

## **A influência da cultura participativa dos fãs de *The Last of Us* na concepção de seu live-action: análise da relevância da opinião dos fãs na produção<sup>1</sup>**

Estefânia da SILVA<sup>2</sup>

Thiago de LIMA<sup>3</sup>

Gêsa CAVALCANTI<sup>4</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

### **RESUMO**

O ciberespaço (LEVY, 1999), se tornou o meio para que as pessoas possam exercer sua opinião de forma livre e a partir disso gerar conexão com uma comunidade que compartilha os mesmos pensamentos. Dessa forma, utilizamos esse meio para analisar o live-action do jogo *The Last of Us* onde procuraremos entendermos qual a relevância da opinião desses fãs perante mudanças nas suas expectativas, visto que os diretores realizaram alterações no elenco e narrativa, que gerou impactos negativos para a obra.

**PALAVRAS-CHAVE:** cibercultura, jogos, live-action, cultura participativa, fãs.

### **INTRODUÇÃO**

No âmbito do ciberespaço, um ambiente virtual que transcende limitações geográficas e capaz de criar diferentes regimes de temporalidade próprios, emerge a capacidade de disseminar um objeto de interesse, alargando o seu conhecimento e angariando um crescente número de adeptos e apreciadores. Essa caracterização da rede a torna um espaço fértil para a cultura de fãs e para as relações estabelecidas entre fãs e a instância produtora. Um exemplo disso é *The Last of Us*, o jogo lançado em 2013 conquistou um lugar de destaque pelo sucesso que fez online, sendo considerado um dos títulos mais aclamados e influentes da última década<sup>5</sup>, produzindo um impacto imprevisto no mercado. A sua representatividade substancial propiciou, por conseguinte, a realização de uma série em formato live-action que logrou êxito comparável ao jogo.

No entanto, apesar do notável sucesso alcançado, a série foi objeto de amplas críticas, sendo um dos motivos a representação da personagem Ellie. O principal ponto de descontentamento dos fãs envolve as características físicas da atriz que dá vida a personagem

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Comunicação, cultura e internet), evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação do 8º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda - UFRN, e-mail: estefaniaagapto@outlook.com

<sup>3</sup> Estudante de Graduação do 8º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda - UFRN, e-mail: thiagosouto56@gmail.com

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora temporária do departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Pós-doutoranda pela Universidade de São Paulo. Doutora e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. É pesquisadora da Rede OBITEL-Brasil.

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://canaltech.com.br/series/por-que-ha-tanto-hype-em-torno-da-serie-de-the-last-of-us-235426/>>.

na série, já que estas se diferem da personagem no jogo, o que resultou em comentários negativos divulgados em diversas redes sociais, gerando uma tensão entre fãs e criadores.

Com isso, o objetivo dessa pesquisa é analisar a relevância da cultura participativa dos fãs no ciberespaço para a disseminação de conteúdos mapeando o comportamento dos fãs de *The Last of Us* com relação a adaptação do jogo para o formato de série. Assim, pode-se compreender a significância da comunicação entre os fãs e dos fãs com os produtores e sua relação com a popularização de *The Last of Us* tanto como jogo quanto como live-action, explorando os motivos que levaram os fãs a nutrir um envolvimento tão significativo na decisão de investimento neste projeto e qual o impacto que eles têm perante a série.

## O FÃ NA CULTURA PARTICIPATIVA

O avanço da tecnologia propiciou às pessoas a capacidade facilitada de estabelecer uma troca de informações e a construção de repertórios compartilhados. Tais intercâmbios tornaram-se cruciais para o compartilhamento e recebimento de informações. Lendo esse cenário através de obras de Henry Jenkins (2009) e Pierre Lévy (1999), respectivamente intituladas, “Cultura da Convergência” e “Cibercultura”, dispomos das ferramentas conceituais necessárias para a presente análise.

Nesse contexto, os fãs são concebidos como agentes habilitadores de conteúdo, detentores do poder de provocar impactos tanto positivos quanto negativos, com implicações econômicas que podem ser favoráveis ou desfavoráveis. Por isso, recorremos a autores como Jenkins (1999) para entendermos a noção de fã e as formas como eles estabelecem relações com o objeto que estão consumindo, com outros fãs e com a instância produtiva.

Jenkins (2009) em seu livro afirma que “a propagabilidade tem expandido as capacidades das pessoas tanto de avaliar como de circular textos de mídia e, portanto, de dar forma ao ambiente de mídia”, ou seja, os fãs, criadores de opiniões tem no ciberespaço a liberdade de expressar sua opinião, sobre determinado objeto, seja ele um reality, filme, série, jogos, nesse caso, o presente artigo tem por objetivo analisar como essa comunidade que consumiu *The Last of Us*, utilizou das mídias digitais para expressarem sua opinião e de que maneira os desenvolvedores desse jogo/série receberam esses comentários.

## METODOLOGIA

Mediante a aplicação do método de concepção descritiva e com base numa análise de rastro, procedeu-se à análise do caso de *The Last of Us*. Esta concepção de pesquisa

possibilitou a investigação dos elementos que despertaram notável interesse por parte dos fãs, bem como a avaliação das repercussões desse engajamento. Além disso, foi examinado de que maneira o impacto desses consumidores pode exercer influência no mercado, tendo potencial para moldar decisões relacionadas a investimentos futuros nesse material.

Como forma de coleta optamos por uma observação sistemática de comentários feitos por fãs de *The Last of Us* definindo como universo de coleta o X (antigo Twitter). Os comentários serão mapeados e categorizados na tentativa de entender as formas como os usuários expressaram opiniões tanto favoráveis quanto desfavoráveis ao lançamento da série. Esses comentários, provenientes de fãs do jogo, manifestaram-se contrários a diversos detalhes, motivados pelo receio de que a série não seja fiel ao jogo e fuja das elevadas expectativas estabelecidas por eles.

## **THE LAST OF US: TENSÕES ENTRE FÃS E PRODUTORES**

*The Last of Us* é um jogo eletrônico, desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment. Ambientado em um mundo pós-apocalíptico, devastado por uma pandemia, a qual um vírus transformava as pessoas em zumbis. O enredo segue Joel, um ex-contrabandista, que é encarregado de transportar Ellie, uma adolescente que pode ser a chave para encontrar a cura dessa infecção que ainda acarreta a população sobrevivente.

Durante suas jornadas, Joel e Ellie passam por inúmeros desafios, que tornam essa caminhada cativante e fortalecem a relação entre eles. Com gráficos de alta qualidade e uma narrativa atrativa, a história se interliga com o público transparecendo a sensação de fazer parte do jogo, com momentos memoráveis, o jogo torna essa experiência intrínseca.

O sucesso do jogo é um dos fatores que leva a decisão mercadológica de realizar uma adaptação no formato série, logo, em um mercado em que a cultura de fãs tem se tornado parte da estratégia mercadológica, assumimos aqui que os realizadores da série conheciam ao menos a potencialidade dos riscos de suas escolhas produtivas. O principal ponto de tensão que identificamos, que nos leva ao interesse de analisar esse produto, é a escolha da atriz que deu vida a Ellie, personagem principal. Segundo muitos dos fãs, a diferença física entre Ellie e a atriz escolhida significava um problema. A partir disso, mapeamos aqui pontos de tensões dos fãs com as escolhas produtivas da série.

Coletando comentários no X (antigo Twitter) percebemos algumas recorrências temáticas. A primeira recorrência envolve uma celebração relacionada à fidelidade da série ao jogo. Logo na divulgação da primeira foto oficial e dos trailers, os fãs produziram conteúdos

estabelecendo relações diretas entre os frames da série e do jogo. Na foto, por exemplo, a bolsa da personagem Ellie nos jogos e na série é idêntica, a preservação desse aspecto foi celebrado. Dessa forma, percebemos que a manutenção de uma maior relação com o universo prévio é de extrema importância e tem reflexos no interesse aos fãs do jogo em assistir a série.

Figura 01 - Exemplo de tweet de fã comparando aspectos estéticos entre a série e o jogo



No entanto, a série *The Last of Us* é um produto que alcança, por seu formato, um público mais amplo, pessoas que não o conhecem ou que nunca o jogaram, se tornaram fãs tendo a série como ponto de partida. Para estes fãs, a série deve ter maior autonomia criativa, contanto que esteja dentro do que os criadores chamam de filosofia do jogo.

Outro grande ponto de destaque nas recorrências temáticas são as escolhas de elenco, algumas coisas foram amplamente celebradas, como a decisão por Pedro Pascal como Joel, já a escolha de Bella Ramsay como Ellie deixou a desejar para muitos dos fãs do jogo.

Tabela 01 - Exemplos de comentários acerca da aparência da personagem Ellie

A atriz é boa, eu vi ela em GOT e sei que é boa, mas eles não respeitaram a escolha de personagens, para mim o ator tem que parecer o personagem, só se justifica a mudança em multiverso, então eu não to assistindo a série, acho last of us cinematográfico já, to feliz com o jogo

A aparência do personagem ajuda bastante, deixa mais imersivo, combinando com uma ótima atuação é claro, no início eu não gostei, achei "feinha" para a Ellie, mas depois de assistir os dois primeiros episódios, gostei muito do trabalho da Bella Ramsey, mas continua feia kkkk.

Fonte: Twitter.com/

Os comentários negativos destacavam pontos como a aparência física da atriz e a necessidade de manutenção da aparência do jogo por questões imersivas. No entanto, também observamos que muitos dos comentários colocavam em questão a relação entre aparência e talento alegando que a atriz estava fazendo um bom trabalho.

Em resposta a essas críticas, o co-diretor revelou que a atriz Bella Ramsey foi escolhida entre 100 atrizes na disputa pelo papel. “A busca por uma atriz que pudesse

incorporar Ellie demorou mais porque é um papel difícil. Estávamos buscando uma atriz muito jovem [...] E as crianças não tiveram tanta experiência de vida. É difícil encontrar crianças que possam incorporar isso”, sua resposta foi crucial para analisar como esses comentários estavam sendo recebidos pelos diretores e a produção da série, onde é notável que a procura pela atriz não foi uma tarefa fácil e conseqüentemente fazia sentido eles não terem recuado quanto a escolha da atriz quando as opiniões negativas foram surgindo.

Demonstrando ainda mais preocupação na escolha de seu *casting*<sup>6</sup>, o co-diretor acrescentou: “Além disso, Ellie precisava ser engraçada, forte, violenta e protetora consigo mesma. Ela também precisava nos fazer acreditar em sua conexão com Joel [...] Posso garantir que não poderíamos ter feito uma escolha melhor. Analisamos cerca de 100 atrizes e ela foi a mais destacada que pudemos encontrar.” A sua garantia na escolha da atriz fortificou a série, passando confiança para os fãs de que essa foi a melhor escolha para o live-action.

### **Considerações finais**

Como cita Jenkins (2015) em seu livro *Invasores do texto*, os fãs se tornaram nômades invasores, ou seja, os fãs rejeitaram os estereótipos de serem ingênuos e sem cérebros e passaram a construir sua própria cultura a partir daquilo que consomem, gerando assim novas histórias e teorias para materiais produzidos, estabelecendo conexões profundas e um senso de propriedade com a história.

No cenário participativo, as opiniões dos fãs assumem um papel crucial para os criadores, uma vez que são esses feedbacks que fundamentam os investimentos. No entanto, é nesse ponto que se encontra o principal desafio da produção televisiva: reproduzir o mesmo impacto da experiência de jogo na série, mas adequando o fluxo da produção televisiva e pensando na potencialidade de expandir o mercado atingindo pessoas não familiarizadas com o conteúdo.

Em *The Last of Us*, esses comentários geraram um impacto e preocupação dos criadores, entretanto, assim como citado acima, o co-diretor da série, sabia de suas decisões e apesar de tamanha relevância dos comentários dos fãs, para ele a sua escolha foi a mais adequada para o que a série precisava, transparecendo a ideia de que apesar dos fãs terem seu poder quanto a escolha de diferentes fatores na série, há detalhes que apesar de não gostarem estarão sujeitos a não serem como gostariam.

---

<sup>6</sup> Casting - processo de pré-produção para selecionar um certo tipo de ator, dançarino, cantor ou figurante para um determinado papel ou papel em um roteiro.

## REFERÊNCIAS

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

JENKINS, H, GREEN, J.; FORD, S.. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, H. **Invasores do texto**. São Paulo: Marsupial, 2015.

TORRES, A. **‘The Last of Us’: Bella Ramsey revela como reagiu aos comentários tóxicos sobre sua escalção como Ellie**. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/the-last-of-us-bella-ramsey-revela-como-reagiu-aos-comentarios-toxicos-sobre-sua-escalacao-como-ellie-387020/>>. Acesso em 28 de mar. de 2024.

**Twitter**. Disponível em: <<https://twitter.com/home?lang=pt>>. Acesso em 28 de mar. de 2024.