
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 ficção oferecem,

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX 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.

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, desta forma, verificar de que forma a estrutura e recursos narrativos utilizados nestes jogos 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 jogo 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 jogo 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 jogo 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 jogo, 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 jogo, 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 jogo 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 após ser detido, Joel decide exterminar todo o grupo de vagalumes para salvar a vida de Ellie.

⁴ *Cutscene* é uma pequena interrupção no jogo, podendo ter vários objetivos: contextualizar um acontecimento, desenvolver o personagem, reforçar o engajamento, apresentar novos personagens, introduzir diálogos, dar informações ou pistas, avançar a história. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/storytelling-nosgames/#:~:text=Uma%20cutscene%20é%20uma%20pequena,ou%20pistas%2C%20avançar%20a%20história>. Acesso em: 28 jun 2024.

The Last of Us – Part II (2020) é uma sequência do primeiro jogo 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 jogo, 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 jogo, 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 jogo *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 jogo 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 movimentos perceptíveis 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 jogos *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 jogo como uma adolescente amigável e que realiza constantemente o processo de aproximação entre e com as pessoas. Ao longo do jogo, diversas situações surgem que aos poucos alteram o seu psicológico, como por exemplo, quando a mesma sofre uma tentativa de abuso de 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 jogo. Nota-se uma mudança significativa em seu comportamento que pode ser percebida na jogabilidade, com uma Ellie mais agressiva e também comparando as próprias apresentações das artes nas capas dos jogos.

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>.

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 jogo, 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 interator 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.

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.

Já em relação à personagem Abby a mesma se apresenta no início do jogo *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 jogo, 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 jogo 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

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.”

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 jogo se constituiu a partir do evento traumático da perda dos Pais, assassinados por Joel.

Ao vivenciar a experiência e analisar os jogos *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 jogo por meio de outro ponto de vista, ampliando as possibilidades de compreensão dos fatos. Além deste processo de mudança de perspectiva, o jogo 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 jogo.

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 particular⁶.

É possível notar que jogos eletrônicos contemporâneos, por meio do processo de agenciamento, incorporam diversos outros elementos, sejam eles estruturas narrativas,

⁶ 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.

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 jogos *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

- 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, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. Aleph. (2009ª).
- 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.