

O deslocamento de identidades em *The Last of Us* - Uma perspectiva de diálogos entre mídias¹

Giovani Pereira dos Santos²
Rogério Ferraraz³
Universidade Anhembi Morumbi

Resumo

Considerando o avanço tecnológico, inovações nas abordagens e ênfase narrativa em jogos eletrônicos contemporâneos, objetiva-se analisar o deslocamento de identidades nos jogos eletrônicos *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us - Parte II* (2020) e como a estrutura narrativa, com diálogos constantes com outras mídias como o cinema e televisão, contribuem para este processo. Para tanto, procede-se à análise dos objetos audiovisuais com base em pesquisas bibliográficas, observando no modo de contar história, aprofundamento psicológico dos personagens, movimentos de alternância entre arcos narrativos e jogabilidade que converge com a poética da narrativa.

Palavras-Chave: Games; Personagem; Identidade; Narrativa; *The Last of Us*.

Introdução

Na contemporaneidade, o sujeito atualiza e modifica a essência do seu “eu”, num diálogo contínuo com os mundos culturais externos. O cinema, a televisão e os jogos eletrônicos, por sua vez, se apropriam e refletem em suas produções os impactos das mutações advindas destas interações, contemplando concepções multifacetadas do bem e do mal.

Considerando o avanço tecnológico e o formato estendido de algumas mídias como Jogos Eletrônicos e Séries televisivas, muitas possibilidades surgem em termos de construção de personagens e do próprio processo de se contar histórias. Segundo (Esquenazi, 2010, p. 104) “O gênero serial e a multiplicação dos episódios de uma mesma

¹ Trabalho apresentado no GP Games, 24º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando e Mestre em Comunicação (UAM – bolsista PROSUP/CAPES), Graduado em Design de Games (UAM) e em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (UNIP), e-mail: giovanisantosadm@gmail.com.

³ Docente permanente do PPGCOM UAM, email: rogerioferraraz@uol.com.br.

ficção oferecem, nesta matéria, novas potencialidades para toda a escrita ficcional”. Nesta perspectiva, nota-se cada vez mais um diálogo constante de recursos narrativos utilizados em jogos eletrônicos e séries televisivas, uma vez que ambas as mídias, por terem um modo de contar história com um formato estendido, em comparação com outras mídias, como por exemplo o cinema, permitem a utilização de recursos como “arco alongado e episódios isolados” (Mittell, 2012, p. 38), “feedbacks funcionais” (Mittell, 2012, p. 38) e aprofundamento psicológico de personagens.

Deste modo, este estudo tem como objetivo analisar o deslocamento de identidades nos jogos eletrônicos *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us - Parte II* (2020) com destaque às identidades das personagens Ellie e Abby e, assim, verificar de que forma a estrutura e recursos narrativos utilizados nestes *games* contribuem para este processo e ao mesmo tempo dialogam com outras linguagens como o cinema e a televisão.

Metodologia e Fundamentação Teórica

A análise proposta neste trabalho se estrutura a partir de duas nuances:

Para análise das questões relacionadas ao deslocamento de identidades e o aprofundamento psicológico dos personagens que o *game* realiza, serão feitas menções às características das identidades das personagens Ellie e Abby, destacando como as pressões do meio ocasionaram uma ruptura de valores e o surgimento de movimentos de alternância em relação aos conceitos de “bem” e “mal. Como referencial deste viés de análise, será utilizado principalmente as abordagens do autor Stuart Hall sobre identidade.

Associado a análise da estrutura da narrativa evidenciando a maneira com que os jogos eletrônicos utilizam para contar a história, serão utilizados os estudos de Janet Horowitz Murray - *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*; Jason Mittell - *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*; Jean Pierre Esquenazi - *As séries televisivas* e Henry Jenkins - *Cultura da convergência*. Estes referenciais tornam-se necessários no sentido de trazer os aspectos e possibilidades das narrativas contemporâneas em formato digital, no caso deste estudo em jogos eletrônicos, no entanto, no sentido também da relação que as mídias estabelecem entre si.

Breve História de *The Last of Us*

The Last of Us é um *game* eletrônico de Ação/Aventura e Terror/Sobrevivência que tem uma linha de tempo que se inicia em setembro de 2013 nos subúrbios de Austin, Texas (EUA). Inicialmente por meio de *cutscenes*⁴, o *game* exhibe o prólogo onde se tem a oportunidade de conhecer o personagem Joel que trabalha como carpinteiro com seu irmão Tommy e Sarah, filha de Joel. No *game*, a convivência rotineira em sociedade logo é interrompida de forma inesperada por um surto pandêmico provocado pela contaminação das pessoas pelo fungo *Cordyceps*, um tipo de organismo que ao infectar hospedeiros - no caso formigas, lagartas e outros insetos - secreta neurotoxinas alterando o comportamento e funcionamento dos músculos do inseto. Este fungo, que cientificamente não infecta humanos pela incapacidade de sobrevivência no organismo, ficcionalmente sofre uma mutação e passa a infectar humanos por meio da distribuição de uma safra, supostamente de farinha contaminada.

Neste contexto, a narrativa de *The Last of Us* (2013), primeiro *game*, se apresenta por meio dos arcos narrativos dos personagens Joel e Ellie. Joel, após ver a filha Sarah sendo morta por um soldado, se encontra totalmente sem esperanças em relação ao futuro e à humanidade. Já Ellie, surge na narrativa como uma adolescente que vive só no mundo e que anteriormente passou por diversos traumas, como por exemplo a perda da Mãe logo ao nascer. Além dos traumas, Ellie foi infectada durante o seu nascimento pelo fungo *Cordyceps*, porém seu organismo desenvolveu anticorpos que impediram a ação do fungo. Desta forma, Joel é convocado a conduzir Ellie até um grupo de pesquisadores chamado vagalumes para que, por meio de pesquisas, a imunidade de Ellie possa ser estudada e a partir disso, se possa produzir uma vacina para combater o fungo. O *game* se encerra com a chegada de Joel e Ellie na base dos vagalumes e, após Joel descobrir que para a pesquisa, Ellie perderia a sua vida, diante da impossibilidade de negociação e

⁴ *Cutscene* ou cinemática é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle que interrompe a jogabilidade. Pode ser usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou live-action. Disponível em: <https://gameplay.fandom.com/pt-br/wiki/Cutscene>. Acesso em: 01 out 2024.

após ser detido, Joel decide exterminar todo o grupo de vagalumes para salvar a vida de Ellie.

The Last of Us – Part II (2020) é uma sequência do primeiro *game* e inicia cinco anos após a ocorrência dos fatos na base dos vagalumes com Joel e Ellie residindo em Jackson, Wyoming (EUA) em uma comunidade de sobreviventes. No início do *game*, ocorre a trágica e traumática morte de Joel assassinado por Abby que durante o ato deixa bem claro que se trata de uma vingança pessoal contra Joel. Porém, o crime ocorre diante de Ellie - contida pelos aliados de Abby - no local onde Joel e Tommy se encontram rendidos.

Ao longo de boa parte do *game*, a narrativa se concentra na busca de Ellie por Abby com o objetivo de vingar a morte de Joel. Ao longo do percurso é possível acompanhar as diversas relações que Ellie estabelece com outros personagens, especialmente Gina e Jesse. Porém, em determinado momento crucial em termos de definição do *game*, tem-se também a oportunidade de conhecer o arco narrativo de Abby, que assim como Ellie, estabeleceu ao longo do seu percurso, relações com diversos personagens, como por exemplo os irmãos Lev e Yara, Manny, Owen e Mel.

Análise dos deslocamentos de identidades

O que se percebe ao longo do primeiro *game* *The Last of Us (2013)*, são diversos movimentos que abordam e trabalham no que tange o aprofundamento do aspecto psicológico dos personagens. A proposta do *game* já evidencia essa característica na medida que, com o surto pandêmico, a partir da contaminação pelo fungo do gênero *Cordyceps*, toda a configuração de relações e convivência sofre diversas rupturas e as constantes perdas e ameaças provocam diversas alterações no psicológico dos personagens. É possível notar tais transformações por exemplo no personagem Joel, que ao vivenciar um evento traumático, que é o assassinato da filha Sarah, muda completamente a forma de se relacionar com as demais pessoas apresentando no início da trama um comportamento frio e distanciado.

Segundo Stuart Hall em sua obra *Identidade Cultural na Pós-modernidade* "A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia" (Hall, 1990, p. 13). Segundo (Hall, 2003, p. 11), "o sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior,

que é o “eu real”, mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais “exteriores” e as identidades que esses mundos oferecem.”

Assim como ocorre em séries televisivas onde novos modelos narrativos trazem e estabelecem relações com as configurações culturais contemporâneas, nota-se em jogos eletrônicos narrativas cada vez mais densas com diversas camadas e com personagens cada vez mais complexos e suscetíveis a transformações e influências.

Segundo (Esquenazi, 2010, p. 79),

certas práticas caem em desuso quando se produzem tomadas de consciência ou evoluções sociais importantes, a personagem da <<jovem inocente>>, característica de uma grande linhagem melodramática, parece hoje dificilmente explicável, a menos que sofra transformações consideráveis.

O que se percebe ao longo dos dois games *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us - Parte II* (2020) é que a partir do momento que as identidades sofrem constantemente a pressão do meio externo, dificilmente é possível conservar as identidades culturais internas intactas, e neste momento ocorre a desfragmentação das identidades, fazendo com que os comportamentos reprimidos tornem-se mais latentes, já que, conforme (Hall, 2003, p. 74), é difícil “[...] impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural”.

Este movimento de deslocamento das identidades torna-se bastante evidente quando se observa as personagens Ellie e Abby em *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us - Parte II* (2020). Ellie - apesar dos traumáticos eventos vivenciados desde o seu nascimento com diversas perdas ao longo da vida sofrendo de autofobia severa e síndrome do sobrevivente - se apresenta no início do game como uma adolescente amigável e que realiza constantemente o processo de aproximação entre e com as pessoas.

Ao longo do game, diversas situações surgem que, aos poucos, alteram o seu psicológico, como por exemplo, quando a mesma sofre uma tentativa de abuso por David - um pregador que lidera um grupo de sobreviventes - ou mesmo quando é atacada por Sam (infectado) por quem Ellie acabará de conhecer e iniciado uma relação de amizade. No entanto, em *The Last of Us - Parte II* (2020) esse deslocamento de identidade se torna mais evidente na personagem, após a morte de Joel logo no início do game. Nota-se uma mudança significativa em seu comportamento que pode ser percebida na jogabilidade,

com uma Ellie mais agressiva e nota-se também essa alteração de comportamento inclusive comparando as próprias apresentações impressas como arte gráfica nas capas dos games.

Figura 1: arte *The Last of Us* (2013) - PS4.



Fonte: <https://www.playstation.com>.

Figura 2: arte *The Last of Us - Part II* (2020) - PS4.



Fonte: <https://www.playstation.com>.

Figura 1: arte *The Last of Us* (2022) – PS5.



Fonte: <https://www.playstation.com>.

Figura 1: arte *The Last of Us* (2024) – PS5.



Fonte: <https://www.playstation.com>.

Segundo (Vannucchi, Prado, 2009, p. 138) a jogabilidade “emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do game, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar”. Em *The Last of Us - Parte II* (2020) a jogabilidade manteve os comandos básicos de *The Last of Us* (2013), porém se apresenta de modo mais fluido, adicionando diversas

inovações como por exemplo: os personagens realmente sentem o impacto ao serem atingidos por um inimigo; ao ficarem nervosos é possível perceber uma respiração mais ofegante; além dos efeitos visuais com uma qualidade de animação que torna quase imperceptível a transição entre *cutscenes* e *gameplay*⁵.

Segundo Janet H. Murray a diferença dos jogos eletrônicos com outras mídias é que em jogos eletrônicos o interator⁶ participa do processo por meio do agenciamento “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 126). Já (Gadamer, 2002, p. 177) ressalta que o jogo é um “ser-jogado”. Deste modo, é possível notar em *The Last of Us - Parte II (2020)* que as melhorias em termos de gráficos e jogabilidade realizam um processo de convergência com a poética da narrativa na medida em que a experiência possibilitada pela jogabilidade encontra-se em constante diálogo com a poética da narrativa e com os estados psicológicos dos personagens.

Já em relação à personagem Abby a mesma se apresenta no início do *game The Last of Us - Parte II (2020)* como antagonista, tendo em vista que ela é quem dá fim a vida de Joel de forma violenta e traumática, na presença de Ellie. No início, não se sabe bem os motivos que levaram ao ato de Abby, apenas é possível perceber uma personagem fria, violenta e movida por ânsia de vingança. Ao longo de boa parte do *game*, para o interator, de fato Abby torna-se alvo. Após a morte de Joel, o interator, na perspectiva da progressão da narrativa e história, agencia a personagem Ellie que busca a todo custo encontrar Abby na intenção de vingar a morte de Joel. No entanto, em determinado momento, depois de várias buscas, explorar diversos locais, vários conflitos, finalmente Ellie se vê diante de Abby. Neste momento, o *game* realiza um imenso, complexo e arriscado movimento de roteiro e enredo ao interromper a cena e permitir que o interator, antes de dar continuidade nas cenas seguintes, conheça toda a história de Abby. O risco deste movimento se deve entre outros fatores a possibilidade de perda de engajamento tendo em vista que o jogo,

⁵ Para Tom Heaton (2006) em seu artigo *A Circular Model of Gameplay* “*Gameplay* é uma propriedade de todos os jogos e é um conjunto de interações entre o jogador e o jogo.” Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/a-circular-model-of-gameplay>. Acesso em: 28 jun 2024.

⁶ Interator: termo utilizado por Janet Murray em sua obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. (Murray, 2003, p. 149).

é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, 1993, p. 33).

Segundo (Jenkins, 2009, p. 33) “Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.” É possível perceber similaridade deste movimento em outras mídias, como por exemplo no cinema, quando a narrativa opta por trazer ao conhecimento do espectador a história do antagonista. Essa abordagem pode ser observada por exemplo na série de filmes *Star Wars* que faz um movimento similar retornando no tempo e abordando os fatos pela perspectiva do personagem Darth Vader, também na personagem Malévola principal antagonista do filme *A Bela Adormecida* (1959) e no personagem Severus Snape da série *Harry Potter*, da autora J. K. Rowling.

Séries também fazem este movimento, seja interrompendo a narrativa e resgatando histórias passadas no episódio em andamento, dedicando um episódio somente para resgatar fatos passados ou mesmo lançando séries com o mesmo tema, porém com perspectivas de outros personagens, como por exemplo o personagem Johnny Lawrence na série *Cobra Kai* (2018-).

Neste diálogo frequente com outras mídias, seja em relação a estrutura narrativa, nas abordagens ou no aprofundamento psicológico dos personagens, é possível perceber em *The Last of Us - Parte II* (2020) que ao abrir o arco narrativo de Abby, o processo de deslocamento de identidades também ocorre na personagem, tendo em vista que a mesma é filha de Jerry, cirurgião dos Vagalumes, anteriormente assassinado por Joel motivado por salvar Ellie. Ao longo do arco narrativo é possível perceber que, com a ausência dos pais, Abby estabeleceu uma série de relações de amizade com diversos outros personagens e percebe-se que toda a hostilidade da personagem vislumbrada no início do *game* se constituiu a partir do evento traumático da perda dos Pais, assassinados por Joel.

Leo Charney em seu estudo *Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade* (2004) evidencia a que “o presente esvaziado abriu um espaço para a atividade do espectador” e que a experiência surgiu nesse espaço esvaziado – e foi definida por ele –

por meio do afastamento do presente em relação a si mesmo.” (Charney, 2004, p. 331-332).

Segundo Charney, Jean Epstein descreveu essa atividade do espectador como “A animação e a confluência dessas formas”:

Não se apresentam na película nem nas lentes, mas no próprio indivíduo. A descontinuidade torna-se continuidade somente depois de penetrar o espectador. Trata-se de um fenômeno puramente interior. Fora do sujeito que olha não há movimento, fluxo, vida nos mosaicos de luz e sombra sempre fixos que a tela apresenta. Dentro, há uma impressão que, como todas as outras fornecidas pelos sentidos, é uma interpretação do objeto – em outras palavras, uma ilusão, um fantasma. (Charney, 2004, p. 261).

Ao vivenciar a experiência e analisar os *games The Last of Us (2013)* e *The Last of Us - Parte II (2020)*, nota-se que estes movimentos inesperados e constantes de aprofundamento dos personagens e mudanças de perspectivas na narrativa sugerem mudanças também na própria experiência do interator a partir do momento em que se percebe que a narrativa diante de si se apresenta com outra configuração.

A mudança de perspectiva que ocorre em *The Last of Us - Part II (2020)* de forma inesperada, ao deslocar o processo de agenciamento da personagem Ellie para a personagem Abby, permite que o interator vislumbre toda a narrativa e história do *game* por meio de outro ponto de vista, ampliando as possibilidades de compreensão dos fatos. Além deste processo de mudança de perspectiva, o *game* vai além. Após o momento de convergência das narrativas, ou seja, depois que o interator vislumbrou todos os fatos passados (agora pelo ponto de vista de Abby), ao se deparar com o momento em que Ellie e Abby finalmente se encontram, o processo de agenciamento não retorna para a personagem protagonista da série (Ellie), mas se mantém em Abby, ou seja, o interator se percebe agenciando uma personagem (que até então era antagonista) em conflito com a personagem protagonista do *game*.

Este movimento de narrativa e jogabilidade não amplia somente a percepção do interator, mas impacta diretamente na sua própria experiência, tanto no sentido de perceber as potencialidades dos personagens, como também de perceber o psicológico dos personagens quando são vistos de modo distanciado e não agenciados.

Considerações Finais

De acordo com (Herman, 2009, p. 137, tradução nossa) uma narrativa

[...] expressa a experiência de viver nesse mundo-em-fluxo, realçando a pressão dos eventos sobre consciências reais ou imaginárias afetadas pelas ocorrências em questão. Assim [...], podemos argumentar que narrativas têm como preocupação central o qualia, um termo utilizado por filósofos da mente para se referir ao sentido de como é para alguém ou algo ter uma experiência particular⁷.

É possível notar que jogos eletrônicos contemporâneos, por meio do processo de agenciamento, incorporam diversos outros elementos, sejam eles estruturas narrativas, recursos tecnológicos, assim como estabelecem constantemente diálogos com outras mídias de modo a proporcionar não somente entretenimento ao interator, mas de modo a permitir vivenciar experiências narrativas imersivas como é o caso dos *games The Last of Us (2013)* e *The Last of Us - Parte II (2020)*, que de acordo com Herman permite ao interator uma inferência e identificação ou não com as emoções dos personagens que se apresentam em um espaço e tempo de modo psicologicamente complexos, com emoções, sentimentos, desejos e objetivos.

Referências Bibliográficas

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. IN: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. pp.317-334.

ESQUENAZI, Jean Pierre. As séries televisivas. Mimesis, 2010.

GADAMER, Hans-Georg. Verdade e Método: Traços Fundamentais de Uma Hermenêutica Filosófica. 4 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 8ª.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HERMAN, David. Basic Elements of Narrative. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

⁷ Nota: [...] convey the experience of living through storyworlds-in-flux, highlighting the pressure of events on real or imagined consciousnesses affected by the occurrences at issue. Thus [...] it can be argued that narrative is centrally concerned with qualia, a term used by philosophers of mind to refer to the sense of what it is like for someone or something to have a particular experience.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. Aleph. (2009^a).

MITTELL, Jason. (2012). Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. In: Revista MATRIZES, São Paulo, USP, ano 5, nº 2, p. 29-52, jan./jun. 2012. <http://www.periodicos.usp.br/matrizes/article/view/38326/41181>. Acesso em: 28 jun 2024.

MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet No Holodeck O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

VANNUCHI, Hélia; PRADO, Gilberto. Discutindo o Conceito de Gameplay. Santa Catarina: Revista Texto Digital, v. 5, n. 2, 2009. Disponível em: <<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190>>>. Acesso em 28 jun 2024.