

## **The Last of Us e as Características Sócio-Culturais de seu Mundo<sup>1</sup>**

**Nilson V. Soares<sup>2</sup>**

**Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP.**

**Bernardo C. Aguiar<sup>3</sup>**

**Doutorando em Comunicação pela Unisinos.**

**Luis C Petry<sup>4</sup>**

**Prof. Adjunto da PUC-SP.**

### **Resumo**

The Last of Us alcançou posição de destaque desde seu lançamento. Neste artigo, partindo da perspectiva dos jogos como produtos da cultura contemporânea, discutimos o mundo de TLOU, bem como seus personagens e características como jogo e obra. Para tal, fazemos uso, dentre outras, das teorias da construção social da realidade de Berger e Luckmann e do papel da comunicação na conformação das identidades nacionais, no intuito de identificar os elementos históricos internos ao jogo que levaram ao estado das relações sociais observável pelo jogador. Os resultados destacam a contribuição que as ciências sociais têm na construção de mundos complexos de jogo e na aproximação com jogador.

**Palavras-chave:** Construção de mundo; jogos digitais; cultura; game studies.

### **1 – Introdução**

Antes de tudo, sentimo-nos no dever de alertar aos incautos exploradores/pesquisadores: aqui há *spoilers*.

---

1 - Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Mercado do Entretenimento e da Música na Cibercultura, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

2 - Mestre em Comunicação pela UFPE e graduado em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela mesma instituição. *nilsonsoares@gmail.com*

3 - Mestre em Design pela UFPE e graduado em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela mesma instituição. *bernardo.cortizo@gmail.com*

4 - Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e bacharel em Psicologia pela Unisinos. É coordenador do curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da PUC-SP. *alletsator@gmail.com*

## **1.1 – Jogos Como Artefatos Culturais: Metodologia e Trabalhos Relacionados**

Neste artigo partimos da perspectiva dos jogos digitais, como artefatos culturais, logo, passíveis de refletir quem somos e onde e como vivemos. No documentário *Indie Game: The Movie* (2012), visualizamos o processo de desenvolvimento de alguns jogos independentes. Fica claro, no filme, que o conteúdo dos jogos criados está fortemente atrelado aos desenvolvedores, à vida deles, suas influências, ambiente e bagagem cultural. De fato, como observam Petry A. e Petry L.:

De certo modo, tudo que produzimos é uma manifestação de nós mesmos, nossas ideias, pontos de vista políticos, experiências das quais estejamos conscientemente cientes ou não. Mas também são [as obras] parte do mundo em que vivemos (PETRY A.; PETRY L., 2012).

Assim, inicialmente faremos uma contextualização do jogo *The Last of Us* (TLOU), suas características, mundo e personagens. Em seguida voltaremos nossa atenção para o mundo de TLOU sob a perspectiva das teorias da comunicação, tentando verificar como o universo pós-cataclismo do jogo funciona em um ambiente submetido à quebra das redes de comunicação e, por final, como as características do mundo de jogo afetam as relações humanas e sociais internas a ele.

A metodologia de estudo aqui presente consiste: da leitura de vasta literatura acadêmica, envolvendo os campos da cibercultura, comunicação, sociologia, *games studies* (entre outros); da aplicação do conhecimento e metodologias de produção e análise de videogames; bem como da “jogabilidade assistida”, uma metodologia de análise onde os pesquisadores extensivamente jogam e exploram o jogo, e também observam jogadores terceiros e seus movimentos, com posteriores entrevistas semiestruturadas, bem como da coleta, em publicações especializadas, de informações sobre o jogo, seus criadores e intenções. Seguindo esse *framework* metodológico, nós nos aproximamos de metodologias que vêm sendo usadas por autores como Alves (2005), Taylor (2006), Moita (2007), Soares (2009), Petry A. (2011) e Turkle (2011), entre outros.

## 1.2 – Contextualizando *The Last of Us*

Lançado exclusivamente para os consoles Playstation 3 em Junho de 2013 (e com uma nova versão para Playstation 4 lançada um ano e um mês depois), *The Last of Us* foi desenvolvido pela Naughty Dog (responsável pelo desenvolvimento de jogos da série *Uncharted*, *Crash Bandicoot* e *Jak & Daxter*). Segundo os desenvolvedores, TLOU pertence a um “novo gênero”, o “*survival action*” (THE DIGITAL, 2013), com elementos de *stealth*.

Rapidamente alcançou sucesso de público e crítica, vendendo 1,3 milhões de cópias em sua primeira semana (TASSI, 2013) e ganhando diversos prêmios de melhor jogo do ano, como o D.I.C.E. Awards da Academia de Artes e Ciências Interativas (KARMALI, 2014) e o BAFTA da Academia Britânica de Artes de Filme e Televisão (EMERY, 2014).

No jogo, uma variante fúngica pertencente ao *genus Cordyceps* ou *Ophiocordyceps* (não especificado) ganha capacidade de infectar humanos. Os fungos desses *genus* são reconhecidos por infectar insetos, com algumas espécies capazes de alterar o comportamento do hospedeiro, tomando controle sobre suas ações - um dos exemplos mais conhecidos é o *Ophiocordyceps unilateralis*, que ataca formigas. A variante humana ficcional assume o controle da pessoa infectada, transformando-a efetivamente em um tipo de zumbi.

O *Cordyceps* humano vira epidemia com graves consequências, resultando no colapso da sociedade organizada e tomando dimensões apocalípticas. O jogo (excetuando-se sua introdução) se passa 20 anos depois do início da infecção, onde, sem um governo central, os sobreviventes passam a se organizar de três distintas formas:

- a) Em centros de refugiados, sob lei marcial, onde os habitantes recebem mantimentos e são protegidos da infecção por muros e pelo exército;
- b) como membros dos *Fireflies*, grupo rebelde que, além de se infiltrar nos centros de refugiados, possui estrutura e bases próprias;

- c) ou em grupos independentes, que vivem fora das áreas protegidas pelo poderio militar e preocupam-se com a sobrevivência própria, deixando de lado os interesses políticos.

### **1.3 – Personagens de Relevância**

Na maior parte de TLOU o jogador controla o protagonista Joel, homem com idade próxima dos 50 anos que, no caos resultante dos primeiros dias da infecção, perdeu sua filha de 12 anos de idade. Essa perda de Joel vai afetar, durante o jogo, seu relacionamento com a deuteragonista Ellie, uma garota de 14 anos que é identificada como imune ao *Cordyceps* humano e possivelmente a chave para o desenvolvimento de uma cura.

O relacionamento entre Joel e Ellie é um dos pontos fundamentais de *The Last of Us*. De acordo com Neil Druckmann, diretor criativo do jogo:

Em última instância, ao menos para Joel, [o jogo] se tornou essa idéia de explorar até onde um pai está disposto a ir para salvar seu filho. Cada passo do caminho é um sacrifício maior. No começo ele está disposto a colocar sua vida em risco. Essa é quase a coisa mais fácil para ele, na situação em que está. Em seguida, ele está disposto a colocar seus amigos em risco. Finalmente chega ao ponto em que arrisca sua própria alma, quando ele se mostra disposto a condenar o resto da humanidade. Quando ele conta aquela última mentira a Ellie, está disposto a sacrificar seu próprio relacionamento com ela para salvá-la (TAKASHI, 2013).

Dentre outros personagens relevantes para a trama e para este artigo, podemos mencionar Henry e Sam, um par de irmãos que mostram uma relação semelhante a Joel e Ellie, onde Henry, adulto, se vê no papel de protetor de Sam (que é um ano mais novo que Ellie). Também destacamos David, o líder de um grupo independente de sobreviventes canibais e que deseja somar Ellie ao seu grupo, matando Joel no processo.

Ainda de relevância é o papel dos Fireflies, uma milícia rebelde que se opõe à lei marcial exercida pelos militares (classificados pelos rebeldes como “tiranos”) e propõe o retorno de todos os aspectos do governo civil. Os Fireflies são representados como um dos poucos grupos do mundo de TLOU que ainda tem os recursos e disposição para buscar uma cura para a epidemia da variante humana do *Cordyceps*.

## 1.4 Predecessores

The Last of Us, como qualquer artefato cultural, não existe em um vácuo: outras obras antes dele foram criadas, obras que influenciam a ele (ou ao menos a forma como é percebido pelos jogadores) direta ou indiretamente. Focamo-nos, aqui, em quatro jogos anteriores:

- *Resident Evil* (1996), da Capcom, não foi o primeiro jogo a ter zumbis como antagonistas, mas pode ser considerado como um dos mais importantes “jogos de zumbi”. O jogo estabelece o subgênero do “horror de sobrevivência” [que foi retroativamente aplicado a jogos anteriores, como *Alone in the Dark* (1992)]. No primeiro jogo, o jogador se vê preso em uma mansão com escassos recursos e repleta vários tipos diferentes de zumbis. Em um segundo jogo, *Resident Evil 2* (1998), o jogador deve sobreviver em uma cidade com a ordem social fragmentada devido a uma epidemia zumbi.
- *Mass Effect* (2007), RPG da Bioware cuja relevância não está no gênero de jogo ou ambientação, mas no tipo de ameaça encontrada em seu mundo. Em *Mass Effect*, um dos locais visitados pelo jogador é a colônia de *Zhu's Hope*, onde um fungo inteligente controla mentalmente os habitantes através de seus esporos.
- *Heavy Rain* (2010), desenvolvido pela Quantic Dream, o jogo tem como trama um grupo de pessoas com diversos graus de envolvimento nas ações de um assassino em série, dentre elas, Ethan Mars, cujo filho foi sequestrado pelo assassino.
- *The Walking Dead* (2012), da *Telltale Games*, conta a história de Lee Everett, um professor que tem seu transporte até a cadeia (culpado de assassinar o amante de sua esposa) interrompido por uma epidemia zumbi e decide ser o protetor de Clementine, uma garota de 8 anos tornada órfã pelas circunstâncias da epidemia.

Enquanto a série Resident Evil é chave na constituição do estilo de jogo e gênero de The Last of Us, e enquanto Mass Effect utiliza da mesma premissa de pessoas sendo controladas por esporos, Heavy Rain e The Walking Dead possuem similaridades mais profundas em termos de trama e narrativa.

Como Druckmann afirma, um dos pontos centrais de TLOU é “explorar até onde um pai está disposto a ir para salvar seu filho” (TAKASHI, 2013), porém, David Cage (OHANNESSIAN, 2011), diretor de *Heavy Rain*, ao falar sobre seu jogo afirma que a real mensagem do jogo é a respeito de “até que ponto você está disposto a ir para salvar alguém que ama”. Com mensagens tão próximas, as similaridades não se encerram aí: Ethan Mars é um homem atormentado pela perda de um de seus filhos (que tinha 10 anos de idade) e se vê em uma situação desesperadora ao tentar salvar o segundo, uma posição não muito distante da de Joel. Ambos os jogos também compartilham o fato de serem publicados pela Sony, desenvolvidos exclusivamente para o console Playstation 3.

The Walking Dead é ainda mais próximo por contar a história de um homem atormentado por erros passados que decide proteger uma garota órfã, ambos tentando sobreviver em um mundo pós-cataclismo zumbi. O tema da paternidade e suas questões estão fortemente presentes em The Walking Dead, Heavy Rain e The Last of Us.

## **2. Mídia e Ordem Social em The Last of Us**

Na maioria dos casos apresentados no jogo, ao encontrar outro grupo de sobreviventes, a reação típica com a qual o jogador se depara é de hostilidade. Encontrar “o outro” é sempre uma situação de perigo, de risco. Os contaminados pelo *Cordyceps* representam uma ameaça constante no mundo de jogo, mas os humanos saudáveis frequentemente representam um perigo similar ou, por vezes, maior.

A competição por escassos recursos certamente é fator de importância nessa relação entre os sobreviventes, mas é, por si só, insuficiente para explicar e justificar o escopo da hostilidade do mundo de The Last of Us. Talvez mais que a competição e a escassez, acreditamos que a quebra dos sistemas de comunicação e da cultura

nacional/global são fatores essenciais na constituição das relações sociais encontradas no jogo.

No intuito de melhor compreender as relações sociais internas ao mundo de *The Last of Us* iremos, a seguir, recorrer a teorias da comunicação e sociologia, para então analisar como tais teorias e reflexões podem ser observadas no mundo do jogo.

## **2.1 – Efeitos da Quebra das Redes de Comunicação**

Harold Innis, ao estudar os antigos impérios ocidentais (e, parcialmente, também os orientais) acreditava na comunicação como fator crucial para organização e administração dos governos e estrutura imperiais. De fato, afirma que “o governo efetivo de grandes áreas depende fortemente da eficiência da comunicação” (INNIS, 1950) existente.

A velocidade das comunicações é essencial para um império. Você tem que ser capaz de enviar mensagens para a fronteira e levá-las de volta com um espaço razoável de tempo. Se não puder fazer isso, seu império não é competente. Não pode responder aos ataques, não pode responder às crises (MARKLEY, 2013).

De fato, o interesse na velocidade e eficiência das comunicações pode ser muito bem observado no século XIX, mais especificamente na implementação do telégrafo elétrico. Apesar de um fenômeno tecnológico, sua adoção e expansão foram motivadas pelas demandas de caráter político, comerciais e militares (FENBY, 1986). A implantação posterior dos cabos submarinos transoceânicos foi fruto direto dos interesses das “potências imperiais europeias” (SILVA JR., 2006). Com a adoção do telégrafo, vemos surgir uma realidade global onde mensagens a longas distâncias não dependem mais de seu transporte físico e atingem seus destinatários em velocidades cada vez mais rápidas.

Tal eficiência nas comunicações, pode-se argumentar, fortalece o estabelecimento dos territórios, fronteiras e identidades nacionais e imperiais. Sem eficiência nas comunicações o império cai ou se fragmenta, incapaz de reagir e fazer valer seu governo central sobre todo o seu território.

Este aspecto está fortemente presente no mundo de *The Last of Us*. Podemos dizer que a jornada de TLOU seja resultado justamente da deficiência dos processos de distribuição e aquisição de informação. Inicialmente Joel tem como tarefa conduzir Ellie

até um ponto de encontro com os *Fireflies*, o que se mostra uma tentativa fútil, pois os receptores de Ellie já não estavam mais em capacidade de recebê-la. Em seguida empreende uma longa jornada até o lugar onde vive seu irmão que, por ter sido membro da organização rebelde anos atrás, poderia indicar um novo destino para a entrega de Ellie. Após encontrar seu irmão e traçar seu novo destino, Joel tem sua missão mais uma vez frustrada, pois a antiga base estava abandonada. Joel, então, através de uma gravação, descobre a existência de uma segunda base dos *Fireflies*, apenas para chegar lá e encontrar a pessoa que o incumbiu da tarefa de escoltar Ellie no início da história. Toda a jornada ilustra bem os problemas causados pela escassez de informação.

Ao sair de seu ambiente imediato, o centro de refugiados onde havia vivido os últimos anos, Joel se depara com a realidade de não mais conhecer exatamente o mundo a sua volta, se vê, então, obrigado a tomar decisões com informações há anos defasadas. Há, nessa situação, algo que McCombs (2004) chama de “necessidade de orientação”. Um jogador, ao acessar pela primeira vez um mundo de jogo, desconhece o funcionamento do mesmo, bem como as mecânicas da jogabilidade, tendo sua necessidade de orientação suprida pelos tutoriais e pela experiência. Não só em mundos de jogos, mas ao entrar em qualquer nova dinâmica podemos sentir a necessidade de orientação. Em uma eleição podemos sentir a necessidade de conhecer mais os candidatos. Ao chegar a uma nova cidade sentimos a necessidade de saber onde ficam nossos pontos de interesse (como hotéis, centros comerciais e pontos turísticos).

A mídia tradicional opera como um fator de orientação ao cruzar a *relevância* (tema que determinada pessoa ou público considera de interesse) e a *certeza* (o que se sabe sobre o tema) (McCOMBS, 2004), sua ausência no mundo de *The Last of Us* resulta em alto grau de *incerteza* sobre a situação do mundo.

Mais que isso: sem a estrutura comunicacional adequada, os centros de refugiados sob o domínio militar acabam funcionando de forma independente, tornando-se, efetivamente, cidades-estado, assim como as bases dos *Fireflies*. Os grupos independentes passam a atuar de uma forma próxima à lógica tribal, onde cada enclave de sobreviventes, mesmo tendo certas características em comum, são autônomos e autocontidos. Em qualquer caso, há uma desconexão com o restante do mundo.

Vizeu (2007) classifica a televisão, e a mídia de modo geral, como construtora de um “lugar de referência”. O lugar de referência funciona como um

norteador da sociedade, facilita nossa integração como grupo e nos dá a noção que, além de nossos arredores imediatos e vidas particulares, compartilhamos um universo em comum e somos parte de um todo maior.

É o que de certa forma ocorre no País nas transmissões dos grandes eventos midiáticos como a copa do mundo e as eleições. Os milhões de brasileiros e brasileiras que acompanharam a cobertura pela televisão estabeleceram, de certa forma, uma relação de pertencimento a uma comunidade, a uma Nação chamada Brasil. Eles sabiam que naquele instante, em outras cidades, e em outros estados, cidadãos que eles provavelmente nunca encontrarão são brasileiros que nem eles (VIZEU; CORREIA, 2008).

O lugar de referência funciona em diversos aspectos, dentre os quais destacamos duas de suas funções: a de segurança e a de familiarização (VIZEU; CORREIA, 2008). Juntas, essas funções trabalham os referenciais coletivos e diminuem a hostilidade do mundo. Mostram que “o mundo lá fora, apesar dos conflitos, das tensões, da falta de emprego e da insegurança, é um mundo no qual é possível de se viver” (VIZEU; CORREIA, 2008).

## **2.2 – Fragmentação das Identidades Nacionais.**

A simultaneidade e alcance das transmissões colocam a mídia como um lugar de experiência urbana.

Trata-se de um espaço que só possui existência no momento mesmo em que se dá a transmissão. Por meio dela, ocorre a conexão que, ao colocar todos os participantes em um mesmo agora, transforma todas as suas distintas posições espaciais físicas em um mesmo aqui (FECHINE, 2006).

Mais que servir de referência em nosso cotidiano, os sistemas de comunicação atuam na construção das identidades nacionais. De acordo com Benedict Anderson (1989), uma nação é “uma comunidade política imaginada – e imaginada como implicitamente limitada e soberana”. Politicamente imaginadas, pois “até os membros da menor nação nunca conhecerão, nunca encontrarão e nunca ouvirão falar da maioria dos outros membros dessa mesma nação, mas, ainda assim, na mente de cada um existe a imagem de sua comunhão” (ANDERSON, 1989).

A construção de uma identidade nacional, a conformação de uma nação, mostra-se, assim, diretamente ligada às redes de comunicação. No Brasil podemos mencionar o papel do rádio nas décadas de 30, 40 e 50, principalmente da Rádio

Nacional, como ferramenta para tal. Sobre o rádio na época, Pereira (2012) afirma que “o rádio propicia, pela primeira vez, a sensação de uma unidade nacional amplificada” no país. Como afirma Lenharo (1986), “o rádio permitia uma encenação de caráter simbólico e envolvente, estratégias de ilusão participativa e de criação de um imaginário homogêneo de comunidade nacional”.

Essa relação, é claro, não se deu apenas no Brasil. Conforme Canclini (1998), na “América Latina as transformações promovidas pelos meios modernos de comunicação se entrelaçam com a integração das nações”. Redes abrangentes de comunicação, como o rádio, foram decisivas para que cada país latino-americano deixasse de ser um “país de países” e assumissem propriamente o aspecto de nação.

O evento cataclísmico da infecção de *Cordyceps* em humanos, porém, resulta na fragmentação da sociedade civil organizada, na quebra dos governos civis, na destruição da infraestrutura social responsável pelo funcionamento de nossa sociedade. Estradas tornam-se perigosas, lentas e bloqueadas; a eletricidade deixa de ser tomada como certa e rareia-se, tanto em frequência de uso, como em sua disponibilidade; mídias de *broadcast* são inviabilizadas; alternativas como rádio ponto-a-ponto encontram-se ausentes. Nesse ambiente, a dificuldade de se transmitir uma informação é a mesma de se viajar de um lugar a outro: representam, ambas, a assunção de grande risco e lentidão.

### **2.3 – A ordem Social e o Outro.**

Nesse ambiente, sem redes de comunicação organizadas, duas décadas corroem a lógica social anterior. Os grupos de sobreviventes tornam-se fragmentados, as identidades nacionais se quebram junto com o conceito de nação. Dois grupos mantêm-se funcionando com certo grau identidade institucional: o exército e os Fireflies, mas, para o homem comum, o mundo se encerra dentro dos limites de sua “cidade-estado” ou restringe-se à uma área próxima.

Ellie, aos 14 anos de idade, representa bem essa perspectiva, nunca havendo se “aventurado” além dos muros do centro de refugiados. Nascida após o cataclismo, Ellie não tem contato com o mundo à sua volta e depende de instruções passadas oralmente ou através de escritos/imagens antigos – que, embora possuam um maior grau

de preservação temporal, não conseguem abranger/atingir uma grande propagação pelo espaço, como observa Innis (1950).

A estranheza de Ellie, ao se deparar com esses “fragmentos do passado” (textos, imagens ou artefatos como discos de vinil, máquinas de *arcade*, entre outros) destacam a queda da cultura anteriormente vigente no mundo. Ao encontrar um antigo e depredado caminhão de sorvete, o jogador presencia o seguinte diálogo:

Ellie: O que é isso?  
Sam: Oh, Isso é um caminhão de sorvete.  
Ellie: Um caminhão de sorvete?  
Sam: É, Henry me falou sobre eles. Eles vendiam sorvete no caminhão.  
Ellie: O quê? Mentira. Joel?  
Joel: É verdade. Esse troço andava pela cidade tocando uma música bem alta e esquisita, e as crianças iam atrás para comprar sorvete.  
Ellie: Você tá tirando com a minha cara.  
Joel: Não, é sério.  
Ellie: Cara, você vivia em um tempo estranho.  
Sam: Eu te disse (NAUGHTY DOG, 2013).

Em outro momento do jogo, ao se deparar com uma antiga propaganda estampando uma modelo:

Ellie: Aquela garota é tão magra. Eu achei que vocês tinham bastante comida no seu tempo.  
Joel: Nós tínhamos. Alguns de nós apenas escolhíamos não comer.  
Ellie: Por que diabos não?  
Joel: Pela aparência.  
Ellie: Que estupidez (NAUGHTY DOG, 2013).

Ou, ao ler o diário de uma garota escrito antes da infecção, Ellie comenta: “Isso é realmente tudo que elas tinham para se preocupar? Garotos. Filmes. Decidir que camisa combina com qual saia? É bizarro” (NAUGHTY DOG, 2013).

O mundo anterior à epidemia apresenta-se como um mundo diferente, semi-esquecido, desconexo da realidade presente no jogo. Sua cultura mostra-se estranha, ilógica e, em boa parte, desnecessária. Na nova realidade não há muito, além das relações imediatas, que integre os homens comuns entre si. Não há senso de sociedade. O outro é o *outro*, um desconhecido, fator de preocupação e incerteza.

Conforme identificado por Berger e Luckmann (1966), a ordem social humana é “produto das formações culturais do próprio homem, ao invés de uma natureza humana biologicamente afixada”. Se encontramos um indivíduo criado em uma ordem social diferente, é através da “habitualização” (BERGER; LUCKMANN, 1966) que

entendemos as ações dele e seus papéis sociais. A “habitualização”, entretanto, requer tempo, repetição e observação, sem os quais não há rotinas tipificadas para compreender as ações do outro, tornando-as uma fonte de estarrecimento e perigo em potencial.

No universo de *The Last of Us*, sem uma sociedade comumente estabelecida e compartilhada, o outro é uma ameaça, e as formas mais frequentes de lidar com ele remetem aos instintos primordiais humanos de lutar ou correr. Sem instituições comuns como a lei, o risco de se lidar com indivíduos perigosos se amplifica, e as ações dos indivíduos são sujeitas a arbitrariedades.

Isso se demonstra claramente no encontro com o personagem “David”. David acusa Joel de haver assassinado membros de seu grupo, mas ao mesmo tempo sabe que a reação típica esperada ao se encontrar o *outro* é de confronto. Joel foi atacado por ser, potencialmente, tanto uma ameaça como uma fonte de recursos, e a morte dos companheiros de David é proveniente do confronto que eles mesmos provocaram. Nada disso importa, porém: Joel, por haver assassinado os colegas de David, é “culpado” e objeto de uma caçada – não importando que David, os membros de seu grupo e Joel tenham agido seguindo uma lógica semelhante. Joel é culpado por ser *outro*, e não pela moralidade de suas ações.

### **3 – Conclusão**

Como destaca o antropólogo Victor Turner (1974), pessoas em situação “liminal”, ou seja, nem inteiramente dentro, nem inteiramente fora do jogo, mas simultaneamente em ambos estados, estão em uma posição de serem mais criativas, pois se vêm mais livres dos controles estruturais. O jogo mostra-se importante por esse caráter exploratório que nos possibilita.

Neste artigo tentamos traçar um caminho que, somado aos fenômenos de emergência (JOHNSON, 2002), convergência de mídias (JENKINS, 2006), imprevisibilidade e apropriação (LEMOS, 2004), formação de comunidade e produção participativa (RHEINGOLD, 1993; 2003), experimentação com identidade e outros *eus* (YOUNG, 1994; TURKLE, 1995), cruzamento de diferentes esferas de realidade (HUIZINGA, 1938; BERGER; LUCKMANN, 1966; CASTRONOVA, 2005), dentre

outras abordagens culturais dos jogos digitais, amplie nossa compreensão sobre o fenômeno e sobre nós mesmos.

Os jogos digitais podem funcionar como simulações especulativas de outros mundos, de nossas realidades e possibilidades sociais. São ferramentas de exploração do eu, de nossa sociedade, sociabilidade e dos laços que formamos. Estando conectados à nossa cultura contemporânea, podemos, através deles, aprender mais sobre o homem em si, bem como seu tempo. Da mesma forma, o desenvolvimento de jogos pode se beneficiar, aprender e se renovar com nossa cultura e as ciências sociais. Uma maior compreensão de nós mesmos, pode resultar em jogos mais relevantes.

## Referências

- ALVES, L. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ANDERSON, B. **Nação e consciência nacional**. São Paulo: Editora Ática, 1989;
- BERGER, P.; LUCKMANN, T. **A Construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 1966.
- BIOWARE. **Mass Effect**. Jogo digital. Xbox 360. Edmonton: Microsoft Game Studios, 2007.
- CANCLINI, N. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 1998
- CAPCOM. **Resident Evil**. Jogo digital. Playstation. Osaka: Capcom, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Resident Evil 2**. Jogo digital. Playstation. Osaka: Capcom, 1998.
- CASTRONOVA, E. **Synthetic worlds: the business and culture of online games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.
- EMERY, D. 2014. Video game Baftas: The Last of Us wins top prize. In: **BBC News UK**, 13 mar, 2014. Disponível em: <[www.bbc.com/news/uk-26556110](http://www.bbc.com/news/uk-26556110)>. Acesso em: 20 julho 2014.
- FECHINE, Y. Espaço urbano, televisão, interação. In: PRYSTHON, A. **Imagens da cidade: espaços urbanos na comunicação e cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 37-57.
- FENBY, J. **The international news services**. Nova Iorque: Schocken Books, 1986.
- HUIZINGA, J., 1938. *Homo luden: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- INDIE GAME: THE MOVIE. Filme, digital. Dirigido por Lisanne Pajot e James Swirsky. EUA: BlinkWorks Media, 2012. Disponível em: <<http://www.indiegamethemovie.com>>. Acesso em: 18 jul. 2014.
- INFOGRAMES. **Alone in the Dark**. Jogo digital. PC. Paris: Infogrames, 1992.

INNIS, H. **Empire and communications**. Oxford: Clarendon Press, 1950.

JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. Nova Iorque: New York University Press, 2006.

JOHNSON, S. **Emergence: The connected lives of ants, brains, cities, and software**. Nova Iorque: Scribner, 2002.

KARMALI, L. The Last of Us Wins Game of the Year at DICE Awards 2014. In: **IGN**. 07 fev. 2014. Disponível em: <[www.ign.com/articles/2014/02/07/the-last-of-us-wins-game-of-the-year-at-dice-awards-2014](http://www.ign.com/articles/2014/02/07/the-last-of-us-wins-game-of-the-year-at-dice-awards-2014)>. Acesso em: 17 jul. 2014.

LE MOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LENHARO, A. **A sacralização da política**. Campinas: Papirus, 1986.

MARKLEY, J. In: **Big history**, Episódio 2 [programa de televisão]. History Channel. 02 nov. 2013. 10:00.

MCCOMBS, M. **Setting the agenda: the mass media and public opinion**. Cambridge: Polity, 2004.

MOITA, F. **Game on: os jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: Editora Alínea, 2007

NAUGHTY DOG. **The Last of Us**. Jogo digital. Playstation 3. Santa Monica: Sony Computer Entertainment, 2013.

OHANNESSIAN, K. **A conversation with 'Heavy Rain' creator David Cage continues**, 2011. Disponível em: <<http://www.fastcocrete.com/1679015/a-conversation-with-heavy-rain-creator-david-cage-continues-spoilers>>. Acesso em 01 set. 2014.

PEREIRA, M. Comunidade imaginada sonora: a Rádio Nacional e o engendramento da identidade brasileira no Estado Novo. In: **Rádio-Leituras**. Ano III, n. 2, ed. jul- ago., 2012, p. 129-148.

PETRY, A. S. Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. In: **Proceedings of XI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**, 2011, Salvador. Disponível em: <[http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019\\_1.pdf](http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf)>. Acesso em: 18 Julho 2014.

\_\_\_\_\_, PETRY, L. C. Possibilities of encounter between psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. In: **Proceedings of XII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**, 2012, Brasília. Disponível em: <[http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C\\_F2.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf)>. Acesso em: 20 jul. 2013.

QUANTIC DREAM. **Heavy Rain**. Jogo digital. Playstation 3. Paris: Sony Computer Entertainment, 2010.

RHEINGOLD, H. **The virtual community**: homesteading on the electronic frontier. Nova Iorque: Perennial, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book>>. Acesso em: 16 out. 2014.

\_\_\_\_\_. **Smart mobs**: the next social revolution. Cambridge: Perseus, 2003.

SILVA JR., J. A. **Uma trajetória em redes: modelos e características operacionais das agências de notícias, das origens às redes digitais, com três estudos de caso**. Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia, 2006.

SOARES, N. V. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas**: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco, 2009.

TAKASHI, D. What inspired The Last of Us (interview). In: **VentureBeat**. 6 ago. 2013. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations>>. Acesso em: 21 jul. 2014.

TASSI, P. 2013. 'The Last of Us' has the biggest launch of the year with 1.3m sold. In: *Forbes* [online]. 16 junho 2013. Disponível em <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/06/18/the-last-of-us-is-the-biggest-game-of-the-year-with-1-3m-sold> [Acesso em 21 julho 2014].

TAYLOR, T. **Play between worlds**: exploring online game culture. Cambridge: The MIT Press, 2006.

TELLTALE GAMES. **The Walking Dead**. Jogo digital. PC, Xbox 360 e Playstation 3. San Rafael: Telltale Games, 2012.

THE DIGITAL Fix, 2013. **The Last of Us**: An Interview with Naughty Dog. Disponível em: <<http://gaming.thedigitalfix.com/content/id/1764/the-last-of-us-an-interview-with-naughty-dog.html>>. Acesso em: 20 Julho 2014.

TURKLE, S., **Life on the screen**: identity in the age of the internet. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1995

\_\_\_\_\_, S. **Alone together**: why we expect more From technology and less from each other. Nova Iorque: Basic Books, 2011.

YOUNG, J. R. **Textuality in cyberspace**: MUDs and written experience. 1994. Disponível em: <<http://eserver.org/cyber/young2.txt>>. Acesso em: 10 janeiro 2014.

VIZEU, A.. O telejornalismo como lugar de referência e a função pedagógica. In: **Anais do 5º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo**, 15-17 nov. 2007. Aracaju. Disponível em: <[http://www.unifra.br/professores/viviane/telejornalismo\\_referencia\\_Sbpjor.pdf](http://www.unifra.br/professores/viviane/telejornalismo_referencia_Sbpjor.pdf)>. Acesso em: 20 jul. 2014.

\_\_\_\_\_; CORREIA, J. A construção do real no telejornalismo: do lugar de segurança ao lugar de referência. In: VIZEU, A. **A sociedade do telejornalismo**. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 11-28.