema recorrente nos formatos narrativos³⁸. As tramas de vingança tencionam a catarse, uma vez que o receptor tem a expectativa de testemunhar o protagonista concretizando sua vingança. As expectativas geralmente orbitam em torno da observação da capacidade de “lavar sua alma” ao vingar-se daqueles que o macularam de alguma forma. Contudo, existem narrativas que exploram diferentes perspectivas em relação a vingança e suas implicações.

O filme *Abril Despedaçado* (2001) de Walter Salles, baseado no romance do escritor albanês Ismail Kadaré, por exemplo, é uma obra que aborda as consequências da vingança em todos que estão ao redor daquele contexto. O enredo se desenrola em torno da prática da vingança, onde a cada geração de duas famílias historicamente rivais, o filho mais velho da família é destinado a vingar a morte do filho anterior, quando o sangue da blusa do ente morto seca-se no varal (**Figura 59**). No entanto, o protagonista Tonho, questiona esse ciclo de violência e busca uma alternativa para quebrar a sina da sua família.

Figura 58 — Camisa secando do filho falecido no varal em *Abril Despedaçado* (2001)



Fonte: *Abril Despedaçado* (Walter Sales, 2001)

³⁸ Para uma compreensão mais aprofundada sobre a etimologia das estruturas narrativas, recomenda-se a leitura de *O Herói de Mil Faces* de Joseph Campbell (1977). Neste livro, o autor apresenta um estudo abrangente sobre a origem e o formato de algumas das estruturas narrativas presentes desde os primórdios até a contemporaneidade.

Narrativas como *Abril Despedaçado* convocam a reflexão para além do ato vingativo, aprofundando-se nas consequências que o circundam. *The Last of Us Parte II*, inserindo-se nesse conjunto de obras, coloca o jogador diante de duas perspectivas distintas de vingança, representadas por Ellie e Abby. Controlar ambas proporciona uma complexidade não apenas em relação à vingança, mas ainda sobre à violência e empatia. Minha experiência com o segundo título da saga *The Last of Us*, foi permeada por uma trama trágica, despertou uma gama variada de sentimentos e significados, os quais compartilho e reflito aqui. Voltar a ter contato com essa obra foi uma jornada que adiei e relutei por algum tempo, sendo uma das últimas etapas concluídas do processo da pesquisa.

Por mais positiva e marcante que tenha sido toda a experiência com a fruição, o contato com o jogo conduziu-me a lugares sensíveis, especialmente devido à intensidade das temáticas que o permeiam. Em linhas gerais,

Para mim, *The Last of Us Parte II* está no mesmo *hall* de obras como o filme *12 Anos de Escravidão* ou o livro *Vozes de Tchernobill*, são histórias e relatos que me marcaram bastante, mas sinceramente são aqueles tipos de experiência que gostaria de viver apenas uma vez. Quando terminei *The Last of Us Parte II*, pela primeira vez, por exemplo, lembro de desligar o *videogame* e ir dormir logo em seguida pois me sentia muito exausto. Sempre que pensava no jogo, a minha ideia era que mesmo ele sendo uma obra muito boa e marcante na minha vida, sinceramente, não queria mais vivenciar algo tão denso nos *games*. Mas curiosamente eu escolhi viver essa narrativa outra vez e inclusive me debruçar e analisar ela, uma vez que a escolhi enquanto objeto para a minha dissertação, e aqui estou vivendo essa jornada outra vez. (Brandão, 2023)

Foram essas sensações da primeira experiência que me despertaram o interesse em analisar o jogo enquanto objeto da dissertação. Além disso, a ambiguidade de sentimentos despertados pela estrutura do jogo e as diversas recepções dos jogadores, algo que comentarei mais no próximo capítulo, são pontos importantes a se levar em conta para essa dissertação. Cito como exemplo, um dos pontos mais marcantes do jogo, que é a sequência da morte do Joel, a cena toda tem uma construção imagética que desperta diversas emoções ao jogador/espectador.

A cena toda é construída por uma violência extrema, Joel é torturado, violentado e morto na frente de Ellie, por pessoas que quem joga *a priori* não conhece e não entende as suas motivações. O sentimento que me despertou ao ver toda aquela cena foi de vingança.

Estive do lado de Joel, no primeiro jogo, e apesar de toda sua brutalidade, me sinto cúmplice dele, parece que até que um parente meu ou algo assim. Eu sei que ele fez mal para um monte de gente. Mas porque matar o cara assim, de forma tão brutal? Ele merecia isso? Não como, através dessa construção que a minha vontade não seja a mesma é Ellie: quero punição! Quero que paguem por aquilo que fizeram com ele! (Brandão, 2023)

No entanto, ao longo do processo, a vingança de Ellie vai tomando caminhos imagéticos brutais que, na minha percepção, nem os fins e nem os meios são justificáveis, pois ela vai agindo tal qual Joel. A representação visual da violência, especialmente quando realizada de forma brutal, me gerou uma relutância em fazer um *gameplay* que optasse por esse caminho.

Nesse sentido, optei por outras estratégias para não vivenciar certos aspectos violentos do jogo.

Me dá uma angústia ver os personagem urrando de dor quando atacamos eles, ou os cachorros, coitados que não tem nada a ver com aquilo sendo expelidos com uma bomba ou destroçados com um martelo. Nossa, que jogo violento! Foi por isso, que nessa minha segunda experiência com o jogo optei por uma *gameplay* “mais pacífica” possível. Por exemplo, em campos com inimigos humanos, optei sempre que possível por passar pelos lugares de formas furtivas pelos estágios, evitando atacá-los. Mas nem sempre isso é possível...há lugares em que os desdobramentos da narrativa são irreversíveis, e atacar e matar é irreversível. (Brandão, 2023)

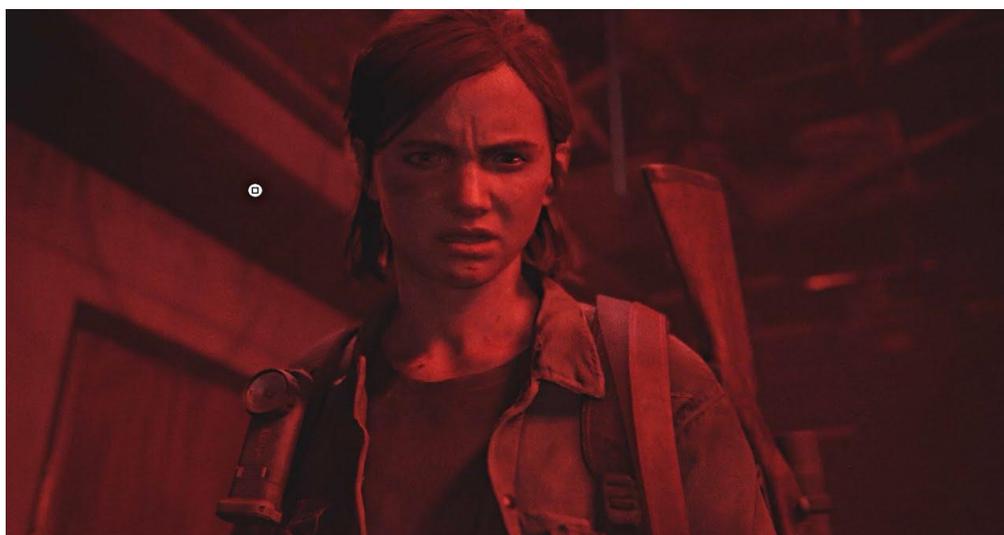
Não há como negar que esse olhar sobre a violência do jogo parte um lugar de minha sujeição e sociabilidade com o mundo que faço parte, e a minha forma de jogar videogames não é arbitrária. Quando estava jogando para dissertação, o bairro onde moro em Salvador, a Federação, estava passando por um quadro de violência dentro da comunidade do Alto das Pombas, por causa do embate entre duas facções criminosas, assim como com os confrontos com a polícia militar.³⁹ O clima da região é de insegurança, e jogar um jogo, onde justamente duas facções estão em guerra, onde duas pessoas estão buscando meios violentos para chegar a suas vinganças não é algo fácil quando isso se reflete nos processos do cotidiano e das relações que tecemos com ele.

³⁹ Reportagem do Correio* sobre o confronto entre facções no Alto das Pombas e Calabar. Disponível em : <https://www.correio24horas.com.br/minha-bahia/linha-de-guerra-diz-moradora-sobre-tiroteio-no-alto-das-pombas-0623>. Acesso em 03 de dez. de 2023.

O jogo convoca o jogador a participar desse processo de vingança, inicialmente criando um cenário imagético da morte de Joel, aliado a empatia que cria com o personagem desde do primeiro jogo, despertando o desejo de vingança junto aos personagens. Entretanto, com o tempo essa vingança, por parte de Ellie, vai se tornando visceral e destrutiva, não há como voltar atrás, e nós, jogadores, somos cúmplices. Para mim, um dos momentos mais emblemáticos desse processo é o embate entre Ellie e Nora, uma das amigas de Abby. Em um momento da narrativa as duas se encontram, e então Ellie pede informações de Abby. Nora foge e então as duas iniciam uma perseguição pelo hospital, onde Nora acaba caindo num ambiente com esporos que acabam infectando as pessoas de forma instantânea. Mesmo ali condenada a morte, ela não entrega informações a Ellie, o que faz com que a mesma incie um processo de tortura. Por mais que o jogador, como foi meu caso, não queira ser cúmplice de tal ação, o próprio jogo aponta que aquela é uma escolha irreversível de Ellie e o botão quadrado aparece em tela (**Figura 53**) dando a dimensão que estamos acompanhando uma escolha que é da personagem, e eu

Particularmente não concordo com Ellie. ‘Poxa Ellie, não faça isso... Isso vai acabar contigo’. A vontade que tenho de falar isso com ela. Para mim é muito forte, complicado estar atacando Nora, indefesa, prestes a morrer... Daqui para frente toda essa vingança e essa violência não faz mais sentido para mim. Aqui Ellie se aproxima muito de Joel, no pior sentido. Viver essa vingança não é fácil. Por mais raiva que tenha sentido de presenciar a brutalidade da morte de Joel, o decorrer da narrativa vai, ao meu ver, mostrando que aquele caminho está guiado apenas pela destruição (Brandão, 2023).

Figura 59 — Ellie preste a atacar Nora em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Em um momento mais a frente, uma situação parecida com ataque de Ellie a Nora, acontece quando estamos no controle de Abby e somos obrigados a lutar contra Ellie. A brutalidade dos ataques de Abby contra Ellie, uma personagem que mesmo por suas atitudes, temos empatia com a mesma, é algo desafiador de operar.

Figura 60 — Abby atacando Ellie em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Para mim, neste momento, e também no desfecho do embate entre as duas personagens, a experiência se torna mais complexa. Controlar Abby proporciona uma perspectiva única, inicialmente permeada por um véu de violência. Contudo, ao acompanhar a jornada dela, que em muitos momentos reflete a de Joel e Ellie, e testemunhar sua redenção por meio da relação que estabelece com Ellie, surge uma nova compreensão. Com a companhia de Lev, há a oportunidade de desenvolver empatia pela personagem, observando o cuidado e o senso de responsabilidade que ela demonstra com o menino.

Essa mudança de foco não apenas desafia as percepções iniciais, mas também enriquece a experiência do jogador, proporcionando uma compreensão mais profunda e matizada dos personagens envolvidos. Aqui gostaria de chamar atenção para algo que aponto no diário:

Uma reflexão intrigante surgiu ao observar as figuras centrais do jogo. É notável que ambas carregam consigo aspectos que também faziam

parte da personalidade de Joel. No caso de Ellie, destaca-se a propensão para meios violentos a fim de atingir seus objetivos. Já Abby demonstra um senso profundo de proteção por Lev, proporcionando um processo de redenção e transformação em sua vida. Essa mudança é notável, uma vez que Abby, inicialmente uma figura violenta, adota atitudes mais cautelosas e cuidadosas, refletindo o aprendizado que adquiriu com Lev. (Brandão, 2023).

Figura 61 — Abby junto de Lev em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Lutar contra Abby no ato final do jogo reflete a consolidação dos aspectos de jogabilidade e narrativa aqui destacados, já que é uma ação que não necessariamente queremos fazer, mas somos mais uma vez forçados. As duas encontram-se machucadas e debilitadas, mas por insistência de Ellie ao ameaçar matar Lev, elas se enfrentam em um combate onde estão exaustas e fracas representando também um resumo sógnico de suas jornadas. A jogabilidade também destaca isso, uma vez controlando Ellie, tem-se dificuldade de se dar os golpes e firmar uma luta, ao passo que há uma brutalidade na sua visualidade, tal como possivelmente o jogador se encontra depois de imergir em um jogo que conta com mais de trinta horas de duração.

O jogo apresenta uma extensa duração temporal, alinhada de forma consciente com as jornadas das personagens. Embora ambas as jornadas abranjam apenas alguns dias, o intenso desgaste emocional e físico enfrentado, consequentemente pelo jogador, é notável. A narrativa reflete o cansaço resultante das escolhas de vingança, onde uma personagem está em processo de queda (Ellie), e a outra de redenção (Abby).

Figura 62 — Combate final Ellie e Abby



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Minha experiência com o jogo me levou a ponderar sobre as formas poéticas pelas quais a jogabilidade pode ser executada. Assim como as sonoridades e elementos cinematográficos constituem a estética na linguagem audiovisual, a jogabilidade desempenha um papel crucial naquilo que denomino aqui provisoriamente enquanto “*linguagem gamer*”. Em *The Last of Us Part II*, especificamente, ela opera como um elemento sógnico e simbólico, situando o jogador no âmago da vingança e explorando suas possíveis reverberações.

A jogabilidade, nesse contexto, revela sua potencialidade em transportar o jogador para o cerne dessas ações, tornando a experiência imersiva. Pontua-se que as reflexões sobre a obra são abertas, conforme as experiências de *gameplay* do jogador com a obra. No próximo capítulo, iremos nos ater a esse lugar das experiências de outros jogadores a respeito da franquia, fazendo um comparativo com as minhas percepções.

3. O JOGO DOS OUTROS: Algumas percepções sobre a Experiência e Performance de outros jogadores com a franquia *The Last of Us*

Ainda refletindo sobre a *Poética da Relação* no contexto dos jogos digitais, julguei prudente ir além das minhas percepções com o jogo e dialogar com as *gameplays* e experiências de outros jogadores. Dessa maneira, este capítulo aborda as experiências de *gameplay* e performances de outros jogadores na franquia *The Last of Us*. A análise foi conduzida por meio de dois perfis distintos de jogador, e consequentemente métodos distintos para apreender suas respectivas *gameplays*.

O primeiro, trata-se em de jogador casual⁴⁰ inscrito em contextos sociais e territoriais periféricos e além disso, uma pessoa próxima a mim, da qual nutro relações de experiências e compartilhamentos em comum, trata-se de MateusR⁴¹. A análise de sua *gameplay* foi feita através de um contato direto de sua relação com os jogos. Já o segundo perfil, foca-se em jogadores que têm uma relação de maior proximidade com os jogos digitais, quando comparados a MateusR, também fazem parte de territorialidades do Norte Global. A análise desse perfil foca-se nas reações e consequente potenciais recepções desses, colhidas por meio do *Metacritic*, site agregador de análises e resenhas das mídias de entretenimento em geral.⁴²

O capítulo é nomeado por “Jogo dos Outros”, em uma alusão a uma prática recorrente durante minha infância e adolescência quando frequentava locadoras e *lanhouses* na cidade de Seabra, que era justamente observar as outras pessoas jogando. Esse espaço de observação tencionava trocas de experiência e aprendizado, não apenas em relação ao jogo, suas propostas e desafios, mas ainda das distintas formas de lidar com a mídia através desses modos de sociabilidades coletivas.

Para exemplificar melhor essa conformação coletiva, destaco minha experiência com o JRPG, *Chrono Cross* (2000). Nele, é possível recrutar cerca de 40 personagens para integrar a equipe do jogador, sendo alguns mais desafiadores de encontrar e recrutar do que outros. Lembro-me das conversas e observações compartilhadas com outros jogadores na locadora próxima de casa, assim como com meus primos que também se aventuravam no RPG. Nossas trocas de experiências e descobertas sobre como recrutar diferentes personagens enriquecem a vivência coletiva do jogo. Essa dinâmica social adicionava uma camada extra à experiência de

⁴⁰ Jogador casual é um perfil de jogador que envolve-se em jogos de forma esporádica e ocasional.

⁴¹ MateusR, é participante desta etapa da pesquisa, solicitou que seu nome fosse grafado desta maneira.

⁴² Além disso, o site fornece uma pontuação média baseada nas críticas de várias fontes, seja de críticos profissionais, revistas, sites de público consumidor. A pontuação do *Metacritic* é frequentemente usada como uma referência para avaliar a recepção crítica de um determinado produto.

jogar, tornando o universo do jogo, para mim, ainda mais envolvente e referenciado a nossas perspectivas.

Figura 63 — Tela de salvamento do jogo *Chrono Cross*, apontando distintos salvamentos de jogos em um *Memory Card* ⁴³.



Fonte: *Chrono Cross* (Playstation 1, 2000)

Discuto vislumbres desse olhar sobre o coletivo e as formas de como o jogar é constituído a partir daí, consequentemente implementando experiências de outros jogadores. Acredito que essas vivências não apenas oferecem pistas, como também enriquecem a compreensão da poética da relação no contexto dos jogos digitais, pois há a potencialidade de ser ir além das perspectivas usuais do pensamento sobre a poética e estética clássica e se valendo dos processos de alteridade e transformação que as distintas recepções conformam aos produtos.

3.1. *Gameplay*, Experiência e Performance

Para a análise proposta, é válido retomar às discussões a respeito do *gameplay*, guiando um olhar para as suas relações com a experiência estética e a performance. A ação da *gameplay*, em síntese, o contato e manipulação por parte do jogador com o jogo, pode ser compreendida enquanto uma manifestação da experiência estética. Nesse caso, para o filósofo pragmatista John Dewey (2010), a experiência estética não diz respeito apenas a composições

⁴³ *Memory Card* ou Cartão de Memória são equipamentos de salvamento de jogos digitais que predominaram entre a quinta e sexta geração de jogos digitais. Nos equipamentos era possível salvar o progresso dos jogos. Atualmente o progresso dos jogos são registrados na própria memória dos videogames, ou em armazenamento na nuvem.

artísticas, mas às relações sensoriais de efeitos e afetações que os indivíduos têm na observação de elementos do cotidiano, seja dos ambientes e demais artefatos naturais, e ainda dos fenômenos e produções sócio-culturais.

No campo de estudos de produtos comunicacionais, o pensamento de Dewey (2010), apresenta caminhos para pensar sobre as nuances da fruição nos consumo de produtos midiáticos em geral, muitas vezes aportam discussões complexas sobre o seu *status* artístico, como o caso dos *videogames*. Já, Emmanoel Ferreira (2020) comenta que os jogos digitais podem gerar manifestações da experiência estética de maneira singular, uma vez que as potencialidades interativas e manipulativas aportam para outras formas de experiência com os objetos. Nesse ínterim, o autor diferencia a experiência estética lúdica, própria dos videogames, daquelas oriundas de outras mídias, como a literatura e o cinema, por meio de três eixos epistemológicos de apropriação da experiência estética e seus desdobramentos, a saber: a estética e agência; estética e apropriação; estética e política.

A estética e agência refere-se à capacidade de agenciamento do jogador durante a experiência com o jogo, ou seja, é o agir e interagir com o mundo do jogo através do controle dos personagens e/ou do ambiente jogável. O agenciamento tem a possibilidade de influenciar a condução narrativa do jogo, bem como o desenrolar da experiência do jogador. Desde de jogos de cunho mais lineares como a franquia *The Last of Us*, à propostas mais abertas com jogos com múltiplos finais ou de mundo aberto, a agência do jogador molda a experiência.

A estética e a apropriação estão intrinsecamente ligadas à capacidade do jogador de se apropriar do mundo do jogo, envolvendo seus aspectos ficcionais, regras e outros processos, realizando uma apropriação *sui generis* dessas constituições. Refere-se também à habilidade de manipular e interagir com o jogo por meio de criação e improvisação, características distintas dos jogos digitais. A minha apropriação das questões de jogabilidade no primeiro jogo de *The Last of Us*, onde interpretei as limitações das mecânicas como traços do personagem, pode ser considerada um exemplo desse exercício de apropriação.

A estética e política, por sua parte da noção de política delineada por Ranciere (2016) que defende que a política “real” ocorre quando os sujeitos considerados excluídos do sistema político vigente (*polícia*, segundo o autor) reivindicam sua presença e demandam ser reconhecidos como iguais, tencionando outras formas de partilhar essas estruturas políticas. Desse modo, este eixo se refere à capacidade dos modos de jogar e criar jogos, tensionadores, outros modos políticos, como o caso das discussões feitas no tópico do primeiro capítulo dessa dissertação voltado para comentar sobre a poética da relação nos jogos digitais

Os eixos em questão, delineados pelo autor, preconizam a presença⁴⁴ de um jogador para tais incorporações lúdicas, essa presença e experiência podem ser entendidos enquanto uma inscrição de uma performance, ou seja, a constituição de um comportamento receptivo sobre determinado produto cultural. Para Juliana Guttmann e Jorge Cardoso Filho (2019), a experiência estética indica a existência de performance, sendo essa a possibilidade de evidenciar empiricamente a experiência estética, ou seja, de observar seus aspectos e nuances do ato de consumir determinado produto.

Nossa hipótese é que a experiência estética pode ser apreendida a partir do exame das performances, isto é, as destabilizações das performances sociais convencionais podem indicar o acontecimento de experiências estéticas. Seria possível, nessa direção, evidenciar ocorrências de experiências estéticas por meio dos estudos das performances em variados níveis (Guttmann e Cardoso Filho, 2019, p. 106)

Fazendo uma associação a discussão de Ferreira (2020) com a proposição de Guttmann e Cardoso Filho (2019), pode-se inferir que os êxitos epistemológicos podem ser encarados enquanto qualidades de uma performance do jogar, uma vez que são as formas como os jogadores se relacionam e elaboram suas *gameplays* com os jogos digitais. Nas sessões subsequentes, abordarei as diferentes inserções sobre experiência estética e a potência da performance dos jogadores, em consonância com minha experiência já discutida no primeiro capítulo com *The Last of Us*, a luz dos insumos teórico-metodológicos aqui destacados.

3.2. Percepções da *gameplay* e performance de MateusR

Neste segmento, enfatizo as percepções da experiência de *gameplay* de MateusR. Em uma breve apresentação do jogador, destaco que MateusR é artista plástico e diretor de arte. Ele vem se interessando mais recentemente pelos jogos digitais e faz parte do meu círculo de amizades. A relação que estabeleço com ele e os jogos não se limita à partilha das experiências de jogar, seja jogando juntos ou observando um ao outro, também se estende a outras vivências e perspectivas de mundo. A inspiração para a análise de sua *gameplay* surgiu ao observá-lo jogar *God of War* (2018), outro título da *Sony Studios* que compartilha afinidades com os jogos de *The Last of Us*.

⁴⁴ Recomendo a leitura do livro *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir* de Hans U. Gumbrecht (2004). A obra proporciona uma compreensão mais aprofundada sobre o conceito de presença e sua relevância na constituição e fruição dos processos artísticos.

MateusR identifica-se como um jogador casual, que, segundo ele, teve pouco contato com jogos durante a infância e adolescência. Suas únicas lembranças dessa época estão relacionadas a jogos presentes em sites, como o *Stardoll* (2004), um jogo de moda que envolve a criação de figurinos. Foi durante a pandemia que ele começou a jogar com mais frequência, explorando títulos como *Gartic* (2002) e *Among Us* (2018), o que despertou seu interesse por outros jogos.

A proposta inicial para essa etapa da pesquisa era que MateusR jogasse o primeiro jogo de *The Last of Us* e tivesse contato com trechos “chave” do segundo jogo. No entanto, diante da sua disponibilidade para essa pesquisa, tal possibilidade tornou-se inviável, e então, optei que ele jogasse a expansão *standalone* do primeiro jogo, *The Last of Us: Left Behind* (2014) e observasse trechos do primeiro e segundo jogo. De modo complementar, sugeri que ele assistisse a série homônima lançada pelo *HBO Max* (2023).

A escolha pela expansão do jogo, não se dá apenas por sua duração, que é razoavelmente menor que os outros títulos, da mesma forma, pelo fato de que ela apresenta pontos interessantes no que tange a jogabilidade e narrativa da franquia, e de certo modo, apresenta conexões entre os dois jogos. A expansão apresenta uma narrativa focada em Ellie, durante o momento do primeiro jogo onde Joel encontra-se ferido e a jovem tem que lidar sozinha para sobreviver e também conseguir salvar o outro personagem. Assim, enquanto busca por remédios e luta pela segurança de Joel, ela lembra-se dos seus últimos momentos com Riley, uma amiga e interesse amoroso.

A sua jogabilidade tem dois aspectos que se assemelham com a forma do segundo jogo da franquia através dos *flashbacks* jogáveis. Assim, as mecânicas do tempo presente são mais focadas na ação, furtividade e combates; e nos *flashbacks* observa-se a predominância de exploração dos espaços e conversas entre as personagens. Há a possibilidade, nesses momentos, de colocar máscaras de *halloween*, quebrar vidraças de carros, e tirar fotos (**Figura 65**) em Cabine Fotográficas e outras atividades.

Figura 64 — Mecânica de tirar fotos em *The Last of Us: Left Behind* (2014)



Fonte: *The Last of Us: Left Behind* (Playstation 4, 2014)

Observei MateusR jogar a expansão até que ele concluísse o jogo. Para registro das minhas percepções sobre sua performance, fiz algumas anotações enquanto o observava. Posteriormente, após o término de sua jogatina, realizei uma entrevista com o intuito de questionar algumas coisas referentes à sua experiência com o jogo. Durante o seu contato *The Last of Us: Left Behind*, percebi que ele não tinha facilidade com a jogabilidade, fazendo algumas reclamações sobre as mecânicas que ele considerava repetitivas, e também a dificuldade de controlar Ellie, sobretudo nos momentos de ação. Quando perguntei ao término do jogo, Mateus R disse:

MateusR: Vou ser sincero.... Achei um pouco chato, não sei se o jogo todo é assim, mas sei lá, achei as coisas repetitivas, parecia que não saía do lugar. Por outro lado, gostei da narrativa que é mais dramática do que se aparentava ser. Já o segundo jogo pelo que joguei eu achei bem intenso tanto a narrativa como a jogabilidade, parece ser mais promissor do que esse (*The Last of Us: Left Behind*), achei bem densa a questão da morte do Joel, e também como inimigos humanos morrem também é chocante até para o mundo dos jogos (risos). (Brandão 2023, s/p)

Posteriormente, através de conversas informais com ele algum tempo após o seu contato com o jogo, MateusR alegou que havia alterado algumas de suas percepções. Por essa razão, pedi a ele que fizesse outro relato sobre a mudança de sua recepção.

MateusR: Hoje eu vejo que foi uma experiência de saldo positivo. No começo relutei bastante por ser um gênero do qual não me agrada muito no geral, prefiro por coisas mais lúdicas, de ação e ficção, que agrade a minha criança interior. Porém, me surpreendi com o jogo e

suas surpresas, mesmo tendo dificuldades com a sua jogabilidade, que na época que joguei eu não curti muito, mas depois acho que me familiarizei e entendi também o porquê dela ser difícil assim, é uma garota de 13 anos né? Conseguir extrair um suco bom. O enredo, a história, os personagens, a sonoplastia, tudo isso contribuiu para o meu gostar dentro da experimentação dessa experiência. (Brandão, 2023)

MateusR atribui essa mudança na relação com a jogabilidade principalmente às conversas posteriores com outras pessoas que já experimentaram o jogo. Tal mudança de percepção do jogador corrobora, em minha perspectiva, com algumas premissas ventiladas durante esta dissertação: em primeiro lugar, há uma manifestação implícita do quanto a jogabilidade é um elemento intrínseco no processo de fruição do jogador. Assim, mesmo que, em sua primeira experiência, ele tenha apreciado a narrativa, seus problemas com a jogabilidade interferiram em sua fruição.

A outra questão diz respeito ao eixo de estética e apropriação, discutido por Ferreira (2020). Percebe-se que MateusR, com base na narrativa que lhe intrigou e nas conversas com outros jogadores, buscou apropriar-se e interpretar a jogabilidade de outras maneiras. Assim como fiz no meu processo de experimentação do jogo, quando considerei a dificuldade de jogabilidade no primeiro jogo como um traço físico e psicológico de Joel, MateusR fez o mesmo com Ellie na expansão, pensando nas dificuldades que uma criança teria enfrentando homens adultos e *zumbis*.

Em resumo, acredito que essas conversas, que o auxiliaram numa reinterpretação da jogabilidade do título, têm uma relação intrínseca com a *poética da relação*. Uma vez que o diálogo entre experiências, algo que, em suma, é comum nos jogos, pode, através da coletividade, tensionar e proporcionar outros olhares para os jogos digitais, sem deixar, é claro, a diversidade de modos de jogar de lado.

É válido destacar a diferença entre minha abordagem de jogar e a de MateusR. Em jogos como *The Last of Us*, que oferecem escolhas e caminhos além da linearidade do enredo principal, costumo buscar ativamente caminhos secretos, colecionáveis e descobrir *easter eggs* durante a resolução de pequenos desafios para encontrar objetos e lugares ocultos. MateusR, por outro lado, não tem o hábito de explorar os cenários dessa forma. Durante sua jogatina, sugeri que ele fizesse essa exploração, mas ele alegou preferir focar nos objetivos da história. Ao questioná-lo sobre o motivo, ele explicou que o aspecto mais cativante da experiência para ele era a narrativa. Nesse sentido, ele ansiava pelo desfecho da história e não demonstrava interesse em colecionáveis, troféus ou elementos desse tipo.

Acredito que essa diferença na dimensão de nossos *gameplays* se deve aos diferentes caminhos de contatos com os jogos. MateusR, enquanto jogador casual, tem interesses mais voltados para a experimentação da narrativa dos jogos, o que pode ser constatado também em sua fala sobre a preferência pela série.

MateusR: Olha, eu acho que gostei mais do seriado, pois ele trabalha bem com os elementos da narrativa e expande as coisas que o jogo trabalha, acho que deu para conhecer mais as personagens, sei lá, a série tem elementos mais melodramáticos que deixam a gente impactado e reflexivo. (Brandão, 2023)

Enquanto isso, eu diferente de MateusR, sou um jogador que se interessa pela busca de easter eggs e outras formas de exploração complementares para além do caminho linear apontado pela narrativa dos jogos. Para mim é interessante encontrar troféus e colecionáveis, além de referências de outros jogos como a máquina de *Arcade* de *Jak X: Combat Racing* (2005) jogo de corrida de franquia Jak, pertencente a Naughty Dog, durante a expedição de Ellie e Riley pela casa de *Arcades* abandonados.

Figura 65 — *Arcade de Jak X: Combat Racing* (2005) em *The Last of Us: Left Behind*



Fonte: *The Last of Us: Left Behind* (Playstation 4, 2014)

No entanto, mesmo com perspectivas de *gameplay* distintas, encontramos convergência. Em primeiro lugar, ambos consideramos a interatividade como um elemento crucial que se destaca singularmente na experimentação do jogo. Quando questionado sobre isso, MateusR comentou

MateusR: Eu acho que a interatividade algo que causa mais emoção, controlar e sentir as coisas das personagens, meio que sem elas, né? Eu achei que as partes que são menos de ação são muito legais e dá para sentir um pouco no lugar das meninas, que são adolescentes vivendo num mundo pandêmico.

Além disso, há uma característica de Ellie que nos aproxima da personagem e de sua representação. Em *The Last of Us: Left Behind*, de forma direta, aborda-se algo que é indicado no primeiro jogo e mais explorado no segundo: o fato da personagem ser lésbica. Esse traço, foi repercutido de forma negativa por parte da comunidade *gamer*, o que comentarei mais no tópico subsequente. Por outro lado, essa é uma característica que nos aproxima, tanto a mim quanto a MateusR, da personagem, pois também fazemos parte da comunidade LGBTQIAPN+.

Para MateusR, a representação de Ellie é um traço positivo, porque a personagem não é representada de forma estereotipada, pelo contrário. Para ele, o fato de Ellie apresentar indícios de sua sexualidade desde a infância a aproxima de sua própria vivência durante essa fase. Ser gay é algo que sempre esteve intrínseco à sua existência, e a representação da personagem foi bem vista por ele por isso. Ele ainda acrescenta:

MateusR: Todo momento dá pra perceber que a Ellie é sapatão mas isso é tratado com naturalidade, não algo estereotipado. Tanto no primeiro quanto no segundo jogo, pelo que eu vi, é tratada de forma leve, mesmo estando num mundo apocalíptico. As relações dela, por exemplo, são super bem construídas, eu gostei muito de como vem sendo trabalhado essas coisas, acho que é bom os jogadores terem essa vivência né? Eu mesmo não imaginava ver uma personagem lésbica assim em um jogo. (Brandão, 2023)

Segundo MateusR, essa representação aumentou sua vontade de ter contato com o jogo, e ele se interessou em mostrá-lo a outros amigos, principalmente porque muitos deles reclamam sobre representações estereotipadas, especialmente nos jogos de *GTA (Grand Theft Auto)*. De acordo com ele, as representações físicas de personagens LGBTQIAPN+ nesses jogos são desrespeitosas. Observa-se aqui uma relação de apropriação política através da partilha do sensível que o jogo preconiza por sua representação positiva de uma personagem lésbica

Essa representação impulsiona uma afetação sensível que aponta para empatias ou aversões, conforme as vivências, experiências e territorialidades de cada jogador. No próximo tópico, abordarei recepções com os jogos que, em certa medida, vão na contramão daquilo

que MateusR comenta, o fato do personagem ser LGBTQIAPN+ e outros pontos são o que vão afastar esses jogadores.

3.3. Análise dos Comentários do Metacritic sobre *The Last of Us*

O interesse pelos comentários de usuários feitos através das redes sociais sobre a franquia *The Last of Us* foi um fenômeno que me chamou a atenção desde o lançamento de *The Last of Us: Left Behind* em 2014. O que me chamava a atenção era justamente os comentários negativos sobre o jogo, já que a maioria referia-se não necessariamente a questões de jogabilidade, mas sim de um traço presente na narrativa, que é a exploração da sexualidade de Ellie, sintetizada aqui pelo beijo entre as duas garotas (**Figura 67**).

Figura 66 — Beijo entre Ellie e Riley em *The Last of Us: Left Behind*



Fonte: *The Last of Us: Left Behind* (Playstation 4, 2014)

Os comentários sobre a abordagem acerca da sexualidade da personagem eram: “desnecessária” ou “lactração barata” que não faziam jus ao primeiro jogo. Esse tipo de comentário lesbofóbico tornou-se mais latente com *The Last of Us Part II*, ainda no período de divulgação do jogo, quando, na E3⁴⁵ de 2018, durante a conferência da Sony, foi mostrada uma *cutscene* do jogo, onde se exibia um beijo entre Ellie e Dina (**Figura 68**). Esse beijo

⁴⁵ A E3, ou Electronic Entertainment Expo, é uma feira internacional dedicada aos *videogames* em Los Angeles, California. Tem como intuito apresentar os desenvolvimentos das empresas da indústria de jogos digitais em geral. A feira ocorria anualmente até o ano de 2020 quando sua edição foi cancelada devido a pandemia da covid-19, voltando a realizar uma edição em 2021. No entanto, essa foi a última vez que o evento aconteceu, pois as edições de 2022 e 2023 foram canceladas.

levou a uma repercussão negativa tanto nos espaços físicos do evento como nas redes sociais que pode ser percebida nos comentários do vídeo postados nos canais da *Sony* no YouTube.⁴⁶

Figura 67 — Beijo entre Ellie e Dina em *The Last of Us: Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Em 2020, nos primeiros meses de lançamento do jogo, quando a *plot* do jogo veio à tona a repercussão negativa aumentou, dessa vez foi associada tanto às sexualidades não só de Ellie, mas de Dina e também a identidade de gênero de Lev. Além da morte de Joel, o controle sob a personagem Abby é visto enquanto pontos ruins da trama. Essa repercussão não ficou registrada apenas as redes sociais, se fez presente ainda em vídeos que *youtubers* fizeram quebrando discos do jogo, como o caso do *streamer* coreano TV Crank (**Figura 70**)⁴⁷

⁴⁶ Fonte: Terra. (2018). Veja cena do beijo que causou uma tremenda polêmica na E3. Geek. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/geek/veja-cena-do-beijo-que-causou-uma-tremenda-polemica-na-e3,6f033155d08bd7f03ec0beb776c42f78441mi9pb.html>. Acesso em 11 de dez. de 2023.

⁴⁷ Fonte: Observatório de Games. (2020). Last of Us Parte 2: Jogadores quebram e cortam discos do game. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/playstation/ps4/last-of-us-parte-2-jogadores-quebram-e-cortam-discos-do-game>. Acesso em 11 de dez. de 2023

Figura 68 — *Streaming TV Crank quebrando os discos de The Last of Us Parte II*



Fonte: *Twitch*

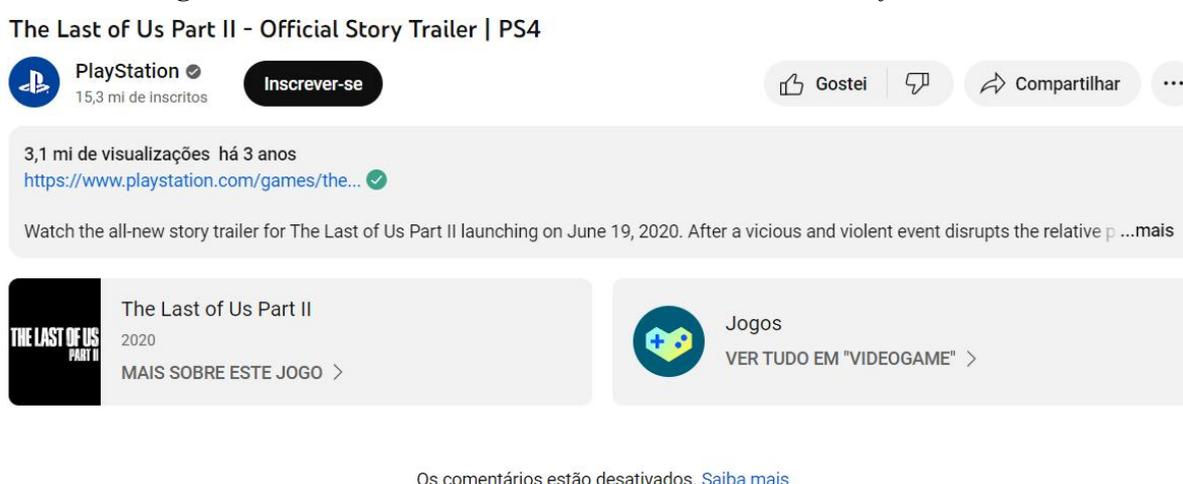
Essa recepção por parte dos jogos sempre chamou minha atenção, especialmente pela sua distinção, não apenas a minha recepção, mas ainda em relação às de pessoas próximas, *podcasts* e canais de *streaming* com os quais tenho maior proximidade de consumo. Feito esse breve panorama desses modos de recepção, pergunto: é possível entender a poética da relação no campo dos videogames através desse fenômeno?

A proposta deste tópico centra-se nesse objeto: ter um olhar sobre as percepções de outros jogadores que não necessariamente fazem parte do meu mesmo contexto social. Em vez de realizar entrevistas, sigo pela perspectiva dos autores dos *performance studies*, tais como Guttman e Cardoso Filho (2019), justamente ao enxergarem a observação da performance como um lugar possível de se antever aspectos da experiência. E nesse sentido, através das contribuições de Diana Taylor (2013) considera-se os comentários presentes em diversos campos da internet enquanto arquivos que apresentem elementos indiciais de uma performance.

A autora atém-se à dimensão do arquivo e do repertório em relação às performances e suas inscrições possíveis em objetos. Para a Taylor (2013), os arquivos são materializações que consistem em registros de performances, sendo de uma natureza rígida, uma vez que não é possível modificar a inscrição original registrada no objeto. Enquanto os repertórios são as memórias que conformam as composições de uma performance e têm essências fluidas, abertas a incorporações e mudanças. Em suma, os arquivos manifestam a existência de potenciais repertórios. Um comentário em algum site, por exemplo, pode ser considerado o registro de uma experiência pregressa com um jogo.

Esse tópico foca-se nessas análises de comentários de usuários do *Metacritic* sobre o jogo *The Last of Us Parte II*. A escolha por esse enfoque se dá justamente porque este título despertou significativas reações na comunidade de jogadores, refletidas nos comentários registrados em diversas redes sociais. Inicialmente, a ideia era se ater a comentários no YouTube presentes em vídeos de *gameplay* dos jogos *The Last of Us* nos canais da *Sony*. No entanto, com a restrição de comentários nos vídeos de *The Last of Us* e o apagamento de alguns comentários por *streamers* de canais, optei por outro canal de registro de opiniões, nesse caso o *Metacritic*.

Figura 69 — Comentários desativados dos vídeos *The Last of Us Parte II*



Os comentários estão desativados. [Saiba mais](#)

Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

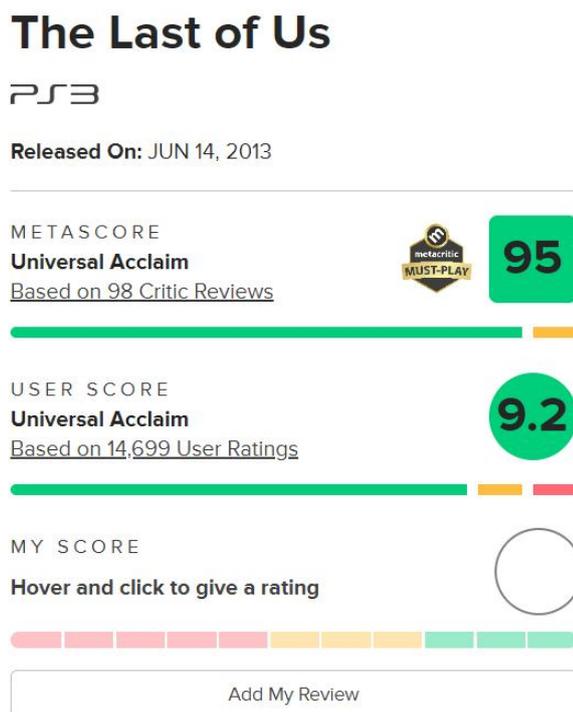
A escolha do agregador de notas como opção para colher os comentários de análise se dá por dois motivos: primeiro, pelo fato de ser um site onde as notas são registradas em tom de avaliação e registro da experiência dos jogadores com o jogo; segundo, como o agregador é propenso a receber avaliações extremas e até campanhas de *review bomb*⁴⁸, como ocorreu com *The Last of Us Parte II*. O enfoque foi dado por comentários mais recentes, que estão registrados em datas contemporâneas a realização da minha análise dos jogos.

A ideia é justamente registrar que, mesmo que a recepção do jogo tenha tido outras tonalidades nesses anos desde o seu lançamento, o game ainda é dividido por parte do público,

⁴⁸ Trata-se de uma expressão utilizada para descrever uma prática onde muitos usuários, geralmente de forma coordenada, publicam avaliações extremas, sejam positivas ou negativas, em um curto período de tempo, como forma de protesto ou expressão de desagrado em relação a um jogo, filme, livro, produto, ou qualquer outra coisa passível de avaliação online. Essas avaliações, muitas vezes, não refletem a experiência real dos usuários, mas são motivadas por razões externas como controvérsias, decisões de desenvolvedores ou questões políticas. O objetivo é influenciar a pontuação média ou a percepção pública do item em questão através dos agregadores.

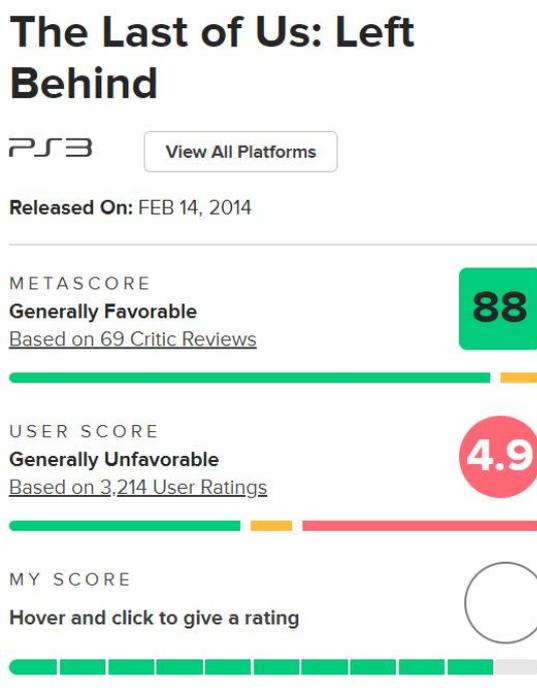
como pode-se ver a seguir. Nesse caso, o primeiro jogo tem notas de público e crítica próximas, enquanto *The Last of Us: Left Behind* e *The Last of Us Parte II* apresentam uma discrepância em relação às notas.

Figura 70 — Notas de crítica e público da franquia *The Last of Us* registradas no *Metacritic*



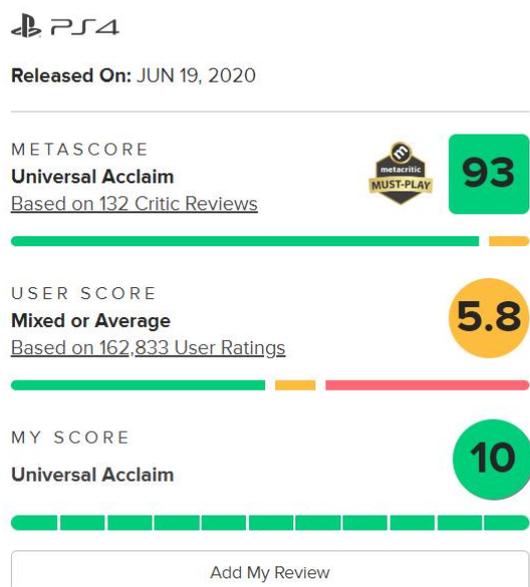
Fonte: *Metacritic, 2023*

Figura 71 — Notas de crítica e público da franquia *The Last of Us* registradas no *Metacritic*



Fonte: *Metacritic*, 2023

The Last of Us Part II



Fonte: *Metacritic*, 2023

Apesar de saber das controvérsias dos dois jogos, sobretudo dos encaminhamentos narrativos do segundo. É notório que as notas baixas são dadas a jogos que justamente vão abordar as questões de sexualidade e gênero, o que também pode ser observado nos comentários negativos dos jogos. Em análise dos comentários feitos nos últimos meses, foi

percebido que eles focam de forma explícita ou implícita para apontar a questão LGBTQUIAPN+ como traço negativo do jogo, como se vê abaixo.

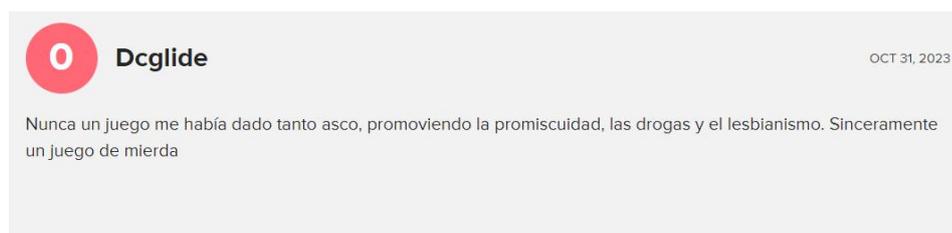
Os três comentários são alguns exemplos dos milhares de comentários presentes no *Metacritic*. O primeiro usuário (**Figura 72**) comenta que o segundo jogo destruiu tudo aquilo que ele amava no primeiro jogo para promover a agenda. Essa “agenda” a que o usuário se refere é um termo comum usado nos fóruns e comunidades de discussões *on-line*, para se referir a produtos que apresentam algum tipo de diversidade em relação às maiorias minorizadas nesses produtos.

Figura 72 — Comentário do usuário *nsinc* sobre *The Last of Us Parte II* ⁴⁹



Fonte: *Metacritic*, 2023

Figura 73 — Comentário do usuário *Dcglide* sobre *The Last of Us Parte II* ⁵⁰



Fonte: *Metacritic*, 2023

O que se percebe na grande maioria dos comentários de cunho negativo registrados no agregador de notas, é que eles apontam para alusões sobre a presença de LGBTQUIAPN+, enquanto aspecto negativo do jogo. Essa recepção, ao meu ver, é um traço de intolerância que

⁴⁹ Tradução: Pior jogo de 2020, eles destruíram tudo que eu amava sobre a primeira parte, para promover a agenda. Niel Druckman é incrivelmente mediocre, a série “the last of us” acabou na primeira parte. (Tradução própria)

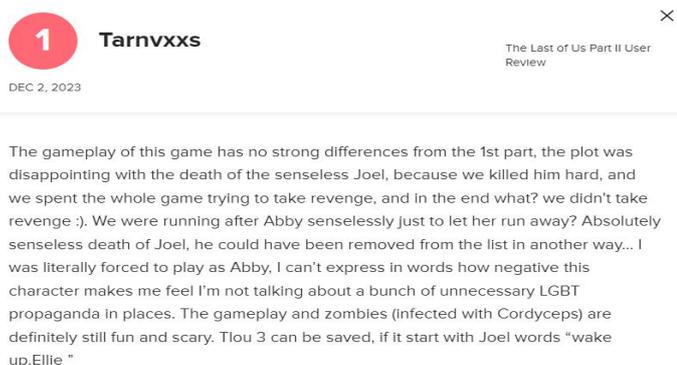
⁵⁰ Tradução: Nunca um jogo havia me dado tanto nojo promovendo a promiscuidade, as drogas e o lesbianismo. Sinceramente é um jogo de merda. (Tradução própria)

ainda persiste na comunidade *gamer* para com as minorias.⁵¹ E nesse sentido, a presença dessa comunidade para esses jogadores é um impeditivo para ter uma fruição com o jogo.

Essa intolerância por parte desses jogadores vai na contramão das discussões preconizadas pela *poética da relação*, uma vez que estas preconizam o contato com a diversidade. O que se impera nesses comentários é uma perspectiva conservadora de manutenção da hegemonia que se centraliza no perfil do homem heterossexual branco. Alguns comentários inclusive valorizam a jogabilidade e os elementos audiovisuais mas criticam a “imposição” da presença. Nesse caso, é como se a presença de figuras LGBTQUIAPN+ fosse um impeditivo de fruição por parte desses usuários, mesmo que os jogos apresentem coisas que lhes agradem em sua jogabilidade. Em síntese, a potencial performance desses usuários está calcada na busca de caminhos hegemônicos em que a diversidade não se cabe.

O comentário a seguir (**Figura 74**) apesar de também criticar a presença LGBTQUIAPN+ no jogo, critica as escolhas da narrativa, nesse caso, tanto a morte do personagem Joel, como o fato de Ellie não finalizar a sua vingança contra Abby no final do jogo. Boa parte dos comentários negativos também levam em conta esses elementos, em especial a morte de Joel.

Figura 74 — Comentário do usuário Tranvxxs sobre The Last of Us Parte II ⁵²



Fonte: *Metacritic*, 2023

⁵¹ Autores dos *games studies* brasileiros como Ivan Mussa e Thiago Falcão, vem se debruçando a discutir as relações entre a comunidade *gamer* e as posições sociais e políticas à direita. Nesse sentido, vale a leitura do artigo *Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering* escrito por Falcão et al (2021).

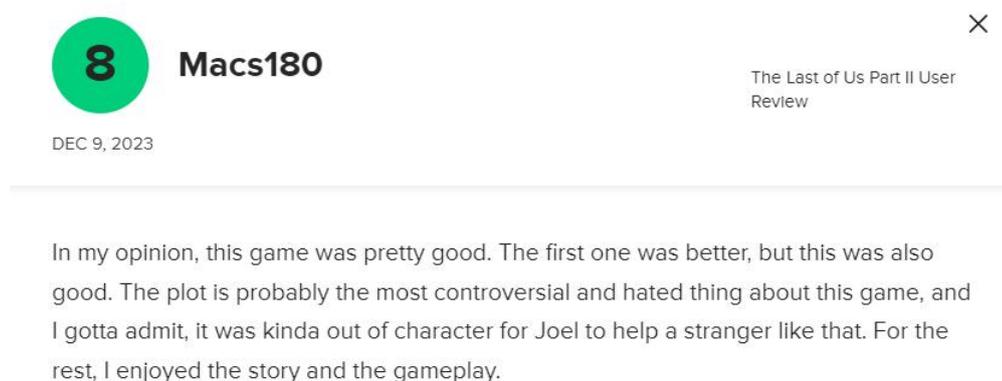
⁵² Tradução: A jogabilidade deste jogo não tem grandes diferenças em relação à 1ª parte, o enredo foi decepcionante com a morte do insensato Joel, pois matamos ele com força, e passamos o jogo inteiro tentando nos vingar, e no final o que? não nos vingamos :). Estávamos correndo atrás de Abby sem sentido só para deixá-la fugir? Morte absolutamente sem sentido de Joel, ele poderia ter sido retirado da lista de outra forma... Fui literalmente forçado a interpretar Abby, não consigo expressar em palavras o quão negativo esse personagem me faz sentir, não estou falando de um monte de propaganda LGBT desnecessária em alguns lugares. A jogabilidade e os zumbis (infetados com Cordyceps) definitivamente ainda são divertidos e assustadores. Tlou 3 pode ser salvo, se começar com as palavras de Joel “acorde, Ellie”. (Tradução própria)

Esse comentário me chama atenção, justamente pela sua experiência e recepção com alguns pontos da trama que se diferem da minha. O final de *The Last of Us Parte II*, quando Ellie não mata Abby, na minha percepção, é uma redenção da personagem que estava se perdendo em uma vingança que parecia não fazer mais sentido. Além do mais, controlar Abby dá outros olhares sobre a pluralidade e complexidade dessa trama, é um entendimento que eu tenho, com base na minha percepção de mundo.

Já para o usuário, a vingança é um elemento que necessita ser realizado conforme as expectativas de narrativas corriqueiras, nesse sentido, a reflexão sobre a vingança e seus processos de destruição, parece não o afetar da mesma forma que me afetou. Ao meu ver, esse comentário também aponta para a pluralidade de percepções que o jogo e seus objetivos podem ter.

Além dos comentários negativos, achei interessante observar também os comentários positivos do jogo. De um modo geral, eles estendem em críticas sobre a proposta narrativa, o aprimoramento da jogabilidade em relação ao primeiro jogo e os aspectos gráficos e sonoros. Nesse sentido, mesmo comentários que se valem de apontar elementos que não gostaram, acionam uma crítica aos elementos caros ao jogo. O comentário abaixo (**Figura 78**), onde o usuário aponta um elemento da história, o fato de Joel ajudar Abby no início da narrativa sem nenhuma desconfiança aparente, enquanto uma traço negativo da trama.

Figura 75— Comentário do usuário Macs180 sobre *The Last of Us Parte II* ⁵³



Fonte: *Metacritic*, 2023

⁵³ Tradução: Na minha opinião, esse jogo é muito bom. O primeiro é melhor, mas esse também foi bom. A *plot* é com certeza a mais controversa e odiada coisa desse jogo, e eu, devo admitir que foi meio inverossímil Joel ajudar estranhos daquela forma. Tirando isso, eu gostei da história e da *gameplay*. (Tradução própria).

Por fim aponto um comentário positivo que tem sintonia em minhas percepções com o jogo, em suma:

Figura 76 — Comentário do usuário GrempisDumpster sobre The Last of Us Parte II⁵⁴



Fonte: *Metacritic*, 2023

Este comentário se coloca em uma dimensão de oposição aos demais, justamente evocando o exercício que parte dos jogos digitais propõem, dinâmica que também faz parte das medidas da *poéticas da relação* preconizadas: nesse caso, o jogar com a empatia, de se fazer estar no lugar do outro, no jogo em questão, o avatar, a compreender e aprender com aquele mundo e com a colocação desses personagens nesse mundo. Quando se tem dificuldade de empatia, logo, há dificuldade de acessar certas narrativas e propostas.

3.4. Comparações Eu, MateusR e os Outros

Confrontando e sintetizando as percepções de experiência e performance minha, de MateusR e de alguns usuários do *Metacritic*. É notório perceber as diferentes formas de exploração e apropriação do mesmo produto por parte de diversas pessoas. E nesse sentido, os

⁵⁴ The Last of Us Part 2 é uma sequência surpreendente que consegue brilhar na sombra de seu antecessor. Se eu não tivesse a narrativa magistral e graciosa da Parte 1 para compará-la, daria nota 10/10. Minha única reclamação é que o final pareceu um pouco apressado, e é isso. A única razão pela qual você deve ignorar este jogo é se você achar a existência de indivíduos LGBTQ mais assustadora do que homens canibais com fungos. Aqueles que fazem birra por causa da “agenda” deste jogo são viciados delirantes de indignação e sofrem de uma trágica pobreza de imaginação e curiosidade. Se isso soa como você - se a mera existência de pessoas que parecem diferentes e vivem de maneira diferente de você faz você se sentir ameaçado ou irritado - eu sugeriria um jogo menos político como Tetris, Campo Minado ou até Paciência. Se esforce! (Tradução própria)

jogos permitem a materialização dessas diversidades de olhares e *gameplays*. É notório que mesmo tendo diferentes pontos de vista sobre o jogar, minha percepção se aproxima mais a de MateusR do que parte dos usuários coletados no *Metacritic*.

MateusR e eu temos um posicionamento parecido quando se trata das questões narrativas e temáticas do game, mesmo tendo formas de *gameplay* distintas. Isso, ao meu ver, se deve às partilhas coletivas que temos em comum e de certa forma nos posicionam em um determinado lugar alinhado não apenas as nossas sexualidades, mas também a perspectiva de mundo que fazemos por sermos oriundos de territórios periféricos do Sul Global.

Mesmo diante das dificuldades de controlar o jogo, MateusR apreciou a trama e elaborou interpretações e apropriações da jogabilidade semelhantes às que eu desenvolvi para adaptar-se à constituição do jogo. Essa capacidade de engajamento e apreciação da narrativa, mesmo em face de desafios técnicos, destaca a riqueza subjetiva na experiência de cada jogador. Entretanto, é preocupante notar que parte das perspectivas, infelizmente, marcadas por preconceitos, muitas vezes não conseguem realizar esse tipo de apropriação e interpretação dos jogos.

Em relação aos jogadores é perceptível que as questões extra-jogo influenciam nas suas experiências e as moldam. Mas isso não é apenas algo desse perfil de jogador com jogos que tratem de diversidade, o contrário também pode acontecer. Eu, por exemplo, mesmo gostando da jogabilidade de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), tenho dificuldade de acessar o jogo diante de suas posições políticas pró-guerra dos EUA e para mim essa dificuldade se acirra no estágio do jogo que passa no Rio de Janeiro, através de uma representação estereotipada e violenta da cidade.

Figura 77 — Sequência de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) que se passa no Rio de Janeiro



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Playstation 3, 2009)

O que se conclui através destas análises feitas sobre dois perfis de jogadores é que a poética da jogabilidade, construída pelos desenvolvedores, pode ser orientada para um sentido específico, mas a recepção, através da presença e consumo, apresenta diferentes formas de ter contato com a experiência. Nesse caso, o ambiente dos mundos de cada jogador irá confluir para essa constituição e interpretação do ato de jogar.

Além disso, destaca-se que a influência do ambiente dos jogadores não se limita apenas à configuração física do local, mas também abrange fatores culturais, sociais e até políticos. A diversidade de contextos nos quais os jogadores estão imersos influencia profundamente como eles percebem e se envolvem com a jogabilidade proposta pelos desenvolvedores. A interseção entre a poética da jogabilidade e a multiplicidade de experiências individuais ressalta a importância de considerar a diversidade global ao criar e analisar jogos, promovendo uma compreensão mais ampla e inclusiva do papel da diversidade na produção e consumo de jogos.

CONCLUSÃO

Inicialmente, considerei que me sentiria sozinho durante a pesquisa, pois era o primeiro discente a entrar no PPGCOM da UFRB pesquisando jogos digitais⁵⁵. Acreditava que o fato de não ter outras pessoas pesquisando na área de *games studies* poderia se apresentar enquanto um desafio e tornar a pesquisa do mestrado, ainda mais solitária do que processo da dissertação é por si só. No entanto, ao decorrer da jornada, aconteceu o contrário, e a pesquisa foi marcada pela presença da coletividade, não apenas no que se apresenta enquanto escrito nos resultados, mas também dos caminhos que levaram aos resultados da pesquisa. Como dito na introdução toda minha vivência com o programa transformou a pesquisa de forma substancial. A coletividade de fazer e consumir os produtos midiáticos em contextos periféricos, a alteridade e os demarcadores sociais da diferença passaram a ser um fator importante a dissertação, tal qual a produção recente do programa⁵⁶.

Assim, o que se apresenta no final, mesmo que relatado na primeira pessoa, é uma pesquisa coletiva, marcada pelas minhas memórias de jogar que foram e ainda são processos de partilha. O que apresentei nesta dissertação, em linhas gerais, são caminhos que valorizam as reflexões sobre os *games* nas múltiplas formas de manipulá-los, especialmente aquelas advindas de contextos sociais periféricos.

Foram descritas compreensões acerca das poéticas do jogar, em um percurso que a pensa não apenas em seu conceito clássico e mais usual no campo teórico e analítico das mídias e que também era o enfoque inicial da pesquisa, mas uma poética pautada na radicalidade do conceito, ancorada no pensamento da *poética da relação* que leva em conta a alteridade e multiplicidade e as diversas transformações e interpretações feitas às mídias durante o seu consumo, em especial por sujeitos inseridos em contextos periféricos. Os *games*, por sua característica de interação, têm uma maior potencialidade de dar a perceber essa materialização, mas defendo que pensar a poética da relação da maneira que está proposta nesta dissertação não fica restrito apenas a essa mídia.

A hipótese da pesquisa esteve calcada em se ater às relações do jogo e do jogar e suas transformações possíveis pelo ato de jogar. Em suma, o desenho hipotético pensava nas conexões entre inscrições poéticas deixadas pelos desenvolvedores na jogabilidade dos seus

⁵⁵ Na seleção seguinte, a da turma de 2023, o discente Uriel Casaes Santana ingressou no programa, com a pesquisa *Ambiente Sonoro: Uma análise sobre a construção e a relação com o mundo através do som nos jogos de mundo aberto*. Faço votos que outras pesquisas dos *games studies* cheguem ao PPGCOM da UFRB.

⁵⁶ Na sessão de dissertações presente no site do programa é possível ter um vislumbre, pelas dissertações defendidas, do perfil das pesquisas realizadas no PPGCOM/UFRB. Fonte: <https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/pt-br/linhas-de-pesquisa>. Disponível em 27 de dez. 2023.

jogos, em consonância com o consumo e interpretação dos jogadores conforme as relações sócio-histórico-culturais que tencionam e partilham no mundo.

A respeito dessa hipótese, acredito que a pesquisa tenha trazido algumas pistas que merecem ser aprofundadas e debatidas em trabalhos posteriores, acionando outros debates e contribuições teórico-metodológicas. O conceito de poética do jogar, sobretudo quando pensado em aspectos das territorialidades periféricas, podem apresentar uma série de derivas contundentes aos *game studies* que cabem ser investigadas em pesquisas futuras.

Diante dos resultados alcançados e os debates elencados, aciono uma definição de poéticas da jogar que leva em conta a distinção entre jogabilidade e *gameplay* preconizada por autores brasileiros da *games studies* (Vannuchi, 2010; Mello, 2013 e Amaro, 2016), mas que também se preocupam com os modos que ocorrem as potenciais relações dos jogadores com os jogos.

Dessa forma, defino o conceito de poéticas do jogar enquanto a intercessão das estratégias sensíveis de jogabilidade, desenvolvidas pelos criadores de jogos digitais, buscando evocar diferentes modos de jogar durante a experiência dos jogadores, em consonância com os diversos e possíveis modos de *gameplay* que os jogadores potencialmente evocam conforme as suas experiências de sociabilidade e mundo. As poéticas do jogar implicam aos jogos diversos outros sentidos e interpretações, muitas vezes não necessariamente previstos por seus desenvolvedores na concepção do jogo.

Fazendo ainda uma conexão com a *Poética da Relação* (Glissant, 2021) e a performance do tempo espiralar (Martins, 2021), esses elementos são partes integrantes de uma poética do jogar, pois o jogador não apenas consome, mas também interfere e manipula enquanto joga, de acordo com suas formas de se relacionar com o mundo e o ambiente que o circunda. Advogo, em suma, que o jogador é um sujeito que tenciona a jogabilidade de modo a confluir em uma *gameplay* em que é tanto fruidor como também operador dos elementos constitutivos de uma fruição.

Esse poético, uma vez calcado na multiplicidade e potencialidades das relações do qual, se faz intrinsecamente ligado ao contexto de cada jogador. Não há como não associar o contexto sócio-cultural que cada jogador faz parte, com suas formas de interpretar e jogar. Acredito, dessa maneira, que os resultados obtidos no segundo e terceiro capítulo corroboram com essa perspectiva.

No segundo capítulo, por um lado, pode ser percebido que meu contato com o jogo esteve associado não apenas às minhas características sociais que conformam o sujeito que sou (que durante a escrita do diário me definir como jogador-pesquisado), como também a

vivência do “mundo” tanto diegético como que faço parte. A exemplo disso, recordo aqui dos momentos em que evitei a violência em *The Last of Us Parte II*, justamente quando os bairros Alto das Pombas e Calabar enfrentavam violência e insegurança diante do embate entre facções e Polícia Militar.

Enquanto isso, no terceiro capítulo, as poucas vivências pregressas que MateusR tem com os jogos digitais, imputam-lhe um olhar sobre o jogo que preza mais pelos elementos narrativos e também aquilo do que se aproxima do jogo de *God of War*, que considera a sua melhor experiência com jogos digitais. Assim, a forma que molda seu *gameplay* se faz atenta aos aspectos narrativos, que em prol necessariamente dos lúdicos das mecânicas de jogo. O que pode ser percebido em comparação as minhas experiências registradas no diário com as de MateusR, e que mesmo com formas distintas de nos afetar com a jogabilidade, há aproximação marcada pela realidade sócio-cultural, que assim guiam nossos modos de jogar para, em especial, pelas questões sociais e morais do jogo, a caminhos aproximados quando se comparada com parte dos relatos dos usuários coletados no *Metacritic*.

Em relação ainda aos resultados das análises das experiências presentes no segundo e terceiro capítulo, é possível observar a materialização de diversas performances de *gameplay* dos que podem ser elaboradas com o mesmo jogo. Esse enfoque sensível nas formas de recepção estética e seus contextos preconizados pela *Poética da Relação*, revelam-se como uma contribuição significativa que acredito ser de grande relevância para os estudos de comunicação, especialmente na análise de mídias narrativas. O que foi observado neste trabalho foi uma diversidade de relações e modos de afetação sensível em relação a um produto, e essas formas estão intrinsecamente ligadas às interações múltiplas dos sujeitos. É possível imaginar outros estudos que explorem essas articulações, calcados em outros formatos de mídia.

Além disso, os resultados também possibilitam contribuições às críticas de Juul (2019) e Falcão e Ferreira (2016) as definições de jogo de Huizinga (2000) e Caillois (1991), precursores dos estudos dos jogos, que defendiam a prática do jogo dissociada das atividades da vida cotidiana. O que a pesquisa evidencia é que não é possível dissociar uma atividade da outra, e que os contextos sociais e culturais frequentemente condicionam tanto o acesso aos jogos quanto às formas de jogar e interpretar suas proposições, sejam nas regras/jogabilidade ou nas expressividades gráficas.

A franquia *The Last of Us*, objeto de estudos desta pesquisa, são jogos que, por natureza, apresentam aspectos éticos e morais provocativos. Essa característica da franquia revelou-se valiosa para compreender as diversas afetações éticas e morais que o jogo propõe.

No segundo capítulo, por exemplo, interpreto sob meu olhar, a morte de Joel e a sede de vingança de Ellie, fundamentada na minha percepção de mundo. Acredito que meu ponto de vista, ao "defender" a atitude de Joel ou não concordar com as ações de Ellie, parte da minha vivência como jogador oriundo de contextos periféricos. Enquanto isso, no terceiro capítulo, destaca-se como a intolerância à diversidade é um fator limitante para o consumo dos jogos. Quanto a essa questão, que não foi o foco central deste trabalho, acredito que é um tema sensível que merece ser investigado em futuras abordagens

.Os jogos da série *The Last of Us* se revelaram como meio contundente e rico para análise, e percebo que existem questões sobre suas particularidades que apontam para caminhos interessantes a serem explorados. Durante a pesquisa, chamei a atenção para as similaridades e dissonâncias estéticas e visuais da série em relação ao jogo, vejo esse aspecto como um caminho promissor para a investigação. Além disso, destaco que outros jogos também poderiam ser úteis para a pesquisa proposta, mas poderiam resultar em abordagens diferentes devido às suas particularidades e modos de recepção pelos jogadores.

Em relação ao diário de bordo, defendo seu uso enquanto método analítico possível dentro do campo dos *games studies*. Acredito que pelo fato da área não ter necessariamente uma rigidez ou modelo analítico específico, diante da diversidade de jogos e modos de jogar, o diário se apresenta com um insumo válido que potencializa, inclusive, a combinação e criação de método de análise e jogos. No meu caso, segui por uma escrita que preza por uma reflexão teórica das atividades realizadas, mas ainda com ele é possível uma descrição da experiência ou outros modos de elaboração que acredito que possam ser acionados com o seu uso.

Essa abordagem de combinar o diário de bordo com outros insumos metodológicos, como a observação dos jogos por MateusR, seguida por entrevistas e análise dos comentários no *Metacritic*, enriqueceu a análise, proporcionando não apenas uma diversidade de perspectivas sobre os diferentes modos de interação com as poéticas da jogabilidade, bem como permitiu uma comparação do diário com métodos mais convencionais no campo da comunicação e em pesquisas interessadas na apreensão poética e estética.

Por fim, espero que essa pesquisa traga contribuições para o campo da Comunicação, para a área dos *games studies*, e também para o desenvolvimento de jogos no geral. Em relação a Comunicação, acredito que os estudos voltados para pensar o poético e o estético associado aos demarcadores sociais de diferença se fazem nos últimos anos um lugar emergente, e nesse sentido, creio que a elaboração apresentada para pensar a *poética da*

relação nesse entrecruzar entre o poético e o estético possam render investigações pertinentes que pensem a diversidade em várias áreas como a moda, a música, o cinema, entre outras.

No estudo dos *games*, a alteridade também é um tema emergente, e nesse sentido, as contribuições que trago sobre a poética do jogar, calcadas na *poética da relação*, para pensar o consumo de um jogo *Triple A* abre portas para lugares interessantes a serem explorados no que tange esse fenômeno. É rico pensar nos modos como os jogadores em contextos periféricos se comunicam e transformam os jogos conforme as singularidades dos lugares que ocupam.

Da mesma forma, espero que esta pesquisa aponte aos desenvolvedores um olhar mais atento à diversidade de jogadores e aos diferentes contextos em que estão inseridos. Acredito que, ao adotarem essa perspectiva, irão dar passos significativos para tornar os jogos mais acessíveis, aproximando-os de diversas realidades e experiências. Em resumo, desejo que este estudo contribua para a ampliação desse diálogo e inspire novas investigações, explorando as fronteiras poéticas e estéticas nas diversas manifestações midiáticas.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ALVES, Lynn R.G; SOUZA; M.C.J. Bem-Vindo ao Novo Mundo: Imergindo na Narrativa Gamificada da série televisiva *Westworld*. **Revista Latinoamericana de Ciencias de La Comunicación**, v.18, 2019, p. 418-428.

AMADO, Jorge. **Tieta do Agreste**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

AMARO, Mariana. **Eu Não Posso Ser Dois**: Uma Perspetiva Sobre o Conceito de *gameplay* a partir de Experimentos com o jogo *Brothers - A Tale of Two Sons*. 2016 310 f. Mestrado em Comunicação Instituição de Ensino: Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2016.

ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, Brasília: INL, 1976.

ARISTÓTELES. Poética. In: ARISTÓTELES, *et all*. **A Poética Clássica**. São Paulo: Cultrix, 1991.

ARRAES, Jarrid. Marrom-escuro, Marrom-claro. In: ARRAES, Jarrid. **Redemoinho em dia quente**. São Paulo: Editora Alfabeta, 2019.

ARSENAULT, Dominic; BONENFANT, Maude. Poiesis e imaginação na experiência estética: o momento da graça no jogo de computador. **Intexto**, Porto Alegre, n. 46, p. 215–227, 2019. DOI: 10.19132/1807-8583201946.215-227. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/92751>. Acesso em: 28 maio. 2023.

BANFI, Ryan. Ellie's Journal: Para-Narratives in *The Last of Us Part II*. In: **Game Studies**. [s.l]. 2022. Disponível em <<https://gamestudies.org/2203/articles/banfi>> Acesso em 12 jan. 2024.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa. (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema, Volume II**. São Paulo: Senac, 2005.

BRANDÃO, Gustavo de Oliveira. **Diário de Bordo *The Last of Us***. Salvador: [S.l.], 2023.

BRUNI, Paolo. **Poética do Videogame**: análise do design em jogos de ação aventura. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas), Universidade Federal da Bahia, 194 p., 2017.

COEMA, Dara. #JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, platform capture e a domesticação de potenciais do play. In: 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2022, João Pessoa. **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 5 a 9 de outubro de 2022. São Paulo: Intercom, v. 45. p. 578-680, 2022.

DETERDING, Sebastian. Ficção como jogo: reavaliando a relação entre jogos, jogar e ficção. **Intexto**, Porto Alegre, n. 46, p. 166–195, 2019. DOI: 10.19132/1807-8583201946.166-195. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/92757>. Acesso em: 12 jan. 2024.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ECO, Umberto. **A Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula**. São Paulo: Perspectiva, 2ª Edição, 2008.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ENTREPLANOS, Por Que Eu Não Falo de Jogos “Cinematográficos”?. Max Valarezo. 1 vídeo 15min09s. **YouTube**, 13 de maio de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7guiWTChNRE&t=2s>. Acesso em 29 de maio de 2023

FALCAO, Thiago. Paratextos, programas de ação?. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 42, n. 44, p. 373-392, 2015. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2015.103655. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/103655>. Acesso em: 12 jan. 2024.

FARIAS, Vicente Reis de Souza. **Sons do Horror: A Produção de Sentido e Afetos na Construção Sonora de Games do Gênero Survival-horror**. 127 f. Mestrado em Comunicação E Cultura Contemporâneas. Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2018.

FERNÁNDEZ-VARA, Carla. **Introduction to Game Analysis** Estados Unidos: Routledge; 1ª edição, 2014.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 13, n. 36, p. 73–93, 2016. DOI: 10.18568/cmc.v13i36.1075. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1075>. Acesso em: 12 jan. 2024.

FERREIRA, Emmanoel. Entre Mônicas, Sapos e Geraldos: partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros da década de 1990. **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 5 a 9 de outubro de 2022. São Paulo: Intercom, 2022.

FERREIRA, Emmanoel. Ludicidade e experiência estética - uma abordagem a partir do pragmatismo (*quests* iniciais). **ANAIS**. 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador: Intercom, 2020.

GLISSANT, Edouard. **Poética da Relação**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, pp. 93-125, 2004.

GOMES, Renata. **Agentes Verossímeis: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames**. Tese (Programa de pós-graduação em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2008.

GROSSBERG, Lawrence. Lutando com anjos: os estudos culturais em tempos sombrios. **MATRIZES**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 13-46, 2015. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i2p13-46. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/111738>. Acesso em: 28 maio. 2023.

GUTMANN, Juliana; CARDOSO FILHO, Jorge. Performances como expressão da experiência estética: modos de apreensão e mecanismos operativos. **INTEXTOS**, n. 47, vol. 03, 2019, p. 104 – 120. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/81918/53002>

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1996.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: COSTA LIMA, Luiz (Org.). **A Literatura e o Leitor: Textos de Estética da Recepção**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JAUS, Hans Robert. O Prazer Estético e as experiências fundamentais da *Poiesis*, *Aisthesis* e *Katharsis*. In: COSTA LIMA, Luiz (Org.). **A Literatura e o Leitor: Textos de Estética da Recepção**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph; 3ª edição, 2022

JUUL, Jesper. **Half-real: entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo: Blucher Editorial, 2019.

LOTMAN, Iuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: estampa, 1978.

LUZ, Alan Richard. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher Editorial, 2010.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002, Salvador. **Anais**. Salvador: Intercom, 2002.

MARQUES, Daniel Sorrentino. **Glitch Art e Pure Data: utilizando pure data para transformar o processo de criação de glitch em ferramenta**. Mestrado em Computação, Comunicação e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019.

MARTINS, Leda Maria. **Performances do Tempo Espiral - Poéticas do corpo-tela**. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2021.

MELLO, Vinícius. **Histórico e discussão do conceito de jogabilidade em videogames**. Dissertação (Mestrado) Faculdade de Comunicação Social, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>. Acesso em: 9 maio. 2023.

MESSIAS, José Carlos; et all. 100% Atualizado: Letramento e Gambiarra no *Bomba Patch* a partir da sétima geração de consoles de videogame. In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências Da Comunicação, 2021, Recife. **Anais do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2021.

METACRITIC. *The Last of Us Behind*. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/the-last-of-us-left-behind/>. Acesso em 14 jun.2023

METACRITIC. *The Last of Us Part II*. [s.l]. 2023. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/the-last-of-us/>. Acesso em 20 out. 2023

MORITZEN BARBOSA, Karina.; FERREIRA, Emmanuel . “Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 198–222, 2022. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/27863. Acesso em: 28 maio. 2023.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

O’BIOMA, Chigozie. **Os Pescadores**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2016.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. 2. edição. São Paulo: Editora 34/EXO, 2009.

SCHREIER, Jason. **Sangue, suor e pixels**: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames. São Paulo: Harper Collins, 2018

SHOHAT,Ella; STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica** — Multiculturalismo e Representação. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

TAYLOR, Diana. **O arquivo e o repertório**: performance e memória cultural nas Américas; tradução de Eliana Lourenço de Lima Reis - Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

VALERY, Paul. Primeira aula do Curso de Poética. In: **Variedades**. São Paulo: Iluminuras, 2011.

VANNUCCHI, Hélia. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. 2010. Tese (Doutorado). Escola de Comunicações e Artes, Curso de Poéticas Visuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WERNEY, Alfred. A Trilha Tortuosa De Gustavo Santaolalla. **RUA - Revista Universitária do Audiovisual**, São Paulo: UFSCAR, 15 de mai. de 2011. Disponível em : <https://www.rua.ufscar.br/a-trilha-tortuosa-de-gustavo-santaolalla%C2%B9/>.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográficos**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Filmografia

ABRIL DESPEDAÇADO. Direção: Walter Salles; Roteiro Karim Aïnouz, Sérgio Machado. Elenco: Rodrigo Santoro; José Dumont; Rita Assemany. 1h30min. [S/l]. Produtora: Videofilmes, 2022.

ARCA RUSSA. Direção: Alexandr Sokurov. Produção: Andrey Deryabin; Jens Meurer; Karsten Stöter; Jens Meuer. Música composta por: Sergey Yevtushenko; Sergei Yevtushenko. Elenco: Igor Volkov; Valeri Kozinets. 1h35min. [s.l]. 2002

BIRDMAN (ou A Inesperada Virtude da Ignorância). Direção: Alejandro González Iñárritu. Cinematografia: Emmanuel Lubezki. Roteiro: Alejandro González Iñárritu; Nicolás Giacobone. Elenco: Michael Keaton; Zach Galifianakis; Edward Norton. [s.l]. 1h59min. 2015

EU SOU A LENDA. Diretor: Francis Lawrence. Roteiro: Akiva Goldsman; Mark Protosevich. Elenco: Will Smith; Alice Braga; Charlie Tahan. [s.l]. 1h40min. 2007.

ENTREPLANOS, Por Que Eu Não Falo de Jogos “Cinematográficos”?. Max Valarezo. 1 vídeo 15min09s. **YouTube**, 13 de maio de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7guiWTChNRE&t=2s>. Acesso em 29 de maio de 2023

UM REAL A HORA. André Alcantara. 1 vídeo 39min47s. **YouTube**, 19 de julho de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H4ZAEhuZpjA>. Acesso em 29 de maio de 2023.

THE LAST OF US (a série). Criador: Craig Mazin; Neil Druckmann. Roteirista: Craig Mazin; Neil Druckmann. Elenco: Pedro Pascal; Bella Ramsey; Gabriel Luna; Anna Torv; Merle Dandridge. Música: Gustavo Santaolalla; David Fleming. 46–81min. Alberta-Canada: Sony Pictures Television; PlayStation Productions; Naughty Dog; The Mighty Mint, 2023.
Word Games

Ludografia

ARIDA: Blackland’s Awakening. Salvador: Aoca Game Lab, 2019. 1 jogo eletrônico

BOMBA PATCH 88/2021. Bomba Pacht: Playstation 2, 2021

BROTHERS: a Tale of Two Sons. Hazelight Computador, 2013

CALL OF DUTY: Modern Warfare 2 (Playstation 3, 2009)

CHRONO CROSS. Squaresoft Playstation 1, 2000

CYBERPUNK 2077. CD Projekt Red, 2020. Playstation 4

DEATH STRANDING, Kojima Productions Playstation 4, 2019

DONKEY KONG COUNTRY, Rare/Nintendo, 1994

DRAGON QUEST XI S: ECHOES OF AN ELUSIVE. Square Enix, 2019. Playstation 4.

e Neil Druckman, EUA: 2014.

FINAL FANTASY VII. Squaresoft, 1997. Playstation 1

FORZA HORIZON 5. Playground Games, 2021. Xbox Cloud Gaming

GHOSTS OF TSUSHIMA. Sucker Punch, Playstation 4, 2020

GOD OF WAR. Santa Monica Studios, 2021. Playstation 4

GOD OF WAR: RAGNARÖK. Santa Monica Studios, 2022, Playstation 4

GRAND THEFT AUTO ONLINE. Rockstar Games, 2013. Servidor Grand Theft Auto: Roleplay: Servidor Cidade Alta

JAK X: Combat Racing, Naughty Dog, Playstation 2, 2005)

MÔNICA E O CASTELO DO DRAGÃO. Sega/TecToy, 1991. Sega Master System

MORTAL KOMBAT 2. Midway, 1993. Sega Mega Drive

P.T. (Playable Teaser), Konami, Playstation 4, 2014

POKEMON CRYSTAL. Nintendo/Game Freak, Game Boy Color, 2000

PONG. Atari, 1972. Arcade

RESIDENT EVIL 4 CAPCOM. Playstation 2, 2005)

SPACE INVADERS. Taito (Arcade, 1978)

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR. Desenvolvedora: CAPCOM. Produção: Yoshiki Okamoto, Japão: 1991.

STREET FIGHTER III: TRIDE STRIKE . CAPCOM, 1999. In: STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION. CAPCOM, 2017. Playstation 4

SUPER MARIO MAKER, Nintendo, 2019, Nintendo Switch

THE LAST OF US PARTE II. Desenvolvedora: Naughty Dog. Direção: Neil Druckman, Anthony Newman e Kurt Margenau, EUA:

THE LAST OF US REMASTERED. Desenvolvedora: Naughty Dog. Direção: Bruce Straley

THE LAST OF US: LEFT BEHIND. Naughty Dog, 2014. Playstation 4

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD. Nintendo, 2017. Nintendo Switch

The Walking Dead The Game, Telltale Games, XBOX 360, 2012

UNCHARTED 2: Among Thieves. Naughty Dog, Playstation 3, 2009

WONDER BOY IN MONSTER WOLRD. Sega, 1987. Sega Master System

WWE 2K23. 2K, 2023. Playstation 4

ANEXO A - DIÁRIO DE BORDO

Sobre o que é (e o que não é) esse diário de bordo

Quando comentei com a professora Regiane Nakagawa, na disciplina de Metodologia de Mídia e Memória no semestre 2022.2, que faria um diário de bordo como uma etapa metodológica da dissertação, ela me atentou sobre a importância de delimitar o que seria registrado, pois mesmo o material trazendo uma flexibilidade em sua forma e estilo de escrita, é importante limitar seus horizontes para facilitação do trabalho e dos objetivos de pesquisa. Mas agora, frente ao computador, iniciando sua escrita, me deparei com uma pergunta que considerava resolvida em minha cabeça: O que delimitar? Como delimitar?

O diário traz consigo uma ideia de escrita subjetiva que permite passear e optar por diversas possibilidades na condução da escrita, afinal o diário é “seu” e é escrito para “você”. Para que este não seja um trabalho dificultoso para mim, e confuso para você, que (talvez) lerá este diário, irei tentar apontar algumas “delimitações” .

Este é um diário de bordo do meu processo de pesquisa para dissertação, mais especificamente, o meu contato com os objetos de pesquisa, os jogos da franquia *The Last of Us*. Nele, anoto as minhas percepções com os contatos com eles, jogando e observando também outrem. Entretanto, os meus registros de escrita não vão se restringir a esse processo. Penso em registrar tudo aquilo que considero importante no que tange a minha performance enquanto jogador e meus processos enquanto pesquisador. Aquilo que me remeter aos jogos, seja série de TV baseada na franquia, outros jogos, livros, filmes, artigos, entre outras coisas que deem *insights* para o desenvolvimento do meu projeto, serão comentados conforme achar pertinente.

A ideia é que quem ler este diário tenha acesso, por escrito, à minha performance de jogador-pesquisador. Quem me conhece pessoalmente sabe o quanto sou chato jogando, e assim como toda pessoa que joga, eu tenho um estilo próprio de me relacionar com os *games* que queria partilhar um pouco. Quero também partilhar um pouco dos meus caminhos teóricos e metodológicos de pesquisa e de alguns pensamentos que tenho aqui e acolá. O processo de pesquisa de dissertação é afinal um tanto quanto solitário, e em momentos que a gente tem que achar um espacinho para falar sobre nossos desafios, caminhos e tudo mais.

A partir desta data que inicio este texto, dia 05 de abril de 2023, tentarei escrever de forma frequente no documento, mas não usarei isso como regra, afinal nem todo dia é possível escrever, mas assim que possível, tentarei.

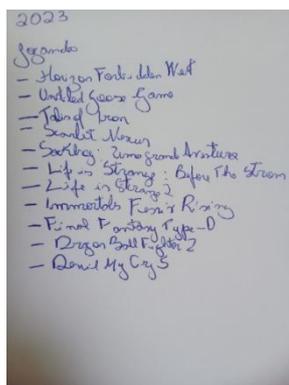
Como diz Mario Bros., “*Here We Go*”

Salvador, 05 de abril de 2023.

Testando jogos

Iniciando o feriadão de páscoa, passei a noite “testando jogos”. Nomeio assim uma prática que tenho desde a infância: jogar inúmeros *games* e escolher quais seguir jogando. Tenho essa prática desde que tinha um PS1 (entre 2003 a 2007) e posteriormente um PS2 (entre 2007 a 2011), onde dedicava um tempo para saber se meus CDs/DVDs piratas ainda estavam funcionando. Passava um bom tempo fazendo esses testes – ficando triste ao me dar conta que um jogo que gostava muito não funcionava mais, ou perder horas jogando algum que jogava há um tempo.

Quando passei a jogar no PC, realizava a prática, instalando vários jogos na máquina, em seguida os jogando para excluir uns e manter outros. Hoje com o acesso ao serviço de assinatura da *Playstation Plus*, venho fazendo a mesma coisa nos tempos livres: instalei vários jogos no PS4 para escolher quais continuarei jogando. Os jogos de luta, propostas mais simples como *Untitled Goose Game* (2019), ganharam meu tempo frente aos outros. Jogando ao passo que pensava na minha pesquisa de dissertação, dei-me conta que meu ato de “testar jogos” é um ritual que tenho com os jogos, venho pensando muito nas formas de jogar enquanto práticas rituais, onde a sociabilidade e subjetividade de quem joga interfere nesses modos.



Jogos que escolhi jogar ou continuar jogando, se conseguir terminar todos...

Salvador, 06 de abril de 2023

Mateus e Moisés

Mais ou menos três anos depois de ter jogado *The Last of Us* (ou *The Last of Us Parte I*, como o jogo vem sendo chamado após o seu *remake*, lançado em setembro de 2022) pela primeira vez, e cerca de um ano depois de quando fiz a submissão do meu projeto de mestrado, iniciei essa jornada pelo primeiro *game* da série, desta vez acompanhado de Mateus, entusiasta casual de jogos digitais, em certa parte influenciado por mim. Ele é artista plástico, e ano passado, quando estávamos conversando comentei sobre a direção de arte de *God of War (2018)*, assinada pelo brasileiro, Rafael Grassetti, e sugeri que jogasse o *game*.

Ele, que tinha pouco contato com jogos digitais, adorou a experiência com GOW 2018. Além disso, quando pude acompanhar ele jogando, foi bacana observar a sua forma de contato com o *game*, bem diferente da minha. Enquanto eu exploro tudo que for possível, o foco dele fica mais em seguir o caminho guiado pelo “bosque” da história. Inclusive, sugeri que ele jogasse outros jogos menos lineares como *Red Dead Redemption II*, e ele não curtiu (apesar de que o início de RDR II é um pouco massante mesmo).

Na primeira vez, joguei acompanhado do meu irmão Moisés, esse, assim como eu é incentivado na jogatina desde de muito pequeno. A experiência de jogar com ele foi bem legal e despertou um monte de sensibilidade, tal qual assistir o *Big Brother Brasil 2020*, e outras experiências com audiovisual no tempo pandêmico. Eu sou muito da ideia que a experiência coletiva e relação que temos com as pessoas, moldam nossas formas de consumir os produtos.

Infelizmente, diferente de como foi com Moisés, e diante das correrias diárias que voltamos depois desse turbulento, não sei se vou conseguir acompanhar Mateus jogar TLOU. Então como solução, vamos fazer jornadas distintas: vou jogá-lo sozinho, e acompanhar ele jogando alguns trechos, sobretudo aqueles que considero “chaves” para o desenvolvimento do jogo, além disso, pretendo fazer algumas entrevistas (mais estruturadas e menos estruturadas), para ir entendendo a experiência dele. Espero que dê certo (e que Mateus se anime de terminar o jogo).

Salvador, 09 de Maio de 2023

Sarah

O prólogo de *The Last of Us* tem um impacto significativo, para o desenrolar da narrativa, entendimento da jogabilidade e da linguagem apresentando a atmosfera fatal da pandemia do *cordyceps*, o estopim para a narrativa e ambientação do jogo, além simbolizar bem um dos temas do jogo ao meu ver: que é a desumanização.

Nessa primeira parte do jogo, iniciamos jogando no ano de 2013, com Sarah, filha de Joel. É o aniversário de Joel, e Sarah dá um relógio ao seu pai. Na série inclusive, assim como outras tramas, a *plot* do relógio presenteado foi expandida, apesar de achar legal a escolha narrativa, gosto das inferências que o jogo aciona.

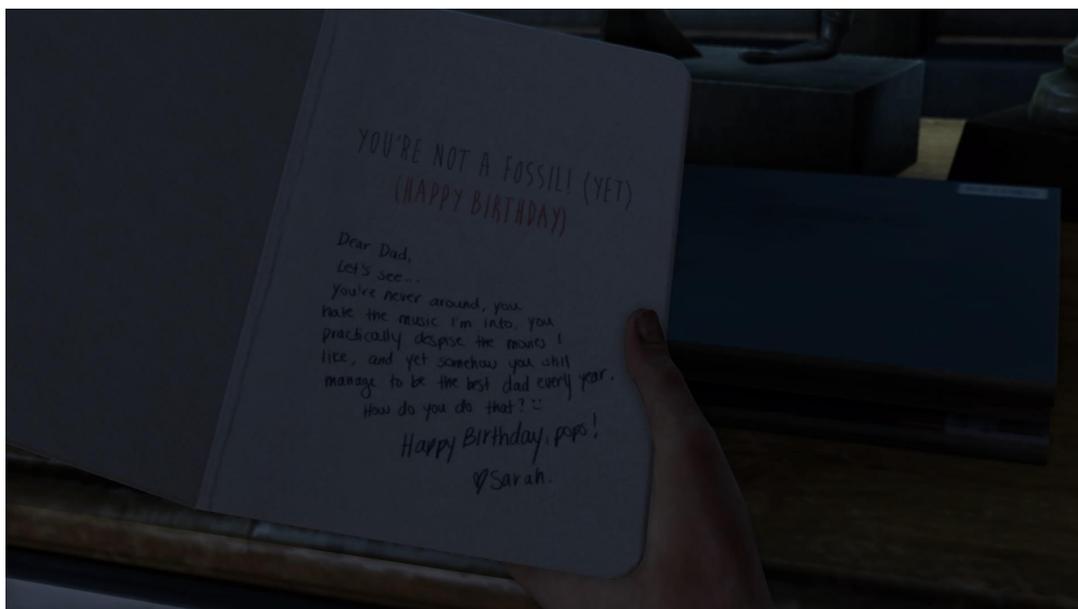
Sendo um jogo cinematográfico, a construção da narrativa se aproxima bastante da linguagem cinematográfica em geral no que tange a técnica e a narrativa. Há uma aproximação visual e narrativa muito bem explicitada com os audiovisuais das obras pós-apocalípticas que apresentam o mundo antes da alteração do mundo, a exemplo do filme *Eu Sou a Lenda* (2007) de Francis Lawrence, e a série *The Walking Dead* (2010-), uma grande influência para o game *The Last of Us*, tanto com a série, como também como *The Walking Dead: The Game* (2012).



O *game* utiliza-se de artifícios narrativos que nos apontam aos poucos para a eminência do que é a pandemia que vai dar a tonalidade da franquia em si. E nesse sentido, com os próprios efeitos do fungo, ou pelo que é o trabalho de pesquisar, o caos e a incerteza vai crescendo aos poucos, ao mesmo tempo em que as dúvidas sobre o que está acontecendo vão se diluindo no ar, tudo isso nos é passado pelo olhar de Sarah, uma criança, símbolo e vítima de uma ingenuidade perante ao mundo que se põe perante a ela, seu pai Joel e seu tio Tommy.

A jogabilidade e o *game design* vão ajudando a entender o mundo ficcional que iremos fazer durante a experiência com *The Last of Us*. Quem já teve a experiência de jogar outros jogos realizados pela *Naughty Dog*, em especial os jogos da franquia *Uncharted*, se familiariza com a jogabilidade de exploração dos cenários, e nesse caso há uma conjunção muito interessante entre a direção de arte/*game design* e jogabilidade.

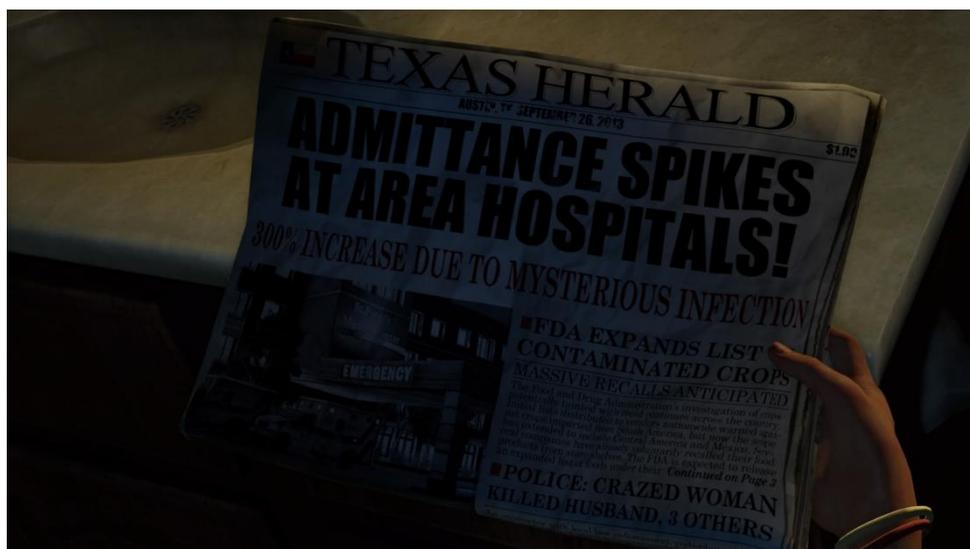
Gosto muito de explorar os jogos da *Naughty Dog*, justamente pela exploração dos paratextos que vão dando outras camadas a ambientação do *game*. Como o cartão de aniversário que Sarah fez a Joel, e ele (provavelmente nunca viu), os jogadores podem passar por esse cartão e não necessariamente o abrirem, mas sua possibilidade de observação, da outra tonalidade da trama. Mateus, por exemplo, segue o caminho sem necessariamente se ater ao contato com esses objetos.



Traduzindo: VOCÊ NÃO É UM FÓSSIL! (AINDA - Será que isso seria um spoiler do segundo jogo?) FELIZ ANIVERSÁRIO Querido papai, Deixa eu ver... Você nunca está por perto, você tem música dentro de você, você praticamente despreza os filmes que eu gosto, e ainda de alguma forma, você tem a habilidade de ser o melhor pai. Como você faz isso? Feliz aniversário, pops! Sarah <3

Quando estava jogando esse início e explorando as coisas, fiquei pensando no trabalho proposto por Rodrigo, um dos alunos da disciplina *Narrativas Audiovisuais*, em que pude ser tirocinante no semestre que se findou agora na UFRB. Ele queria discutir a narrativa do *Dark Souls*, justamente nesse lugar que os elementos do *game*, não necessariamente são convencionalmente narrativos, vão moldando a história. Acho essa possibilidade dos jogos, algo muito bacana, e em TLOU, viajo nas camadas que esses elementos acionam a história e o

mundo. Os violões na casa de Joel, e o comentário que Sarah faz no cartão de aniversário, acionam uma característica do personagem, que é o gosto pela música, algo que inclusive vai ser abordado no segundo jogo. Os detalhes no cenário são um convite à exploração, há cartas, posters, coisas que vão aproximando convidando o jogador a entender mais o mundo que ele faz parte, como também os personagens tanto jogáveis como não-jogáveis.



Outro paratextos que se encontra nessa primeira parte, no caso um jornal que vai dando indícios do que está por vir.



Alguns pôsters no quarto de Sarah.

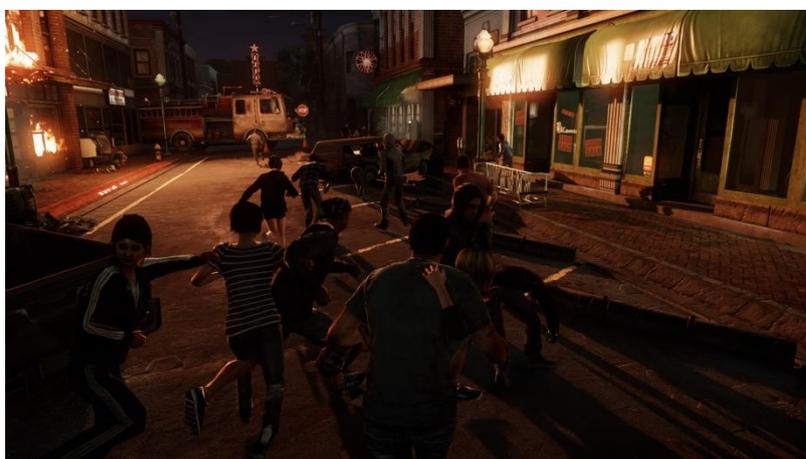
O som do *game* é algo que pretendo me debruçar com mais cuidado, mas se tem um elemento muito significativo na franquia, além de suas imagens é o seu som, seja pelos elementos sonoros diegéticos, pelo *voice acting* (tanto o original como a dublagem, apesar de

que a mixagem de som atrapalha as vezes o processo) seja a versão original ou dublada, ou por sua trilha sonora, composta pelo músico argentino Gustavo Santaolalla, vencedor de dois Oscar de melhor trilha sonora, e compositor de filmes como *Diários de Motocicleta* (2004) de Walter Salles, *O Segredo de Brokeback Mountain* (2005) de Ang Lee e *Babel* (2005) de Alejandro Gonzalez Inarritu.

Não vou me ater muito ao som por agora, fico, por ora, com a citação que fiz resumo que apresentei no *1 musiludens - Congresso de Música de Ludicidade*, onde eu falo o seguinte:

The Last of Us também se utiliza do silêncio e dos sons ambientes, onde os momentos de silêncio são significativos para o desenvolvimento da jogabilidade e narrativa do game. Ela serve como indício para antever um perigo iminente e em outro momentos para trazer espaços de “respiro”. O que chamamos de espaço de respiro, são os momentos da narrativa onde a tensão vivida pelos protagonistas dá uma “pausa”, mesmo que por alguns instantes. (BRANDÃO, CARDOSO FILHO, 2023)

No prólogo, o som tem um lugar bem colocado para apresentar a configuração caótica desse mundo, além disso, o som desse início remonta a jogos do gênero de *survival horror*. Lembro da primeira vez que joguei que levei um susto quando Sarah procurava seu pai, o quando encontra Joel e temos um primeiro contato com um infectado.



Um mundo que se desfaz em caos.

Por fim, queria voltar a falar desse processo de desumanização, que se tem contato pelo ponto de vista de Sarah, esse é um elemento da jogabilidade, que ao meu ver, diz muito sobre a franquia: o lugar da empatia com os personagens frente a caos que se instaura nesse mundo ficcional que se mostra bastante parecido com o nosso, e ter como desfecho nesse prólogo a morte dessa personagem, de maneira extremamente trágica, morta por um humano,

e não por um infectado, algo que seria mais provável naquele contexto, alerta do que se encontrará mais a frente...

Salvador, 08 e 09 de Junho de 2023

Problemas da experiências

Da primeira vez que joguei *The Last of Us*, estava tão hipnotizado que não lembro dos problemas de performance do jogo, afinal estamos falando de um jogo de 2013, no qual várias coisas foram mudando dentro do gênero e da própria franquia. Essas questões não me foram um fator determinante na recepção do jogo, mas agora, acredito eu que diante dessa análise mais detalhada e também pelo fato de ter jogado alguns pontos de forma repetida, acredito que isso venha se tornando uma questão que observo no jogo.

Há um problema terrível na mixagem de som da dublagem brasileira que às vezes afasta um pouco da narrativa do jogo, alguns personagens falam e as vozes ora estão muito altas e ora estão muito baixas. A jogabilidade considero mais travada em relação ao segundo jogo, e às vezes me perco buscando utilizar mecânicas do segundo jogo no primeiro. Creio que seria interessante jogar o remake que tem uma mudança nesse sentido.

Para finalizar, nunca havia tido contato com nenhum *bug* com o jogo em questão, mas desde que comecei a jogar para análise, me deparei com alguns. Essas coisas são normais de qualquer jogo, mas tinha na cabeça a ideia que *The Last of Us* era um jogo “perfeito” (mas acredito que não é por isso ele não deixe de ser). Esses problemas com a experiência às vezes me dissociam da diegese do *game*, sobre essa dissociação quero comentar um pouco mais futuramente, aqui ou na dissertação.

Salvador, 9 de junho de 2023

Encontro com Ellie e o simulador de pai triste

Hoje joguei até o momento de encontro com Ellie. E queria comentar algumas coisas de modo bem breve. A estrutura narrativa de *The Last of Us* é clássica. Nela temos a trama de jornada do herói bem especificada, onde o herói trágico, Joel, é convocado para uma grande missão — escoltar Ellie até um determinado local. Poder-se-ia falar de inúmeras obras narrativas que seguem por esse viés, além disso o *The Last of Us*, faz parte de um conjunto de

jogos conhecidos na área dos *games* enquanto “simulador de pai triste”, justamente por trazerem narrativas de pais/homens mais velhos com questões psíquicas densas consigo e que ao mesmo tempo tem que lidar com filhas/filhos/pessoas mais novas durante a jornada.

Salvador, 10 de Junho de 2023

Uma grande hiato hiato em *The Last of Us* e no diário, mas não estive parado

Volto algum tempo depois depois da última escrita que fiz neste diário. Vou atualizar o caminhar do meu processo e também explicar os motivos por que não venho escrevendo/jogando há meses. Não se fazer presente por aqui no texto, não quer dizer que não venho desenvolvendo a pesquisa, inclusive, verá que ela se moveu, modificou e se radicalizou em relação às proposições iniciais. Logo após a minha última escrita, nos idos de junho, comecei a me dedicar a qualificação da minha pesquisa, onde escrevi por uma perspectiva teórica a respeito das poéticas da jogabilidade. Durante a qualificação, percebi algo a respeito dessa dissertação que já havia notado indícios, mas ainda tinha dificuldades de incorporar na pesquisa: a minha localização enquanto sujeito/jogador/pesquisador em um contexto periférico, e foi na conversa que percebi que isso era algo importante e central para mim. As minhas percepções com a jornada do jogo dizem muito a respeito do sujeito que sou no mundo, mas vou comentar mais sobre isso na dissertação, sei lá não quero parecer prolixo ou repetitivo, é que eu tenho tido a impressão que comentar sobre a “poética da relação e os jogos digitais”.

Durante esse tempo também comecei a elaborar um projeto de doutorado, que também não vou comentar muito aqui, deixar para diários futuros, quem sabe (rs). Nesse tempo, coisa de três meses, joguei junto Mateus a expansão do primeiro jogo *The Last of Us: Left Behind*, que não é muito longo, mas pela correria das nossas rotinas, jogar ele foi se estendendo (outro dia comento mais sobre a experiência). Tive nesse período também algumas estafas em relação aos jogos, de tal modo, que não estava conseguindo jogar absolutamente nada, em especial *The Last of Us*. Volto hoje para o momento onde parei na escrita anterior, o encontro com Ellie.

Salvador, 18 de Setembro de 2023

Assistindo Mateus jogar

Alguns dias durante os meses de julho e agosto, acompanhei Mateus jogar, *The Last of Us: Left Behind* e expansão do primeiro jogo da franquia. Nele, acompanhamos a história de Ellie antes dos acontecimentos do primeiro jogo. Como já havia comentado anteriormente, a ideia inicial era que Mateus jogasse o primeiro jogo por completo, contudo, diante da falta de tempo, considerei que a expansão seria interessante justamente por ser mais curta e ao mesmo tempo ter alguns pontos narrativos, de jogabilidade e imagéticos impactantes. Considerei que Mateus iria gostar da experiência, uma vez que curtiu jogar alguns pontos do primeiro jogo e por ser entusiasta dos jogos *God of War*, que apresentam certas semelhanças na estrutura, mas ele não gostou muito. Na entrevista que fiz com ele e também observando-o jogar, os comentários eram que a jogabilidade era repetitiva e maçante, mas ele gostou muito da narrativa, a qual inclusive aponta que episódio da série é baseado na expansão, ele considerou melhor que o jogo.

Quero comentar mais sobre essa experiência de ver outra pessoa jogar no capítulo da dissertação, mas de antemão comento que foi interessante, justamente para ver outras perspectivas e olhares sobre o jogo, que eu contaminado pelo processo pesquisa, às vezes não enxergo.

Salvador, 19 de Setembro de 2023

Onde é que estava mesmo?

Hoje voltei a jogar de vez *The Last of Us*. A ideia é terminar até a próxima semana o primeiro jogo, para me dedicar ao segundo, ao meu ver que tem uma centralidade nas discussões que irei propor. Ficar um tempo sem jogar e sempre voltar a se familiarizar com a narrativa e jogabilidade do jogo: “Onde é que estava mesmo?”, “Que parte é essa?”, “O que tá acontecendo nesse jogo, meu deus!”. É muito comum se perder com o tempo que se fica sem jogar, se desfamiliarizar com as narrativas e os modos de *gameplay*.

Tess

Hoje tive a oportunidade de jogar bastante e assim voltar a me situar onde estava. Joguei da parte da fuga e Ellie, Joel e Tess até a morte desta última. Devo dizer inclusive que é um momento muito marcante sobretudo da atuação da atriz que faz a captura de movimento

de Tess, é de uma sensibilidade muito grande da personagem. *The Last of Us* tem uma questão interessante no que tange os personagens que já se faz presente em outros jogos da Naughty Dog, que a possibilidade do nosso personagem ser acompanhado por outros durante a jornada. Enquanto na franquia *Jak* somos acompanhados pelo personagem Daxter. Em *Uncharted*, somos acompanhados a todo momento por uma série de coadjuvantes que nos auxiliam e engrandecem a narrativa, seguindo a mesma lógica de filmes que o jogo é baseado na franquia *Indiana Jones*. Em *The Last of Us*, há uma composição narrativa que remete aos seriados, uma vez que a cada momento existe uma personagem que irá acompanhar Joel e Ellie, e como se a cada episódio houvesse a companhia de uma narrativa de algum personagem que vai assim expandindo o entendimento daquele mundo.

A Tess é uma delas, na minha opinião uma das mais marcantes da narrativa. Não fica definido qual a configuração da relação dela com Joel, além de parceiros de trabalho, mas fica implícito um afeto entre os dois. A relação dela e Ellie também é interessante, uma vez que a personagem cria alguma afeição pela menina primeiro que Joel. O seu último momento, quando revela que está infectada e pede para Joel e Ellie fugirem é um momento muito forte da narrativa de *The Last of Us*, a personagem está emocionada e é possível sentir a sua emoção, mesmo com as limitações gráficas.



O suspiro dela, os olhos marejados, poxa me pegam muito

Salvador, 25 de setembro de 2023

Jogar e Analisar

Só para atualizar venho jogando *The Last of Us* de forma constante, não vou mentir, que anotar aqui nesse diário, inclusive nem acho que a escrita por aqui tem que ser fluida

nesse sentido também. Não acredito que devo falar a cada escrita aqui no momento do jogo, pois jogar é isso, né, tem dia que a gente joga bastante e outros em que ficamos presos em estágios chatos ou sem vontade de jogar necessariamente. Mas devo dizer que essa foi uma das semanas que mais elaborei pensamentos sobre a análise dos jogos. Enfim, jogar e analisar ao mesmo tempo, é algo que nunca havia feito com *games* da forma como estou fazendo. Durante esse período da dissertação, fiz algumas análises pontuais para trabalhos e artigos, mas sempre baseadas na minha relação pregressa com aquilo que havia jogado. Dessa vez, faço algo diferente que tem sido um lugar de experimentar, mesmo com as *deadlines* dos prazos das coisas, acho que tem espaço para isso.

Além de estar jogando os títulos de *The Last of Us*, está também jogando outros jogos ou trechos deles, na ideia que ajudem a pensar a minha análise com *The Last of Us*. Um deles é *Resident Evil 4 Remake*, lançado esse ano. Trata-se de uma reimaginação do quarto jogo numerado da franquia *Resident Evil*, que teve seu lançamento original em 2005 e é considerado o "pai" dos jogos modernos de tiro em terceira pessoa e ação. Comecei a jogá-lo justamente por muitas similaridades entre os títulos, em vários sentidos, joguei o jogo original há algum tempo atrás e achei mais interessante partir direto pro *remake*, quando tiver uma melhor impressão sobre isso comento mais aqui.

Sobre *The Last of Us*, o caminho está seguindo bem, eu tenho gostado mais do jogo do que gostava antes, acho que justamente por perceber as diversas nuances em detalhes que antes não dava tanta atenção.

27 de setembro e 3 de outubro de 2023

Problemas de Experiência?

Da primeira vez que joguei *The Last of Us*, estava tão hipnotizado que não lembro dos problemas de performance do jogo, afinal estamos falando de um jogo de 2013, no qual várias coisas foram mudando dentro do gênero e da própria franquia. Essas questões não me foram um fator determinante na recepção do jogo, mas agora, acredito eu que diante dessa análise mais detalhada e também pelo fato de ter jogado alguns pontos de forma repetida, percebo que isso vem se tornando uma questão que observo no jogo.

A mixagem de som as vezes atrapalha, pois não consigo ouvir bem o que os personagens falam, e a jogabilidade, sobretudo quando tenho em mente a jogabilidade de *The Last of Us Parte II*, mais fluida e dinâmica que a do primeiro jogo me leva a umas certas

dificuldades de me readaptar a esse modo de jogar. Por enquanto, vamos tentando ver no que dá

Salvador, 5 de outubro

Problemas de Experiência? Eu mesmo não

Quem disser que tive problemas com a jogabilidade de *The Last of Us* está mentindo, pois a jogabilidade é incrível. Brincadeira a parte...não, ela não é incrível, pelo contrário, continuo achando o ponto mais fraco do jogo, mas acredito longe de ser uma jogabilidade ruim, só é simples. Foi por essa simplicidade, inclusive, que acho que me familiarizei com certa facilidade. Na semana passada vim aqui reclamar dela, mas logo incorporei suas possibilidades e limitações. Uma coisa que fiz inclusive foi tentar pensar a jogabilidade enquanto fator narrativo. Joel é um quarentão que não tem nada de especial assim como um Leon, uma Lara Croft ou tem superpoderes, é um homem, apesar dos pesares comuns. Assim eu fui pensando nisso para me familiarizar com essas limitações do jogo.

Ai quero aproveitar para pedir desculpas. Essa semana joguei e não consegui anotar nada, atualmente já tive encontro com três personagens significativos: Bill, e os irmãos Sam e Henry, e apesar de ter muito a falar sobre esse encontro deles, vou ficar devendo. Outra coisinha que queria falar são sobre os pequenos detalhes narrativos que vão além das *cutscenes*, a cena em que Sam pega um brinquedo e seu irmão o dissuade e depois Ellie pega o brinquedo sutilmente, que caso jogador não esteja ligado, não irá perceber, é um exemplo da construção narrativa de *The Last of Us* que acho muito bacana.

Salvador, 10 de outubro

Jogando com Joel machucado e breves comparativos entre jogo e série

Queria elencar alguns pensamentos, mesmo que soltos, a respeito das questões que vim pensando no decorrer dos últimos dias que vim jogando *The Last of Us* e também no consumo com a série que segurei bastante para assistir durante essa experiência com o jogo. Segue os comentários:

Joel machucado

Esse é um dos meus momentos favoritos no que concerne à jogabilidade do primeiro jogo. Joel e Ellie chegam ao lugar onde os vagalumes presumidamente estavam, mas o local está vazio. Lá, acabam se deparando com uma equipe que os ataca, fazendo com que Joel se fira após uma barra de ferro atravessar sua barriga. Nesse momento, nós, enquanto jogadores, devemos sair com os dois personagens, visto que o local está sendo invadido. O que mais aprecio na jogabilidade aqui é como ela captura a condição de Joel: moribundo, cambaleando, quase desmaiando, e devemos controlá-lo nessas condições. Acho incrível o quanto esse é um momento visceral; me senti tão machucado e debilitado quanto o próprio personagem.



Joel cambaleante

Diferenças entre série e jogo

Assistindo à sequência na série equivalente, fiquei pensando um pouco nessas sutis diferenças entre série e jogo, que, ao meu ver, têm mais relação com a diferença de linguagem das duas mídias do que qualquer outra coisa. Na série, Joel, em vez de cair de uma altura imensa e ter uma viga de ferro atravessada pelo seu corpo, é atacado por um homem que o fere com uma lasca de taco, cravando na barriga. Este é apenas um dos exemplos de mudanças que existem na série em relação ao jogo. A série é mais econômica no que tange aos inimigos, o que faz jus à linguagem própria dos seriados, que vão se focar mais em elementos discursivos-narrativos, enquanto o jogo necessita de toda uma interação lúdica que se converta em desafios constantes ao jogador. Acho que pensar nessas diferenças é um caminho interessante a se investir, mas não abordarei isso neste trabalho.



Na série é diferente

Salvador, 12 a 15 de outubro

Jogando com Ellie

Desde o início do jogo, a perda da infância é uma temática presente. Através dos olhares de Sarah, temos acesso ao mundo que vai entrando em ruínas e leva à morte da personagem. Ellie, mesmo envolta desse mundo pós-apocalíptico, é uma criança, e vamos acompanhando a perda de sua infância — Ellie atira, mata pessoas e se vê envolta em situações extremas, como as mortes de pessoas próximas, como Tess, Sam e Henry. Mas é ao jogar com ela, quando Joel está machucado, e ela precisa lutar pela sobrevivência dos dois, que temos uma materialização dessa perda de inocência total. Desde a primeira sequência de controle da personagem, enquanto ela está na caça, até o momento final que jogamos com ela no jogo, onde ela mata David, acompanhamos sua transformação. Essa perda da infância dela me remete a muitas experiências da vida em si. A perda da infância é um tema comum no meu ciclo de amizades, e sempre ouço relatos, mais ou menos densos, de amigos ou familiares sobre como tiveram que abrir mão da vida infantil. Não há como não refletir sobre isso, e acredito que por isso esse seja um dos momentos mais marcantes para mim nessa jornada. Controlar a Ellie num amadurecimento forçado também nos proporciona uma maior aproximação com a personagem, especialmente diante do que acontecerá posteriormente.



Ellie vai deixando de ser uma criança

Salvador, 16 de outubro

Alguns comentários sobre o final

Hoje terminei *The Last of Us*, e mesmo depois de anos conhecendo esse final e tendo contato com o jogo e demais discussões sobre ele ainda me pego surpreso com as sensações e experiências que esse jogo, em especial o final, me causam. Segue abaixo alguns comentários:

A cena das girafas

Essa é uma das cenas mais belas dos jogos digitais. Toda a sua construção imagética é tão sensível que, aliada a toda a jornada que trilhamos com essas personagens durante esse período, e considerando também o contexto da narrativa, a experiência toda se torna mais densa e bonita. Ellie está receosa e calada, Joel tenta animá-la, até que ocorre o encontro com as girafas, um momento de respiro em meio a tanta violência e dor que eles enfrentam.



Na linha da moral — Mas que moral?

Sei lá, não queria falar muito sobre o final não, to aqui processando tudo. Mas vai lá um comentário sobre o que acho sobre a escolha final e o desfecho do jogo: A escolha dele faz completo juz ao personagem e a sua trama de redenção, aqui ele quando salva Ellie junto salva a sua ‘humanidade’ que havia perdido com a morte de Sarah a 20 anos atrás. Salvar Ellie, nesse sentido, é para Joel também se salvar. E a experiência de guiar os dois, se preocupar com eles, em especial com Ellie, e também me afeiçoando com a relação parental que os dois passam a nutrir, sendo duas figuras solitárias com perdas na vida que agora se encontram, fe faz compactuar com a escolha de Joel, por mais que seus meios aqui sejam violentos.

17 de outubro

Voltando a The Lou 3 anos depois — O que será que vou achar dessa vez?

Comecei agora minha jornada com *The Last Us Parte II*. Para mim, *The Last of Us Parte II* está no mesmo *hall* de obras como o filme *12 Anos de Escravidão* ou o livro *Vozes de Tchernobill*, são histórias e relatos que me marcaram bastante, mas sinceramente são aqueles tipos de experiencia que gostaria de viver apenas uma vez. Quando terminei *The Last of Us Parte II*, pela primeira vez, por exemplo, lembro de desligar o *videogame* e ir dormir logo em seguida, pois me sentia muito exausto. Sempre que pensava no jogo, a minha ideia era que mesmo ele sendo uma obra muito boa e marcante na minha vida, sinceramente, não queria mais vivenciar algo tão denso nos *games*. Mas curiosamente eu escolhi viver essa narrativa

outra vez e inclusive me debruçar e analisar ela, uma vez que a escolhi enquanto objeto para a minha dissertação, e aqui estou vivendo essa jornada outra vez.

Início do jogo

Esse começo do jogo pra mim é tão amargo...Meu deus!

Joel é como se fosse alguém próximo de mim, eu acho engraçado encarar as coisas assim mas é verdade. Ver os dois personagens que tanto gostei de acompanhar no primeiro jogo ter a vida destroçada assim...Ai é algo que dói.

Estive do lado de Joel no primeiro jogo, e apesar de toda sua brutalidade, me sinto cúmplice dele, parece que até que é um parente meu ou algo assim. Eu sei que ele fez mal para um monte de gente. Mas porque matar o cara assim, de forma tão brutal? Ele merecia isso? Não, através dessa construção que a minha vontade não seja a mesma de Ellie: quero punição! Quero que paguem por aquilo que fizeram com ele!

E nesse sentido... que cena bem construída! Não tem como você ficar com raiva desses personagens, não tem como você não se sentir como Ellie naquele momento. Talvez esse relato não esteja muito com nexos como os outros, mas esse é diferente dos que fiz até agora. Eu quis registrar o momento em que estava acompanhando a cena e deixar os sentimentos fluírem do jeito que estava sentindo. Mesmo já tendo visto esse momento da morte de Joel umas trocentas vezes...

19 de outubro de 2023

Alguns pontos sobre o jogo

Joel morreu e Ellie sai em busca de vingança. Esse é o *plot* central do jogo até certo momento. Aqui, eu acho que o jogo é soberbo em mostrar as melhorias gráficas em relação ao primeiro. Isso está em cada detalhezinho que a gente vê, seja nos gestos de Ellie e Dina, nas folhas balançando, ou no mapa gigantesco e detalhado de Seattle em destroços. Mesmo *The Last of Us Parte II* não sendo um jogo de mundo aberto, a sensação que dá é de estar numa cidade em destroços. As narrativas emergentes que saem dos papéis que encontramos, dos cartazes das lojas, nos fazem assim entrar nesse mundo vivo.

O diário de Ellie

Quando comecei a minha pesquisa, uma das coisas que gostaria de focar inicialmente era a materialidade e interatividade que o Diário de Ellie tem. Eu particularmente acho uma das coisas mais interessantes no jogo. O modo como ela desenha, escreve e coleciona lembranças ao longo da jornada proporciona uma conexão mais profunda com a personagem. A inclusão desse elemento na jogabilidade acrescenta camadas à narrativa e permite que os jogadores explorem a perspectiva mais íntima de Ellie.

A inteligência artificial

Odeio ter que ver esses pobres coitados gritando quando levam um tiro na perna, ou choram a morte de um amigo, ou do cachorrinho...Eu evitei ao máximo matar pessoas dessa vez que eu joguei. Juro! Me sinto muito mal vendo o pessoal se debater de dor ou coisa parecida.

Os caminhos de Ellie para vingança

Até esse momento parece uma história bem comum de bem contra o mal ou algo assim. A gente vai tendo contato com os WLF e alguns amigos de Abby da forma mais odiosa, dá sensação de que estamos no caminho certo. Mas não é bem assim...

Salvador, 20 de outubro de 2023

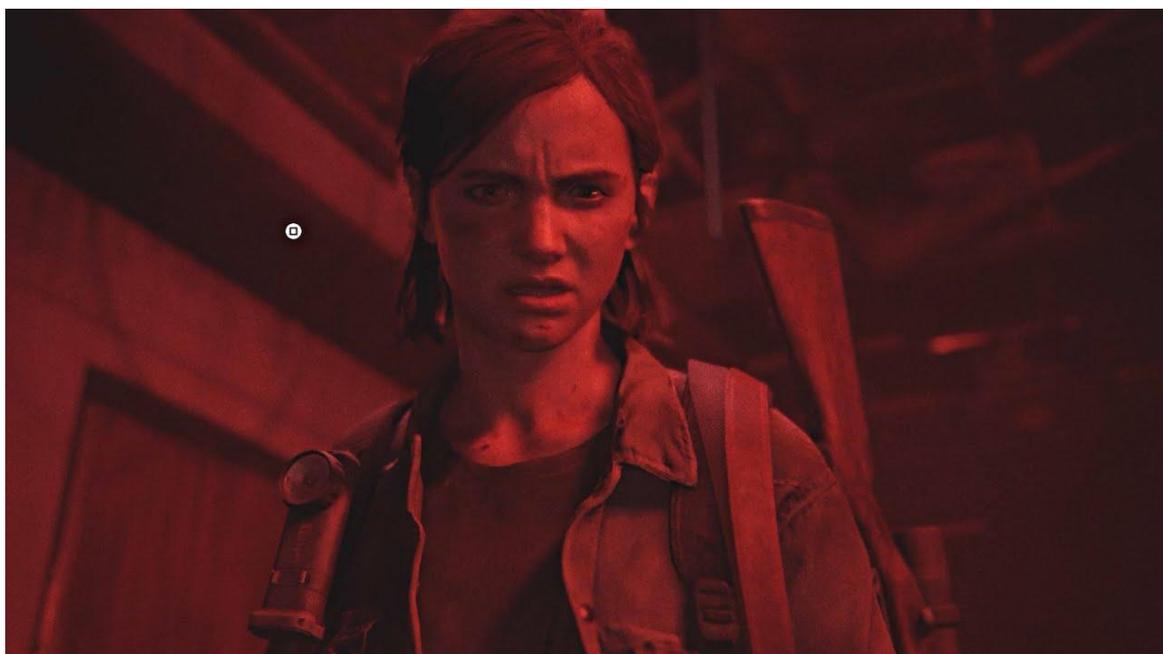
A decaída de Ellie

Particularmente não concordo com Ellie. 'Poxa Ellie, não faça isso...Isso vai acabar contigo'. A vontade que tenho de falar isso com ela. Para mim é muito forte, complicado estar atacando Nora, indefesa, prestes a morrer...Daqui para frente toda essa vingança e essa violência não faz mais sentido para mim. Aqui Ellie se aproxima muito de Joel, no pior sentido. Viver essa vingança não é fácil. Por mais raiva que tenha sentido de presenciar a brutalidade da morte de Joel no decorrer da narrativa, vai, ao meu ver, mostrando que aquele caminho está guiado apenas pela destruição.

Ellie aqui herda pra si o que havia de pior em Joel. Vamos aos fatos:

As morte de nora, Mel e Owen

A morte da Nora, uma das amigas de Abby é um momento que eu amo e odeio no jogo. Como pesquisador, eu amo pois é um momento onde o jogo mostra meio que o caminho da vingança de Ellie é irreversível. Mas eu enquanto jogador odeio ter que presenciar esse caminho e ainda ter que ser cúmplice dela apertando quadrado.



Ai velho queria fazer isso não...

Ai vem depois a morte de Mel que está grávida, assim como Dina está grávida, e a cena toda eu fico até mal de falar, pois é tão triste. A unica coisa que penso é: porra Ellie onde foi que voce se meteu, minha cara!

22 de outubro

Jogando com Abby

É admirável quando um jogo nos proporciona uma mudança tão significativa de perspectiva, e a transição para jogar com Abby é, sem dúvida, um trunfo do jogo. É um momento em que bato palmas para os desenvolvedores, pois nos entregam o outro lado da moeda. A princípio, pode parecer difícil criar empatia por ela, mas ao jogar, desenvolvemos uma compreensão mais profunda de sua jornada. Abby é uma personagem que inicialmente busca vingança, mas ao longo da narrativa, tem a oportunidade de encontrar redenção e dar novo significado à sua vida. Jogar com Abby é uma experiência que aprecio, e ela representa uma manifestação da importância da empatia além dos moldes conservadores da sociedade.

Hoje, dediquei parte da tarde e da noite a jogar com Abby, pois além de apreciar essa experiência, preciso correr com a dissertação

Salvador, 23 de outubro de 2023

O controle quebrou — Pausa na jornada.

Meu controle *Dualshock 4* quebrou... Não há concerto para ele. Assim, terei que dar uma pausa breve na jornada. Fica dito que se eu não conseguir jogar a tempo, essa experiência do controle quebrado vai fazer parte da dissertação e eu vou terminar aqui.

Salvador, 25 de outubro de 2023

Novo controle

Comprei um controle novo, e parece que estou jogando outro jogo, estou tendo mais facilidade de jogar, e parece que o jogo ficou até mais fácil. São experiências como essas que me colocam junto dos ludologistas (brincadeira kkk)... Só a nível de informação, eu parei no jogo quando Abby vai a procura de mantimentos para salvar Yara de uma gangrena. Durante esse tempo sem jogar, fiquei pensando o quanto Abby vem se tornando Joel, aliás as duas personagens né? Enquanto Ellie agora vem se valendo a violência e truculência de Joel para agir; o senso de proteção aos irmãos Yara e Lev que Abby tem, remonta a todo o cuidado de Joel com Ellie no primeiro jogo. E assim esse comportamento tem o mesmo sentido para o caçador de recompensas. Ao meu ver, temos aqui a redenção das personagens através da proteção de crianças. É perceptível inclusive como Abby aprende com os dois e o que se sacrifica para fazer... Afinal essa sequência do hospital é uma das mais densas do jogo, uma vez que rola o encontro com monstro rei rato, rompimento com o WLF. Acho muito bonita as relações dos três e palmas para o jogo na naturalização da questão LGBTQUIAPN+.

28 de outubro de 2023

Os momentos finais...

WLF e Serafitas — Relações com os conflitos do mundo

Aqui no bairro desde o mês passado, tem tido um role chato que é uma guerra entre facções. Agora, no mundo estoura um novo episódio dos conflitos Israel e Palestina... E no meio disso eu venho jogando um jogo sobre conflitos, sobre violência. Jogo inclusive feito por desenvolvedor de origem israelense que tem como plano de fundo a história principal (que já é um conflito violento), um conflito armado entre os WLFs e os Serafitas que ao meu ver lembram o estado de Israel e o Hamas. O próprio Druckman, criador e roteirista dos jogos, já comentou sobre isso.

Mas assim, o que eu acho disso? Jogar ele em meio a isso tudo dá outras tonalidades ao jogo na minha relação com ele. Acho que *The Last of Us* faz uma reflexão sobre o conflito, a violência e a guerra, diferente de outros jogos como *Call of Duty* que tirando uma entrada ou outra na franquía, tem um ponto de vista bem estadunidense e simplificado da guerra. Aqui como há uma reflexão, ela acaba ecoando num ponto de vista que não há certo ou errado, mas pontos de vista. Longe de mim aqui defender Israel e sua violência histórica ao território palestino (e curiosamente no jogo tenho mais empatia as Serafitas, que segundo algumas pessoas é uma alegoria ao Hamas), mas é fato que o jogo nós da dois lados da moeda, para que assim interpretemos e elaboremos a nossa desfeita/lado.

Apesar de quem tem momentos também acho que a violência dele é um pouco desnecessária, e aí tudo acaba se perdendo e não fazendo sentido. A morte da Yara, irmã de Lev, coitada, passou o pão que o diabo amassou para morrer?

Ellie vs Abby

Queria registrar aqui que venho jogando *The Last of Us Parte II*, pelo horário da noite/madrugada. Essa não é geralmente a hora em que jogo, pois prefiro dedicar a jogatina pelos horários da tarde ou da manhã, após um exercício. Mas está tudo caótico em meio à escrita e preparo da dissertação e de outros projetos da vida. Então, eu jogo à noite um pouco cansado, e às vezes, eu que não sou muito chegado no café, tomo um pouco para não ficar pescando enquanto jogo. Enfim, comento isso, pois hoje dei uma acelerada no jogo e prometi a mim que só iria dormir quando enfrentasse Ellie. Passei por todos os desafios doidos e caóticos que a Abby passa até chegar no aquário e encontrar Mel e Owen mortos e ir atrás de Ellie.

Esse é outro momento do jogo que eu não queria enfrentar. Lutar contra Ellie, mesmo não concordando com o que ela vem fazendo, é como lutar contra um amigo, ou até lutar consigo mesmo. E olha, Ellie como inimiga é muito foda! (literalmente... perdi várias vezes, pois ela é muito sorradeira). Mesmo entendendo tudo que Abby sente, eu não queria que

ninguém se machucasse. E assim, entre Abby e Ellie, eu ficaria muito com Ellie, conheço ela desde mais nova (kkkk). Mas, infelizmente, o desfecho é que conseguimos derrotá-la, quebrar os seus dois braços e quase matar a Dina. E mais uma vez o jogo mostrando quem é quem manda... Lembrei até de um texto de Santaella sobre a impassividade da mídia digital e, nesse jogo, muitas vezes me sinto assim: impassivo.

29-30 de outubro de 2023

“Falso” e Verdadeiro Final

O falso final

O que vem depois da luta delas parece um sonho ou um final feliz: Ellie e Dina vivem uma vida pacata junto com o pequeno JJ, o filhinho de Dina em uma fazenda, provavelmente aos arredores de Jackson. Parece até que os zumbis acabaram em meio ao bucolismo dessa sequência. Ela me remete bastante inclusive ao final de *Uncharted 4*, ali aparentemente um final para a jornada de Nathan Drake. Jogamos com Ellie e temos acesso a sua intimidade e sua família. E controlar ela nesse momento dá um sabor um tanto agridoce, pois a sensação que ainda há coisas inacabadas.



É muito fofo ela dançando com Dina e JJ...Pena que não dura muito

Mas aí vem a crise de pânico de Ellie e Tommy ferido para dar conta que aquele não é um final, a vingança de Ellie não acabou. Da primeira vez quando me dei conta disso minha sensação foi de pensar “Mulher do céu segue sua vida e esquece isso...”. Mas hoje percebo que ela não conseguiria esquecer sem a possibilidade de escolher seu destino de fato. Afinal, Abby não a matou por escolha dela, alias de Lev para ser mais preciso. Ela não morreu no primeiro jogo por escolha de Joel. E agora, mesmo contrariado, acho que ela precisa de ter sua escolha, mesmo que os caminhos sejam tortuosos...

Verdadeiro final

Apesar de gostar muito do final de *The Last of Us Parte II*, muito mais que o primeiro, nessa experiência me senti muito cansado, acho que mais cansado do que da primeira vez que joguei. Me sinto exausto, os olhos baixos, a cabeça doendo... Mas eu quero terminar esse jogo logo... Porém, eu não queria fazer isso... Digo que não queria atacar a Abby, não queria que elas lutassem. Não queria mais violência para as duas. Mas Ellie tinha que ter seu momento, lidar com seu luto. Então, em meio a madrugada, eu prometo que só dormirei quando terminar o jogo. Inclusive por estar cansado acho que esse foi o momento onde eu mais morri, tudo bem que os embates com os Cascaveis são um pouco caóticos, mas nada também tão distante da dificuldade de outros momentos do jogo. Dou um gás e chego no

momento final do jogo. Luto a contragosto contra Abby e vejo assim o verdadeiro final do jogo... Tô tão cansado que nem consigo mais falar alguma coisa direito.



Não aguentava mais...

Salvador, 31 de outubro de 2023

O que vem agora?

Aqui eu termino meu diário.

Mesmo com o fim dos jogos, a minha jornada por *The Last of Us* parece que não terminou. E não terminou mesmo! Ainda mais tenho que finalizar a dissertação (e o quanto antes)...

Mas também essa trama não parece ter terminado aqui, com muita certeza a franquia vai receber receber uma Parte III, a série deve derivar por outros caminhos para além dos jogos e outros produtos de outras coisas derivadas com certeza irão surgir uma hora ou outra, além disso, toda sensibilidade da trama que ecoa em mim e que não findarão por tão cedo.

Com esse diário, registrei um pouco da minha forma de jogar e das minhas experiências com a franquia *The Last of Us*. Num balanço geral, não sei se consegui, pelo menos da forma como eu queria, empregar um pouco das minhas perspectivas aqui, talvez a persona “pesquisador” tenha ecoado mais alto em algumas páginas, e no fundo isso também faça parte da minha performance de jogar. Houveram muitos momentos também que não consegui

registrar, vários devaneios que sempre anotava para registrar aqui depois ficaram de fora. Mas acho que esse registro conseguiu captar um pouco do meu perfil de jogador.

Mas o que vem agora? Fiquei me perguntando tanto quando *The Last of Us Parte II* termina e a Ellie some no horizonte, como agora na frente do papel. Olhando o futuro de *The Last of Us* eu não, mas sobre a dissertação e deem uma olhada nos resultados.

Abraços e *Look For The Light*

Salvador, 1 de novembro de 2023

ANEXO B - Questionário entrevista

1. Fala um pouco das sua experiência com jogos digitais.
2. Fale um pouco de sua experiência pregressa com *The Last of Us* (jogos e filme).
3. Como foi para você o contato com *The Last of Us* que pode jogar?
4. O que mais te interessou narrativa ou experiência da jogabilidade?
5. Cite um fato negativo e positivo da jogabilidade.
6. Cite pontos que considerou interessantes na narrativa.
7. Em relação ao seriado, mais especificamente o episódio que assistiu, como foi a sua experiência?
8. Que elemento do jogo você considera que foi mais interessante que do seriado?
9. Algum comentário em relação às personagens?
10. Algum comentário em relação a sexualidade da protagonista?
11. Comente mais de alguns elementos, sonoros, visuais e etc que te chamaram a atenção na sua experiência com o jogo.

ANEXO C — Respostas MateusR

1. Nunca tive muito o costume de jogar, lembro de algumas experiências que tive na infância, gostava muito de jogar *Stardoll* e outros jogos que tinham em sites. Na adolescência, certa vez estava na casa de amigos e começaram a jogar o jogo *God of War*, não sei qual era o título, e achei bem legal a sequência que o protagonista lutava com um gigante de mamoré e depois de assistir pude jogar essa mesma sequência. Na pandemia, também joguei algumas coisinhas como *Gartic*, *Among Us* e outros etc, num sentido de distrair dos processos pandêmicos mesmo. Aí foi no ano passado (2022), que joguei tive um contato maior com esse mundo dos jogos de fato. Joguei o *God of War*, o mais novo no caso (2018) e pude terminá-lo, e foi satisfatório zerar ele, atravessando todos os desafios e tal. Depois que terminei ele, fiquei com vontade de jogar outras coisas parecidas, mas nada me encantou muito.
2. Não sabia nada sobre, apenas do que você me comentava e também de algumas imagens que já tinha visto na internet. No geral era algo desconhecido.
3. Vou ser sincero.... Achei um pouco chato, não sei se o jogo todo é assim, mas sei lá, achei as coisas repetitivas, parecia que não saía do lugar. Por outro lado, gostei da narrativa que é mais dramática do que se aparentava ser. Já o segundo jogo pelo que joguei eu achei bem intenso tanto a narrativa como a jogabilidade, parece ser mais promissor que o primeiro, achei bem densa a questão da morte do Joel, e também como inimigos humanos morrem também é chocante para os jogos.
4. Eu gostei mais da narrativa, bem intensa e cinematográfica, achei a jogabilidade, pelo menos do primeiro jogo que tive um maior contato um pouco maior.
5. O que pontuo enquanto negativo é que ela é um pouco intuitiva, não é o fato de ser difícil, pois desafio é bom, mas acho que ela é um pouco travada e repetitiva. Achei algumas partes intuitivas e com uma possibilidade de interação interessante, principalmente os momentos em que as personagens brincam e tal. A jogabilidade muda um pouco e fica mais interessante do que ficar atirando e fugindo de zumbi e dos caras lá
6. Achei a história muito legal e inovadora, tal qual *Game of Thrones*, uma das minhas séries favoritas. Tipo ele é só um jogo de Zumbi que tem muitos parecidos, é uma história sobre as relações das pessoas. E a parte que joguei achei de uma delicadeza a narrativa.. E em relação ao segundo jogo, poxa, eu achei bem inesperado e impactante de cara o protagonista morrer da forma que ele morreu.
7. Olha, eu acho que gostei mais do seriado, pois ele trabalha bem com os elementos da narrativa e expande as coisas que o jogo trabalha, acho que deu para conhecer mais as personagens, sei lá, a série tem elementos mais melodramáticos que deixam a gente impactado e reflexivo.
8. Eu acho que a interatividade algo que causa mais causa mais emoção, controlar e sentir as coisas das personagens, meio que sem elas, né? Eu achei que as partes que são menos de ação são muito legais e dá para sentir um pouco no lugar das meninas, que são adolescentes vivendo num mundo pandêmico.

9. As personagens são muito interessantes e não são tão estereotipadas como outros jogos. Tipo: ninguém é herói ou vilão e eu adoro quando isso é trabalhado em narrativas. Ellie e Joel são legais e filhos da puta em muitos momentos do jogo e os personagens que andam com eles também, o que aproxima muito de pessoas reais e dá uma credibilidade em relação a uma possível vivência apocalíptica da humanidade.
10. Todo momento dá pra perceber que a Ellie é sapatão mas isso é tratado com naturalidade, não algo estereotipado. Tanto no primeiro quanto no segundo jogo ela é tratada de forma leve a relação das duas, as relações dela por exemplo são super bem construídas, eu gostei muito de como vem sendo trabalhado essas coisas acho que é bom os jogadores terem essa vivência né?
11. Da parte que joguei do primeiro jogo, eu gostei mais da parte que Ellie e Riley ficam brincando lá entre o Shopping abandonado, pois é uma relação que a gente joga a narrativa das meninas. Já no segundo eu achei bom os elementos que são mais sombrios e trazem uma maior dimensão dramática