UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

O GAME *THE LAST OF US* PARTE 2 COMO VEÍCULO DE IMERSÃO

CARLOS PHELLIPE AZEVEDO BISPO

Rio de Janeiro
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

O GAME *THE LAST OF US* PARTE 2 COMO VEÍCULO DE IMERSÃO

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Bacharel em Jornalismo.

CARLOS PHELLIPE AZEVEDO BISPO

Orientador: Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior

Rio de Janeiro
2025

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

Bispo, Carlos
B622o O Game The Last Of Us Parte 2 como veículo de Imersão -- Rio de Janeiro, 2025.
78 f.

Orientador: Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Bacharel em Jornalismo, 2024.

1. imersão. 2. narrativa. 3. jogos. 4. worldbuilding. 5. videogame. I. Bispo, Carlos, orient. II. Junior, Octavio. III. O Game *The Last Of Us* Parte 2 como veículo de Imersão

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia o trabalho **Game *The Last of Us* Parte 2 como veículo de imersão**, elaborado por **Carlos Phellipe Azevedo Bispo.**

Aprovado por

Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior

Profa. Dra. Cristiane Costa

Prof. Dr. Gabriel Cruz

Grau: 9,0

Rio de Janeiro, no dia 16/07/2025

Rio de Janeiro

2025

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais que lutaram dias e noites para que eu pudesse ter o melhor para viver. Minha mãe com longas horas de trabalho, incluindo ao final de semana, para que eu pudesse enfim realizar o meu sonho e da minha família: entrar na universidade.Ela segurou todos os meus problemas durante dez longos meses para que meu foco fosse apenas esse, durante o período do pré-vestibular. Espero poder honrá-la ainda mais, a cada dia. Ao meu pai que por muitas vezes trabalhou em três empregos ao mesmo tempo, só para que eu pudesse ter o melhor. A minha irmã que sempre foi um espelho de como não ter medo de enfrentar a vida, e como ser uma boa provedora para o lar, como mãe.

Por Théo e Elena, sempre. Para que um dia eles possam ver minha trajetória como inspiração, assim como precisei olhar os de fora para me inspirar. Eu estou sendo o primeiro, mas com certeza, não serei o último a concluir a universidade na minha família.

Ao meu grande amor, Maria Clara, que suportou todos os meus medos e inseguranças deste trabalho e de toda a minha trajetória na universidade. Obrigado por ser a minha maior fonte de inspiração, principalmente no que se refere à vida acadêmica. Essa é apenas uma das primeiras conquistas que teremos.

Aos meus amigos que sempre me apoiaram e nunca desacreditarem em mim. Menciono brevemente Lucas Cabral, Thiago Araújo e Jefferson Freitas, pelas longas horas de conversa e sonhando com o futuro. E tentando descrever como seria a sensação de passar na universidade, que na época era um sonho distante.

Malu e Camila, que durante todo o meu ano de pré-vestibular, me apoiaram e me fizeram acreditar em mim, quando eu mais duvidava. Além de todos os puxões de orelha.

Ao meu orientador Octavio Aragão, que abriu a minha mente em todas as reuniões, com seu bom humor e cobrança severa. Que fez de algo que eu achava assustador em uma experiência leve.

BISPO, Carlos Phellipe Azevedo de. **O Game *The Last of Us* Parte 2 como veículo de imersão**. Orientador: Octavio Carvalho Aragão Júnior. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Jornalismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2025.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso busca analisar os meios pelo qual o jogo *The Last of Us Part 2*, desenvolvido pela *Naughty Dog*, obteve sucesso ao criar um mundo completamente imersivo para o jogador. A história contada impactou grande parte dos jogadores que tiveram acesso ao conteúdo. A obra não se utiliza de uma narrativa convencional para contar a sua história ao longo das mais de vinte horas de enredo. A desenvolvedora se atentou a pontos específicos da trama como a trilha sonora, jogabilidade e a objetos simbólicos para passar veracidade com o universo criado. Todos esses pontos são cruciais para que o jogador se sinta parte da história do contrabandista Joel e da garota Ellie.

Palavras-chave: imersão; narrativa; jogos; *worldbuilding*; videogame.

SUMÁRIO

1. Introdução **1**

2. A Evolução dos Games **5**

2.1. *SpaceWar!* 5

2.2. Surgimento dos fliperamas e o primeiro sucesso 7

2.3. *Pac-Man* 7

2.4. *Donkey Kong* 9

2.5. O nascimento dos videogames 11

2.6. *The Legend of Zelda* 12

3. *Worldbuilding* e o Gênero Zumbi **16**

3.1. Paracosmos 17

3.2. Platão e o conceito de mundos 18

3.3. Utopia 19

3.4. O Fim da Raça humana: Apocalipse e o seu pós 19

3.5. A consolidação do gênero zumbi 20

3.6. *The Walking Dead* 22

3.7. *The Last of Us* 24

4. *The Last of Us* parte 2 e imersão **27**

4.1. Por dentro da narrativa 28

4.2. Jogabilidade 33

4.3. Trilha sonora que toca na alma 35

4.4. Simbolismos 37

4.5. O impacto nos jogadores 39

5. Conclusão **43**

6. Referências bibliográficas **46**

1. Introdução

Nos últimos anos, os videogames deixaram de ser vistos apenas como formas de entretenimento para se tornarem objetos de estudo importantes dentro das ciências humanas e sociais. Seja pela sua riqueza narrativa, complexidade das mecânicas ou a capacidade de imersão oferecida, os jogos eletrônicos podem ser classificados como poderosos veículos de comunicação e expressão cultural.

Um dos motivos da indústria crescer dia após dia, tem sido o enfoque que algumas empresas dão na hora de contar as suas histórias, como o caso da *Naughty Dog*. Esse estúdio é exclusivo da *Sony*, proprietária do nome *Playstation*, um dos principais videogames do mercado. A empresa tem diversos jogos que são focados em jogabilidade, mas principalmente na sua história. Um deles é o *Uncharted* (2007), que conta a história de Nathan Drake, um explorador que descobre uma ilha misteriosa em busca da lendária cidade de *El Dorado*, enfrentando tanto forças naturais quanto inimigos humanos determinados a roubar seu achado. O jogo é marcado por uma narrativa cinematográfica, com personagens carismáticos, cenários exuberantes e um equilíbrio entre ação, exploração e quebra-cabeças, consolidando *Uncharted* como uma das franquias mais icônicas dos videogames.

Podemos citar a franquia *God of War* (2005), desenvolvido pelo estúdio Santa Monica, também da *Playstation*, que conta a história do filho de Zeus, Kratos, que na história original está em um processo de vingança contra Ares, o deus da guerra, que o enganou e fez com que ele matasse acidentalmente sua família. A história evoluiu e o último jogo da franquia, chamado *God of War: Ragnarok* (2022), coloca Kratos no mundo nórdico no fim do mundo, em um evento catastrófico que leva à destruição do universo e dos deuses.

Indo pela mesma linha de mercado, a *Naughty Dog*, desenvolveu a franquia *The Last of Us* (2013). O jogo conta a história de Joel e Ellie e se passa em um mundo pós-apocalíptico onde o vírus cordyceps transformou em zumbis grande parte da população do planeta. Algumas comunidades foram criadas e o principal problema dos vivos, não são os mortos, mas outros sobreviventes. Joel, um homem solitário, desacreditado no mundo e um assassino sanguinário, encontra em Ellie, uma garota de 14 anos, um novo motivo para acreditar na vida. O jogo foi um extremo sucesso de crítica entre a comunidade e logo não demorou para que uma segunda parte fosse desenvolvida

Em 2020 foi lançada a continuação, *The Last Of Us Parte 2*, objeto de estudo deste trabalho de conclusão de curso. O game tem uma evolução direta quando comparado a sua obra original. Buscaremos compreender quais foram as formas de conjuntos na narrativa, que

conseguiram dar vida ao roteiro e deixar a obra mais próxima da realidade possível, para deixar o jogador totalmente imerso, transportando-o para um ambiente completamente sensível e emotivo. Vamos analisar por quais formas a obra entrega ao jogador essa profundidade, com uma análise primordial na história, na jogabilidade, trilha sonora e nos simbolismos que para muitos é um detalhe, mas faz toda a diferença. Além disso, o game traz uma percepção narrativa diferente de cada ponto de vista, nada convencional no universo dos jogos, invertendo o papel do herói e o colocando como vilão. Mas essa mudança não é só simbólica, o jogador começa a jogar controlando a vilã do jogo e a entender sua história e suas motivações. A análise parte de quais foram os principais artifícios usados pela *Naughty Dog* para criar um mundo tão real e imerso para o jogador. A partir dessa análise, pretende-se evidenciar o papel dos games enquanto veículos imersivos capazes de promover obras profundas e críticas.

Dessa forma, para que esse objetivo pudesse ser alcançado, foi feita uma análise empírica, se baseando no impacto da obra, na própria experiência do autor deste trabalho e de alguns criadores de conteúdos da internet. Também foi feita uma pesquisa bibliográfica com foco nos estudos de jogos e sua indústria, na criação de mundos, o chamado *worldbuildin*g, fazendo uma viagem por estudiosos como Luiz Felipe Vasques Fernandes Guedes e também em imersão por Suely Fragoso.

No primeiro capítulo faremos uma breve e importante análise da indústria dos games. Começando na década de 1950 com o lançamento do primeiro jogo da história e toda a sua relevância. Também é impossível falar da história da indústria sem mencionar a criação das máquinas de fliperama e da sua importância na popularização dos videogames ainda na década de 1970 com os jogos *SpaceWar!*, *Pac-Man* e o revolucionário *Donkey Kong*. Esse último não é somente responsável pela popularização de uma das mais importantes empresas da história dos games, a Nintendo, mas inaugurou um próprio gênero na indústria, o plataforma. Além disso, apresentou ao mundo o personagem mais popular dos jogos até hoje: Mario. Abordamos a criação dos videogames como conhecemos hoje, e a importância de um dos primeiros jogos de mundo aberto *The Legend of Zelda*, feito pela Nintendo, que foi o primeiro jogo a dar total liberdade ao jogador, sem seguir uma história linear.

Em um segundo momento, vamos além e falaremos um pouco sobre o conceito de *worldbuilding*, que em tradução literal significa criação de mundos. Essa ideia é inerente ao ser humano desde os primeiros dias da sua vida, que o acompanha até o final. Traremos uma análise de como o sentido de criação de mundos já existe desde a época dos antigos filósofos e como ela é usada nos dias de hoje. Ao longo deste capítulo teremos uma análise do mundo pós apocalíptico estar presente no entendimento humano desde os primórdios. Em seguida, vamos

analisar o interesse da mídia no gênero zumbi, como a ideia dos mortos vivos surgiu, as primeiras obras do tema e as mais relevantes. Para concluir esse capítulo vamos explicar o primeiro *The Last of Us*, que serve como base para o entendimento da sua continuação no capítulo seguinte. Do que o jogo conta, a sua história forte e emotiva, os personagens, tudo acerca dessa introdução do mundo criado pela *Naughty Dog*.

No terceiro e último capítulo vamos destrinchar por completo o objeto de estudo deste trabalho, o jogo *The Last of Us* Parte 2. Vamos definir o que é imersão com artigos acadêmicos e analisar sua história, com alguns trechos de entrevistas, do criador do jogo, Neil Druckmann, para chegar a criação desta obra. Como o jogo proporciona ao jogador uma realidade, não comparada ao mundo real, mas comparada ao mundo desenvolvido pela empresa, através das regras criadas por ela. Analisaremos os meios de jogabilidade adotados no jogo, sua trilha sonora e seus simbolismos, que são parte fundamental para a imersão completa do jogador. Por fim, será feita a análise do impacto da obra em dois criadores de conteúdo: Alanzoka (Alan Ferreira) e Cellbit (Rafael Lange). Ambos tiveram as suas experiências ao vivo, assistida por milhares de pessoas. Essa análise será um recorte de como a obra impactou parte dos jogadores.

Por fim, vamos analisar quais são as formas que a obra utiliza para construir um universo tão sólido e imerso, que proporciona emoções fortes a grande parte dos jogadores. Com quais ideias a história fez com que o jogador se sinta parte do que está sendo contado, através de todos os detalhes e simbolismos. Vamos ver como a atenção aos detalhes tem extrema importância na hora do desenvolvimento de uma obra narrativa.

2. A Evolução dos Games

Os jogos como conhecemos hoje se encontram com a história de evolução das máquinas. Batista (2007), diz que o jogo Tennis For Two foi criado em 1958, pelo físico Willy Higinbotham, que estava envolvido no Projeto Manhattan[1], também trabalhava no Laboratório Nacional de Brookhaven, no estado americano de Nova York. O laboratório organizou uma exibição ao público, para que as pessoas pudessem contemplar e interagir com as novidades tecnológicas das gigantescas máquinas da época e atrair o interesse dos jovens estudantes para as pesquisas que eram realizadas. Higinbotham descobriu que um dos computadores do laboratório era capaz de simular a trajetória de objetos lançados, levando em consideração a resistência do ar e a gravidade.

Ao reprogramar a máquina, ele teve a ideia de criar uma objeto esférico em movimento, permitindo que o manipulador controlasse a direção, usando como tela o osciloscópio do aparelho. O jogo simula a vista lateral de uma quadra de tênis, e os jogadores tinham como objetivo rebater a bola por cima da rede. A jogabilidade consistia em dois acionadores: um giratório, que possibilita controlar o ângulo da rebatida da bola, e um outro botão que comandava o instante da batida. Assim, *Tennis for Two* foi criado e serviu para capturar a atenção das pessoas que visitavam o laboratório, em especial os adolescentes. Nos três dias de exposição, o *Tênis para dois*, como é chamado em português, gerou filas enormes de pessoas querendo interagir com a tecnologia. Em 1959 uma nova versão do game foi exibida, com diferentes níveis de gravidade e uma tela maior[2] (O jogo, 2022).

2.1. *SpaceWar*!

Em 1961, o computador PDP-1 da Digital Equipment Corporation (DEC) é instalado no departamento de engenharia do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts, em português), o mais tecnológico da época (Batista et al., 2007). Esse novo dispositivo chama a atenção da comunidade, que se empenha para desenvolver novos programas que demonstram a capacidade da nova máquina. Foi nesse momento que Steven Russell, Martin Graetz e Wayne

[1] Projeto Manhattan: Trabalho responsável por desenvolver as primeiras bombas atômicas da história, lançadas contra o Japão, nas cidades de Hiroshima e Nagasaki, em 1945. FERNANDES, Cláudio. Projeto Manhattan. História do Mundo. Disponível em: https://www.historiadomundo.com.br/idade-contemporanea/projeto-manhattan.htm. Acesso em: 08 set. 2024.

[2] O jogo Tennis for Two de 1958. Museu Capixaba do Computador, Espírito Santo, 18 out. 2022. Disponível em: <https://museucapixaba.com.br/hoje/jogo-tennis-for-two-de-1958/>. Acesso em: 08 set. 2024.

Wiitanen desenvolveram um programa com a finalidade de ser uma experiência de entretenimento, para ser interessante e divertido[3] (Gularte, 2022). Assim nasce o *SpaceWar!*, que consistia em uma batalha entre duas naves, em uma galáxia simulada, com uma estrela no meio do campo de batalha que gerava um campo gravitacional que poderia ajudar ou atrapalhar. O jogador precisa movimentar a nave em diferentes direções para escapar da estrela central e tentar acertar seu inimigo com torpedos.

Spacewar! apresenta mecânicas a frente do seu tempo, que poderiam ser estudadas e analisadas em jogos lançados para computador anos depois. Não é à toa que o jogo é responsável por influenciar na criação de outros com temáticas espaciais como 'Asteroids' e em jogos lançados mais de trinta anos depois como o *Star Control*. Segundo o pesquisador americano Henry Lowood, da Coleção de História da Ciência e Tecnologia da Universidade de Stanford, *SpaceWar!* está na lista dos dez jogos mais importantes da história da indústria[4]. Para o pesquisador, o jogo foi responsável pela criação de um gênero inteiro que se perpetua até os dias atuais e o primeiro jogo do gênero ação.

Outro fator de importância do *SpaceWar!*, de acordo com o historiador Henry Lowood é que o jogo foi o primeiro a ter um torneio, que aconteceu no dia dezenove de outubro de 1972, às oito horas da noite. As primeiras "Olimpíadas Intergaláticas de Space War!" foram descritas como um evento de gala pelo narrador e jornalista Stewart Brand, que escreveu uma reportagem para a revista *Rolling Stone*[5]. O evento contou com cervejas grátis para os participantes e o prêmio de um ano de assinatura da Rolling Stones para o vencedor. A competição aconteceu na Universidade de Stanford, na Califórnia, com vinte participantes, que foram divididos em três modos de jogo: vale tudo, batalha por equipes e disputa individual.

A disputa individual foi descrita como "dois humanos, dois controles com botões e joystick, um display parecido com uma tv em um computador" por Brand no artigo. No torneio, a jogabilidade do game já havia passado por mudanças: eram cinco jogadores ao mesmo tempo. Depois do início da partida, os jogadores precisavam descobrir qual era a sua nave e o objetivo era eliminar os adversários o mais rápido possível. A pontuação consistia em um ponto para quem abatesse uma nave inimiga, menos um ponto para quem fosse eliminado e um ponto para

---

[3] GULARTE, Daniel. Spacewar! e seu livre legado. Instituto de Inovação em Jogos, Fortaleza, 04 jul. 2022. Disponível em: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/spacewar-e-seu-livre-legado/>. Acesso em: 12 set. 2023.

[4] CHAPLIN, Heather. Is that just some game? No, it's a cultural artifact. The New York Times. Nova Iorque, 12 mar. 2007. Disponível em: https://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html. Acesso em: 08 set. 2024.

[5] BRAND, Stewart. Spacewar Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. Revista Rolling Stones, Califórnia, 1972. Disponível em: https://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html. Acesso em: 08 mai. 2025.

quem sobrevivesse ao round. O campeão do modo vale tudo foi Bruce Baumgart, da disputa por equipes foi Robert E. Maas, conhecido como REM e Slim Tovar, que também ganhou o modo individual (Brand, 1972).

2.2. Surgimento dos Fliperamas e o primeiro sucesso

Com a popularização dos games nos grandes computadores das empresas e universidades, com a aceitação do público, não demorou muito para que a distribuição dos jogos evoluísse. Ainda na década de 1970 iniciou-se o movimento dos *Arcades*, que eram casas com grandes máquinas que possuíam jogos e que funcionavam através de fichas feitas de metal que permitiam que o jogador conseguisse usar. O primeiro arcade foi o *Skee-ball*, criado em 1909 por Joseph Simpson e consistia em uma rampa feita de madeira onde o jogador tinha que lançar a bola em direção ao topo dessa rampa com o objetivo de acertar a bola em um dos buracos em formato de alvo. Cada alvo tinha uma pontuação. Ganhava quem fizesse mais pontos em menos tempo[6].

De acordo com Massarani (s.d.)[7], em 1978 estreia o primeiro grande sucesso que embalaria salas de jogos pelo o mundo inteiro: *Space Invader* , criado por Tomohiro Nishikado, inspirado na obra criada por George Lucas, Guerra nas Estrelas. Assim como o filme, o jogo se passa no espaço sideral colocando o jogador como piloto de uma espaçonave. Seu objetivo é destruir hordas de naves com um canhão de munição infinita e desviar do ataque inimigo. O jogador precisa evitar que os inimigos cheguem à parte inferior da tela. Cada nave alienígena possui pontuação única. O jogo tem botões simples com apenas a manete para movimentar a nave e um botão para atirar. Tomohiro inovou e deu mobilidade ao inimigo que até então sempre aparecia de forma estática na tela. Em Space Invader os inimigos se moviam para esquerda e para a direita e atiravam contra o jogador. Para Santos (2017), *Space Invader* foi responsável por transpassar a ideia de invasão alienígena, apesar da limitação gráfica da época. E esse enredo do jogo faz com que o jogador receba de forma diferente as mecânicas do jogo, mostrando que a narrativa é uma experiência criada em conjunto com o jogador.

2.3. *Pac-Man*

---

[6] A BRIEF history of skeel-ball. HB Home Furnishings, 25 ago. 2022. Disponível em: https://www.hbhomefurnishings.com/post/a-brief-history-of-skee-ball. Acesso em: 08 set. 2024

[7] MASSARANI, Sandro. Space Invaders - A Invasão Oriental. Disponível em: http://www.massarani.com.br/fghq_spaceinvaders.html. Acesso em: 28 out. 2024.

Contudo, a popularidade dessas máquinas se consolidou nos anos 80, com o lançamento do jogo *Pac-Man,* criado pelo japonês Toru Iwatani para as máquinas da empresa Namco. A ideia do modelo do personagem principal, chamado *Pac-Man* surgiu de um jantar entre amigos que comiam pizza e, que ao ver o alimento sem um dos pedaços, observaram que parecia uma boca aberta. No game, você controla um círculo incompleto, amarelo, sem um pedaço triangular, que tem como objetivo comer todos os pontinhos que estão no caminho de um labirinto, ao mesmo tempo que o precisa fugir de quatro fantasmas. O jogo foi responsável por consolidar o estilo de labirinto no mundo dos games e foi o pioneiro ao trazer uma história de fundo para os personagens, dando personalidade, nomes e cor para os quatro vilões. Os fantasmas eram: *Inky*, era o azul, *Pinky* o rosa, *Blinky* o vermelho e o *Clyde* o amarelo[8]. Iwatani passou meses programando o comportamento dos fantasmas para que cada um tivesse uma personalidade que determinasse a melhor estratégia para o jogador:

> introduzimos um algoritmo similar a uma inteligência artificial que envia os fantasmas para cercar o *Pac-Man* por todos os lados. Alguns outros toques que adicionamos incluem reiniciar em uma dificuldade um pouco mais fácil depois que o jogador é pego, ou ocasionalmente mandar os fantasmas mudarem suas rotas para dar espaço para o jogador respirar. Fizemos ajustes para garantir que não estávamos apenas estressando os jogadores" (Iwatani *apud* Prisco, 2020).

O jogo foi o primeiro a disponibilizar da mecânica de 'Power-Up', que é quando um personagem encontra um item no mapa e se transforma, seja ele para ficar imortal ou ganhar poderes, que o ajudam na sua jornada, seja por um curto período de tempo ou para o jogo inteiro. Em *Pac-Man*, as bolas de tamanho maior deixam o *Pac-Man* imortal por um curto período de tempo e é nesse momento que ele pode contra-atacar os fantasmas, que morrem se o personagem encostar neles. Quando o power-up começa a valer, os inimigos mudam sua feição e ficam com a aparência de medo e, ao invés de correr pra cima dele, fogem[9]. Caso *Pac-Man* coma uma das bolas ele fica temporariamente imortal, mas sem esse "poder especial", se ele encostar em uma dessas assombrações é fim de jogo. No artigo de Grasiel Felipe Grasel, evidencia que o jogo também inovou ao disponibilizar *cutscenes*[10], com pequenas animações

[8] PAC-MAN: Histórias e curiosidades sobre um dos videogames essenciais da Década de 1980. Pirelli, 12 set. 2016. Disponível em: https://www.pirelli.com.br/pt-br/blog/pac-man-historias-e-curiosidades-sobre-um-dos-videogames-essenciais-da-decada-de-1980/. Acesso em: 27 set. 2024.

[9] PRISCO, Jacopo. Pac-Man completa 40 anos e criador revela origem do ícone dos videogames. CNN Brasil. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/pac-man-completa-40-anos-e-criador-revela-origem-do-icone-dos-videogames. Acesso em: 27 set. 2024

[10] *Cutscenes* são cinemáticas inseridas no jogo com o objetivo de desenvolver a estória mostrando interações que não podem ser mostradas durante a gameplay ou que precisam mostrar expressões faciais dos personagens (Grasel, 2020).

acontecendo quando o jogador completa alguns níveis, mas ainda não era possível identificar algum tipo de enredo, com o objetivo principal sendo atingir a maior pontuação possível. Massarani (s.d.) destaca que a cena tem uma veia humorística e mostra o *Pac-Man* correndo atrás de um fantasma assustado.

O game entrou no Livro dos Recordes como o fliperama mais bem-sucedido da história dos games, vendendo mais de 293 mil unidades e rendendo à NAMCO um lucro de cem milhões de dólares[11] (Borgo 2005). O game fez tanto sucesso que em 1982 um desenho animado foi desenvolvido com o nome "The *Pac-Man* Show" que mostrava o personagem tentando salvar seus amigos e seu mundo do vilão malvado Mezmaron.

2.4. *Donkey Kong*

Segundo André Bezerra e Gustavo Lopes (2011), a empresa japonesa Nintendo, foi criada em 1889, focada em fabricação de baralhos de *Hanafuda*[12] e com o objetivo de vendas em Osaka. O negócio deu tão certo, que a empresa teve como um dos seus mais fiéis clientes a máfia japonesa. Em 1981 o mundo conheceu a cabine que transformaria o mercado dos games, o fliperama do Donkey Kong foi feito pelo então estagiário Shigeru Miyamoto, um dos principais nomes da história da indústria dos games, falaremos dele mais a frente.

O roteiro do jogo consistia em um um homem, chamado de Jumpman, e sua companheira Lady, que estavam felizes juntos, quando um gorila gigante foge, vê a garota e fica cativado pela sua beleza. Então, o macaco captura a princesa, e a leva para o prédio mais alto, que ainda estava em construção. Então, Jumpman, que em português é chamado de Homem Saltador, tenta alcançar a donzela para salvá-la das garras do gorila[13] (Gularte, 2018). A premissa básica causada pelo impedimento gráfico da época impossibilitou a entrada de diálogos, cenas, mas não impede a interpretação do jogador, mas, segundo Picucci (2014) "(...)narrações e informações ausentes da estória[14] do jogo sobre a identidade dos personagens e/ou cenários ficcionais dos primeiros títulos foram, no entanto, fornecidas externamente através de folhetos de instruções que promoviam a imersão dos jogadores no jogo(...)". (Picucci, 2014 *apud* Grasel,

---

[11] BORGO, Érico. Pacman no livro dos recordes. The Enemy, 03 mar. 2005. Disponível em: https://www.theenemy.com.br/games/pacman-no-livro-dos-recordes. Acesso em: 28 set. 2024.

[12] Jogo foi criado em um momento em que o baralho era proibido no japão e consistia em cartas sem letras e números, apenas com símbolos dos doze meses do ano (Shintani, 2012)

[13] GULARTE, Daniel. Donkey Kong (Nintendo). Blog Bojogá, 15 jun. 2018. Disponível em: https://bojoga.com.br/artigos/retroplay/arcade-pinball/donkey-kong-nintendo-1981. Acesso em: 28 set. 2024.

[14] Tradução livre dos autores.

2020, p.35). A empresa entendeu como a imersão era necessária para uma maior identificação com o público.

O início da produção do game foi inspirada no desenho animado do marinheiro Popeye. O jogador tinha que guiar o personagem principal, Jumpman, em uma plataforma em formato de viga, ligadas por escada até chegar no topo de uma construção e resgatar a princesa. Tudo isso atrelado a desviar dos obstáculos que são arremessados pelo macaco Donkey Kong que está no topo do prédio[15] (Legro, 2023). O jogador consegue destruir os barris que são jogados pelo vilão com um martelo que está espalhado pelas vigas, sem o power up anteriormente mencionado, a única forma de desviar é pulando no momento exato por cima dos obstáculos (Gularte, 2018).

Os obstáculos que o gorila jogava variam entre barris e bola de fogo. O jogo tinha quatro fases e cada uma com a sua dificuldade: no primeiro estágio Jumpman pode navegar por escadas e plataformas, pode evitar barris pulando. A segunda fase conta com correias transportadoras e elevadores, onde o personagem precisa desviar de mais obstáculos. No estágio três são mais bolas de fogo e mais barris, aumentando o ritmo de ação do jogo. No estágio quatro a dificuldade é ainda maior, com os barris e as bolas de fogo para serem desviados.

Graficamente, o jogo possibilita ao usuário saber exatamente quem ele controlava, *Donkey Kong* se tornou assim, a primeira obra que o personagem humano era facilmente identificável e o pioneiro com um roteiro definido: Jumpman tinha um emprego e características muito bem definidas. Carpinteiro, personagem de estatura baixa, com nariz avantajado, bigode grande vestindo um boné e um macacão vermelho. As características tinham um motivo para estar lá: disfarçar as limitações gráficas que a máquina, apesar de ser moderna, tinha para a época. O nariz grande serviu para chamar a atenção e mostrar que o personagem era humano, o bigode foi uma tática para esconder a limitação de pixels[16] que a máquina tinha em desenhar uma boca. Por fim, o boné foi uma estratégia de burlar a limitação da criação do cabelo. Ao chegar ao topo Jumpman resgata a princesa, os dois se olham e surge um coração entre os dois. O macaco despenca do topo do prédio e é fim de jogo (Gularte, 2018).

O plano original da Nintendo era fazer um jogo do Marinheiro Popeye, desenho que retrata um marinheiro que precisava resgatar seu interesse amoroso, Olívia Palito, das mãos do vilão Brutus, um homem muito forte que sempre ganhava de Popeye nos embates. O marinheiro

[15] LEGRO, Earnest. The history of Donkey Kong. A popular arcade game. 26 set. 2023. Disponível em: https://www.0e7.com/popular-arcade-games-donkey-kong. Acesso em: 14 set. 2024

[16] Pixel: é a menor unidade possível que uma imagem digital pode ser exibida em uma tela. O termo é uma versão abreviada de Picture Element (PEL), que significa elemento de imagem. (O que…, 2020)

então, comia uma lata de espinafre - que servia como um power up - que o tornava super forte, capaz de derrotar qualquer inimigo, e assim ele resgata Olívia. Os advogados dos detentores do desenho animado entraram com uma ação contra a Nintendo e impediram a empresa de fazer o lançamento do jogo com os personagens. Assim, Brutus se tornou Donkey Kong, Olivia se tornou Lady e Popeye virou Jumpman (Tappin, 2016). Jumpman, recebeu esse nome por conta da habilidade do personagem em pular por cima dos barris que o gorila arremessa. Mas, o Homem dos Saltos não foi o primeiro nome considerado pela empresa. No início da produção do jogo, o personagem era chamado de "Ossan", termo japonês usado para homens com a idade por volta dos 50 anos. Mas o sucesso do game fez com que a empresa precisasse repensar no nome do personagem, porque a Nintendo não achava interessante chamar o principal da história, um humano, de uma forma tão genérica.

Miyamoto, achou o personagem parecido com um dos funcionários da empresa que se chamava Mario Segali. Nesse momento nascia um dos maiores ícones da cultura pop e principalmente dos vídeo games: o encanador Mário[17] (Lisboa, 2023). O jogo é considerado o primeiro do gênero plataforma da história, que consistem em obras em tela com a imagem lateral, chamadas de 2D, que dão a possibilidade do jogador de não andar apenas para os lados, mas também saltar, agachar, e conseguir subir e descer em plataformas presentes nos jogos lançados a partir de Donkey Kong. O jogo pode dar vários caminhos para o jogador, que pode ir por cima ou por baixo e até ir por uma passagem secreta. Jogos do gênero plataforma costumam ter vários obstáculos que fazem o jogador usar todas as áreas disponíveis em tela para evoluir (Rosa, 2023).

2.5. Nascimento dos videogames

No final da década de 1970, um dos principais nomes e influentes da indústria dos games chegou à Nintendo, Shigeru Miyamoto, que foi contratado para ajudar a desenvolver a parte externa das máquinas de jogos. O sucesso de *Donkey Kong* trouxe confiança da Nintendo em Miyamoto e o designer começou a desenvolver outros jogos (Alecrim, 2007). Depois de alcançar o sucesso nas máquinas de fliperama, a empresa logo voltou os olhares para os video games, que já faziam sucesso desde a década de 1970 com Atari, criadora do *Pac-Man*, que decidiu arriscar e transferir o primeiro fliperama a gerar lucro da história das salas de máquinas direto para a casa dos jogadores, o *Home Pong*.

[17] LISBOA, Alveni. Jumpman. Você sabia que o Mario já teve outro nome?. Canaltech, Disponível em: https://br.millenium.gg/noticias/13447.html. Acesso em: 18 set. 2024.

Lançado originalmente em 1972 para as máquinas de fliper, se tornou sucesso entre os jogadores e uma peça importante na revolução da indústria dos games. O *Pong Atari* chegou às lojas no início do ano de 1976. A gameplay consistia em duas barras verticais que rebatem uma bola onde a cada batida aumentava a velocidade. O vídeo game possui dois controles para movimentar as barras - que eram chamadas de raquetes, um botão de liga e desliga, outro botão para resetar a partida e um compartimento de pilhas. A Nintendo entra nesse mercado, mas pensa nele como um computador. O presidente da empresa da época não gostava da ideia do item ser vendido com teclado e disquete. Depois de vários testes, em 1984 a empresa finalmente lançou seu primeiro videogame, o Famicom, que trazia os grandes sucessos das máquinas de fliperama para a casa dos jogadores.

Contudo, em 1985 o mercado passava por um momento de estagnação. A indústria observou uma queda de quase 97% das receitas dos jogos eletrônicos, o que levou as empresas a considerarem que a era dos videogames havia terminado. Mas a Nintendo acreditava no Famicom e decidiu lançar o console nos Estados Unidos, com o nome Nintendo Entertainment System, que ficou conhecido como NES e que chegou ao mercado americano em 1986. Esse console foi responsável por apresentar ao mundo jogos marcantes e premiados como *Super Mario Bros. 3*, depois do bom desempenho de Jumpman,, foram lançados também o *Metroid*, *Mega Man*, *Castlevania*, *Kirby's Adventure*, *Final Fantasy*, muitos deles criadas por Miyamoto.

2.6. *The Legend of Zelda*

Dentre as obras lançadas no NES, criada por Miyamoto está *The Legend of Zelda*, lançado em 1986 e que se tornou uma das franquias mais relevantes dos games, não só da Nintendo, mas de toda a indústria. Na época, os games focavam muito em pontuação como objetivo, mas os desenvolvedores da Nintendo estavam tentando criar uma obra de aventura com uma narrativa com início, meio e fim [18](Garcia, 2021). Enquanto em outros jogos de Miyamoto como *Super Mario Bros*. a jogabilidade acontece de forma linear, no modo plataforma de ir para a mesma direção por cima ou por baixo, e para chegar ir avançando você precisa ir vencendo as fases, o designer desenvolveu *A Lenda de Zelda*, como é chamado em português, para ter todas as fases interligadas em um único mundo de jogo, aberto desde o início

[18] GARCIA, Tayná. Como The Legend of Zelda mudou a indústria de jogos (e marcou nossos corações). Jovem Nerd, 2021. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/como-the-legend-of-zelda-mudou-a-industria-de-jogos-e-marcou-nossos-coracoes>. Acesso em: 19 set. 2024.

ao jogador, se tornando assim o primeiro jogo de mundo aberto da história da indústria.

A primeira quebra de padrões foi a retirada do número de pontuação do topo da tela para colocar um mapa. O jogo conta com um mundo a ser explorado e a itens a serem encontrados, em que nada é explicado por Miyamoto. Sobre o mundo aberto, segundo Falcão (2016), "não havia necessariamente uma ordem para entrar nas dungeons ou conseguir itens, e praticamente todo o mapa estava aberto de cara para o jogador explorar. Até hoje, Zelda é um dos jogos mais influentes de toda a indústria, justamente por adotar essas regras em um jogo de ação não linear." (Falcão, 2016 *apud* Santos, 2017, p. 35).

A Lenda de Zelda foi o primeiro jogo de ação-aventura com quebra-cabeças, história e áreas escondidas. O jogador precisa ir descobrindo tudo sozinho: onde conseguir cada arma que o personagem principal usa, onde usar cada arma, com qual inimigo cada arma funciona melhor. O jogo é completamente focado para que o jogador explore tudo que o mundo oferece, sem dar um direcionamento. Mas a exploração vai além. Miyamoto decidiu tirar a arma inicial do personagem principal, Link, do início do jogo. Link surge com a sua roupa verde e sem arma, o que o torna completamente inofensivo e frágil, levando instintivamente o jogador a explorar o mundo ao seu redor. Ao andar pelo mapa e entrar na primeira *dungeon*, que são cavernas, conhecendo tudo o que ela pode te oferecer, Link é recompensado com a sua arma[19] (Silvestre, 2015). A jogabilidade incentiva o jogador a explorar todos os cantos, paredes, cavernas, matos e detalhes do reino de Hyrule. Link tinha a liberdade de andar livremente por todo o mapa, podendo explorar qualquer ponto do mundo sem que ficasse preso a uma parte específica[20] (Bueno, 2015).

A história do jogo gira em torno de um mago poderoso, chamado Ganon, que invadiu o reino e roubou a Triforce do Poder. Ganon planejava tomar o controle de tudo e todos. Assim, Zelda, princesa do reino de Hyrule, que possuía a Triforce da Sabedoria, partiu o artefato em oito partes e as escondeu em *dungeons*, espalhadas pelo reino. Zelda ordenou a sua protetora leal, chamada de Impa, que fugisse do castelo o mais rápido possível e procurasse um herói que fosse capaz de salvar o reino de Hyrule da destruição. Ao fugir, Impa acaba cercada por capangas de Ganon na floresta do reino, então aparece o jovem guerreiro Link, que a protege. A protetora conta para Link tudo o que está acontecendo com a princesa Zelda e com o Hyrule e acaba o convencendo a ajudar. Neste momento, começa a aventura com Link em busca das

[19] SILVESTRE, Danilo. The Legend of Zelda, 2015. Pouco Pixel. Disponível em: https://poucopixel.com/nes/the-legend-of-zelda/. Acesso em 23 set. 2023

[20] BUENO, Ailton. The Legend of Zelda(NES): há quase 30 anos encantando gerações, 2015. Nintendo Blast. Disponível em: https://www.nintendoblast.com.br/2015/02/the-legend-of-zelda-nes-ha-quase-30. Acesso em: 24 set. 2023

partes da Triforce da Sabedoria para conquistar o poder necessário e derrotar o vilão poderoso, mago Ganon (Bueno, 2015).

O combate também inovou. Link não tinha apenas uma clássica espada, mas o jogador tem a possibilidade de conseguir uma grande e variada gama de itens que poderiam ser usados, tais como: espada branca, de madeira e mágica, arco e flecha, bombas, escudo mágico, anel azul, bracelete do poder, bumerangue normal e mágico, apito/flauta, varinha mágica, entre outros. Mas o jogador é recompensado por explorar, encontrando melhorias para as suas armas, como a flecha de prata que oferece a Link um poder de dano maior. Importante destacar que a jogabilidade permite que o jogador consiga juntar todas as partes da Triforce da Sabedoria sem utilizar a espada que é oferecida a ele no final da primeira *dungeon*, mas utilizando os outros itens que o jogo oferece.

A dificuldade do jogo também chamou a atenção dos jogadores. A Nintendo acabou fazendo um acordo com as revistas de videogames da época para que não houvesse publicação que desse nenhuma dica do que o jogador tinha que fazer, tudo deveria ser na exploração e estratégia (Bueno, 2015). Para chegar às cavernas que escondem os pedaços da Triforce, Link precisa passar por criaturas. Cada caverna tem a sua coleção de itens, tem seu labirinto, passagens secretas e salas conectadas e cada uma é guardada por monstros únicos. Seis das cavernas têm entradas visíveis, as outras são escondidas; a última Dungeon, só é liberada quando as oito partes da Triforce são recuperadas.

Na primeira caverna, Link enfrenta um chefe dragão com a cor de esmeralda, chamado Aquamentus, que solta três bolas de fogo. Essas bolas se espelham, fazendo com que o jogador se mova entre elas para desviar. Uma das formas de derrotá-lo, é desviar do fogo e ferir o dragão com a espada. Na segunda caverna, Link enfrenta Dodongo, um monstro que sai pisando por toda a tela. Uma das formas de dar um fim no monstro é colocando bombas por toda a sala que Dodongo vai engolir. Na terceira Dungeon, nós conhecemos Manhandla, uma criatura feroz com tentáculos. Mais uma vez, o jogador vai precisar das bombas para derrotar o monstro, espalhando elas pelo cenário, assim que Manhandla pairar sobre o explosivo, ele explodirá. A quarta caverna apresenta o chefe Gleeok, um dragão voador de duas cabeças que cospe bolas de fogo em intervalos consecutivos. Nesse confronto Link precisa ser rápido, desviando dos fogos e indo até o dragão e cortando-o com a espada, e eventualmente, quando uma das cabeças é cortada, ela se debate por toda a sala e continua cuspindo bola de fogo, aumentando a dificuldade. O herói precisa continuar usando a espada contra a cabeça que se debate na tela, até que ela seja derrotada completamente. Com apenas uma cabeça, é só repetir o processo até que o dragão seja totalmente derrotado.

A quinta masmorra é guardada pelo monstro Digdogger, uma bola de carne, impenetrável, com um globo ocular no centro, que é o seu ponto fraco. Além do inimigo, quatro estátuas soltam fogo sem parar, aumentando a dificuldade. Para derrotar este chefe, o jogador vai precisar de três itens: a flauta, o bumerangue e a espada. Quando o instrumento é tocado, derrete a camada protetora de Digdogger mas faz com que ele use um ataque de voo, o bumerangue entra neste momento para atordoá-lo, e a espada para finalizar o ataque. Na sexta caverna, o jogador conhece Gohma, um monstro com várias pernas e um olho gigante. Para vencer este chefe, Link pode usar o arco para acertar flechas no olho gigante. Na sétima dungeon temos o retorno de Aquamentus com táticas de derrotas parecidas com a primeira caverna. Quem também retorna na oitava e última caverna é Gleeok, o dragão de quatro cabeças, as táticas de vitória são as mesmas, apenas requer mais tempo. Ao completar a oitava dungeon, a nona será liberada e Link enfrentará Ganon para salvar a princesa Zelda.

Ganon fica invisível, até que a espada de Link faça contato com ele, seja de força involuntária ou de propósito. Enquanto o herói procura, o vilão solta bolas de fogo de direções aleatórias. Quando Link acertar Ganon a quantidade necessária, ele ficará vermelho, perdendo a invisibilidade, então, o jogador pode usar a flecha de prata. Ao derrotar o grande vilão do jogo, a Triforce do Poder é salva e Link encontra a Princesa Zelda presa atrás de uma parede de fogo, liberta ela e o jogo acaba.

Depois de derrotar Ganon e salvar a princesa Zelda, o jogador tem acesso a uma missão mais difícil, chamada de Segunda Missão, onde as Dungeons e os itens em cada uma delas é diferente da primeira versão, com inimigos ainda mais fortes. Uma segunda versão mais difícil do jogo, após finalizar o objetivo principal, não é uma exclusividade de *The Legend of Zelda*, mas poucos jogos ofereciam níveis totalmente diferentes para completar. *The Legend of Zelda* também foi pioneiro na indústria ao disponibilizar recurso de salvar o progresso, que possibilita continuar de onde o jogador parou da última vez que jogou. Até então os jogos ofereciam a possibilidade de retornar a áreas do especificas do jogo através de senhas. (Garcia, 2021)

A música tema de *A Lenda de Zelda* também foi um aspecto importante dentro da indústria dos videogames. A música é conhecida como *The Hyrule Field Theme* ou, na tradução livre, o tema do Campo de Hyrule, mas ela nem sempre foi conhecida assim. No lançamento a música recebeu o nome de *Overworld* ou mundo superior, que retratava quando Link estava na parte superior do mapa, fora das cavernas.

Em 1986 os games ainda estavam tentando descobrir qual papel as músicas iam desempenhar em um jogo. A música *Overworld*, tocada quando Zelda acessava as dungeon, tinha 19 segundos, com um tom sombrio que se encaixava perfeitamente no ambiente em que

o personagem estava. As músicas da obra dão uma sensação de atemporalidade, o que ajudou a perpetuar toda a estrutura do jogo original nos jogos que são lançados até hoje (Normadin, 2023). Para Schafer (2011, p. 111) "Na década de 1980, com a substituição dos programadores por pessoas com conhecimento musical, a game music ganhou maior qualidade. Essa época foi tão propícia à música de videogame que muitas delas são lembradas até hoje."

Compreende-se então que a evolução dos jogos ao longo das décadas e do avanço tecnológico chama atenção. Um dos primeiros games foi idealizado como uma forma de atrair os mais jovens, passaram a se tornar algo sério com competições, ainda na década de 1970, o que levantou o olhar das empresas para a indústria. A popularização dos videogames foi importante para que os jogos fossem de mais fácil acesso a aqueles que não podiam pagar por um fliperama com *Pac-Man* e *Donkey Kong*. A evolução da indústria se consolidou com *The Legend of Zelda*, que foi responsável por elevar o nível dos games ainda na década de 1980, se tornando um dos pioneiros nos jogos de mundo aberto.

Miyamoto tem um papel importante na evolução da indústria como um dos mais importantes criadores de toda a história. Ele começou a produzir os jogos da Nintendo não apenas para ser algo comum, mas algo que prendesse o jogador, além da diversão, da sua história. Podemos observar que essa abordagem fica clara nas obras que Miyamoto produziu, mostradas neste artigo. *A Lenda de Zelda* tem um compromisso com a imersão do seu jogador, passando por a sua história, sua jogabilidade, seu mundo aberto, seus itens e seus sons. Link é um dos personagens mais importantes da história dos jogos e atravessa gerações, tendo seu último jogo lançado quase quarenta anos depois, um dos mais incríveis da geração atual dos games.

A indústria se inspira grandemente no jogo até os dias atuais, não é difícil encontrar jogos de mundo aberto no estilo de exploração, mas poucos se tornam unanimidade como A Lenda de Zelda foi para a sua época. É possível citar o último *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, lançado em 2023 mas outros importantes como *Grand Theft Auto* (1997), *Minecraft* (2009), *Red Dead Redemption* (2010) e *The Last of Us* (2013) . Todos esses jogos têm uma coisa em comum que Miyamoto trouxe que continua vivo até hoje: a criação do seu próprio mundo.

3. *Worldbuilding* e o gênero zumbi

A criação de um mundo é um processo utilizado em obras ficcionais - seja ela romances, quadrinhos, filmes ou games - que parte de um local totalmente novo, com características

próprias, como suas culturas, seus itens, suas roupas, sua geografia, seus biomas, com regras próprias e uma grande quantidade de recursos que o próprio criador irá usar. Muitas das vezes, o *worldbuilding* (termo em inglês) vai além disso, onde o autor cria história, costumes, línguas, religião, do absoluto zero.

Segundo Albuquerque (2022), a definição de *worldbuilding* foi caracterizada inicialmente por J.R.R. Tolkien, no ensaio *On Fairy Stories* (1964). O processo de construção de um mundo tem que instaurar uma geografia, uma história local, e uma sociedade verossímil e acreditável. O *worldbuilding* também leva em conta a formulação e introdução de experimentos mentais e ideias que são refletidas no receptor.

Alpoim (2020), destaca no artigo "*Worldbuilding* Fundamentado em Personagens: Expressão Gráfica de um Mundo gerada através de Personagens-Chave" que criar mundos é uma prática tão antiga como sonhar acordado e que a construção de ambientes normalmente está empregue numa narrativa. Todavia, construir um mundo não se detém num enredo, mas sim materializa-se de inúmeras formas. O *worldbuilding* nos dias atuais está ligado a ilustrações, sites, filmes, games e diversas outras formas de mídia. Para Alpoim (2020) o mundo partido de uma ideia própria e criativa de um *worldbuilder*, chamada de criado, pode gerar uma rápida ligação com os sentidos humanos, como a ilustração enaltece os sentidos visuais, enquanto a escrita promove reflexão e imaginação própria, transformando mundo tão vivido como o real.

3.1. Paracosmos

A criação de mundos é um aspecto essencial ao ser humano. Nos primeiros anos de vida, o ser humano tem a capacidade não somente de construir histórias com personagens recorrentes, mas com um mesmo cenário no qual se passam suas histórias. Essa capacidade se dá o nome de paracosmo, que pode acompanhar o desenvolvimento intelectual e pessoal da criança até a fase adulta, absorvendo para si referências culturais e vocabulário na medida das idades de seu criador (Guedes, 2023). Paracosmo é diferente de outros tipos de brincadeiras infantis. Este mundo é completo com sua própria língua ou dialeto, história, cultura, geografia, publicações, política, militar e, às vezes, até mesmo divindades. Os paracosmos são caracterizados pela maneira como a criança incorpora as convenções do mundo real, ou convenções inventadas, em uma realidade alternativa muitas vezes bastante sofisticada que ela revisita periodicamente ao longo dos anos e ainda pode voltar como um adulto. Esses mundos são únicos em sua meticulosidade, sua natureza elaborada e a complexidade de detalhes que eles contêm.

Existem outros critérios que definem o paracosmo. A primeira parte importante de um paracosmo é que a criança deve saber e reconhecer que seu mundo é fictício. Também é importante a longevidade do paracosmo. A criança deve ter interesse sustentado em seu mundo, normalmente durando um ano ou mais. Consistência é outra característica definidora de um paracosmo. Silvey e MacKeith afirmam que "a criança se orgulha de seu mundo privado ser sistematizado e atribui importância a ele ser internamente consistente. A última característica definidora é que o paracosmista deve demonstrar orgulho e prazer pela criação, em vez de usá-la como um mecanismo de fuga da realidade" (Silvey e Mackeith, 1988 *apud* Petrella, 2009, p.4, tradução nossa)[21]. Um dos exemplos mais conhecidos de paracosmos é o universo acerca da Terra Média, o mundo de fantasia detalhado criado por J. R. R. Tolkien, expresso nas obras cinematográficas *Senhor dos Anéis* (2001) e *O Hobbit* (2013), bem como o extenso corpo de escritos publicados postumamente contendo histórias ficcionais, linguagens e outros materiais de referência. Tolkien começou a criação desse vasto mundo ainda na sua adolescência e o revistou até seus últimos dias (Carpenter, 1977). A criação de um mundo é pensado desde a antiguidade. Se os filósofos pensavam em como seria um mundo diferente do que eles viviam, é porque o indivíduo cria um espaço diferente do seu, desde os princípios da humanidade e de sua vida.

3.2. Platão e o conceito de mundos

A prática de construção de mundos não é nenhum ponto específico da contemporaneidade, o filósofo Platão já falava sobre a existência de duas realidades distintas: a realidade material e a realidade ideal. A realidade ideal seria um complexo contendo todas as ideias, conceitos e formas de maneira perfeita, eterna e imutável. A realidade material seria apenas a cópia imperfeita daquela realidade ideal. O que Platão chamou de mundo das ideias seria a dimensão em que o idealismo estaria estabelecido e o único conhecimento verdadeiro e confiável seria o conhecimento intelectual das ideias e formas. Platão falava sobre Atlântida, que aparece no diálogo entre Timeu e o Crítias (360 a.C.) e é, de fato, uma das primeiras formas de sociedades ideais construídas. A lenda de Atlântida foi narrada ao legislador ateniense Sólon por sacerdotes egípcios. A ideia é que Sólon teria aprendido sobre uma civilização avançada que existiu cerca de 9.000 anos antes de sua época. Essa sociedade, situada em uma grande ilha,

[21] No original: "…the child takes a pride in his private world being systematized and attaches importance to it being internally consistent."

teria sido criada pelo deus Poseidon e teria uma cidade ideal, que representa um modelo de perfeição e harmonia. Atlântida seria um paraíso. Não havia trabalho penoso, o ouro e outros metais preciosos eram encontrados em grande escala (Lopes, 2011).

Um outro aspecto de um mundo idealizado, mencionado por Platão, é o conhecido mito da caverna, presente na sua obra 'A República'. O texto retrata um diálogo entre Sócrates e Glauco, e fala sobre a existência de uma caverna onde prisioneiros viviam desde a infância. Com as mãos presas em uma parede, eles podem avistar somente o que é projetado na parede situada à frente. Sombras são feitas por uma fogueira, situada na parte traseira da parede em que os homens estão presos. Pessoas passam ante a fogueira, fazem gestos e trocam objetos, formando sombras que, de maneira distorcida, são todo o conhecimento que os prisioneiros tinham do mundo. Aquela parede da caverna, aquelas sombras e os ecos dos sons que as pessoas de cima produziam era o mundo restrito que os prisioneiros tinham acesso.

Repentinamente, um deles foi solto e, ao conhecer o que tem em volta, o prisioneiro percebe que havia pessoas e uma fogueira projetando as sombras que ele julgava ser a totalidade do mundo. Ao encontrar a saída da caverna, ele tem um susto ao se deparar com o mundo exterior, até então desconhecido. A luz solar ofusca a sua visão e ele sente-se desamparado, desconfortável, deslocado. Aos poucos, sua visão acostuma-se com a luz e ele começa a perceber a infinidade do mundo e da natureza que existe fora da caverna. Ele percebe que aquelas sombras, que ele julgava ser a realidade, na verdade são cópias imperfeitas de uma pequena parcela da realidade (Platão, 2001).

De maneira análoga, as sombras e ecos não são projetados exatamente de um jeito que condiz com a realidade, ambas são distorção da imagem e do som, e serviram de base para o mundo que os prisioneiros criaram, com as suas regras, mesmo que sem conhecer o mundo real.

3.3. Utopia

Baseando-se na obra A República de Platão, datada do século XVI, São Thomas More escreveu a obra Utopia (1516) que descrevia uma sociedade perfeita. A "Utopia", de More, divide-se em dois livros: o primeiro, de caráter negativo, faz a crítica à Inglaterra da época em que o autor vivia; um país em que os camponeses estão sendo expulsos do campo para as cidades, onde há bandos de ladrões e uma justiça cruel, a realeza ávida de riquezas e sempre pronta para a guerra, sem falar nas perseguições religiosas. Essas regras são invertidas no

segundo livro. More, apresenta um contraponto, uma sociedade alternativa. Em Utopia, naturalmente, nada disso existe, ou melhor, existe o contrário disso, numa República em que o Parlamento zela pelo bem do povo, o qual descobre que a propriedade individual e o dinheiro são incompatíveis com a felicidade. A obra retrata o âmbito religioso, por exemplo, onde não se pode prejudicar ninguém em nome da religião. A intolerância e o fanatismo são punidos com o exílio e a servidão. O povo pode escolher suas crenças e vários cultos coexistem em harmonia. Com o passar dos anos, as obras envolvendo lugares fictícios, com sociedades idealizadas sob teses morais, de existência impossível, éticas e espirituais passam a ser reconhecidas por um mesmo nome: utopia (Guedes, 2023).

3.4. O fim da raça humana

E o que aconteceria se parte da sociedade de hoje sobrevivesse ao "fim do mundo"? É isso que muitas obras exploram: o que acontece depois do fim da sociedade como conhecemos, o chamado pós-apocalipse. O fim pode ser retratado de várias formas, desde desastres naturais, pandemias, guerras, e invasões alienígenas. Graças a ficção, essas obras transportam o seu receptor para esses universos desafiadores, explicando o comportamento humano diante da adversidade. Sobreviver em um mundo distorcido da realidade conhecida, que acabou de passar por uma catástrofe requer habilidades e estratégias específicas. Além de conhecimentos básicos de sobrevivência, como encontrar água potável, construir abrigos e caçar alimentos, os sobreviventes também precisam desenvolver habilidades de autodefesa e aprender a lidar com ameaças constantes, seja daquilo que destruiu a sociedade ou de outros humanos (Loureiro, 2023). O que nos faz refletir sobre o quão frágil é a raça humana, mas que rapidamente se adapta a um possível novo mundo, seja enfrentando hordas de zumbis sedentos de carne humana, enfrentando um mundo destruído pela ganância ou lutando pela sobrevivência em um futuro distópico, as histórias pós-apocalípticas nos levam a questionar os limites da nossa própria humanidade.

3.5. A consolidação do gênero zumbi

Por sua aparência física, o morto-vivo inspira acima de tudo medo. Com uma imagem nada convidativa, com tom de pele sem cor, rosto deformado, sem alguns membros, em sua maioria magro e ensanguentado. O jeito de andar cambaleando em roupas rasgadas, com braços

estendidos indo atrás do alvo. Esses são os ‘zumbis’ que se consolidaram através das grandes produções de filmes e séries, que se tornaram um ponto importante para a cultura popular dos Estados Unidos. Mas o mito do morto-vivo é mais antigo e mais enraizado na história do que o arco que a cultura pop americana sugere. Sua primeira aparição foi em Saint-Domingue, que anos depois se tornaria o Haiti, nos séculos XVII e XVIII, quando o país era uma colônia francesa e escravos africanos eram levados para a região para trabalhar nas plantações de açúcar.

A escravidão em Saint-Domingue sob os franceses era extremamente brutal: metade dos escravos trabalhavam até a morte, o que acontecia em poucos anos. O sistema de crença do país, formulado pelos milhões de escravos da África, acreditava que aqueles que morriam de uma causa não natural, como assassinato, permaneceriam em seus túmulos. Durante esse tempo, o cadáver seria suscetível a ser revivido por um feiticeiro, que o manteria como um escravo pessoal, não lhe concedendo nenhuma responsabilidade sobre seus atos, sendo totalmente controlado pelo seu “líder”. Os africanos chamavam essa criatura suspensa em algum estado entre a vida e a morte de zumbi[22] (Crockett; Zarracina, 2016).

Segundo Camila Nogueira e André Silva (2016), a aceitação da temática de zumbis, por parte do público, marcou o fim da dinastia dos vampiros, explorados por vários gêneros artísticos no século XX. O mundo pós-apocalíptico se tornou um marco na cultura pop através dos filmes e séries de terror lançados nos Estados Unidos, principalmente com foco em mortos-vivos.

A grande obra que guiou os zumbis como conhecemos hoje, foi “*Dawn of the Dead*” em português o *Despertar dos Mortos,* lançado em 1978, de George A. Romero, considerado o pai do gênero. O autor é frequentemente lembrado como um importante nome do terror apocalíptico com a sua abordagem inovadora que começou com *A Noite dos Mortos-Vivos,* lançado em 1968, mas foi *Despertar dos Mortos* que rendeu a Romero a posição de responsável pela modernização do gênero. O autor não se limitou em apenas desenvolver cenas de terror sem sentido, Romero introduziu em suas obras percepções sociais agudas, usando os mortos-vivos como metáforas para questões mais amplas, como consumismo, conformidade e o declínio da sociedade, colocando os zumbis em um segundo plano de problema em vários momentos[23] (Loureiro, 2023).

---

[22] CROCKETT, Zachary; ZARRACINA, Javier. How the zombie represents America’s 's deepest fears. Vox, 31 out. 2016. Disponível em: https://www.vox.com/policy-and-politics/2016/10/31/13440402/zombie-political-history. Acesso em: 5 set. 2024.

[23] LOUREIRO, Juliano. A relevância de “Despertar dos Mortos” e o legado de George A. Romero. Corpos Amarelos, 02 dez. 2023. Disponível em: https://www.corposamarelos.com.br/a-relevancia-de-despertar-dos-

3.6. *The Walking Dead*

O seriado de televisão *The Walking Dead* (2010), baseado em uma série em quadrinhos de mesmo nome (2003), apresenta ao telespectador Rick, um policial que, ao levar um tiro durante um confronto, passou meses em coma em um hospital. Ao acordar, Rick está sozinho no hospital e percebe que tudo está diferente. Ao levantar e andar pelos corredores, o policial percebe que o local estava todo revirado, e é nesse momento que temos a icônica cena em que Rick encontra uma porta escrita "*don't open dead inside*", na tradução livre "não abra mortos dentro". O telespectador descobre, ao mesmo tempo que Rick, como está esse novo mundo e, ao sair do hospital, Rick vê um cenário infernal pós-apocalíptico, onde os "walkers", como são chamados os zumbis, se tornam o menor dos problemas com o passar do tempo.

Rick então tem uma nova missão, encontrar sua família: sua esposa Laurel e seu filho Carl. Na metade do primeiro ano o policial encontra a sua família e acaba ficando com o grupo que ela estava. Até então, a série era sobre um homem tentando sobreviver atrás da sua família e neste ponto ela se transforma para um homem protegendo a sua família. Ao longo das temporadas da série, acontece mais uma virada e Rick se torna o líder do grupo, fazendo de tudo para que a sua nova família também fique segura. Mas os protagonistas são constantemente ameaçados por outros sobreviventes: grupos de bandidos armados, líderes de seitas psicóticas, gangues de motoqueiros e até canibais. (Crockett; Zarracina, 2016).

A série, apesar de ter como plano de fundo a sobrevivência em meio aos "mortos-vivos", também dá o fim às formas de governo convencional como conhecemos, e os restantes dos vivos lutam para sobreviver. Como se o problema da ordem civilizacional estivesse na própria existência humana, onde o ser humano por si só constituiria sua própria ameaça. A mudança nos espaços acontece de forma gradual na série. Conforme o seriado avança percebe-se a adaptação dos locais a esta nova realidade extremamente perigosa, cuja principal preocupação é a segurança. Os grupos começam a procurar locais mais seguros, com muros altos e aumentar a vigilância dos locais próximos, a fim de manter longe uma horda de zumbis. Ao atingir um nível de segurança tanto dentro, quanto fora, o grupo passa a tentar restabelecer o modo de vida anterior, reorganizando os espaços e adaptando-se a eles (Fugimoto, 2015).

---

mortos-e-o-legado-de-george-a-romero#:~:text=No%20mundo%20do%20cinema%20de,refletindo%20as%20inquieta%C3%A7%C3%B5es%20da%20%C3%A9poca. Acesso em: 24 set. 2024

Uso como exemplo a transição entre a segunda e terceira temporada. O segundo ano da série, se passa em uma fazenda, longe dos perigos da cidade que são retratados na primeira temporada. Por lá, eles percebem que ficar longe dos grandes polos é uma boa saída. Mas, apesar de segura, a fazenda não tem proteção eficaz contra uma grande horda de zumbis. Então, no final da temporada, uma horda invade a fazenda, ela pega fogo, pessoas morrem e o grupo fica sem ter para onde ir. Na terceira temporada, somos apresentados à prisão, onde o grupo passaria uma temporada e meia. Aqui, o problema da fazenda foi resolvido. A prisão era afastada da cidade, tinha um grande perímetro de campo dentro dela, uma casa bem reforçada e muros altos e fortes. Para Colucci e Souto:

> O território se refere ao desenrolar das relações humanas em um determinado espaço — no que concerne às especificidades socioculturais e à disponibilidade e utilização dos recursos biofito-minerais — até o estabelecimento de relações de poder institucional sobre este espaço. As territorialidades são estas especificidades físico-humanas que constituem os atributos necessários à consolidação do território. Este, por sua vez, foi fundamental na transformação das relações internacionais e na afirmação do Estado Nacional moderno e atual (Colluci; Souto, 2011 *apud* Pontes, 2018, p.51).

Neste momento a série tem uma virada de narrativa que se torna seu guia até o fim, em outras comunidades. O grupo não passa mais a tentar sobreviver apenas do zumbis, mas sim de outros grupos de sobreviventes. Neste momento, o grupo de Rick conhece o Governador, um homem que comanda um grupo de sobreviventes de Woodbury, na Geórgia. Os dois grupos entram em conflito até que uma guerra entre as duas comunidades estoura na prisão, fazendo com que Rick e seu grupo fujam. A disputa territorial através da força extrema e da barbárie é usada como modo de aterrorizar os sobreviventes e faz com que o grupo que domina o território provoque a dominação do espaço e o apagamento das identidades.

3.7. *The Last of Us*

Grasiel Felipe Grasel, destaca que o game como veículo ativo de imersão, que não é algo exclusivo da contemporaneidade, mas que teve seu início nos ritos tribais, que possibilita uma noção de vivenciar uma realidade paralela (p.26, 2020). A obra *The Last of Us* foi desenvolvida pela *Naughty Dog* e lançado em 2013 de forma exclusiva para *Playstation 3* e posteriormente recebendo uma versão com gráficos atualizados para *Playstation 4* e *Playstation 5*.

De acordo com o artigo de Cameron Kunzelman, publicado no site *Polygon*[24], a *Naughty Dog*, se tornou um estúdio crucial para jogos focados em histórias que emulam um formato tradicional de Hollywood. Um outro jogo da empresa, Uncharted (2007) trouxe para o *Playstation 3*, uma obra semelhante aos filmes de aventura. Mas *The Last of Us* permitiu o estúdio migrar da ação para um gênero que dominou o início dos anos 2000: a distopia, com a qualidade do drama construído para obras audiovisuais de prestígio para os videogames. Hutcheon (2011), aponta que as histórias eventualmente serão contadas de outras formas: *"*As histórias são, de fato, recontadas de diferentes maneiras, através de novos materiais e em diversos espaços culturais; assim como os genes, elas se adaptam aos novos meios em virtude da mutação – por meio de suas "crias" ou adaptações. E as mais aptas fazem mais do que sobreviver; elas florescem (Hutcheon, 2011 *apud* Aguiar; Philippov, 2016, p.12).

The Last of Us conta a história de Joel, um sobrevivente grisalho de uma praga fúngica que dizimou metade da população do mundo há 20 anos. Depois que perdeu a sua filha Sarah, no início do apocalipse, ele se mudou para uma zona de quarentena protegida por militares. Em meio a uma operação de contrabando, ele conhece Ellie, uma adolescente de 14 anos que tenta chegar ao oeste, para se encontrar com os Vagalumes[25], por motivos misteriosos. As circunstâncias os unem, e eles partem em uma perigosa jornada pelo país [26] (Kollar, 2013).

O jogo explora o cenário pós-apocalíptico de dezenas de outras histórias, zumbis e destruição, mas a sua abordagem narrativa é diferente de todas elas. Não existe lugar divertido para viver neste mundo que a *Naughty Dog* criou, não existem pessoas boas, cada um é o herói da sua própria história. A obra se destaca na construção da relação entre Joel e Ellie. O desenvolvimento da jovem é evidente à medida que a história avança. Apesar de ser uma criança nascida e criada em um mundo destruído, Ellie fala e age como uma jovem de antes do apocalipse. O jogo é tão rico em detalhes que quando Ellie fica brava com Joel, sua raiva é aparente fora das cenas, ela visivelmente se retrai e rejeita os comandos de Joel (Kollar, 2013).

O relacionamento dos dois é antagônico no início e com o passar das horas de jogo, vai se tornando mais afetuoso. Para Kollar (2013), o desenvolvimento dos dois personagens não parece forçado, acontece de forma natural. A história entre eles avança através de diálogos,

---

[24] KUNZELMAN, Cameron. *How The Last of Us became 'the greatest story that has ever been told in video games*. Polygon, 2023. Disponível em: https://www.polygon.com/gaming/23552202/last-of-us-greatest-video-game-status. Acesso em: 08 mai. 2025.

[25] Grupo paramilitar que surgiu depois da epidemia, agindo principalmente como opositores da FEDRA, milícia que tem o controle das zonas de quarentena de civis. Os Vagalumes acreditam que a FEDRA age de forma autoritária e negligencia a busca por uma cura (VALVERDE, 2023).

[26] KOLLAR, Philip. The Last of Us review: dead inside. Polygon, 2013. Disponível em: https://www.polygon.com/2013/6/5/4396286/the-last-of-us-review. Acesso em: 22 mar. 2025.

enquanto o jogador explora as possibilidades do mundo aberto. Essas conversas variam e podem ser curtas, através de uma *cutscene* opcional, de acordo com algum objeto que o jogador encontrar no mapa.

À medida que Ellie e Joel exploram escolas, cafeterias, hotéis e outros vestígios abandonados e cobertos de vegetação do velho mundo, eles se veem diante de um contraste: ela anseia em saber como a sociedade funcionava antes do surto apocalíptico, Joel quer esquecer o passado e principalmente sua filha morta. A inocência de Ellie faz ela escolher discos em lojas de música, ficar fascinada com a vida selvagem que nunca viu antes, se encantar ao conhecer uma girafa e fazer um milhão de perguntas sobre o passado. O jogador vê Ellie aprender como é o mundo que ele e Joel conhecem[27] (Moriaty, 2022). Durante uma dessas conversas, Joel promete ensinar Ellie a tocar violão, objeto que se torna um elo entre os dois personagens no segundo jogo.

Cada ambiente é cuidadosamente criado e repleto de pequenos detalhes. Ao entrar nas construções destruídas e corroídas pelo tempo, é possível descobrir a história das pessoas que viveram naquele ambiente através de bilhetes, cartas e gravadores de voz. Algumas histórias relatadas no jogo podem causar choque ao jogador, mas também é refletido nos personagens, que por muitas vezes menciona a crueldade do mundo. O jogo exige uma exploração minuciosa, não apenas para buscar suprimentos necessários, mas também para satisfazer a curiosidade do jogador (Moriaty, 2022).

O jogo possibilita que o jogador passe diversas partes em modo furtivo, o que torna a obra ainda mais incrível e desconfortável, já que o jogo mostra bem de perto quando Joel mata um zumbi ou um inimigo, seja enfiando uma faca no pescoço ou estrangulando até a morte. Assistir um sobrevivente golpear os braços de Joel, tentando fugir, enquanto ele o estrangula até a morte é uma imagem forte, assim como esfaquear rapidamente no pescoço. *The Last of Us* faz um trabalho fenomenal em fazer cada inimigo parecer humano. A obra passa que cada vida tirada tem uma importância (Moriaty, 2022).

A exploração do cenário, além de agregar na história ajuda o jogador com os itens para a sobrevivência. O jogo permite que se crie armas rústicas, curativas e até explosivos com materiais encontrados nos cenários. O jogador possui o pleno poder sobre o planejamento de como ou quando utilizar cada recurso adquirido para passar pelos desafios de cada área. Os acontecimentos principais seguem uma narrativa linear e não podem ser mudados ou

[27] MORIARTY, Colin. The Last of Us review. IGN, 5 jun. 2013. Disponível em: https://www.ign.com/articles/2013/06/05/the-last-of-us-review. Acesso em: 9 mai. 2025.

customizados, porém a maneira de chegar a eles pode ser uma experiência completamente nova a cada *gameplay* (Arauz; Baptista, 2017).

O jogo é extremamente violento e visceral, tornando mais presente a sensação de insegurança a todo momento. Para causar uma imersão maior e trazer uma experiência cinematográfica, a *Naughty Dog* decidiu não colocar mapas no jogos, forçando o jogador a depender exclusivamente de seus sentidos, em função especial a audição, que possibilita que tanto Ellie quanto Joel escutem os inimigos próximos para que o jogador consiga planejar como ultrapassar cada dificuldade das áreas. Esse método que alia furtividade e delicadeza torna ainda mais real a experiência, próxima do que verdadeiros seres humanos fariam perante cada situação. Outra tática usada pela empresa foi não incluir a função 'pause' no jogo, assim, não há como parar a experiência (Arauz; Baptista, 2017).

Após horas de jogo e do desenvolvimento da relação entre a dupla, Joel descobre o motivo de estar levando Ellie para os Vagalumes: a garota foi mordida por um zumbi e não se transformou. Ela está sendo levada para um grupo de cientistas que pretendem extrair a cura, mas para extrair essa cura, a garota provavelmente vai morrer no processo. Aqui a narrativa põe Joel diante de um dilema moral: preservar a vida de sua protegida e quase filha ou salvar o restante da humanidade a partir da morte da menina. Para Antonio Baptista e Valéria Arauz (2017), esse conflito ético de Joel cativa o jogador de modo a querer mudar a trama e inserir seu próprio senso moral e decisões pessoais.

Quando Joel e Ellie chegam ao hospital dos vagalumes, Ellie é drogada e levada para uma sala de cirurgia onde os cirurgiões planejam extrair o sangue da garota para tentar criar uma vacina. Então, Joel decide resgatar a garota e mata todas as pessoas no hospital e, por fim, encontra Ellie já na mesa de cirurgia. Dentro da sala de cirurgia, ele mata os médicos e os enfermeiros e foge com Ellie, que está inconsciente, mas ainda viva. Ao acordar, Ellie pergunta a Joel o que aconteceu e porque eles estão fugindo, Joel mente e diz que existem outras pessoas iguais à garota, que foram mordidas e que são imunes. Joel diz ainda que os Vagalumes pararam de procurar uma cura. Na última cena do jogo, Ellie revela para Joel que quando foi mordida, ela estava com a sua amiga e que as duas esperaram o momento para morrer juntas, e revela que ainda está esperando o dela. Ellie pede para que Joel prometa que tudo o que ele disse para ela sobre os Vagalumes é verdade, Joel diz que sim.

Assim acaba a história do jogo principal, com Joel fazendo a sua vontade e passando por cima da vontade de Ellie, que estava disposta a morrer por uma cura, mas Joel não iria suportar a dor de perder uma outra filha. A história desenvolvida pela *Naughty Dog* deu tão

certo, que o jogo vendeu mais de 20 milhões de cópias e gerou tanto uma história em quadrinhos limitada, uma série de televisão e um segundo jogo para os videogames[28] (Martens, 2023).

4. *The Last of Us* Parte 2 e Imersão

The Last of Us Parte 2 se passa quatro anos depois do fim da primeira parte e 25 anos após o início do surto de *Cordyceps*. Joel e Ellie vivem em Jackson, uma comunidade gerenciada por Tommy, no *Wyoming*. Apesar de tudo correr aparentemente bem na vida de Ellie, que agora tem 19 anos, o início do jogo mostra que os dois personagens principais estão brigados, sem explicar o motivo. Uma relação muito diferente da que foi construída no primeiro jogo. Nesta continuação, Joel enfrenta as consequências da escolha que fez no hospital, ao decidir matar toda a equipe dos vagalumes, que poderiam criar uma cura, para salvar a jovem[29] (Macleod, 2020).

Segundo Picucci (2020), “em todos os vídeo games, o jogador se torna o que ele controla, assumindo um papel destacado da realidade e se engajando em uma atividade de lazer, realizando ações em um mundo de jogo fictício” (Picucci, 2020 *apud* Grasel, 2020, p.29). Neste capítulo serão analisados os meios que a desenvolvedora *Naughty Dog* usou para criar um mundo vivo e uma história imersa no game *The Last of Us* Parte 2**.**

A pesquisadora Suely Fragoso (2014) propõe uma redefinição do conceito de imersão em jogos digitais, o diferenciando de outras plataformas audiovisuais. Ela critica a tradicional ideia de "suspensão de descrença", frequentemente associada à passividade do espectador diante de narrativas ficcionais presentes nos filmes, por exemplo, e introduz o conceito de "encenação de crença" para descrever a experiência do jogador ao controlar um personagem e fazer parte da narrativa.

Fragoso (2014) destaca que, diferentemente de só suspender a descrença, os jogadores participam ativamente do universo do jogo, conscientes de ser uma ficção, mas ainda assim engajados emocionalmente com a história contada. Essa participação ativa é possibilitada por dois elementos centrais: a agência e a interatividade. A agência refere-se à capacidade do jogador de tomar decisões que influenciam o desenvolvimento do jogo, enquanto a interatividade diz respeito à interação contínua entre jogador e sistema.

---

[28] MARTENS, Todd. How 'The Last of Us' changed gaming and became an HBO show. Los Angeles Times, 15 jan. 2023. Disponível em: https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-15/the-last-of-us-hbo-tv-show-video-game-history-neil-druckmann. Acesso em: 9 mai. 2025.

[29] MACLEOD, Riley. The Last Of Us Part 2: The Kotaku Review. Kotaku, 2020. Disponível em: https://kotaku.com/the-last-of-us-part-ii-the-kotaku-review-1844006193. Acesso em: 04 mai. 2025.

A imersão em jogos não representa um desligamento total do mundo em que vivemos. Ao contrário, os jogadores mantêm uma dupla consciência, estando simultaneamente cientes do ambiente real e do universo do jogo, só sendo transportado através de um veículo, que neste caso é o videogame. Essa habilidade de transitar entre os dois mundos reforça a ideia de que a imersão é uma prática ativa e consciente.

> Os games evidenciam algumas peculiaridades do envolvimento com as narrativas midiáticas que desafiam as ideias de imersão e de uma audiência ingênua, que acreditaria na representação a ponto de confundi-la com a realidade. [...] No caso dos jogos, essa ação sobre os acontecimentos se alia às disparidades entre os movimentos realizados nas interfaces [...], compondo uma situação que desafia inclusive algumas ideias desenvolvidas para caracterizar justamente a experiência específica dos meios interativos (Fragoso, 2014, p. 66-67)

4.1. Por dentro da narrativa

Para Grasel (2020), os elementos narrativos são usados como formas para reforçar o potencial do jogador em suspender sua descrença no mundo criado, neste caso pela *Naughty Dog*. Mesmo que o mundo pós-apocalíptico de *The Last of Us* seja longe da realidade humana, o fato de existir uma série de explicações científicas para uma pandemia causada por um fungo que existe na realidade[30], leva o jogador a sentir um nível de veracidade. Buscando um recorte ainda menor, todos os sentimentos de tristeza e espanto ao ver como está a relação de Joel e Ellie nas primeiras horas do jogo, são embasados pelas longas horas de *gameplay* da primeira parte, que construiu uma conexão forte entre os dois personagens principais e o jogador.

Para Medeiros (2020), os jogos não podem ser vistos mais como eram no início da indústria. Graças à evolução tecnológica dos consoles, os jogos melhoraram no que se refere a qualidade gráfica, jogabilidade e imersão. Essa evolução possibilita às desenvolvedoras a utilizar a capacidade técnica para apresentar ao consumidor um mundo virtual complexo, que transmite uma nova era do entretenimento. Para Pinheiro (2007, p.51)

> Se a narrativa e a interface puderam ser totalmente reinventadas ao longo dos anos nos jogos digitais é porque o sistema de construção o permitiu através das novas tecnologias. A cada nova geração de consoles temos novas possibilidades tecnológicas, que revolucionam o jogo digital. A tecnologia em outras mídias também é um fator de mudança, porém mais estanque. Nenhuma outra mídia sofre alterações,

[30] De acordo com o Instituto Butantan, o fungo existe mas é usado na criação de medicamentos. Disponível em: https://butantan.gov.br/noticias/fungo-de-the-last-of-us-nao-e-perigoso-na-vida-real-e-alguns-do-mesmo-genero-sao-remedios#:~:text=Embora%20fict%C3%ADcia%2C%20a%20est%C3%B3ria%20da,outros%20insetos%2C%20n%C3%A3o%20seres%20humanos. Acesso em: 23 mai. 2025

> tão substanciais, quanto os jogos digitais durante uma troca tecnológica. (Pinheiro, 2007 *apud* Medeiros, 2020, p.20).

Os primeiros minutos do jogo são focados em como está a vida dos dois na comunidade e na relação que um dia já foi de pai e filha, mas que agora, não existe mais. De início, a história não conta que os dois estão brigados, mas durante a *gameplay*, diálogos dão a entender que Ellie está há meses em falar com Joel. A briga entre os dois fica evidente, quando em um determinado momento, Joel tenta interagir com Ellie, depois que ela sofre um episódio de homofobia, ao beijar Dina, sua namorada, mas ela briga com ele na frente de toda a comunidade. Ainda na primeira hora do jogo, ao sair para uma ronda de segurança, Joel é encurralado por um grupo, liderado por Abby e espancado até a morte na frente de Ellie. A violência gráfica na cena é brutal e visceral, estética presente em todo o jogo[31] (Meireles, 2022).

O assassinato de Joel se torna ainda mais chocante porque presenciamos o homicídio pela perspectiva de Ellie. Ela está rendida pelo grupo rival, e obrigada a assistir, assim como o jogador, sem poder fazer nada. Ellie grita, xinga, e pede forças a Joel, mas sem sucesso. Para Barcz (2024), a cena é produzida de forma brutal e grotesca, desde os detalhes sonoros, de câmera e de luzes, para passar ao jogador o mesmo sentimento que Ellie sente no momento, repúdio e ódio.

O violento assassinato de Joel imediatamente une Ellie e o jogador a um único desejo: vingança. Essa torna-se então a história principal do jogo, Ellie em busca do grupo de Abby para vingar a morte do pai. Esse é um aspecto conhecido da obra "O herói de mil faces" de Joseph Campbell onde o personagem busca vingança, após a perda de seu tutor. Então, a jornada do herói, através do limiar, é simplesmente uma jornada que supera os pares de opostos, na qual se vai além do bem e do mal. Para Campbell (2008)

> Esse tema também é conhecido na mitologia como porta ativa. Tal recurso mítico aparece nas histórias dos índios americanos, nas histórias gregas, nas dos esquimós, em histórias de toda parte. É uma imagem arquetípica que transmite o sentido de ultrapassar o julgamento (Campbell, 2008 *apud* Santos 2021, p. 25).

Barcz (2024)[32], destaca que ao matar Joel a *Naughty Dog* não matou apenas um dos seus protagonistas, mas sim os dois. Apesar de não ser uma morte física, a Ellie engraçada,

---

[31] MEIRELES, Davi. The Last of Us Part II: o valor da sua humanidade. Centro de Crítica da Mídia- PUC Minas. Disponível em: https://blogfca.pucminas.br/ccm/the-last-of-us-part-ii-o-valor-da-sua-humanidade. Acesso em: 23 mai. 2025.

[32] BARCZ, Yohan. The Last of Us Part 2: onde a violência nunca termina. Antropogamer, 19 de ago.2024. Disponível em: https://antropogamer.com.br/the-last-of-us-part-2-onde-a-violencia-nunca-termina. Acesso em: 14 abr. 2025

sorridente, que estava sempre animando Joel durante as horas do primeiro jogo, se torna uma mulher triste, sombria e acima de tudo, uma assassina fria e impiedosa.

Ao presenciar esse evento traumático, Ellie segue revivendo a cena em um completo estado de choque. Mesmo a quantidade de brutalidade que ela enfrentou no primeiro jogo, nada causou tal sentimento na personagem. Durante toda a gameplay, a personagem apresenta um comportamento cada vez mais agressivo e frio. Com o passar das horas de jogo, pistas do possível paradeiro da Abby, vão sendo encontradas e, durante o caminho, Ellie não se constrange ao aniquilar qualquer um que interdite seu caminho (Meireles, 2022).

Neste ponto, Abby descobre que Ellie está matando todos os seus amigos e também movida pelo ódio vai atrás da garota. As duas se enfrentam, em um teatro, mas antes do embate concluir, a proposta de *The Last of Us* Parte 2 se amplia: o jogo muda a perspectiva do jogador, colocando-o no controle de Abby (Meireles, 2022).

Neste ponto se inicia a segunda metade da campanha do jogo. O jogador volta no tempo e passa a jogar com Abby, experienciando os mesmos três dias da narrativa sob seu ponto de vista. O jogo mostra Abby, ainda adolescente, de aspecto franzina Descobrimos que ela era filha do médico cirurgião assassinado por Joel no final do primeiro jogo, enquanto Ellie estava na mesa de cirurgia. Provavelmente o único médico ainda vivo capaz de criar uma cura para o vírus que assola o mundo de *The Last Of Us*. Abby e seus amigos fazem parte dos vagalumes e sobreviveram ao massacre feito por Joel no hospital e passaram os últimos quatro anos em busca de vingança (Santos, 2021). Campbell destaca:

> Eis um exemplo de um dos modos pelos quais a aventura pode começar. Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. [...] os erros são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos. São ondulações na superfície da vida, produzidas por nascentes inesperadas. E essas nascentes podem ser muito profundas – tão profundas quanto a própria alma. (Campbell 2013, p. 60).

O jogador descobre que Abby não é o monstro que imaginou ser quando ela mata Joel a sangue frio. Ao contrário, ela tem a mesma motivação da Ellie: vingança. Abby tem amigos e responsabilidades a cumprir junto a sua comunidade, sendo uma garota tão humana quanto Ellie (Meireles, 2022). A proposta do jogo passa a ser montar uma narrativa de desconstrução da própria vilã do jogo, que, em alguns casos, pode até deixar de ter esse rótulo. O roteiro mostra o outro grupo apenas como um grupo de sobreviventes, sem se aprofundar nas ações deles, deixando o caminho livre para o jogador ter a própria interpretação (Santos, 2021).

Dessa forma, o jogador começa a ver que na ambientação do jogo, todos os personagens que foram mortos por Ellie, até este ponto da narrativa, tinham a sua própria história: filhos, amigos, família e laços dentro dali daquele grupo. Assim como Ellie está agora, Abby estava obcecada por se vingar de Joel depois da morte do pai. Essa obsessão faz Abby se afastar de todos que ama, e, em sua busca, ela se junta a uma milícia armada de Seattle (Santos, 2021). A mudança não é apenas na personalidade da personagem, é física também. Abby se transforma em uma mulher super musculosa, com braços completamente definidos.

A *Naughty Dog* se aprofunda ainda mais no processo de redenção da Abby que, nos três dias que são expostos na narrativa da Abby, ela conhece o Lev, um garoto trans, que, devido sua identidade de gênero, é expulso do grupo de sobreviventes chamado Serafitas. Ela esquece a briga entre as comunidades e luta para salvar Lev. A narrativa cria referências nostálgicas de como o Joel tratou a Ellie no primeiro jogo, e como os laços desses dois novos personagens é formado, visto que os Serafitas eram inimigos do grupo que a Abby fazia parte (Santos, 2021).

É a partir dessa construção narrativa, de inverter os papéis e o protagonismo sair da Ellie e recair sob Abby, e entender o outro lado da história, que o jogador passa a compreender e a simpatizar por essa personagem que, ao início da trama, merecia a mesma morte que infligiu ao Joel.

Durante as horas de jogo, vamos descobrindo mais sobre os dois grupos, de forma que o jogador entenda a guerra entre eles e suas motivações. De um lado está Washington Liberation Front (WLF), um grupo paramilitar que controla grande parte Seattle. O grupo possui um grande poder bélico, e usam os cães de guarda em seu auxílio. Os Serafitas são um grupo de extremistas religiosos que vivem nas florestas em torno da cidade, e como armamento usam arco e flechas e são inimigos mais silenciosos. A guerra entre os grupos representa a narrativa central do jogo: um ciclo vicioso de dor e morte[33] (Gravena, 2020).

O jogo volta para o embate entre Ellie e Abby, de onde parou quando o jogador começa a controlar a até então vilã. As duas se enfrentam em uma batalha sangrenta, só que agora, o jogador controla Abby. O objetivo que aparece na tela para guiar o jogador do que ele precisa fazer é "*Matar a Ellie*" para que o jogo avance. Então, o jogador precisa executar esse objetivo. Mas, quando Abby está enforcando Ellie, Dina entra, começa a esfaquear Abby, Dina leva uma flechada de Lev e fica prestes a morrer por Abby. Ellie revela que Dina está grávida. Abby

[33] GRAVENA, Leo.Review: The Last of Us Part II é um estudo sobre ódio, vingança e trauma. Legião dos Heróis, 2020. Disponível em: https://www.legiaodosherois.com.br/2020/critica-the-last-of-us-part-ii. Acesso em: 10 mai. 2025

libera as duas e alerta para que nunca mais se encontrem (Santos, 2021).

Alguns anos se passaram e a narrativa leva a entender que a Abby já havia superado os acontecimentos e estaria pronta para seguir em frente, e, aparentemente, Ellie também. A calmaria se estabelece e o jogador é levado a imaginar que o desfecho do jogo estaria ali, em uma fazenda calma no fim de tarde. Voltando a controlar Ellie, que agora está morando com Dina e com o filho dela com Jesse. Porém, Tommy, ainda não estaria pronto para seguir em frente, e, incapacitado de realizar sua própria vingança, por estar debilitado, depois do tiro que tomou depois do primeiro confronto contra Abby, vai atrás da Ellie com informações sobre um possível paradeiro da vilã. Depois de receber essas informações, a cena com a morte de Joel volta a assombrar Ellie. Ela o vê agonizando e em sofrimento contínuo, o que mostra que a jovem não está curada e que está traumatizada, o que a leva a retomar seu projeto de vingança. Ela abandona tudo, Dina e o filho, para concluir a vingança pela morte de Joel (Meireles, 2022).

Ellie segue as pistas e é levada até uma ilha onde um outro grupo está mantendo diversos sobreviventes em cativeiro, entre eles, Abby e Lev. A personagem enfrenta todo o novo grupo e consegue chegar até o local onde Abby está presa. Abby está completamente deformada, perdeu seus músculos, seus cabelos e tem diversas cicatrizes. Ellie também, fisicamente, é diferente da jovem esguia das horas anteriores de jogos, ela parece mais fraca também. Assim a narrativa faz referência ao psicológico tanto das duas personagem quanto do jogador: todos exaustos. Elas seguem juntas até uma praia, mostrada como um lugar deserto, completamente vazio, fazendo uma referência a tudo que elas perderam ao longo dessa história de vingança (Santos, 2021).

Nesta praia existe dois barcos, o barco do lado de Abby está colocado para frente, como se ela já estivesse pronta para seguir em frente, e esquecer tudo o que aconteceu. Enquanto o barco da Ellie, está na direção oposta, significando que ela ainda não superou o que havia acontecido. Ellie desafia Abby, que recusa. Ellie então ameaça Lev se Abby não lutar. Ambas entram em um confronto, enquanto as imagens do Joel morrendo continuam sendo mostradas em memórias na mente da Ellie. Em um dos momentos da luta, Abby arranca dois dedos da Ellie da mão esquerda. Em um trecho decisivo da luta, em que Ellie está quase matando Abby, e efetuando a sua vingança ela consegue ter outra imagem de Joel, sem ser a da morte. Ela vê ele tocando violão. Ellie deixa Abby ir embora, e percebe que não seria aquilo que o Joel realmente queria que ela fizesse, não seria aquela pessoa que ele queria que ela se tornasse (Santos, 2021).

A cena final do jogo mostra Ellie voltando para a fazenda, lugar onde ela encontraria paz e sossego. Mas a casa está vazia. Dina e o filho foram embora dando a entender que muitos

meses se passaram desde que Ellie foi embora. Então o jogo termina com Ellie sozinha, assim como estava no início do primeiro jogo (Santos, 2021).

Gravena (2020) destaca sobre a história do jogo: “Você é transportado para dentro da história de uma maneira tão grande que você realmente sente tudo aquilo que o jogo quer que você sinta: ódio, surpresa, desespero. Você vivencia cada um desses momentos e emoções.”

O game destaca o poder da escolha como chave principal para a narrativa. Se Joel não tivesse salvo Ellie e matado os vagalumes, ele estaria vivo, mas sem ela. Abby não teria sua vida destruída e não sairia atrás de vingança e o mundo poderia ter tido uma cura para o surto do vírus. Joel estaria ainda mais quebrado e perdido sem sua outra filha. Mas a humanidade poderia ter sido salva. Ellie diz, diversas vezes, que a sua missão na vida é ser a salvação para a humanidade. Mas Joel, assim como Ellie o define, foi egoísta.

4.2. Jogabilidade

A jogabilidade da obra consiste em três elementos principais: combate com armas, furtivas ou não, exploração do ambiente em busca de suprimentos e, ocasionalmente, resolução de quebra-cabeças relacionados a obstáculos que impedem o jogador de seguir a história. Assim como seu antecessor, *a* Parte 2 recompensa você por explorar o universo. É assim que obtém mais munição e suprimentos de criação. Os elementos de criação servem para modificar o armamento que tanto Ellie, quanto Abby têm ao longo da aventura e é um elemento essencial da construção do aprofundado mundo do jogo. Ao explorar um prédio, podemos encontrar cartas e itens que contam as histórias de outros sobreviventes que estiveram por ali. Essas histórias podem ser divididas em várias partes, com cartas espalhadas por vários cômodos de um mesmo lugar, relatando uma história em construção, com início, meio e fim, levando a mais veracidade no universo do jogo[34] (Glennon, 2024).

A violência é algo importante, que molda o universo fictício de jogo. A proposta da narrativa é estabelecer um ambiente hostil e perigoso a todo momento. O jogador precisa se sentir ameaçado a cada cena, a cada diálogo, a cada nova introdução de personagem (Meireles, 2022).

Para Glennon (2024), no artigo ‘*The Last of Us Part II Remastered: The Kotaku Review’*, a principal característica do jogo está no combate. Ao controlar Ellie, você é menos

[34] GLENON, Jen. The Last of Us Part II Remastered: The Kotaku Review. Kotaku, 16 jan. 2024. https://kotaku.com/last-of-us-2-tlou-remastered-review-1851167660. Acesso em: 15 mai. 2025.

resistente do que Joel era na no primeiro jogo, mas é mais furtiva. Se for descoberto e atacado, pode até disparar uma arma mais rápido. O combate no jogo é tão dinâmico que reproduzir os mesmo golpes várias vezes, não parece repetitivo. A diferença na jogabilidade entre Ellie e Abby é notória. Ellie é mais leve, mais ágil e os ataques corpo a corpo são menos efetivos e mais difíceis de serem executados. Já com Abby, a jogabilidade fica mais parecida como era com Joel, com um personagem mais pesado e mais forte no combate físico, com mortes ainda mais brutais graficamente do que com Ellie.

Ellie é capaz de se rastejar por matos altos e lugares fechados e está sempre com uma faca à sua disposição, imprescindível para derrotar inimigos. A protagonista pode se esquivar de investidas de zumbis, humanos e da nova e terrível adição: cães de guardas. Os animais conseguem farejar, ouvir e correr atrás de Ellie, atacando-a com uma força feroz. Matar um cão desse é trazer a dor ao seu tutor, que ao encontrar o animal sem vida, chora e grita de horror. Ellie também pode pular, ação utilizada tanto para solução de quebra-cabeças dos cenários quanto para se jogar em cima de um inimigo (como um elemento surpresa). Ela salta de um lugar escondido na grama para cortar a garganta de um inimigo ou abrir sua cabeça com uma alavanca, exalando toda a precisão fria de uma assassina. A velocidade de Ellie, permite que o jogador cubra boa parte do terreno do combate em segundos se necessário, escalando, quebrando janelas, se espremendo em frestas e puxando caçambas para atravessar áreas menos hospitaleiras. Ellie consegue explorar esconderijos para evitar conflitos, e esses locais podem ser usados para enfrentar os oponentes. Essa estratégia para enfrentar os inimigos elimina a rotina de memorização de padrões de movimentação deles, encontrados em jogos do mesmo gênero, inclusive no primeiro *game*.

O criador e roteirista do jogo, Neil Druckmann (2017) destaca:

> Nós queríamos ir além. Trazer inimigos mais ameaçadores para aumentar a tensão que estabelecemos no primeiro jogo. [. . .] Outra coisa que fizemos para deixar os jogadores mais imersos foi colocar inimigos humanos mais ameaçadores. Eles se comunicam entre si. A inteligência artificial é muito mais sofisticada. Reescrevemos a maioria do sistema para esse jogo. Muito desse jogo é uma conversa sobre o ciclo da violência e como fazemos a violência ser impactante para o jogador. Inimigos têm nomes e quando você mata um deles, pode ouvir alguém gritando seu nome. Eles ficam irritados e agitados, mudam seu comportamento. (Druckman, 2017 *apud* Santos, 2021, p.23)

A fúria de Ellie faz com que ela espanque pessoas até a morte enquanto o inimigo agoniza e clama por misericórdia. Ao matar um inimigo, o jogador terá que encarar os amigos próximos da vítima gritando seu nome, reagindo com tristeza e agonia ao encontrar o

companheiro sem vida. Lutar com os inimigos significa gastar munição em um mundo onde o armamento é limitado, e as muitas armas são improvisadas.

Nesse contexto, a obra '*O Sistema dos Objetos*', Jean Baudrillard (1968) analisa como os objetos não são apenas utilitários, mas carregam significados simbólicos que estruturam a vida social e cultural de uma determinada sociedade. O mundo criado pela Naughty Dog, está longe de tudo e os objetos perdem a sua função principal. Móveis pesados das casas, como sofá e armários se tornam apenas obstáculos. Como nova mecânica de gameplay, Ellie traz uma releitura para determinados objetos, como uma garrafa pet. Além de ser usada para armazenar água e álcool, o jogo usa o objeto como parte do armamento de Ellie, sendo usada como um silenciador de pistola. E é um processo que ela vai aprendendo ao longo da exploração do mundo, quando ela vai encontrando livros de sobrevivência pelo mapa. Ellie também improvisa minas explosivas e bombas caseiras, ataca inimigos com tijolos e garrafas de vidro. Trapos velhos e álcool em combinação se tornam um kit de primeiro socorros e com uma garrafa incluída se torna um outro tipo de bomba. Um mesmo item, combinados entre outros podem dar tipos de resultados diferentes.

Como meio de imersão ao mundo, a desenvolvedora usou de um trabalho atencioso a*o som. No artigo*[35] *The Last of Us Part II Plays a Dark, Cynical Trick, Rivera (2020)* detalha: "é o pior videogame que já ouvi. Por horas a fio, graças ao trabalho artesanal de engenheiros de áudio de primeira linha e artistas dedicados, você ouvirá sons de miséria humana: pessoas gritando de dor, implorando por suas vidas, engasgando e gorgolejando enquanto o sangue escorre".

A obra deu um grande destaque para um instrumento: o violão. Durante uma das conversas entre Joel e Ellie, nas aventuras do primeiro jogo, o homem revela para a menina que sabe tocar e que quando a missão for concluída, ele a ensinará. A cena de abertura do segundo jogo é Joel limpando um violão que encontrou no meio dos escombros de uma casa abandonada e entregando para Ellie. Neste momento, *The Last of Us* Parte 2, traz uma nova jogabilidade para a franquia que permite o jogador dedilhar, por uma parte que reconhece toque do controle do *Playstation 4*, as notas que Joel precisa tocar para Ellie. Ele toca para a garota *Future Days*, da banda Pearl Jam, lançada no álbum *Lightning Bolt* (2013), falaremos mais sobre a importância do violão no elo entre os personagens no próximo capítulo.

[35] RIVERA, Joshua. The Last of Us Part II a Dark, Cynical Trick. Vulture, 2020. Disponível em: https://www.vulture.com/article/the-last-of-us-part-2-review.html. Acesso em: 21 mai. 2025.

4.3. Trilha sonora que toca na alma

Cada detalhe do jogo é pensado para que o jogador se sinta cada vez mais imerso no mundo desenvolvido pela *Naughty Dog*. Desde as expressões dos personagens feita com captura de movimento com atores reais, passando pela composição de cena até a combinação de cores. Mas um dos elementos primordiais durante as horas de gameplay, é a trilha sonora que fica a cargo do argentino Gustavo Santaolalla.

Santaolalla, participou de várias obras de cinema, seu trabalho foi reconhecido nos filmes *Segredo de Brokeback Mountain* (2005) e *Babel* (2006), em que ele venceu o Oscar de melhor trilha sonora.

A atenção aos detalhes está nítida desde as primeiras horas de jogo, ainda na cena em que Joel encontra o violão para Ellie. Enquanto Joel está limpando o violão para a garota, ele está contando para Tommy tudo o que aconteceu no hospital, no fim do jogo anterior. Enquanto ele fala é possível sentir o silêncio no ambiente, para dar um tom de suspense na cena, atenção na respiração dos dois personagens enquanto eles conversam, o passar da mão de Joel pelas cordas do violão, o toque da mão dele na madeira do instrumento (Santos, 2021).

Santos (2021), destaca que durante a cena, o som da tensão vai aumentando, e que essa construção faz parte da narrativa, como se a lembrança fosse tão difícil para o Joel quanto é para o jogador. Ao relembrar ao jogador a cena do hospital, apesar de todos os sons terem sido abafados pelo sentimentalismo, Santaolalla traz todos os sons dos aparelhos da sala de cirurgia em que Ellie estava desacordada atrelados ao alto volume da respiração de Joel. Santos define que essa estética é

> uma metalinguagem sonora: o som dentro do som, o externo dentro do interno, o que torna a lembrança não só mais viva como também mais dolorosa, pois, tratava-se de um ponto que havia marcado a relação de ambos dentro da narrativa. O som dos batimentos cardíacos começam a conversar com o som do pano no violão, trazendo o jogador de volta a cena inicial e mais uma vez fazendo os sons diegéticos conversarem um dentro do outro. (Santos, 2021, p.37)

Sobre a importância da música na construção de uma história de um game, Phillips (2014) destaca:

> [...] uma melodia de video game pode trazer de volta a lembrança de derrotar um chefe poderoso. Esta pode ser a razão pela qual as bandas cover de músicas de jogos existem. O relacionamento que as pessoas experimentam com músicas de jogos compartilha um ponto comum com o lugar que a música popular ocupa em suas vidas. Ambas as formas de música servem a trilha sonora de ações pessoais significativas, e ouvir a música associada a essas ações têm o forte potencial de trazer memórias vívidas. As melodias de jogos podem, de fato, funcionar como embaixadoras

> mnemônicas para os jogos dos quais elas vieram, lembrando os jogadores da diversão que eles tiveram enquanto jogavam. (Phillips, 2014 *apud* Santos, 2021, p. 38)

Durante a minha experiência como jogador, pude perceber como o violão deixa de ser um simples instrumento musical para um instrumento de elo entre os dois personagens. Ao prometer ensinar Ellie a tocar, Joel faz mais do que uma simples promessa, é uma tentativa de manter vivo um mundo que Joel conheceu e viveu mas deixou de admirar pela perda da filha Sarah, e transportar para Ellie, que não viveu no mundo antes do apocalipse, mas que consegue enxergar beleza onde Joel não vê mais. No entanto, à medida que a narrativa avança e Ellie mergulha em uma espiral de vingança, o violão também se torna uma lembrança dolorosa, um símbolo do que foi perdido, não apenas Joel, mas parte da própria identidade dela. Cada acorde tocado por Ellie carrega um peso e uma memória.

A música *Future Days* se torna um emblema do vínculo entre os dois, funcionando como um refúgio emocional e uma âncora afetiva para quando Ellie está totalmente perdida durante a sua busca implacável. Essa foi a primeira música que Joel tocou para Ellie quando entregou o violão de presente para a garota. A letra da canção fala sobre um homem que não se importa sobre o que vai acontecer na sua vida, mas acredita que os dias futuros serão melhores por estar com a pessoa que ama. Joel não estava preocupado em ser morto pelo o que fez no hospital, ele passou 5 anos vivendo como pai da Ellie, isso que no final importou para ele. Durante a gameplay, Ellie tenta tocar a música, mas não consegue, por ficar visivelmente emocionada. Atrelada a tentativa dela de tocar o violão, o som ambiente do jogo destaca o silêncio em volta dela, evidenciando que ela está sozinha.

Depois da luta final contra Abby, ao voltar para a fazenda, Ellie pega o violão para tocar *Future Days*, mas durante a luta, Abby morde os dedos de Ellie, fazendo ela perder dois e a impossibilitando de tocar violão. E mesmo assim, o violão continua ali, mas sem utilidade, assim como destaca Baudrillard (1968), o objeto perde a sua principal função e ganha outra na vida de Ellie, apenas decorativa. O presente se torna uma cicatriz, uma lembrança amarga. E ao abandonar o violão no fim do jogo, ela está em busca de um recomeço.

Mas é neste momento, ao não conseguir tocar violão, que Ellie lembra pela primeira vez de Joel, sem ser no momento de sua morte. Ela visualiza a última conversa que teve com ele, na varanda da casa deles em Jackson, tocando violão, depois do episódio de homofobia que ela sofreu. Ele estava tocando violão para lembrar dos momentos de felicidade que teve com a filha, já que esse era o elo dos dois. Joel pergunta sobre Dina, mas Ellie diz que deveria ter morrido no hospital e que a criação de uma cura, teria feito sua vida ter algum sentido. Joel então diz que se pudesse no tempo, ele faria tudo de novo, da mesma forma que fez. Ellie então

revela que acha que nunca vai perdoar Joel, mas que estava disposta a tentar. Essa é a última cena do jogo e a última conversa entre os dois, mostrando para o jogador e para Ellie, que no fim das contas, ela conseguiu falar com ele e estava disposta a superar o que tinha acontecido.

O violão é um dos principais meios de imersão do jogador na obra. Em um mundo devastado por uma pandemia fúngica, onde a violência e a perda são o pano de fundo constante, o violão é um raro ponto de ternura e de humanidade dos personagens. É uma das construções narrativas mais sensíveis da franquia. Ele não apenas enriquece a profundidade emocional dos personagens, mas também nos lembra de que, mesmo em meio ao caos e à brutalidade, ainda há espaço para gestos afetivos e que é justamente isso que torna Ellie e Joel humanos. Schafer (2011) destaca: "No quesito imersão, a música para videogames funciona quase da mesma forma que nas radionovelas ou no cinema, quando se busca a identificação do espectador através da emoção".

4.4. Simbolismo

O simbolismo foi caracterizado como movimento artístico datado na França, no final do séc. XIX. Os simbolistas buscavam retratar não a realidade física mas sim a uma mensagem psicológica, ideal e aflorar emoções subjetivas, os colocando como o contraponto do realismo e da representação literal. Os autores acreditavam que metáforas, figuras simbólicas e alegorias afloram uma emoção única e que traziam sutileza à representação e um significado aberto à interpretação. As obras trazem alusões míticas, metáforas, paleta de cores subjetivas para evocar sentimentos [36] (Rev'yu, 2024).

As obras simbolistas apresentam composições que usam alusões míticas, metáforas esotéricas e paletas de cores subjetivas para evocar emoções e ideias pessoais. Um dos principais teóricos do simbolismo, Jean Moréas (1886), relata que o simbolismo é[37]

> Inimigo do ensinamento, da declamação, da falsa sensibilidade, da descrição objetiva, a poesia simbólica busca revestir a ideia de uma forma sensível que, no entanto, não seria seu próprio objetivo, mas que, ao servir para expressar a ideia, permaneceria sujeita. A ideia, por sua vez, não deve se deixar ver privada dos luxuosos enfeites das analogias externas; pois o caráter essencial da arte simbólica consiste em nunca chegar ao ponto de conceber a Ideia em si mesma. Assim, nessa arte, as imagens da natureza, as ações humanas, todos os fenômenos concretos não podem se manifestar; são aparências sensíveis destinadas a representar suas afinidades esotéricas com as ideias primordiais (Moréas, 1886, s.p.).

[36] Rev'yu, ART. Simbolismo Movimento Artístico. José Art Gallery, 2024. Disponível em: https://joseartgallery.com/pt/articles/symbolism?srsltid=AfmBOoqmT0Uz5fvqg2gs9iyTCLvtJpsYpdTFQhQ3Vb4gHtQ3bnXIbyA5. Acesso em: 11 jun. 2025

[37] Tradução nossa

Outros objetos são usados para fortalecer a ligação entre os personagens. No início de *The Last of Us I*, Sarah entrega a Joel um relógio de pulso como presente de aniversário, no dia em que o surto de cordyceps acontece. Nessa mesma noite, Sarah é morta e o relógio quebra no braço do Joel. Após o salto temporal vemos que Joel ainda usa o relógio que recebeu da filha e a primeira menção ao objeto em seu braço é feita por Ellie mencionando que o relógio está quebrado, dando a entender que ele usou o relógio por 20 anos após a morte da filha. O objeto é simbólico que evidencia como o tempo parou emocionalmente para Joel e como ele não conseguiu seguir em frente. Nesse sentido, Ellie representa uma abertura emocional para Joel, fazendo ele superar o fantasma da morte da filha. Na cena final, quando Joel mente para Ellie sobre o hospital, a direção de arte opta por deixar o relógio visível no pulso dele, enquanto eles conversam. Sinal de que, mesmo reconectado com alguém, ele ainda vive com cicatrizes do passado e temeu perder Ellie, assim como perdeu Sarah.

Já no segundo capítulo, depois da morte de Joel, Ellie vai à casa do pai para pegar alguns objetos. Uma das coisas que Ellie pega é o relógio. O item acompanha a garota durante toda a aventura do jogo, possibilitando o jogador a interagir com ele a qualquer momento. Agora, o relógio tem um papel de legado emocional de Joel, para Ellie. É um veículo de lembrança, mas principalmente, mostra que, assim como para ele, a garota não conseguiu superar a perda e está parada no tempo. O relógio simboliza a temática central do jogo: a relação entre amor e dor, perda e sobrevivência. E o relógio quebrado representa o próprio mundo. Mas apesar do tempo, ele continua ali, resistindo e servindo como lembrete de que o passado pode estar morto, mas nunca totalmente enterrado.

O jogo busca mostrar a dor do luto de forma tão acentuada, que na mesma cena que Ellie vai a casa de Joel para pegar o relógio, ela passa por vários outros itens que a fazem lembrar dele. Além da foto dos dois, acariciando um cavalo, ela cheira a jaqueta que ele usou durante grande parte da *gameplay* do primeiro jogo, ela também pega a arma de Joel.

Para esconder a mordida, Ellie faz uma tatuagem de uma mariposa em volta de samambaias no braço. A imagem do inseto também está estampada no violão que Joel entrega para ela, que está na primeira e na última cena do jogo. Quando vemos Joel, limpando o violão e quando ela tenta tocar violão, mas não consegue, ela deixa o violão encostado na janela. Então, a direção de arte opta por mostrar a janela aberta e o braço do violão com a mariposa. O inseto está diretamente ligado à busca incessante pela luz e o entendimento é que a mariposa vive em um local sombrio em busca da luz. Durante uma entrevista, o autor Neil Druckman destaca:

> A ideia que Joel incutiu nela é que a mordida é perigosa. Então, ela começa fazendo uma queimadura química. Há uma razão funcional para a tatuagem, que é cobrir a mordida. Esse relacionamento que ela tem com Joel em sua antiga vida agora, está na mariposa no braço dela. É uma lembrança constante de Joel. [...] E isso, para mim, é o melhor tipo de simbolismo que se pode criar em uma história. Tudo é relevante para a história, os temas e os relacionamentos que a envolvem (Flavis, 2020 s.p.)

4.5. O impacto nos jogadores

A continuação de *The Last of Us*, era um dos games mais esperados da época e seu lançamento revolucionou a indústria. O jogo foi o mais premiado da história, na época com mais de 340 prêmios, entre eles o *The Game Awards*, uma das principais premiações do mundo dos games.

Assim como para mim, a obra impactou outros jogadores, entre eles, muitos *streamers*[38]. Neste capítulo vamos visualizar como os pontos destacados ao longo desse trabalho, foi recebido e qual foi o seu impacto em alguns dos maiores *streamers* do Brasil: *Alanzoka* e *Cellbit*.

A morte de Joel, uma das cenas mais impactantes do mundo dos videogames, foi recebida com tristeza pelos dois jogadores. Tanto Cellbit, quanto Alanzoka presenciaram a cena com reações corporais bem parecidas.

Figura 1 : Alanzoka reage a morte de Joel

[38] Streamer se refere a pessoas que transmitem conteúdo ao vivo pela internet, geralmente por meio de plataformas como *Twitch, YouTube, Facebook Gaming*.

Fonte: Canal Alanzoka no Youtube (2020).

Figura 2: Cellbit reage a morte de Joel

Fonte: Canal Cellbit Lives no Youtube (2020).

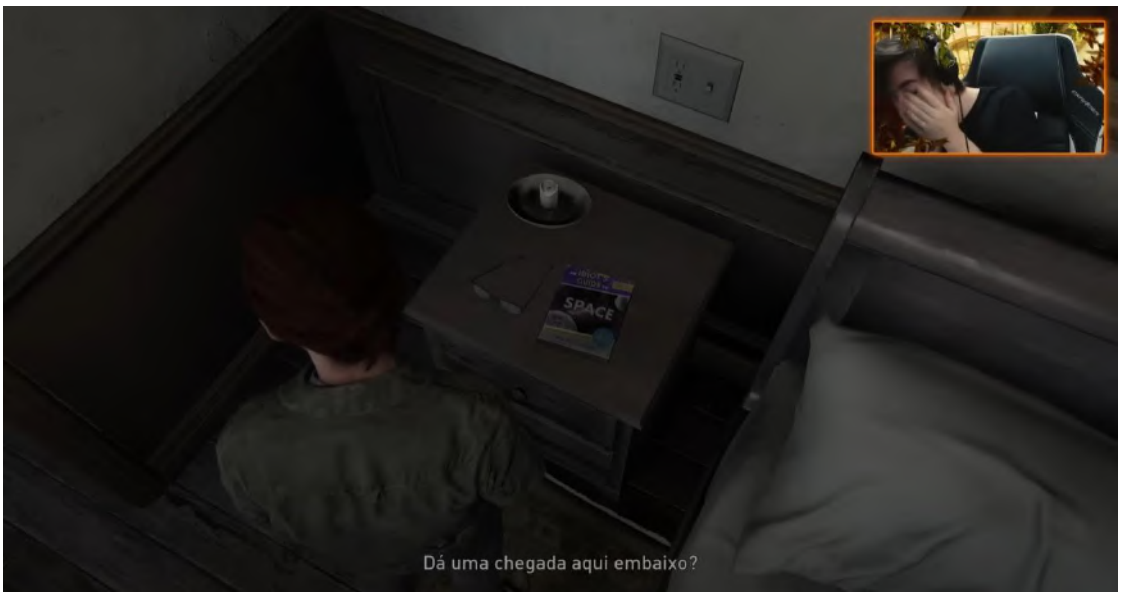
No que se refere aos objetos simbólicos no jogo, ambos os criadores de conteúdo foram impactados. Alanzoka reagiu com tristeza quando Ellie cheirou a jaqueta que Joel usou durante boa parte do primeiro jogo e quando ela pegou o relógio dele.

Figura 3 : Alanzoka reage ao simbolismo do relógio de Joel

Fonte: Canal Alanzoka no Youtube (2020).

Já Cellbit, ficou triste ao perceber um livro que tinha a temática sobre espaço ao lado da cama de Joel. Durante a narrativa do primeiro jogo, Ellie diz para Joel que ama coisas relacionadas ao espaço e as conversas sobre o tema eram muito recorrentes ao longo de toda a jornada. Inclusive,uma das memórias de Ellie é quando Joel simulou o lançamento de uma nave espacial para ela em um planetário próximo a Jackson. Cellbit destacou que "Joel estava aprendendo sobre espaço para ter o que falar com ela". Esse é mais um simbolismo que aproxima o jogador da história e o deixa ainda mais triste pela morte de Joel.

Figura 4: Cellbit reage ao encontrar livro sobre espaço de Joel



Fonte: Canal Cellbit Lives no Youtube (2020)

Trago um destaque para a cena da fazenda. Depois de toda a história contada até este ponto, após definitiva entre Ellie e Abby no teatro, o jogo muda de cenário, sai da cidade de Seattle e vai para uma fazenda, próxima de Jackson, um momento de calmaria para o jogador. Alanzoka começou a passar mal durante a *live*, destacando os sintomas: "minha mão está formigando [...] preciso me restabelecer psicologicamente". O *streamer* relata ao vivo que durante toda a batalha entre Ellie e Abby no teatro estava tremendo e pede: "Por favor, jogo, só faz coisas boas agora". Alanzoka ainda conta "que horrível a sensação que eu tive, achei que fosse morrer [...] Na hora que o jogo deu um relax parece que todas as sensações entraram no meu corpo e daí eu quebrei". Um telespectador que estava assistindo ao vivo a *gameplay*, alerta que Alanzoka pode ter tido uma crise de ansiedade por conta da história e ele responde " É sério? Nunca tive isso [...] Um jogo fez isso. Realmente é outro nível."

Figura 4: Alanzoka passa mal jogando *The Last of Us* Parte 2

Canal Alanzoka no Youtube (2020).

5. Conclusão

Meu primeiro contato com *The Last of Us* proporcionou uma profunda imersão na relação entre os protagonistas Joel e Ellie, construída de forma cuidadosa por meio de diálogos durante a jogabilidade e momentos de tensão. A forma como essa conexão foi desenvolvida gerou uma intensa expectativa por uma possível continuação, que pareceu se prolongar por um extenso período. Em termos pessoais, considero *The Last of Us* Parte 2 a obra audiovisual que mais impactante que tive contato. Foram muitas horas de jogo nas quais, a cada novo ambiente explorado, a cada obstáculo superado e a cada inimigo vencido, a imersão no universo criado pela desenvolvedora *Naughty Dog* se tornava mais intensa. A narrativa se mostrou tão poderosa que, após finalizá-la, não tive coragem de revisitar o jogo por cinco anos, até a retomada da experiência para a elaboração deste trabalho.

A mudança de perspectiva, ao deixar de controlar a personagem Ellie e assumir a persona da Abby, causou inicialmente um sentimento de repulsa. No entanto, ao longo da progressão narrativa e das horas de jogo, foi possível reconhecer em Abby dores, perdas e motivações complexas, semelhantes às de Ellie. Esse processo levou ao surgimento de empatia não apenas por Abby, mas também por aqueles ao seu redor. A relação construída entre Abby e Lev evocou emoções similares às experimentadas no primeiro título da franquia: uma conexão afetiva entre duas pessoas inicialmente estranhas e distintas que, em meio ao colapso social, desenvolvem um vínculo com características familiares.

Mas o ponto que mais me impactou, até hoje, de fato, foi a trilha sonora. Ouvir *Future Days* é quase que instantâneo: é um veículo de lembrança da relação entre Joel e Ellie e todo o trajeto de vingança que ela decidiu enfrentar para vencer o trauma de ter visto a morte do pai. Por muitas vezes também é doloroso escutar o acorde de violão do início da música, que me transporta diretamente para as vezes que Ellie tentou tocar o instrumento, para lembrar de Joel, mas não conseguiu.

The Last of Us Parte 2 foi um dos jogos mais aguardados dos últimos anos na indústria e impactou grande parte dos jogadores, por suas táticas de imersão minuciosas e detalhadas. Atrelado aos fatores que acompanhamos neste trabalho quando combinados, um jogo consegue se tornar totalmente imersivo e despertar sentimentos aos jogadores, causados pela narrativa. E nisso, fica a cargo da trilha sonora, do roteiro original, da jogabilidade, e da inversão dos papéis entre a protagonista e a vilã, em que na realidade, todos são protagonistas iguais. Além de todos os simbolismos que aumentaram a relação de afeto entre o jogador, Joel e Ellie.

Construir uma história tão dramática como essa, que fica enraizada na mente do seu receptor não é tarefa fácil. Visto que estamos em um momento em que cada vez mais produções audiovisuais são produzidas para suprir a necessidade de lançamentos dos vários serviços de *streaming* que existem a um toque de distância. Afinal, todas essas empresas, sejam as que desenvolvem games, filmes ou séries, querem a atenção do seu consumidor final. A *Naughty Dog* conseguiu dispor de muita autenticidade e coragem para romper as histórias convencionais e ficar marcada por construir uma obra em que os momentos de felicidade são raros.

Pode-se concluir que, assim como afirmou Fragoso (2014) os jogadores procuram universos e ambientes que representam uma realidade, não para o mundo real no qual ele está inserido, mas para o mundo desenvolvido pelo seu criador. Assim como define Guedes (2023) a criação de mundos é inerente ao ser humano e está enraizado no seu consciente desde os primeiros dias de vida com as suas história e regras próprias. A morte de Joel, da forma que foi, brutal, sem cerimônia, foi apenas mais uma retratação da maneira como a vida é levada no mundo criado pela *Naughty Dog*. Toda morte é uma morte e tem apenas importância para os familiares e amigos. A morte de cada um dos responsáveis pelo assassinato de Joel tem impactos diferentes quando observamos a história de Ellie, e quando voltamos ao mesmo local na percepção de Abby. Mas a obra vai além e tira esse enfoque dos personagens principais, adversários que Ellie mata em Seattle ao longo do seu processo de vingança. A morte de um inimigo qualquer, do outro lado da história tem um peso e uma tristeza, que até então, não tinha recebido tanta atenção da indústria como na obra de Neil Druckman. Isso conclui o ponto forte da imersão em games, que diferentemente de outras obras audiovisuais, como cinema, o aspecto

do detalhe narrativo é parte primordial para o entendimento completo da força da história e do universo.

Toda a análise feita ao longo deste trabalho, buscou entender como o jogo construiu um universo sólido e imerso para o seu jogador. Conclui-se que a imersão é feita através de uma história bem contada, seguindo as regras e a realidade criada pela desenvolvedora do jogo. O que torna a imersão ainda mais impactante para os jogadores são as cenas graficamente brutais, pelos seus efeitos e trilhas sonoras, mas principalmente pela atenção aos detalhes que reforçam o elo entre os personagens principais e o jogador. Relação essa que foi construída em tela, no primeiro jogo, quando os dois ainda se conheciam e fortaleceram o sentimento de pai e filha. E no segundo que esse relacionamento foi interrompido de forma brutal, chocando a todos.

Esse trabalho representa apenas um recorte do atual momento da narrativa em games, como os artigos citados aqui foram representações do seu tempo. Assim, como toda a área da tecnologia, o universo dos games está em constante evolução para níveis inimagináveis. Mas a imersão em games tem recebido cada vez mais atenção das desenvolvedoras. Vale se atentar a possíveis linhas de complementação dessa pesquisa como mais uma análise narrativa imersiva de uma possível continuação de *The Last of Us* Parte 2, que teve uma evolução clara e que completou o primeiro jogo. Outro aspecto importante que vai além dos gêneros narrativos dos jogos, é a sua trilha sonora e como ela pode ser complementar a uma história.

Ao longo do trabalho, há destaque para a trilha sonora de alguns games e como elas fazem parte da história da indústria. Existe uma evolução nos artifícios técnicos usados por Miyamoto em *The Legend of Zelda* (1986), e por Neil Druckmann, tanto em *The Last of Us 1* (2013) como no Parte 2 (2020). Ambas as obras têm suas trilhas sonoras e artefatos de som memoráveis para os jogadores. Um outro ponto que devemos nos atentar ao futuro é como a indústria vai continuar correlacionando o som, com o que é jogado em tela.

6. Referências bibliográficas

ALBUQUERQUE, André Viana Valle Lins de. **O Explorador de Mundos: Ficção especulativa e comunicação no precesso de worldbuilding**. Centro Universitário de Brasília - CEUB. Disponível em: https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/16855/1/22051721.pdf. Acesso em: 04 jun. 2025

ALPOIM, Catarina Pinto Coelho Dias. **Worldbuilding Fundamentado em Personagens: Expressão Gráfica de Um Mundo Gerada Através de Personagens Chave**. 2020. Universidade de Lisboa (Portugal). Disponível em: https://www.proquest.com/openview/1fec770eaa74f7100c2b98f76a4ff6d8/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y. Acesso em: 25 mai. 2025

ARAUZ, Valéria; BAPTISTA, Antonio. Relevância dos elementos narrativos nas resenhas de The Last of Us**. Revista Intercâmbio: Cultura e Sociedade**, p. 29-45, 2017. Disponível em: https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/7740/4794. Acesso em: 9 mai. 2025.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2004

BEZERRA, André; LOPES, Gustavo. A atuação da Nintendo no universo de jogos eletrônicos. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 34., 2011, Porto Alegre. INTERCOM, 2011. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2011/resumos/r25-0431-1.pdf. Acesso em: 9 mai. 2025.

BOAVENTURA, Camila; SILVA, André Luis. The Walking Dead e Os Zumbis Contemporâneos. **Revista Ciências Humanas**, v. 9, n. 1, 2016. Disponível em: https://www.rchunitau.com.br/index.php/rch/article/view/297/192. Acesso em: 9 mai. 2025.

CARPENTER, Humphrey. **Tolkien: A Biography**. Boston: Houghton-Mifflin, junho de 1977.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Editora Pensamento, 2013.

FRAGOSO, S. Imersão em games narrativos. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014216692. Acesso em: 02 jun. 2025.

FUGIMOTO, Jorge Henrique. **Os vivos, os mortos e os mortos-vivos: uma análise sociológica do seriado The Walking Dead**. 2015. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Guarulhos, 2015. Disponível em: https://repositorio.unifesp.br/server/api/core/bitstreams/e070f704-5aaf-4183-9a9b-0822e4864783/content. Acesso em: 9 mai. 2025

GRASEL, Grasiel Felipe. **Narrativa em jogos eletrônicos: como The Last of Us conta sua história**. Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, 2015. Disponível em: https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/2866/1/Grasiel%20Felipe%20Grasel.pdf. Acesso em: 9 mai. 2025.

GUEDES, Luiz Felipe Vasques Fernandes. **Worldbuilding e Transmídia. Estudo para a construção de um guia prático de worldbuilding**. Dissertação (Pós-graduação em mídias criativas), Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2023.

MEDEIROS, Marcos Vinícius. Seabra de. **Narrativa(s) em jogo: a ciberpublicidade fílmica de The Last of Us Part II e suas implicações éticas**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2020. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/server/api/core/bitstreams/8c2e01dc-1af1-436c-a70e-48f90bf83b2b/content. Acesso em: 17 mai. 2025

MORÉAS, Jean**. Manifesto Simbolista.** Tradução própria. Publicado originalmente em: **Le Figaro**, Paris, 18 set. 1886. Disponível em: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/manifeste-du-symbolisme/html/3225a38a-7a45-11e1-b1fb-00163ebf5e63_2. Acesso em 11 jun. 2025

PETRELLA, Kristin. A Crucial Juncture: The Paracosmic Approach to the Private Worlds of Lewis Carroll and the Brontës. Syracuse University Honors Program Capstone Projects, 2009. Disponível em: https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1440&context=honors_capstone. Acesso em: 24 mai. 2025

PLATÃO. **A República**. Trad. Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001

SANTOS, Maria Fernanda Alves. **O Game e o Poder da Narrativa: A imersão audiovisual no jogo The Last of Us Part. 2**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/server/api/core/bitstreams/5c6efe90-39c8-4a00-8a05-efe3068d1296/content. Acesso em: 20 mai. 2025.

SCHAFER, Camila. Game Music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, 2011. Disponível em: https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.04/451. Acesso em: 01 mai.2025.