

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CCHLA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS-INGLÊS**

**MARIANA FRANZ MARROQUIM**

**As vertentes da narrativa e a heterossexualidade compulsória  
acerca do jogo *The Last of Us Part II* (2020) e suas personagens  
principais**

**JOÃO PESSOA  
2023**

MARIANA FRANZ MARROQUIM

**As vertentes da narrativa e a heterossexualidade compulsória  
acerca do jogo *The Last of Us Part II* (2020) e suas personagens  
principais**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado a Coordenação do Curso de  
Graduação em Letras-Inglês da  
Universidade Federal da Paraíba como  
requisito complementar para obtenção do  
título de Licenciatura em Letras-Inglês,  
sob orientação da professora Dr. Renata  
Gonçalves Gomes.

JOÃO PESSOA

2023

MARIANA FRANZ MARROQUIM

**As vertentes da narrativa e a heterossexualidade compulsória  
acerca do jogo *The Last of Us Part II* (2020) e suas personagens  
principais**

Trabalho de conclusão de curso submetido à Banca Examinadora designada pelo Curso de Graduação em Letras-Inglês da Universidade Federal da Paraíba como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Letras-Inglês.

BANCA EXAMINADORA

Assinatura: \_\_\_\_\_  
Prof.  
(Orientador)

Assinatura: \_\_\_\_\_  
Prof.

Assinatura: \_\_\_\_\_  
Prof.

João Pessoa, 29 de maio de 2023.

Dedico esse trabalho aos meus pais, que sempre apoiaram minhas escolhas e estiveram do meu lado mesmo quando tudo parecia incerto, fazendo com que eu encontrasse o que me faz feliz.

## **Agradecimentos**

Agradeço primeiramente a minha família, que sempre esteve ao meu lado apoiando a decisão de vir de Pernambuco para morar na Paraíba em 2017, apenas para cursar Letras-Inglês;

À minha namorada, Renata, por estar sempre ao meu lado nos melhores e piores momentos dessa trajetória e me ensinar a levar a vida com mais calma;

Ao meu cachorrinho, Pericles, que esteve ao meu lado em toda a reta final do trabalho, acompanhando meus surtos e loucuras, inclusive agora;

As minhas amigas Cecilia, Laura e Quéren, por sempre dizer “agora vai dar certo, amiga” quando conversávamos sobre a escrita do trabalho;

Ao grupo de estudos GRIFES por todas as discussões extremamente necessárias para a realização desse trabalho;

E por último à minha orientadora Dra. Renata Gomes, que me mostrou compreensão e muito conhecimento durante todo o caminho do TCC, me deixando a vontade para escolher um tema tão complicado e se interessando pelos detalhes no processo. Renata não foi apenas minha orientadora ou professora, ela foi uma amiga.

“Se por acaso eu te perdesse  
Eu com certeza me perderia  
Tudo o que encontrei, querida  
Eu não encontrei sozinho”

**Pearl Jam**  
*Future Days*

## RESUMO

*The Last of Us Part II* (2020) é um jogo de aventura e *survival horror* (sobrevivência e horror, em português), continuação direta do primeiro jogo homônimo da franquia lançado em 2013. O jogo traz como personagens principais Ellie e Abby em um conflito dentro da narrativa. Usando principalmente das teorias de narrativa de Antonio Candido (2009) e José L. Fiorin (1999), e da teoria feminista de Adrienne Rich (1980) sobre heterossexualidade compulsória e existência lésbica, esse trabalho analisa como *The Last of Us Part II* apresenta sua narrativa e engloba Ellie e Abby a ela, procurando se essas personagens podem ser descritas como profundas e inesperadas, e criando um jogo de espelho entre elas. Além de mostrar como a heterossexualidade compulsória se encaixa dentro e fora dessa narrativa e como isso acontece. Ao final, queremos chegar em um entendimento mais profundo do enredo e de suas personagens, mostrando como um jogo de videogame pode ser utilizado como objeto de pesquisa.

**Palavras-chave:** Teoria da Narrativa. Heterossexualidade Compulsória. Videogames. *The Last of Us Part II*.

## ABSTRACT

*The Last of Us Part II* (2020) is an adventure-action and survival horror game that continues the story of the first game from *The Last of Us* franchise, released in 2013. The game brings its main characters, Ellie and Abby, into a conflict inside the narrative. Using mainly the narrative theories of Antonio Candido (2009) and José L. Fiorin (1999), and the feminist theory of Adrienne Rich (1980) about compulsory heterosexuality and lesbian existence, this paper analyzes how *The Last of Us Part II* presents its narrative and includes Ellie and Abby to it, searching if these characters could be described as 'deep' and 'unexpected' also creating a mirror game between them. In addition, we are exploring how compulsory heterosexuality fits inside and out of this narrative and how this happens. In the final analysis, we want to show a deeper understanding of the plot and its characters, manifesting how a video game can be used as a research object.

**Keywords:** Narrative Theory. Compulsory Heterosexuality. Video games. *The Last of Us Part II*.

## Lista de Figuras

<b>Figura 1:</b> Capa do primeiro jogo .....	14
<b>Figura 2:</b> Capa do segundo jogo.....	15
<b>Figura 3:</b> Captura de tela do jogo.....	17
<b>Figura 4:</b> Diário de Ellie.....	20
<b>Figura 5:</b> Ellie em imagem promocional.....	30
<b>Figura 6:</b> Abby durante <i>gameplay</i> .....	32
<b>Figura 7:</b> Cena em que Ellie conversa com Dina.....	33
<b>Figura 8:</b> Cena em que Abby fala para Lev que ele é o seu povo .....	35
<b>Figura 9:</b> Comparação de perspectivas de Abby e Ellie.....	36
<b>Figura 10:</b> Perspectiva de Ellie em frente a dois barcos.....	40

## Sumário

	<b>Introdução.....</b>	<b>10</b>
<b>1</b>	<b><i>The Last of Us</i>, narrativa e gameplay.....</b>	<b>14</b>
1.1	<b>Contextualização do Jogo.....</b>	14
<b>2</b>	<b>Narrativa nos Videogames.....</b>	<b>18</b>
2.1	Teoria da narrativa nos videogames.....	19
2.2	Teoria da narrativa de Candido.....	21
2.3	Semiótica na narrativa.....	24
2.4	Crítica Feminista e suas interseccionalidades.....	26
<b>3</b>	<b>Análise.....</b>	<b>29</b>
	<b>Considerações Finais.....</b>	<b>42</b>
	<b>Referências.....</b>	<b>45</b>

## Introdução

*The Last of Us Part II* é um jogo digital de gêneros aventura e *survival horror* (sobrevivência e horror, em português). Lançado em junho de 2020, é a continuação direta do primeiro jogo homônimo da franquia, de 2013. Criada e desenvolvida pela empresa de jogos estadunidense *Naughty Dog* e publicados pela *Sony Interactive Entertainment*, a franquia *The Last of Us* acompanha a história das personagens Joel e Ellie em um mundo pós-apocalíptico.

A franquia *The Last of Us* conta com Neil Druckmann como principal diretor criativo e roteirista, além de nomes Anthony Newman e Kurt Margenau na direção, Halley Gross no roteiro e Travis McIntosh e Christian Gyrling como principais programadores do jogo. Troy Baker faz a voz de Joel, um dos personagens principais da franquia, enquanto Ashley Johnson dá a voz a Ellie. Os jogos da franquia foram publicados, até o momento, exclusivamente para as plataformas *PlayStation 3* – apenas o primeiro jogo, *PlayStation 4* e *PlayStation 5*. *The Last of Us* também conta com uma *DLC*<sup>1</sup> chamada *Left Behind*, que acompanha acontecimentos prévios à história do primeiro jogo, i.e., usando o recurso da analepse na narrativa, na qual Ellie é a personagem jogável.

Este trabalho é a continuação de uma pesquisa de mesma autoria e orientação que começou a partir do programa de Iniciação Científica (CNPq/UFPB) entre setembro de 2021 e agosto de 2022 e vem sendo desenvolvida desde então. Com o título de *A Heterossexualidade Compulsória e suas Vertentes acerca do Jogo The Last of Us Part II (2020) e suas Personagens Principais*<sup>2</sup>, o artigo foi finalizado no ano de 2022 e introduz discussões tais como de que maneira a heterossexualidade compulsória pode ter comprometido a opinião do público acerca da narrativa do jogo. Esse trabalho de conclusão de curso, portanto, parte dos estudos feitos durante esse período de estágio inicial científico.

Pensando em videogames como a mídia referente ao objeto de estudo principal do trabalho, sabemos que na área de Letras, a exploração dessa arte ainda é escassa. Sendo assim, podemos nos perguntar qual é a relevância dessa análise para a área, já consolidada com análises de Literatura e outras artes, como filmes, séries de televisão, e quadrinhos, por exemplo. A indústria de videogames está cada vez mais popular e, com isso, surge a importância para o

---

<sup>1</sup> Conteúdo para *download* ou *downloadable content* em inglês. Geralmente é um conteúdo lançado após o jogo principal, uma história mais curta é adicionada à trama principal. Além disso, a *DLC* também pode trazer recursos para quem joga, como armas e roupas especiais, que não acompanham o jogo base.

<sup>2</sup> O artigo não foi publicado.

conteúdo que ela traz e o sobre o que ele trata. Este conteúdo pode ser desde a narrativa e personagens, até aspectos técnicos das obras, como jogabilidade.

Temos como exemplo o objeto deste trabalho, o jogo *The Last of Us Part II*, que contou com quatro milhões de cópias vendidas nos três primeiros dias de lançamento, no ano de 2020. Esse dado nos informa um pouco sobre o local que a indústria de jogos está tomando e o tanto que ela ainda tem a crescer. Como apontado por Reuters (2018, apud MEDEIROS, p. 16, 2020), a indústria de videogames está a pleno vapor e é considerada o maior mercado de entretenimento mundial. Pensando nisso, é possível pensarmos que a área de estudos literários tem algo a nos dizer sobre os videogames e suas narrativas? A teoria literária e os estudos culturais não conseguiriam nos auxiliar em análises dessas narrativas – que são tão populares na sociedade atualmente?

Como também já dito no trabalho acadêmico *A Heterossexualidade Compulsória e suas Vertentes acerca do jogo The Last of Us Part II (2020) e suas Personagens Principais*, se uma breve pesquisa for realizada passando o filtro “*The Last of Us*” no acervo do portal de periódicos da CAPES, não serão encontrados mais de uma dezena de resultados na área de humanas. A maioria dos resultados está focado nas áreas de ciência e tecnologia e estudos sociais. E, entre os poucos resultados encontrados, nenhum deles estava disponível em português até o dia dessa pesquisa, março de 2023. Nos resultados gerais com o filtro citado, temos quinhentas e treze (513) ocorrências.

Este, portanto, ainda é um objeto novo para pesquisar na área de Letras, porém existe potencial para ser trabalhado. Jogos contam com diversos aspectos para análises, no que concerne a seus recursos visuais e narrativos. Além da parte de *gameplay*<sup>3</sup>, que é densa e pode trazer alguns significados e simbologias para a reflexão sobre construção narrativa de personagens e cenários. Os videogames atualmente não podem mais ser vistos como já foram alguns anos atrás, pois eles contam com melhorias gráficas, de sonoplastia, narrativas, e investimentos na indústria e tecnologias. Hoje, os jogos também são desenvolvidos como forma de entretenimento para contar uma história, assim engajando quem participa jogando (PINHEIRO, 2007, apud MEDEIROS, p. 20, 2020). Então, podemos refletir sobre quantas vertentes temos para trabalhar com apenas um jogo. Uma análise da narrativa de um jogo é

---

<sup>3</sup> Jogabilidade, na tradução literal para português. Muitos jogadores usam o termo *gameplay* para se referir às partes do jogo em que a pessoa que joga está no comando, pensando por uma visão mais técnica. Ex. os comandos são intuitivos, se existem “*bugs*” que afetam a imersão, entre outros.

possível partindo dos elementos da literatura para analisar outras formas de arte, como é feito com obras fílmicas ou televisivas.

A motivação deste trabalho vem não apenas do pioneirismo do tema na área de Letras, mas também da minha afinidade enquanto pesquisadora pelos jogos digitais e todo o mundo que os cercam. Durante a pandemia de COVID-19 decidi migrar para a área de tecnologia pensando no escopo de jogos, e acabei criando apreço pela área de dados, em que estou atuando atualmente. Deixei os jogos apenas como um hobby, mas não deixei de procurar novidades e acompanhar a indústria como um todo. Com esse acompanhamento, é notável para mim enquanto pesquisadora a importância que o mundo dos videogames vem tendo atualmente, desde jogos de consoles, como *PlayStation 5* e *Xbox Series S*, até os jogos na palma de nossas mãos, em celulares. Em março de 2022, o site da Forbes divulgou os cinco jogos mais jogados até o dado momento, com o primeiro jogo da lista sendo *PUBG Battlegrounds*, com mais de 100 milhões de jogadores ativos, sendo acompanhado de *Minecraft*, *Apex Legends* e *Fortnite*, com 95 milhões, 50 milhões e 45 milhões, respectivamente.

Além de jogadores ativos, a *IGN*, site com foco em notícias de jogos, fez a lista dos dez jogos mais vendidos de todos os tempos, em que mostra a quantidade de cópias vendidas de cada título. A lista de agosto de 2022 conta com nomes como *Red Dead Redemption 2*, com mais de 45 milhões de cópias, *Super Mario Bros.*, com 48 milhões de cópias, *Overwatch*, com 50 milhões de cópias, *Grand Theft Auto V*, com 170 milhões de cópias, e, em primeiro lugar, *Tetris*, com 520 milhões de cópias.

Com o acesso facilitado a esse tipo de mídia durante os últimos anos, sabemos o quanto é necessário a visibilidade de assuntos sensíveis e inclusivos dentre o seu público-alvo – crianças e adolescentes. Tendo em vista os dados apresentados e a importância que este tipo de mídia está tendo nas últimas décadas, análises como essa podem ser apresentadas em salas de aula, trazendo para estudantes o conhecimento de que algo que é considerado para sua diversão também pode ser utilizado para conscientização. Além de ser um incentivo para a leitura de textos científicos, que muitas vezes são apresentados para os estudantes apenas em vestibulares e durante a faculdade.

Já sobre *The Last of Us*, o primeiro jogo da franquia concorreu a Jogo do Ano em 2013 no *The Game Awards*, perdendo para o jogo *Grand Theft Auto V*. Diferente da sua sequência, *The Last of Us Part II*, que levou para casa o prêmio no ano de 2020. Isso reflete em partes o tamanho dessa franquia, que é um dos principais títulos quando se referem a jogos exclusivos

da *PlayStation*. Além de ser, em 2021, o jogo mais premiado da história, com 293 prêmios (MeuPS), e seu antecessor não fica atrás, ocupando o quarto lugar da lista com 257 prêmios.

Mesmo que o jogo tenha como seu principal gênero o *survival horror*, como já dito anteriormente, ele também traz discussões importantes em sua história principal, como questões sociais, culturais, e de sexualidade e gênero — além da representação feminina, que se faz muito presente principalmente no segundo jogo da franquia. Este trabalho tem o objetivo de trazer uma análise das personagens de Ellie e Abby em *The Last of Us Part II*, com foco em questões de gênero, interseccionalidades e enredo, as quais serão analisadas a seguir a partir de uma perspectiva de fora do jogo, criando um jogo de espelhos entre as duas narrativas e tentando responder como Ellie e Abby se complementam, mesmo estando em dois lados diferentes.

Para isto, passaremos no primeiro capítulo por um breve resumo do jogo e alguns aspectos técnicos de gameplay, para podermos entender como as personagens diferem em suas narrativas e na maneira que são retratadas. Este capítulo será importante para entender e ditar a perspectiva que teremos na análise principal, mostrando que não podemos “tomar um lado” como certo dentro da narrativa.

No segundo capítulo, trarei a teoria da narrativa a partir do texto *A Personagem do Romance*, de Antônio Candido (2009), passando também por construção de personagem e como funciona a teoria da narrativa dentro dos videogames. Junto a essa, também será aprofundada a teoria de Semiótica na Narrativa, com o texto *Sendas e Veredas da Semiótica Narrativa e Discursiva*, de José Luiz Fiorin (1999) e a crítica feminista com o foco em gênero e sexualidade, com o texto de Adrienne Rich como principal teoria utilizada, *Heterossexualidade Compulsória e Existência Lésbica* (1980).

O terceiro capítulo irá focar na análise das duas personagens principais do jogo e como a narrativa de *The Last of Us Part II* (2020) as retrata dentro daquele universo com o desenrolar da trama. As teorias apresentadas anteriormente terão um papel importante para essa análise, tentando responder questionamentos que podem surgir ao pensar na construção das duas personagens em foco. Finalmente, as considerações finais trazem possíveis respostas para o objetivo apresentado neste trabalho.

A partir das teorias citadas, podemos chegar à conclusão de que as duas personagens são *foil characters*<sup>4</sup>, que complementam nas personalidades e características uma da outra com

---

<sup>4</sup> *Foil characters* ou personagens de folha – tradução nossa -, é como são chamados personagens que são o balanceamento da outra dentro de uma narrativa. Geralmente ocorre com o protagonista sendo uma dessas personagens, enquanto a outra personagem cumpre o papel de demonstrar um contraste entre personalidade, aparência ou até mesmo momentos de vida, apresentando, então, características desconhecidas sobre o

suas ações, mesmo estando em posições diferentes na mesma história. Veremos como essa caracterização pode acrescentar na análise.

## CAPÍTULO I *The Last of Us*, narrativa e *gameplay*

### I.I Contextualização do Jogo

Para analisar *The Last of Us Part II*, precisamos antes contextualizar sua história a partir do primeiro jogo, em que tem o seu ponto de partida no ano de 2013 na diegese do jogo. Uma mutação do fungo *Cordyceps* surge em sociedade e começa a infectar pessoas rapidamente. No meio do caos instalado por esta situação, Joel - personagem principal do primeiro jogo, que é controlado na maior parte do tempo por quem está jogando - perde sua filha, Sarah. Depois de vinte anos, Joel entra em uma missão de levar uma garota como carga, Ellie, que é imune ao fungo, até os Vagalumes - uma organização que foi criada para se rebelar do governo, e que busca uma cura para a infecção do *Cordyceps* nos seres humanos.

Figura 1 – capa do primeiro jogo. Da esquerda para direita: logo do primeiro jogo, Joel e Ellie



Fonte: Wikipédia - página sobre *The Last of Us*

Depois de atravessar todo o país com Ellie por um ano na diegese do jogo - em torno de dez a onze horas no tempo do discurso, segundo o site *HowLongToBeat* -, Joel chega ao lugar em que os Vagalumes estão e descobre que a cura pode ser produzida. Porém, o custo para isso

---

protagonista para o público. Essa personagem de folha geralmente é algum personagem secundário que é próximo ao protagonista (MASTERCLASS, 2022). *Foil characters* ainda é uma expressão pouco utilizada no Brasil, não tendo uma tradução específica.

é a vida de Ellie, já que os médicos usariam uma parte do cérebro da garota, lugar em que o fungo estava alocado, para criar a cura. Joel não aceita essa condição por já ver Ellie como uma filha, e acaba matando diversos Vagalumes que se encontravam nesse prédio, levando a garota inconsciente para Jackson, Wyoming – cidade em que o irmão de Joel, Tommy, está.

Ellie, ao acordar, pergunta o motivo de não ter dado certo, e Joel mente para ela, dizendo que não era possível ter uma cura. A garota virou o retrato de uma filha para Joel, mas, ao mesmo tempo, ela queria um propósito para sua vida e sua imunidade, e Joel tirou esse direito de escolha de Ellie, fugindo e assassinando no caminho todos que poderiam fazer isso acontecer eventualmente.

A parte dois inicia-se cinco anos após o a primeira na diegese do jogo – e foi lançada sete anos após o primeiro jogo. Ainda em Jackson, Ellie, já mais velha, enfrenta algumas dificuldades no início da narrativa por ter beijado sua amiga, Dina, em uma festa. Por outro lado, ao mesmo tempo na história conhecemos Abby, personagem apresentada nesse jogo e seu cujo propósito no jogo é, até então, um mistério para a pessoa que está jogando.

Figura 2 – capa do segundo jogo. Da esquerda para direita: logo do segundo jogo, Ellie já mais velha.



Fonte: *PlayStation Store* - página oficial do jogo

Após mais um tempo de *gameplay*, o objetivo de Abby é revelado: encontrar Joel e vingar-se dele. O motivo dessa vingança relembra o final do primeiro jogo, quando Joel mata

vários Vagalumes no hospital. Um dos Vagalumes era o cirurgião que iria operar Ellie, Dr. Jerry Anderson, pai de Abby.

Abby, com a ajuda de seus amigos, consegue fazer uma emboscada e torturar Joel. Durante o ato, Ellie chega ao local e presencia o último suspiro do homem, que é morto em sua frente. Ellie é consumida pela vontade de vingança, indo atrás de Abby em Seattle para matá-la. Esse é o objetivo principal da personagem durante o segundo jogo.

*The Last of Us Part II* tem sua *gameplay* dividida entre a história das duas personagens, Abby e Ellie. Na primeira metade do jogo, jogamos com Ellie durante três dias em sua jornada por Seattle. Durante esses dias na diegese do jogo, Ellie encontra e mata vários amigos de Abby que estavam presentes durante a tortura e morte de Joel, enquanto busca pistas da localização da outra mulher, que nunca era encontrada. A primeira metade – que teve do lado de Ellie como o foco da *gameplay* - é finalizada com Abby encontrando Ellie novamente no teatro em que a garota estava usando de base em Seattle. Abby mata um dos amigos de Ellie, Jesse, e rende Tommy, que também estava ajudando na busca para encontrar a mulher.

A segunda parte de *gameplay* inicia-se após esse momento, voltando para o primeiro dia em Seattle – em que já passamos com Ellie anteriormente – mas, agora jogando com Abby e acompanhando a vida da mulher e entendendo o seu ponto de vista da história. Ela vai em busca de seu colega, Owen, que está desaparecido e é suspeito de ter matado uma das pessoas de seu grupo. Durante sua jornada, Abby enfrenta Serafitas, que são apresentados como fanáticos religiosos que estão em guerra contra a WLF - organização que Abby faz parte. Ela é presa por um grupo de Serafitas, que estavam prestes a matá-la, quando duas crianças renegadas aparecem. Depois de se ajudarem, Abby e as duas crianças conseguem fugir daquele lugar. As personagens são apresentadas como Yara e seu irmão, Lev.

Eles se separam e Abby deixa os irmãos para trás, mas Yara estava muito machucada e Abby sabia que os dois não iriam sobreviver por muito tempo. No dia seguinte depois de encontrar Owen e conversar com o homem, Abby volta para o lugar em que havia deixado os irmãos, encontrando-os lá.

A mulher leva Yara para o aquário em que Owen se encontra e pede ajuda para resgatar a menina. Isso acarreta em uma situação em que Abby e Lev precisam trabalhar juntos para salvar a irmã do garoto. E, quando eles conseguem salvá-la, acontece uma discussão e Lev foge para a ilha dos Serafitas – lugar que acontece uma guerra com a WLF – atrás de sua mãe. Ao ir atrás de Lev, Yara acaba sendo morta pelo líder da WLF em frente de Abby e Lev. E quando voltam para Seattle, encontram Owen e outra amiga de Abby mortos, com um mapa deixado por Ellie que marcava alguns lugares, e entre eles estava o teatro.

Isso leva ao ponto em que chegamos com Ellie, e tudo que envolve as duas a partir desse momento na *gameplay* é desconhecido para a pessoa que está jogando. As personagens entram em uma briga em que Abby acaba ganhando e, mais uma vez, poupa a vida de Ellie, e agora também de Dina, que estava grávida.

Alguns meses se passam no tempo diegético do jogo e vemos que Ellie está morando com Dina em uma fazenda, mas continua sem conseguir seguir em frente por conta de Abby. Ela então decide largar tudo mais uma vez para tentar realizar sua vingança. E, quando finalmente encontra Abby, vê que a mulher havia sido capturada e estava prestes a morrer, junto com Lev.

Depois de insistir por mais uma briga, Ellie chega muito perto de matar Abby, mas desiste, deixando-a ir com o garoto. O final do jogo deixa em aberto o que acontece com as personagens, apenas dando indícios de um futuro incerto.

Agora seguindo para partes mais técnicas sobre o jogo, como citado anteriormente, a franquia de jogos *The Last of Us* tem como gênero o *survival-horror* pós-apocalíptico, juntando elementos de ação e aventura e *shooter* em terceira pessoa em sua *gameplay*<sup>5</sup>. A pessoa que joga controla as personagens principais e as acompanha geralmente da cintura para cima, tendo um amplo campo de visão durante as cenas. A seguir temos uma imagem de uma parte de *gameplay* de *The Last of Us Part II* e da interface do jogo para o usuário:

Figura 3 – captura de tela do jogo *The Last of Us Part II*. Da esquerda para direita: Ellie mirando com uma pistola em um local aberto, com as indicações de vida e munição no canto inferior direito.



Fonte: *PlayStation Store* - página oficial do jogo

Como podemos observar pela imagem, o jogo dá uma perspectiva intimista das personagens, visualizando o que acontece por cima de seus ombros. É quase como se a pessoa

---

<sup>5</sup> Definição na introdução.

que está jogando estivesse seguindo a personagem, acompanhando sua jornada de perto. Nisso podemos entrar em questões de enredo e narrativa, que entenderemos mais adiante como funcionam com personagens de romance e como elas podem se adequar às personagens de videogames.

Ainda sobre *gameplay*, é notável a diferença entre as personagens principais enquanto pessoa que joga. Ellie tem movimentos mais leves e rápidos, enquanto Abby é mais forte, porém lenta e pesada. Esse ponto será mais bem discutido no capítulo de análise em uma comparação das personagens com um aprofundamento.

*The Last of Us Part II* teve uma grande parte de suas performances – em *gameplay* e *cutscenes* – desenvolvidas a partir de captura simultânea de movimentos e voz, entregando às cenas a sensação de estar mais perto da realidade. Ashley Johnson volta à franquia, sendo a atriz que dá voz e movimentos para Ellie, enquanto Laura Bailey faz o papel de Abby. Essa técnica é utilizada desde o primeiro jogo da franquia. O desenvolvimento de *The Last of Us Part II* durou aproximadamente seis anos e foi revelado oficialmente em 2016, durante o evento *Playstation Experience*. O jogo teve parte de seu desenvolvimento e seu lançamento durante a pandemia da COVID-19.

Com Neil Druckmann no roteiro, direção e linha de frente da franquia, *The Last of Us Part II* parte para um caminho diferente da maior parte dos jogos de videogame: tem como o foco sua narrativa, e traz consigo diferentes sensações para a pessoa que está experienciando aquela mídia, como por exemplo angústia, raiva e tristeza. Mas Druckmann confirma que essa manipulação de emoção não é por acaso. Em entrevista para o site *Wired*, o diretor comenta que o jogo “[...] faz os jogadores se sentirem obscenos, e isso é parte do ponto”.

Com a contextualização sobre o jogo direcionada, passaremos para o segundo capítulo, em que discutiremos um pouco sobre a teoria da narrativa dentro e fora dos videogames, e a crítica feminista e suas interseccionalidades.

## **CAPÍTULO II Narrativa nos Videogames**

No segundo capítulo entraremos com a teoria da narrativa nos videogames seguida pela teoria da narrativa de Candido, para então explicitar semelhanças entre as duas teorias e a obra. As duas também serão ligadas mais adiante à Crítica Feminista e a teoria de Rich, que terá o seu foco nas personagens principais do segundo jogo, conversando diretamente com o objetivo da análise que faremos no terceiro capítulo.

## II.I Teoria da Narrativa nos Videogames

Como já dito anteriormente, os jogos de videogame vêm tendo um destaque na última década, trazendo consigo uma forma de narrativa diferente do usual, sendo ela interativa e com a imersão quase completa da pessoa que joga as suas histórias. Como Lima cita no artigo *A Estrutura Narrativa dos Jogos Eletrônicos* (2015):

Os jogos eletrônicos foram se apoderando dos aspectos existentes no modelo de narrativa clássica e, junto deles, acionando diferentes elementos que aumentaram a complexidade das estruturas e a influência dos jogadores nos rumos da história. Neste novo modelo de estrutura narrativa, diferentes propostas são apresentadas e as escolhas do usuário podem ou não afetar diretamente os acontecimentos do enredo. (LIMA, 2015, p. 695)

A narrativa nos videogames vem acompanhada de aspectos singulares de sua própria linguagem que diferem de formas midiáticas como séries de televisão, novelas e filmes. Na maioria das vezes, ao assistir um filme, por exemplo, geralmente estamos em uma posição passiva de espectadores, apenas recebendo as informações da história e tentando entender o universo e personagens como uma terceira pessoa. Já nos videogames, mesmo se estivermos em terceira pessoa, não somos colocados em uma posição passiva dentro daquele universo, pois, ao tomar o lugar das personagens, a pessoa que joga é quem controla seus movimentos e meios de chegar até o objetivo, além de, algumas vezes, controlar até suas escolhas – como por exemplo no jogo *Life is Strange* (2015).

Jogos “cinematográficos”<sup>6</sup> é como gosto de categorizar jogos como *The Last of Us Part II*. A primeira vez que ouvi esse termo foi no canal “EntrePlanos” no *YouTube*, e ele se encaixa em jogos que não existem apenas para entreter, mas, sim, para contar uma história, aproximando assim a linguagem dos jogos da literatura em seu aspecto prosaico. Os jogos cinematográficos, além de usarem atores para contracenar e dar expressões faciais aos personagens como já dito anteriormente, também têm enquadramentos de *cutscenes* baseados em técnicas usadas em cinema, dando uma sensação de estarmos mais perto do habitual de formas midiáticas já consolidadas. Muitas vezes esses jogos cinematográficos são grandes produções com uma

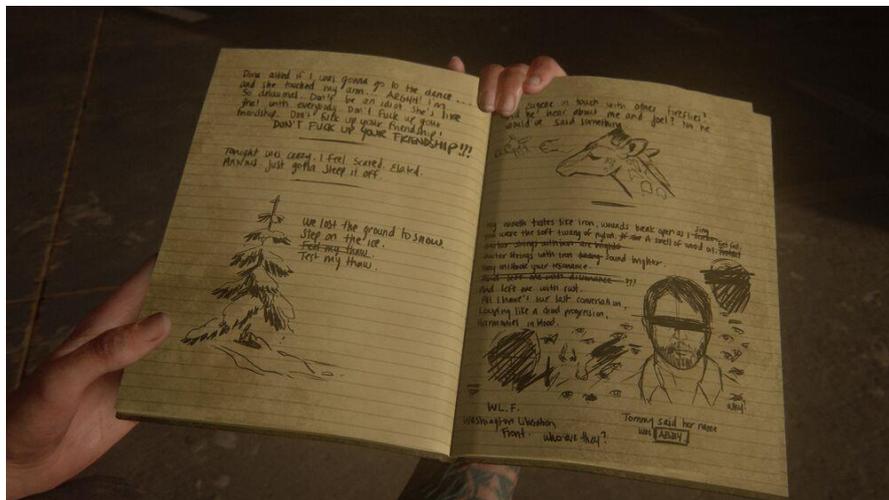
---

<sup>6</sup> Para fins informativos, *The Last of Us* está recebendo uma adaptação televisiva no ano de 2023 pela plataforma HBO Max. A série conta com sua primeira temporada – 9 episódios - até o momento que esse trabalho foi desenvolvido, mas, já tem a próxima temporada confirmada. A segunda temporada da série irá adaptar os acontecimentos do segundo jogo.

equipe já consolidada por trás, como por exemplo *God of War* (2018), *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) e *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

Mesmo que esses jogos tenham uma história principal e linear a ser seguida, eles também contam com *side quests*<sup>7</sup>, em que a pessoa que joga pode escolher completá-las ou não. Essas *side quests* geralmente trazem mais informações sobre o universo do jogo com notas, histórias contadas por *NPCs*<sup>8</sup>, diálogos com a personagem principal, entre outros. Um exemplo que temos em *The Last of Us Part II* é o diário de Ellie, em que ela relata os acontecimentos pelos quais passou com desenhos e pensamentos. Essas informações nunca são ditas pela personagem durante os diálogos em *gameplay*, mas estão ali para complementar a narrativa:

Figura 4 – Diário de Ellie, *The Last of Us Part II*



Fonte: The Last of Us Wiki

Então, em *The Last of Us Part II* temos a junção de uma narrativa inspirada na linguagem cinematográfica com uma sequência linear de fatos sobre a qual a pessoa que joga não tem controle, e uma narrativa nova e diferente do que os espectadores estão acostumados nas mídias, pois além de acrescentar à história principal e seu universo, ela traz consigo a sensação de não sermos passivos ao conhecer e entender àquela história:

(...) O nível de imersão do jogador não está ligado unicamente ao modelo de estrutura narrativa, mas sim a uma equação que envolve diversos aspectos de construção do jogo como gráficos, mecânicas (...). Ainda assim, o universo narrativo possui uma capacidade singular de formar grupos de perguntas e respostas que podem ser comparados a um conjunto de enigmas. A livre exploração desse conjunto de enigmas

<sup>7</sup> Missões secundárias, em português. São missões que geralmente não são obrigatórias durante o jogo, mas trazem mais informações, recursos e experiência para o jogador.

<sup>8</sup> *Non-Playable-Character*, ou personagens não jogáveis, em português. São personagens que aparecem no jogo muitas vezes para interagir com a personagem principal e adicionar diálogos, informações ou missões.

e a influência das ações do jogador na busca pela compreensão dos mesmos é uma das principais características de sucesso da estrutura narrativa dos jogos eletrônicos. (LIMA, 2015)

A partir do entendimento de como a narrativa no mundo dos videogames funciona, podemos adentrar à forma de narrativa mais tradicional que já conhecemos em romances literários, para então ser feita uma correlação entre as duas narrativas e entendermos como a teoria tradicional pode abarcar uma narrativa mais “moderna”. Para contribuir com essa discussão, trarei o texto *A Personagem do Romance*, de Candido (2009).

## **II.II Teoria da Narrativa de Candido**

Ao adentrar na Teoria da Narrativa pensada para literatura, podemos enxergar algumas semelhanças com mídias mais jovens. Uma relação entre a narrativa romanesca e a narrativa dos jogos cinematográficos será estabelecida para auxiliar na análise de *The Last of Us Part II* (2020). Para introduzir a parte de narrativa de romance, podemos citar Candido, que aponta em seu texto *A Personagem do Romance* (2009) os pilares essenciais para o desenvolvimento de um romance: o enredo, as personagens, e a “ideia” – que pode ser entendida como significados e valores da narrativa. Como, por exemplo, podemos caracterizar algumas ideias de *The Last of Us Part II* como a vingança, e amor “familiar”. Com estes três elementos interligados, então temos um início de o desenvolvimento de um bom romance.

Quando pensamos em um romance, seja na literatura ou em outras mídias, temos uma série de ocorrências que são organizadas em um enredo e vividas por personagens. E, quando pensamos nestas personagens, adentramos um pouco mais em suas trajetórias, nos problemas que enfrentam e seus destinos. É com a personagem que a pessoa que está lendo pode se identificar, criar afeto e significado para aquele enredo. “A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos” (CANDIDO, 2009, p. 39).

Por ser um ser fictício, a personagem repousa na verossimilhança para entregar sentimentos e situações que podem ser identificadas como reais para as pessoas que acompanham a narrativa. Então, não podemos pensar que conhecemos tudo sobre uma personagem apenas por saber sua trajetória apresentada no enredo. Assim como seres vivos, personagens também têm camadas que podem não ser expostas, mas que são descobertas a partir de fragmentos:

Esta impressão se acentua quando investigamos os, por assim dizer, fragmentos de ser, que nos são dados por uma conversa, um ato, uma sequência de atos, uma afirmação, uma informação. Cada um desses fragmentos, mesmo considerado um todo, uma unidade total, não é uno, nem contínuo. Ele permite um conhecimento mais ou menos adequado ao estabelecimento da nossa conduta, com base num juízo sobre o outro ser; permite, mesmo, uma noção conjunta e coerente deste ser; mas essa noção é oscilante, aproximativa, descontínua. Os seres são, por sua natureza, misteriosos, inesperados (...) (CANDIDO, 2009, p. 41)

Porém, temos que ter em mente também que, durante uma narrativa, muitas vezes os personagens têm seus mistérios revelados, mesmo que isso aconteça apenas para a pessoa que está lendo. Essa revelação nos deixa em uma posição confortável com os acontecimentos, e com o sentimento de controle perante a possíveis situações causadas por aquilo. Isso é mais complexo com seres vivos, pois não conseguimos acessar o lado misterioso das pessoas como fazemos com personagens de romance tão facilmente.

Podemos fazer uma breve comparação com o personagem Albert Wesker da franquia *Resident Evil*. No primeiro jogo da franquia, intitulado *Resident Evil* (1996), o personagem fazia parte do grupo de “mocinhos”, mas nos jogos seguintes ele reaparece no papel de vilão, ao lado da *Umbrella* – empresa que criou o vírus que infecta as pessoas. Então, esse personagem conta com camadas que não são expostas no primeiro jogo, mas que vão sendo exploradas durante o enredo dos outros jogos da franquia, fazendo com que Wesker se torne um personagem mais inesperado e misterioso. Mas, ainda assim, conhecemos seus segredos.

Porém, temos que ter em mente que, em um romance, esses fragmentos são estabelecidos previamente por seu escritor. Diferente da vida, em que não temos essas condições estabelecidas, e sim vamos nos submetendo a elas. Por este motivo, Candido comenta que é necessária a simplificação destes fragmentos, podendo encontrá-los nas personagens a partir de gestos, frases, ações e objetos significativos – a lógica do personagem. A partir disso, podemos criar uma imagem da personalidade e “(...) formar uma ideia completa, suficiente e convincente daquela forte criação fictícia.” (CANDIDO, 2009, p. 43).

Candido comenta que houve uma “complicação crescente” acerca da psicologia dos personagens, o que acarretou no tratamento dividido em dois modos, dependendo do enredo em que a personagem está inserida e suas características, podendo os leitores enxergar essas personagens:

1) como seres íntegros e facilmente delimitáveis, marcados duma vez por todas com certos traços que os caracterizam; 2) como seres complicados, que não se esgotam nos

traços característicos, mas têm certos poços profundos, de onde pode jorrar a cada instante o desconhecido e o mistério. (CANDIDO, 2009, p. 45)

Após essa discussão, Candido cita a divisão de Johnson sobre a técnica de caracterização dos personagens, por meio da qual são separadas as “personagens de costume” e “personagens de natureza”. As personagens de costume são caracterizadas “(...) por meio de traços distintivos, fortemente escolhidos e marcados; por meio, em suma, de tudo aquilo que os distingue vistos de fora (...)” (CANDIDO, 2009, p. 46). Enquanto as personagens de natureza contam com características superficiais, e isso muitas vezes os impedem de ser previsíveis e regulares como os outros (CANDIDO, 2009, p. 46).

Dos anos de 1920 até atualmente, temos os termos dados por Forster, que funcionam de maneira mais distinta e simples: “personagem plana” e “personagem esférica”. Com a personagem plana sendo descrita como facilmente reconhecida e com o espírito inalterável mesmo com as circunstâncias enquanto a personagem esférica tem mais complexidade em suas características, podendo assim surpreender a pessoa que está lendo:

A prova de uma personagem esférica é a sua capacidade de nos surpreender de maneira convincente. Se nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana com pretensão a esférica. Ela traz em si a imprevisibilidade da vida, — traz a vida dentro das páginas de um livro (CANDIDO apud FORSTER., p.75).

Nos dias atuais podemos entender que escritores preferem que suas personagens sejam esféricas. Esse tipo de personagem é cativante para o público, pois traz consigo a dúvida das suas próximas ações durante o enredo, prendendo as pessoas que estão lendo tanto para a verossimilhança, quanto para o futuro da narrativa. Nada é certo sobre personagens esféricas, e isso as torna intrigantes. O termo *convencionalização* também é citado no texto de Candido (2009) quando o autor explica que as personagens demonstram traços que resumem sua existência de uma maneira bem parecida com os seres humanos.

Podemos encontrar muitos personagens esféricos dentro das narrativas nos videogames, assim como na literatura e em filmes. Um exemplo sendo o personagem principal da franquia *God of War*, Kratos. Nos primeiros jogos ele é um personagem que busca vingança, com rancor e ódio, tendo ações que podem assustar quem está jogando. Porém, em *God of War* (2018) e *God of War Ragnarok* (2021) temos um salto no tempo, com Kratos agora muito mais

responsável e equilibrado em suas decisões, indo contra a ideia que o público da franquia tinha sobre o personagem.

A verossimilhança de uma personagem não vem apenas da sua construção como personagem, mas sim de toda a estética do enredo do romance. Candido (2009) conclui: “[...] no plano crítico, que o aspecto mais importante para o estudo do romance é o que resulta da análise da sua composição, não da sua comparação com o mundo [...]”. Por esse motivo podemos começar a pensar nos videogames a partir desta visão, mostrando que os enredos e personagens que vêm de modo contíguo a esta mídia podem ser analisados de maneira crítica.

Com o texto de Candido já exposto junto à sua teoria da narrativa sobre personagens de romance, entendendo que é possível ligar essa teoria aos videogames, continuaremos com a teoria de Fiorin (1999) sobre a Semiótica Narrativa e Discursiva, que também trará peso e ajudará na análise das personagens principais de *The Last of Us Part II*.

### II.III Semiótica na Narrativa

Partindo à uma seção mais visual, que nos trará maior embasamento a partir de diferentes áreas, além da oportunidade para criar ligações entre diferentes tipos de narrativa com a finalidade de analisar um jogo de videogame – mídia ainda recente para a área de Letras. Para isto, passaremos brevemente pelo texto *Sendas e Veredas da Semiótica Narrativa e Discursiva*, de José Luiz Fiorin (1999), que é escrito a partir da teoria da semiótica. No início do texto, Fiorin destaca Greimas (1973) e sua obra, *Semântica Estrutural*, que afirma que a ‘significação’ é o centro das pesquisas humanas, sendo onipresente e multiforme. Uma reflexão acerca destas condições é feita por Greimas, pensando em um possível estudo científico da significação. Ou seja, a construção de uma semântica (FIORIN, 1999, p. 180):

[...] Deveria ser gerativa, sintagmática e geral. É uma teoria sintagmática, porque o seu escopo é estudar a produção e interpretação dos textos. [...] É geral, porque se interessa por qualquer tipo de texto, independentemente da sua manifestação. [...] É uma teoria gerativa, porque concebe o processo de produção do texto como um percurso gerativo, que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto, num processo de enriquecimento semântico.

O percurso gerativo, então, teria três níveis de invariância, sendo eles as estruturas fundamentais, as estruturas narrativas e as estruturas discursivas (FIORIN apud GREIMAS,

1999, 1973). Aprofundaremos em cada um dos níveis a seguir, percebendo como esses níveis conversam até com narrativas “não usuais”, como as de jogos de videogame.

Primeiramente temos o nível de estruturas fundamentais, “[...] que compreende as categorias semânticas que ordenam os diferentes conteúdos do texto. Uma categoria semântica é uma oposição tal que *a vs b* [...]” (FIORIN, 1999, p. 183). Neste nível essa categoria semântica seria a relação de oposição entre elementos dentro de uma narrativa, como por exemplo vida vs morte e natureza vs civilização. Os dois elementos que a narrativa propõe sempre mantêm uma posição contrária uma do outro. Neste nível, os opostos se transformam em valores dentro da narrativa. Fiorin comenta que isso é feito “sobremodelizando” os elementos com algum traço de positividade e negatividade, mais precisamente traços de euforia e disforia (1999, p. 183). Podemos pensar, então, em uma analogia em que cada elemento oposto tem pontos de vista diferentes, e cada lado tem discursos distintos para defender o que acredita.

Dentro das narrativas nos videogames podemos ter alguns exemplos dessa relação de oposição. O mais básico deles sendo o protagonista vs o vilão. Como, por exemplo, em *Shadow of the Colossus* (2005), em que temos Wander – protagonista - à procura de ressuscitar sua amada, e para isso ele deve matar dezesseis “gigantes” – vilão. A pessoa que joga se comove com a história do protagonista e encontra nele traços positivos. Porém, ao olhar do ponto de vista dos *Colossus*, percebemos que muitos deles são criaturas pacíficas que não atacam Wander, apenas quando são provocados pelo protagonista.

O segundo nível são as estruturas narrativas, em que são apresentadas as transformações narrativas. Estas são articuladas em uma sequência canônica composta por dois lados, de um lado em que “[...] revela a dimensão sintagmática da narrativa e, de outro, mostra as fases obrigatoriamente presentes no simulacro da ação do homem no mundo, que é a narrativa” (FIORIN, 1999, p. 184). Essas fases citadas são divididas em quatro, sendo elas a manipulação, a competência, a performance e a sanção – que tem dois tipos, cognitiva e pragmática. Essas fases têm entre si um relacionamento de “implicação recíproca”, em que, para um sujeito poder executar alguma ação, é necessário que ele saiba, consiga e queira fazê-la. Pensando no que o sujeito busca durante uma narrativa, há dois tipos de objetos: modais, sendo eles o querer, dever, poder e o saber; e os objetos de valor, que são o objetivo da narrativa. Então, durante uma narrativa, o objeto de valor é o que é tido como o “foco”, enquanto os objetos modais são os meios que o sujeito vai encontrar para alcançar seu objetivo final (FIORIN, 1999, p. 184, 185).

Para o segundo nível, podemos citar a conhecida jornada de Mario no clássico *Super Mario Bros.* (1985), na narrativa em que o personagem deve resgatar a princesa Peach, raptada por Bowser. Para isso, ele é estruturado a partir do querer e poder, para, então, conseguir alcançar seu objetivo final de resgatar Peach – temos então a performance, em que a princesa é liberta, e a sanção com Mario sendo premiado por salvá-la.

O terceiro e último nível, o discursivo, é categorizado como aquele que “[...] reveste as estruturas narrativas abstratas [...]” (FIORIN, 1999, p. 187). Dentro dele há dois níveis de concretização das estruturas narrativas, a tematização e a figurativização. Sendo a tematização composta por temas de maneira mais abstrata, como, por exemplo, relações afetivas, crescimento pessoal, vingança etc.; enquanto a figurativização é predominantemente composta por termos concretos e como seriam caracterizados os problemas em uma narrativa. Então, concluímos que, durante uma narrativa, um nível de concretização depende do outro para funcionar. Pois, mesmo com sua tematização sendo parecida com a de outras narrativas, ao se juntar com a figurativização, aquele enredo se torna único.

Após a explicação sobre os níveis de invariância dentro do percurso gerativo, podemos ter uma noção de como eles conseguem conversar claramente com o nosso objeto de análise – um jogo de videogame. E, mesmo com diferentes exemplos e foco em mídias divergentes, será possível uma análise com diversos aspectos narrativos apresentados em *The Last of Us Part II* (2020).

#### **II.IV Crítica Feminista e suas interseccionalidades**

A partir de agora, trarei um pouco do que foi discutido anteriormente de forma breve no trabalho acadêmico *A Heterossexualidade Compulsória e suas Vertentes acerca do jogo The Last of Us Part II (2020) e suas Personagens Principais*, de autoria própria. Adentrando na teoria de Adrienne Rich (1980) e as interseccionalidades acerca da crítica feminista para conseguirmos, então, inseri-las na análise das personagens de *The Last of Us Part II*.

No texto *Heterossexualidade Compulsória e Existência Lésbica*, de Adrienne Rich (1980), somos apresentados à como a heterossexualidade compulsória se insere na vida de mulheres por conta de uma supervalorização de ideologias heterocentristas. Entre algumas discussões que a autora aborda, uma das principais é de como a heterossexualidade compulsória, está diretamente ligada às formas de poder masculino que são exercidas diariamente, reforçando, então, essa heterossexualidade sobre mulheres. Rich (1980, p. 26) cita

o convencimento que mulheres sofrem sobre o casamento e orientação sempre voltada aos homens, tomando isso como inevitável, mesmo que não seja satisfatório para elas. Temos aqui uma conversa dos dias de hoje com o ano de publicação do texto, 1980. A realidade que Rich estuda em seu texto pendura até atualmente. Esse tipo de comportamento ainda é predominante pela sociedade heteronormativa, machista e patriarcal atual, mostrando como nós, mulheres, estaremos sempre precisando nos opor ao “convencimento” de que a heterossexualidade é o inevitável caminho a seguir.

A autora também cita o ensaio de Kathleen Gough, *The Origin of Family* (1971 apud RICH, 1980, p. 23-25), em que se aponta oito características que mostram o poder masculino em sociedade, e Rich percebe que além de representar a desigualdade social, elas reforçam a heterossexualidade. Algumas dessas características são, por exemplo, negar a sexualidade das mulheres, comandar ou explorar o trabalho delas, restringir sua criatividade e retirá-las de amplas áreas de conhecimento ou realizações culturais da sociedade.

Podemos fazer algumas ligações sobre esse controle acerca de mulheres atualmente, dentro do “universo *gamer*”. Uma notícia de 2021, publicada pelo Comitê de Políticas de Prevenção e Enfrentamento à Violência contra Mulher na UFPB, cita a importância da discussão sobre o machismo no cenário de *streaming* e jogos online. Em uma posição que, por conta do seu gênero, mulheres sofrem um julgamento prévio por jogadores homens. Uma pesquisa da *Reach3 Insights* em parceria com a *Lenovo* é citada na notícia, trazendo respostas de mulheres por todo o mundo. Alguns dos resultados são que “[...] 77% das mulheres gamers enfrentam alguma situação desconfortável por conta de seu gênero. O julgamento de habilidades (70%), controle (65%) e comentários condescendentes (50%) são as violências mais recorrentes.”<sup>9</sup> (HONÓRIO, 2021).

Continuando com o texto de Rich e pensando agora na “existência lésbica” – conceito criado e utilizado pela autora em seu texto -, Rich comenta o quanto mulheres homossexuais ainda são marginalizadas até pelo âmbito de mulheres heterossexuais feministas, que, por conta disto, acabam atuando para o lado contrário à luta que o feminismo defende. A autora continua:

A existência lésbica inclui tanto a ruptura de um tabu quanto a rejeição de um modo compulsório de vida. É também um ataque direto e indireto ao direito masculino de ter acesso às mulheres. Mas é muito mais do que isso, de fato, embora possamos começar a percebê-la como uma forma de exprimir uma recusa ao patriarcado, um ato

---

<sup>9</sup> Como jogadora, enfrentei alguns momentos desconfortáveis em relação ao meu entendimento sobre videogames e habilidades, além de julgamentos por gostar de uma mídia que ainda é majoritariamente consumida pelo público masculino. Nos dias de hoje mulheres ainda precisam lutar e mostrar diariamente o quanto são capazes para então conseguirem o mínimo de espaço no cenário.

de resistência. Ela inclui, certamente, isolamento, ódio pessoal, colapso, alcoolismo, suicídio e violência entre mulheres (...) (RICH, 1980, p. 36)

Com isto pontuado, conseguimos perceber como, mesmo depois de quarenta anos de publicação, o texto ainda conversa com os dias atuais. Homens não aceitam “perder” para as mulheres em nenhum âmbito, pois a sociedade machista encoraja esse tipo de comportamento. A mulher lésbica não é alguém em uma posição mais frágil. E, ao entender isso, o homem e a sociedade tendem a rejeitar essa existência que está indo contra o seu modo compulsório de viver.

Rich também pontua o quanto a existência lésbica vem sendo apagada da história, tendo seus registros e memórias invalidados ao longo dos anos, para então manter a heterossexualidade compulsória das mulheres. Além disso, ao comparar mulheres lésbicas a homens homossexuais, Rich (1980) também evidencia a falta de privilégio econômico e cultural das mulheres. Durante a história, a existência lésbica foi sendo reduzida à uma versão feminina da homossexualidade masculina, apagando, assim, a realidade feminina mais uma vez. Conseguimos com isso perceber a opressão que vem do “poder” do machismo e da heterossexualidade compulsória, em que o homem tem o destaque (1980, p. 36-37). Comparando os dias atuais com as evidências que Rich traz, tivemos alguns avanços, mas acredito que ainda não temos uma solução para isso dentro da sociedade heteronormativa e machista.

Ainda com o texto com Rich, a autora introduz o “*continuum* lésbico”, em que não é apenas atrelado a partes do corpo ou ao corpo como um todo, mas sim à energia onipresente trocada entre mulheres, que Audre Lorde aponta como o “compartilhamento de alegria, seja física, seja emocional, seja psíquica” (LORDE, p. 4, 1978). Pensando dessa maneira, é possível que todas as mulheres existam dentro de um *continuum* lésbico, mesmo se não se identificam como lésbicas. É sobre a identificação, seja em forma de amizade ou de maneira mais íntima, por exemplo.

A partir disso temos um ponto muito importante no texto de Rich: identificação entre mulheres que, muitas vezes, é minimizada pela sociedade heteronormativa. Mulheres muitas vezes são incentivadas a terem inimizades entre elas, criando um ciclo de mentiras que pode, muitas vezes, ser prejudicial. E, com isso, vemos estas mulheres “(...) aprisionadas psicologicamente, tentando ajustar a mente, o espírito e a sexualidade dentro de um roteiro

prescrito, uma vez que elas não podem olhar para além do parâmetro do que é aceitável (...)” (RICH, 1980, p. 41).

No mundo dos jogos, temos alguns exemplos de parceria feminina dentro e fora das telas. Nos E-Sports, conseguimos identificar uma crescente na criação de times femininos para competições em jogos como *Valorant*, *CS:GO*, etc; como é pontuado pelo site The Enemy em uma notícia de 2022<sup>10</sup>. Já dentro dos jogos, podemos acompanhar parcerias como Chloe e Nadine, em *Uncharted: Lost Legacy* (2017) ou Claire e Moira, em *Resident Evil Revelations 2* (2015). Porém, não é possível entregar tantos exemplos desse tipo de interação, pois, infelizmente, ainda temos mais facilidade em encontrar jogos em que as mulheres têm rivalidades entre si, além das mesmas serem reduzidas apenas a um apelo sexual dentro do jogo - espelhando o que a sociedade machista pensa de personagens femininas e mulheres em geral.

Conseguimos perceber o quanto a sociedade, mesmo que não intencionalmente, ainda tem muitas ideias misóginas e homofóbicas acerca de mulheres. Isso também é refletido em grande escala no mundo dos videogames, em que homens se sentem melhores do que mulheres apenas por serem homens.

A partir de agora entraremos na etapa de análise, em que utilizarei as diversas teorias citadas para conversar com o jogo *The Last of Us Part II*, sua narrativa e suas personagens principais.

### **CAPÍTULO III Análise**

Ao pensar na franquia *The Last of Us* ou em qualquer videogame como um objeto de análise, temos que atribuir alguns aspectos às suas narrativas, como já citado anteriormente. Primeiro de uma forma mais ampla, como listado por Candido (2009), temos o enredo, as personagens e a ideia. Comparando com *The Last of Us Part II* (2020), o jogo conta com um enredo linear, como uma continuação da primeira parte, e, como já citado anteriormente, faz parte do grupo de jogos cinematográficos – que trazem uma história ampla e personagens mais profundas, além de aspectos vindos do cinema, como imagem e som; temos um amplo leque de personagens ao juntar os dois jogos da franquia - sem contar as outras mídias. O foco principal desse trabalho será nas duas personagens principais do segundo jogo, mas outras personagens são bem ambientadas e exploradas durante a narrativa. E, por último, temos a ideia – que

---

<sup>10</sup> *Cinco Equipes Femininas para Acompanhar nos ESports*, notícia por Jairo Junior publicada em março de 2022 no site The Enemy. A notícia cita como o cenário feminino dentro dos esportes eletrônicos vem crescendo e aponta alguns times formados por mulheres que estão atuando em competições.

Candido trata como o significado ou valores da história, como já dito anteriormente, a vingança e o amor “familiar”.

Em *The Last of Us* (2013), temos a busca de Joel e Ellie pela cura da humanidade, mas, o que é mais importante que isso para essas personagens é sua relação. Joel começa a enxergar em Ellie uma filha, alguém para proteger e ensinar. Enquanto Ellie vê em Joel um exemplo de pai, e que, sem ele, ela volta à solidão. Tudo isso é deixado implícito durante as *cutscenes* e a *gameplay* do jogo, com diálogos, momentos e atitudes das duas personagens. *The Last of Us* (2013) é uma história sobre como o amor entre duas pessoas ainda pode existir, mesmo em um mundo que já acabou. Falaremos sobre os significados e valores da segunda parte mais adiante, pensando também em outros aspectos e teorias antes de tirar alguma conclusão para a narrativa.

Como já dito, o foco analítico desse trabalho será nas duas personagens principais do segundo jogo, Ellie e Abby. Para isso, as duas serão apresentadas e exploradas a partir da teoria de Candido (2009) junto à teoria de Fiorin (1999) e Rich (1980).

Começaremos analisando a personagem Ellie, que já é conhecida pelo público-alvo do jogo por conta da primeira parte da história, porém, ela tinha apenas quatorze anos. No segundo jogo, temos uma elipse de cinco anos no tempo diegético, com Ellie agora tendo dezenove anos. A seguir, trago uma imagem promocional de Ellie para *The Last of Us Part II* (2020), para entrarmos em suas características físicas e nos fragmentos de ser (CANDIDO, 2009) da personagem.

Figura 5 – Ellie em imagem promocional de *The Last of Us Part II*



Fonte: Jovem Nerd

Ellie é uma mulher de mais ou menos um metro e sessenta e cinco de altura, com cabelos castanhos claro, olhos verdes e pele branca. A personagem tem um corpo magro e

aparentemente frágil. Além de ter uma tatuagem no braço direito, que foi feita por uma antiga parceira romântica. Essa tatuagem teve o intuito de cobrir a mordida do infectado<sup>11</sup>. Na imagem Ellie porta um rifle e está em uma floresta, uma cena que acontece durante a gameplay do jogo.

Assim como Candido (2009), que trata dos fragmentos de personalidade apresentados em camadas por personagens em uma narrativa, para a pessoa que está consumindo a mídia, com a personagem Ellie conseguimos enxergar isso claramente – ao acompanhar de perto seu crescimento desde o primeiro jogo, o público acaba por sentir que a personagem é mais próxima, passando o sentimento de que já a conhecemos. Ellie no primeiro jogo se mostrava como uma criança que, por mais que tenha tido dificuldades e traumas, não deixava de ser menos criança. Foi ao lado de Joel em que percebemos a personalidade de Ellie aflorar, deixando de ser ‘apenas’ imatura e rebelde.

Por esse ‘conhecimento’ da personagem que o público acredita ter, vem o mistério das ações de Ellie e a possível decepção com atitudes dela durante o segundo jogo. Ellie, então, pode ser caracterizada, segundo Candido (2009), como um “ser complexo” que têm nuances e traços de personalidade profundos, de quem “[...] pode jorrar a cada instante o desconhecido e o mistério.” (2009, p. 45).

Iremos aprofundar mais questões sobre a personagem de Ellie mais adiante, mas, para isso, precisamos analisar Abby. A personagem foi apresentada para o público somente em *The Last of Us Part II* (2020), inicialmente sem muitas informações sobre suas motivações e objetivos.

---

<sup>11</sup> Informação que é apresentada para a pessoa que está jogando durante diálogos e *cutscenes* durante a *gameplay* de *The Last of Us Part II* (2020).

Figura 6 – Abby durante *gameplay* de *The Last of Us Part II*



Fonte: *Gameblast*

Abby é uma mulher de um pouco mais de um metro de setenta de altura, com cabelos loiros escuros, olhos azuis e pele branca. A personagem tem um corpo musculoso, aparentando ser forte fisicamente. Na imagem, Abby está molhada de chuva olhando para o lado. Essa imagem pode ser encontrada dentro da *gameplay* do jogo, mas também foi utilizada durante a promoção antes do lançamento.

Sobre fragmentos de personalidade demonstrados durante o jogo por Abby, o caso é divergente do que temos com Ellie. Isso porque não conhecemos a personagem previamente e não acompanhamos o seu crescimento. Somos apresentados à Abby de uma forma violenta e traumática com o assassinato de Joel, e isso acaba demonstrando a ameaça que essa mulher é nos primeiros momentos da *gameplay*. Quem está jogando não consegue, a partir da perspectiva inicial com quem a personagem foi apresentada, pensar em Abby como nada além de uma vilã.

Porém, quando a pessoa que está jogando é – obrigatoriamente - posta na posição de controlar a personagem de Abby e entender a sua história, os papéis se invertem. Descobrimos como Abby é uma pessoa cuidadosa e que se importa com as pessoas que estão ao seu redor. com isso, também conhecemos o motivo de sua vingança. Nesse ponto do jogo é quando podemos identificar a personagem também como um “ser complexo”, segundo Candido (2009). Não apenas por conhecer as motivações de Abby, mas por saber que a personagem tem muito para ser explorado além disso.

Com as personagens devidamente apresentadas podemos seguir com a teoria sobre o personagem de romance. Candido (2009) traz em seu texto a criação e começo da utilização dos termos “personagem plana” e “personagem esférica” – ou “complexa”, como prefiro chamar. Ellie e Abby são personagens esféricas, pois, além de serem construídas com

*convencionalização* - com suas características e ações pensadas para convencer quem está jogando que tais atitudes poderiam vir de uma pessoa real, também contam com situações em que surpreendem o público, trazendo imprevisibilidade em seus próximos passos. Veremos se essa suposição é verdadeira com exemplos de situações dentro da *gameplay* e história de *The Last of Us Part II* (2020) para ilustrar.

Com Ellie, o público tende a ter uma concepção prévia por conta do primeiro jogo da franquia. Ao acompanhar o crescimento da personagem, pensamos que conhecemos sua personalidade e as prováveis ações que ela pode tomar. Porém, determinadas ações mostram o quão imprevisível a personagem pode ser a partir do meio da diegese do jogo, ela encontra Nora, uma das pessoas que estavam com Abby durante o assassinato de Joel. Ellie demonstra mudança em sua postura nesse momento, sendo consumida pela raiva e indignação e espancando a mulher até ela dar a informação de que Ellie precisava. Após esse momento a cena corta, mostrando Ellie em estado de choque com suas próprias ações – naquele momento, ela estava agindo da mesma maneira que as pessoas que assassinaram Joel. Mas, ao mesmo tempo, ela não planejava parar no meio do caminho.

Figura 7 – Ellie conversa com Dina após encontrar e torturar Nora



Fonte: Canal *Ellie* no Youtube

Mais adiante na diegese do jogo, Ellie encontra Owen e Mel, personagens que também estavam presentes no assassinato de Joel, como já dito anteriormente. Ela pergunta para os dois em que Abby estava e Owen se nega a responder, tentando lutar contra Ellie e sendo assassinado junto à Mel. Nesse momento, a personagem principal descobre que Mel estava grávida e começa a passar mal, sendo resgatada por Tommy e Jesse. Esse é mais um momento em que Ellie entra em conflito com suas escolhas, percebendo que tudo que ela está fazendo não tem

mais volta – isso mostra como a personagem de Ellie é construída para causar incômodo e surpresa para a pessoa que está jogando, por mais que ela esteja do “lado do bem”.

Podemos concluir que existem aspectos de *convencionalização* usados em Ellie por conta de suas reações após cada um desses momentos – em que ela demonstra que está em sofrimento por estar cometendo tais atos, repousando na verossimilhança com um ser humano. Ellie, como personagem de romance, é um ser inesperado e misterioso. Por mais que o público da franquia *The Last of Us* tenha um juízo sobre ela, a personagem vai contra esse conceito, oscilando com seus traumas e momentos de conflito psicológico.

Voltaremos para Ellie e sua construção como personagem mais adiante quando entrarmos em Fiorin (1999) e Rich (1980). Agora, passaremos por situações em que Abby se mostra como uma personagem esférica durante a narrativa, conversando com o que já foi disposto sobre Ellie.

Com Abby, entramos no contrário. Como já dito, no início da diegese do jogo, por conta do assassinato de Joel, tendemos a visualizar Abby como a vilã de *The Last of Us Part II*. E isto é corroborado até o final da parte em que jogamos com Ellie – um pouco mais da metade da *gameplay* completa, como já citado. Porém, ao começar a jogar com Abby, acompanhamos ela indo contra o que a organização de que fazia parte, WFL, para procurar seu amigo Owen. É perceptível que Abby não se sentiu satisfeita após o falecimento de Joel – diferente de outras pessoas que estavam presentes durante o ato.

Um dos momentos em que podemos perceber a profundidade da personagem Abby é quando ela é apresentada para Yara e Lev, a dupla de irmãos que estava fugindo do grupo de fanáticos religiosos denominado Serafitas. O motivo da fuga é apresentado mais adiante – eles eram renegados pois Lev se identificava como um menino trans. Abby vai, mais uma vez, contra seus objetivos e organização para ajudar aquelas crianças, já que os Serafitas eram inimigos da WFL. Com isso podemos perceber como Abby conflita com o que o que foi apresentado inicialmente da personagem – deixando de ser fiel à sua organização e se compadecendo por crianças que são “inimigas”.

Mais adiante na diegese do jogo Abby deixa isso ainda mais claro ao ficar do lado de Yara e Lev em um conflito contra a WFL, que acaba com Yara e Isaac, o líder da organização, mortos. Após fugirem, Abby e Lev têm uma conversa, em que Lev esbraveja que as pessoas que mataram Yara eram “o povo de Abby”, e ela retruca rapidamente dizendo que Lev é o seu povo, como podemos ver na figura a seguir:

Figura 8 – Abby fala para Lev que ele é o seu povo após a morte de Yara



Fonte: Canal VGS - *Video Game Sophistry* no Youtube

Com esses posicionamentos, Abby demonstra um lado empático que não é aprofundado no início do jogo – quando temos a visão de Ellie sobre a outra personagem. Isso nos faz ter, quase que propositalmente, uma percepção de que Abby é a antagonista da narrativa. O que o ponto de vista de Abby nos mostra que não – a personagem tem poços de mistério e imprevisibilidade, demonstrando toda sua complexidade e um lado que ainda não havia sido apresentado para o público.

Então, com isso podemos chegar ao ponto em que também sabemos que existem traços de *convencionalização* na personagem de Abby, por demonstrar características de sentimentos humanos durante vários momentos da narrativa, como alguns já citados. Abby mostra verossimilhança ao demonstrar empatia, medo e raiva em diferentes situações, e sendo uma personagem de romance, ela também é imprevisível e misteriosa, mas de uma forma divergente da que vimos com Ellie – enquanto Ellie causa um afastamento da personagem que

conhecíamos com suas atitudes, as de Abby causam o contrário, fazendo a pessoa que joga criar afeto pela personagem.

Com aspectos da teoria da narrativa sobre a personagem de romance, de Candido (2009), explícitos acerca das duas personagens, podemos nos aprofundar na análise. Entraremos na teoria da narrativa da semiótica, de Fiorin (1999), que nos auxilia com outros pontos de análise que vai além das personagens, como a forma e o papel que elas cumprem e como elas se encaixam e são importantes para a narrativa.

Passaremos pelos três níveis de invariância (FIORIN apud GREIMAS, 1999, 1973) apontando como Ellie e Abby se encaixam em cada um deles e criando conexões com a teoria da narrativa de Candido (2009). O primeiro nível descrito é o de estruturas fundamentais, em que ocorre uma oposição de elementos dentro da narrativa. O principal exemplo que temos em *The Last of Us Part II* (2020) é Ellie vs Abby e o que elas representam, por ser o embate que é o centro da narrativa. Mas, podemos ir além e pensar nos grupos de pessoas – Serafitas vs WLF – ou até natureza vs civilização. Mas, nessa análise focaremos apenas no primeiro e principal exemplo.

Como já citado anteriormente, no nível de estruturas fundamentais, esses elementos opostos trazem valores divergentes dentro da narrativa, trazendo traços de euforia e disforia para a pessoa que acompanha o enredo. Ellie e Abby trazem diferentes pontos de vista da mesma história, em que cada uma acaba por defender o que acredita, mesmo que da forma mais crua e violenta possível. Abby sentiu a necessidade de vingar seu pai matando o assassino dele, Joel. Enquanto Ellie sentiu a mesma necessidade ao ir atrás de Abby para vingar Joel, que era uma figura paterna para a personagem.

Figura 8 – Comparação de perspectivas de Abby e Ellie em *The Last of Us Part II*



Fonte: The Last of Us BR - Twitter

Observando os pontos de vistas opostos, conseguimos perceber que não existe certo ou errado no que as duas personagens representam, e sim algo mais profundo e complexo – nenhuma das personagens se limitam a estar de algum lado, seja como a “vilã” ou a “mocinha”. Porém, o lado com que o público consegue se identificar mais acaba causando a euforia e a vontade que aquele lado “vença”, e, nesse caso, por conta do histórico do primeiro jogo, é apresentado a pessoa que joga o lado de Ellie como o “certo” a se apoiar. Abby e Ellie são personagens completamente distintas em personalidade e história de vida, mas, durante a narrativa conseguimos ver o jogo de espelhos que é criado sobre a relação das personagens – uma se vê na outra em diversos momentos, principalmente quando é ligado a figuras próximas.

No segundo nível temos as estruturas narrativas, em que temos as transformações durante a narrativa. Em *The Last of Us Part II* (2020) podemos citar a jornada de cada uma das personagens até seus objetivos – Abby até Owen e Ellie até Abby. Para conseguir alcançar o objetivo final, elas precisam querer e poder. No mundo dos videogames ainda temos a questão de “subir de nível” que acaba se equiparando à fase de competência. Pois, se a personagem estiver sem o equipamento necessário em certos momentos da *gameplay*, a dificuldade do jogo aumenta. Como existem diferenças de *gameplay* entre as pessoas que jogam, podemos dizer que essa parte da narrativa está “em aberto” para a pessoa que está jogando decidir. A personagem tem a competência para realizar seu objetivo?

O terceiro nível é o discursivo, que envolve as narrativas que são abstratas. Esse nível é separado em tematização e figurativização. Com o nosso objeto temos a tematização como relações afetivas, vingança, conflitos pessoais etc. Podemos citar outros jogos que seguem a mesma temática, como *God of War* (2005), por exemplo. Mas, ao complementar com a figurativização, em que esses temas são caracterizados de diferentes maneiras junto a narrativa e suas personagens, temos *The Last of Us Part II*.

Com os três níveis de invariância estabelecidos na narrativa do nosso objeto de análise, podemos entender como a obra cativa seu público por conta do formato de sua narrativa, na qual é apresentado um embate entre personagens e tramas, um objetivo para cada personagem, sendo elas principais ou secundárias e vários temas em torno disto. E, por estarmos acompanhando personagens tão imprevisíveis e complexas, ou seja, esféricas, acabamos nos envolvendo no mistério de suas narrativas, sempre querendo entender o que está por trás de suas ações.

Após adentrarmos em aspectos narrativos acerca das personagens de *The Last of Us Part II*, seguiremos com a teoria de Rich (1980) sobre heterossexualidade compulsória e o *continuum* lésbico, e como essas duas vertentes atingem Ellie e Abby dentro da narrativa do jogo. Podemos iniciar essa sessão citando o artigo de autoria própria<sup>12</sup>, que introduziu a teoria de heterossexualidade compulsória em *The Last of Us Part II* (2020) trazendo exemplos de como outros videogames criaram uma imagem heterossexual para o público-alvo, se espelhando no que a sociedade machista e homofóbica aceitava:

Há algumas décadas nos deparamos com casais no mundo dos videogames, como por exemplo Link e Zelda (...), Mario e Peach (...) e Jill Valentine e Chris Redfield (...). Após tantos anos com a representação de casais principais sendo, em sua grande maioria, heterossexual, o público-alvo dos videogames acabou por aceitar ou até mesmo gostar dessa forma que a sociedade era retratada nos jogos. Além da objetificação do corpo feminino em jogos como *God of War* (2005), a sexualidade e gênero das personagens era algo que não chegava a ser discutido, apenas aceitado como o que já era “normal” – personagens héteros e cis. (MARROQUIM, 2022, p. 9)

Porém, como podemos observar em jogos mais atuais, como *Life is Strange* (2015), *Overwatch* (2016) e *Celeste* (2018), essa forma de retratar personagens já está sendo descontinuada, dando espaço também para a sociedade LGBTQIA+ dentro dos videogames.

---

<sup>12</sup> Artigo ainda não publicado.

Isso causa um estranhamento e preconceito, já que infelizmente vai contra a grande maioria do público-alvo dos videogames estava acostumado.

Já dentro da narrativa de *The Last of Us Part II*, entendemos pelo que já foi analisado anteriormente como Ellie e Abby vão contra a ideia de poder masculino que é introduzido junto à heterossexualidade compulsória no texto de Rich (1980). Dentro da realidade da narrativa, por realizarem o que é necessário para sua sobrevivência, as personagens acabam sendo autossuficientes em suas jornadas, não enfrentando dificuldades em atingir objetivos por serem mulheres. Porém, se citarmos brevemente a recepção do público do jogo ao descobrir que Joel, a personagem principal do primeiro jogo da franquia, é assassinado por uma mulher, temos diversos exemplos de comentários machistas acerca de Abby – como introduzi no artigo anterior a esse trabalho.

Porém, conseguimos encontrar aspectos de inimizade feminina dentro da narrativa do jogo ao refletirmos sobre a identificação entre mulheres. O embate entre Ellie e Abby é o principal ponto da narrativa de *The Last of Us Part II*, o que nos traz desconforto ao acompanhar a trajetória de Ellie para encontrar Abby durante toda a diegese do jogo, mesmo sabendo e entendendo suas motivações. Ao comparar com o primeiro jogo da franquia, contra quem seria a rivalidade de Joel? Por qual motivo a escolha para desempenhar o papel da antagonista de Ellie foi uma mulher? Será que os roteiristas sabiam que uma personagem mulher causaria um maior desprezo do público-alvo, e por esse motivo o fizeram? São dúvidas a se pensar quando analisamos o quadro geral do jogo, e não apenas a sua narrativa.

Podemos citar outros aspectos que demonstram a heterossexualidade compulsória dentro da narrativa, como por exemplo em uma das cenas iniciais na diegese do jogo, quando Ellie e Dina se beijam pela primeira vez e o dono do bar começa a xingá-las, dizendo que aquele era um lugar familiar, sendo que existiam casais heterossexuais dançando juntos nesse mesmo local. Para esse personagem, família seria apenas aquela constituída por um homem e uma mulher, invalidando qualquer outro tipo de relacionamento amoroso.

Além disso, refletimos também como a heterossexualidade compulsória está inserida na narrativa de *The Last of Us Part II* como um todo. As duas mulheres personagens principais estão atuando como a extensão e a continuidade da história de dois homens – suas figuras paternas. Ellie e Abby ainda são simbolicamente dominadas pela autoridade de seus “pais”, reproduzindo, assim, alguns padrões de violência, vingança e masculinidade desenvolvidos por

eles. Isso não dá espaço para as vivências femininas serem desenvolvidas, pois, apesar de serem mulheres, o discurso simbólico que perpetua na narrativa ainda é masculino.

Com partes individuais pontuadas acerca da teoria de Rich (1980) sobre heterossexualidade compulsória, adentraremos na última parte da análise, em que usarei o último combate entre Ellie e Abby para unir as três teorias visitadas e assim tentar analisar o que acontece entre as duas nesse momento e as motivações para explicar isto. Além de tentar explicar se Ellie e Abby são elaboradas como *foil characters*, ou Abby é criada para encaixar no posto de antagonista dentro do enredo de Ellie desde o início da narrativa.

Para iniciar, farei um breve resumo sobre a última cena entre Ellie e Abby para conseguir precisar melhor o que vamos analisar. O último embate começa com Ellie encontrando e salvando Abby e Lev em uma praia, em que os dois já haviam desistido e estavam presos na beira da morte amarrados a um poste de madeira. Nesse momento, está anoitecendo. Ao perceber que a pessoa que acabou de salvar sua vida foi Ellie, Abby fica confusa, mas apenas a conduz até em que os barcos estão.

Ellie segue Abby, que estava com Lev desmaiado em seus braços, até os barcos. E, neste momento, percebemos uma possível simbologia colocada na cena, como veremos na imagem a seguir:

Figura 9 – Perspectiva de Ellie em frente a dois barcos, olhando para Abby, que segura Lev nos braços em *The Last of Us Part II*



Fonte: Canal *MKIceAndFire* no Youtube

Abby anda até o barco que está virado para o horizonte, posicionando Lev dentro dali. Enquanto isso, o barco de Ellie está virado para a praia. Neste momento, o jogo parece implicitamente mostrar que Abby já está pronta para seguir em frente, para o horizonte, e possivelmente abandonar tudo o que aconteceu entre as duas. Enquanto Ellie ainda tem o olhar para o passado, continuando estagnada no pensamento de vingança.

Após essa cena, Ellie ameaça Abby colocando um canivete no pescoço de Lev, forçando a mulher a lutar. Nesse momento, o jogador não consegue performar nenhuma decisão dessas cenas. Um confronto corpo-a-corpo acontece entre as duas dentro de *gameplay*, mesmo com elas cansadas e fracas após tudo que havia acontecido. Abby acaba conseguindo arrancar um dos dedos de Ellie no meio dessa luta. Porém, por Ellie estar com um pouco mais de energia que a outra, ela acaba encontrando uma brecha e encurrala a mulher, começando a enforcá-la. O sofrimento no rosto de Ellie é visível naquele momento: ela sabe que, mesmo que mate Abby, nada que passou irá ser resolvido. E, em um rápido flash, ela lembra de Joel na última noite que o viu vivo. Isso a faz desistir, soltando Abby e mandando-a embora. E assim Abby o faz, deixando Ellie sozinha para trás.

Essa cena completa tem muitas camadas, que podem ser analisadas a partir de todas as teorias já mostradas durante o trabalho. Primeiro, temos a quebra de expectativas com a decisão de Ellie no final da luta – mesmo depois de perder tudo para encontrar e matar Abby, ela pareceu entender que isso não traria Joel de volta. Isso nos leva ao personagem complicado e imprevisível (CANDIDO, 2009), indo na direção contrária a que o público acreditava que ia acontecer. Ellie passou toda a diegese do jogo indo atrás de sua vingança no automático, mesmo depois do segundo encontro com Abby no teatro, em que a mulher deixa Ellie viva mais uma vez, ela ainda tinha os fantasmas do assassinato de Joel pairando em seus pensamentos – provavelmente um transtorno de estresse pós-traumático.

Essa cena também nos mostra o jogo de espelhos que existe entre as duas personagens, pois naquele instante percebemos que o que Joel foi para Ellie, Abby estava sendo para Lev. O que também nos leva ao nível de invariância de estruturas fundamentais (FIORIN, 1999) – em que dois objetos estão um contra o outro, porém não necessariamente um está certo e outro errado, mas cada um defende o seu ponto de vista. Ellie precisa lutar contra Abby para vingar Joel enquanto Abby precisa sobreviver para cuidar de Lev. Podemos até fazer uma ligação desse momento a canção que Joel canta para Ellie em um *flashback* durante o jogo: “Se por acaso eu te perdesse/ Eu com certeza me perderia/ Tudo o que encontrei, querida/ Eu não encontrei

sozinho”<sup>13</sup> (PEARL JAM, 2013). Se Abby perdesse Lev, ela perderia a si mesma, assim como aconteceu com Ellie.

No final da cena, quando Ellie desiste de enforcar Abby, podemos ter alguns aspectos de *continuum* lésbico (RICH, 1980) se pensarmos como uma troca de energia. As duas compartilham das mesmas vivências e dores, mesmo que de forma diferente. E, ao ver o quanto Abby seria importante para a vida de outra pessoa assim como Joel foi para sua, ela sente que não pode matá-la. Não houve conversa, apenas as duas compartilhando uma com a outra tudo o que passaram no completo silêncio, e assim entendendo o quanto a outra é importante. Além de termos uma quebra de sanção neste momento (FIORIN, 1999), em que Ellie prefere não ser ‘recompensada’ ao atingir seu objetivo, pois acredita que, naquele momento, a recompensa provavelmente não a tornaria melhor.

Porém, por mais que possamos caracterizar esse momento como *continuum* lésbico, também podemos retornar às questões de extensão das figuras paternas das personagens. Ao lutar como guerreiras prontas para a morte e deixando de lado toda a sensibilidade, complexidade e personalidade feminina, as personagens demonstram como estão apenas reproduzindo a violência e rivalidade perpetuadas pelo discurso simbólico masculino. Apenas no momento que Ellie considera Abby como uma figura paterna para Lev, ela recua e percebe o valor que a mulher tem para outra pessoa, assim como Joel tinha para ela.

Por esses motivos vejo Ellie e Abby como *foil characters* uma da outra. Pois, mesmo que elas não sejam amigas dentro da narrativa, ao acompanharmos o ponto de vista de cada uma delas, acabamos não tendo uma protagonista e uma antagonista – cada uma está lutando para alcançar o seu objetivo dentro de um mundo pós-apocalíptico. Ninguém está certo ou errado. E, com a *gameplay* dos diferentes pontos de vista dentro de um espaço de tempo diegético de três dias, conseguimos conhecer mais detalhes bons das personagens por conta da relação criada entre elas, mesmo essa relação não sendo amigável. Por exemplo, quando Abby poupa a vida de Ellie mais de uma vez e quando Ellie faz o mesmo no final do jogo.

Com isso, podemos concluir que a narrativa de *The Last of Us Part II* (2020) conta com um conflito entre mulheres opostas que é apresentado para as pessoas que estão jogando. Porém, se analisarmos cada uma e suas respectivas histórias, não existe vilã, não existe ponto de vista

---

<sup>13</sup> Tradução nossa da música *Future Days*, da banda Pearl Jam. A música faz parte do álbum *Lightning Bolt* (2013) e está presente na trilha sonora do segundo jogo da franquia *The Last of Us Part II* na voz de Joel (Troy Baker). Letra original: ‘If I ever were to lose you/ I'd surely lose myself/ Everything I have found dear/ I've not found by myself (...)’.

certo ou errado – existe apenas um conhecimento prévio de uma das personagens, que leva o público a ter mais simpatia por ela.

## CAPÍTULO IV Considerações Finais

Nesse trabalho, conseguimos mostrar que existem possibilidades de usarmos a área de estudos literários para analisar os videogames e suas narrativas. Nele fomos introduzidos à alguns questionamentos iniciais a partir do jogo *The Last of Us Part II* (2020) e suas personagens principais como o objeto principal dessa pesquisa. Tivemos o foco em questões de narrativa, gênero e suas interseccionalidades, criando um jogo de espelhos entre as duas personagens e chegando à conclusão de que Ellie e Abby se complementam como *foil characters*, por estarem, com suas características, adicionando mais detalhes uma à outra.

Em relação a questões de narrativa, podemos enxergar que, mesmo com o enredo do jogo propondo uma visão de oposição entre Abby e Ellie, entendemos que não necessariamente existe certo ou errado, e sim dois pontos de vistas diferentes sobre um mesmo problema. Além de chegarmos à conclusão de que as duas personagens são caracterizadas como esféricas, por terem uma complexidade maior em suas características e ações, não performando apenas o previsível, mas trazendo mistério e imprevistos consigo.

Com a teoria feminista sobre a heterossexualidade compulsória e *continuum* lésbico, adentramos em como o relacionamento de Ellie e Abby é colocado para o público, configurando-se como rivalidade feminina em alguns pontos – causada, muitas vezes, pela heterossexualidade compulsória. Porém, chegando no final da diegese do jogo, percebemos fragmentos de *continuum* lésbico vindo de Ellie para Abby, estando ligados a experiências de vida e pensamentos sobre o futuro.

Além de mostrar como as duas personagens são apenas a extensão de suas figuras paternas, desempenhando um papel dentro da narrativa que serve para vingá-los e continuar suas histórias. No final, elas têm um confronto como dois guerreiros, prontos para se matar – perdendo toda a sensibilidade e complexidade feminina, e, o que faz Ellie desistir da ideia de vingança é enxergar em Abby uma figura paterna para Lev.

Como dito, esse trabalho aprofundou o artigo *A Heterossexualidade Compulsória e suas Vertentes acerca do jogo The Last of Us Part II (2020) e suas Personagens Principais* (MARROQUIM, 2022), focando agora na parte narrativa apresentada no jogo e aprofundando os conceitos já vistos anteriormente.

Infelizmente não conseguimos aprofundar em algumas teorias que desejávamos para esse trabalho por conta do tempo. Como por exemplo a de performatividade de gênero para utilizar na análise das duas personagens e na teoria da recepção junto a pós-modernidade e cultura de massa, para mostrar o jogo além do âmbito narrativo, focando nos motivos porque ele teve uma recepção muito boa por parte da crítica e ruim por parte do público-alvo.

Em poucas palavras, conseguimos analisar o jogo *The Last of Us Part II* (2020) e suas personagens principais, Ellie e Abby. A partir das teorias de narrativa de Candido (2009) e Fiorin (1999), conseguimos adentrar em aspectos narrativos complexos dentro do enredo e das personagens, mostrando assim que podemos utilizar uma mídia como um jogo de videogame para fins acadêmicos de pesquisa. Assim como utilizar teorias feministas de Rich (1980) para encontrar pontos dentro e fora do jogo que podem ser considerados como heterossexualidade compulsória – muitas vezes manifestadas por uma sociedade machista que acompanha a realidade dos videogames.

## Referências

- CANDIDO, Antônio. et al. *A personagem de ficção*. [s.l.] São Paulo Perspectiva, 2009.
- ELLIE's journal. The Last of Us Wiki Disponível em: <[https://thelastofus.fandom.com/wiki/Ellie%27s\\_journal](https://thelastofus.fandom.com/wiki/Ellie%27s_journal)>. Acesso em: 13 abr. 2023.
- ELLIE Returns To The Theater After Killing Nora - The Last of Us Part 2. Canal *Ellie* no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kRhyCe9EFlg>>. Acesso em: 09 mai. 2023.
- ENTREPLANOS. *Por Que Eu Não Falo de Games "Cinematográficos"?*. Youtube, 13 mai. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7guiWTChNRE>>. Acesso em 07 mar. 2023.
- FIORIN, José L. *Sendas e Veredas da Semiótica Narrativa e Discursiva*. Delta: Revista de Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada, v. 15, n. 1, p. 177–207, 1999.
- GAMEBLAST. Figura de Abby em cena durante a gameplay do jogo. 2020. 895 x 543 pixels. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2020/08/perfil-abby-last-of-us-part-ii.html>>. Acesso em: 10 mar. 2023.
- HONÓRIO, Crislaine. *Streamers enfrentam machismo no universo gamer*. Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Comitê de Políticas de Prevenção e Enfrentamento à Violência Contra as Mulheres na UFPB. Disponível em: <<https://www.ufpb.br/comu/contents/noticias/mulheres-streamers-enfrentam-violencia-e-machismo-no-universo-gamer>>. Acesso em: 13 abr. 2023.
- HOW long is The Last of Us Part II?. HowLongToBeat. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game/41753>>. Acesso em: 14 abr. 2023.
- JOVEM Nerd. Personagem Ellie em imagem promocional do jogo The Last of Us Part II. 2018. 895 x 399 pixels. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/desde-o-inicio-queriamos-ellie-como-protagonista-diz-diretor-de-the-last-of-us-part-ii/>>. Acesso em 13 abr. 2023.
- JUNIOR, Jairo. Cinco Equipes Femininas para acompanhar nos Esports. The Enemy. 2022. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/cinco-equipes-femininas-para-acompanhar-nos-esports>>. Acesso em 13 abr. 2023.

KING, Darry. *The Last of Us Part II and Its Crisis-Strewn Path to Release*. Wired. Publicação 10 de jun. Disponível em: < <https://www.wired.com/story/last-of-us-part-ii-sequel-release-pandemic/> >. Acesso em: 18 abr. 2023.

LIMA, Leonardo; LIMA, Rafael. *A Estrutura Narrativa Dos Jogos Eletrônicos*. Art & Design Track – Short Papers. XIV SBGames – Teresina – PI – Brazil, November 11th - 13th, 2015. 695-698, 3 págs. Disponível em: < <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf> >. Acesso em 16 abr. 2023.

LORDE, Audre. *Uses of the Erotic: The Erotic as Power*. Out & Out Books. 1978. Disponível em: < [https://static1.squarespace.com/static/5e7cf4825b02c00b6a142f0c/t/5f4bee98ceb27e4afe99bd7c/1598811800640/audre\\_lorde\\_cool-beans.pdf](https://static1.squarespace.com/static/5e7cf4825b02c00b6a142f0c/t/5f4bee98ceb27e4afe99bd7c/1598811800640/audre_lorde_cool-beans.pdf) >.

MARROQUIM, Mariana Franz. *A Heterossexualidade Compulsória e suas Vertentes acerca do jogo The Last of Us Part II (2020) e suas Personagens Principais*. p. 13, 2022.

MARTINS, Raphael. *The Last of Us: Fãs Revoltados Atacam o Game em Site de Críticas*. Legião dos Heróis, 202. Disponível em: < <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/the-last-of-us-part-ii-notas-negativas.html> >. Acesso em: 24 mar. 2022.

MASTERCLASS. *Writing 101: What Is a Foil Character in Literature? Learn About 2 Types of Literary Foils and the Differences Between Foil and Antagonist*. Writing Session, 02 set. 2022. Disponível em: < <https://www.masterclass.com/articles/writing-101-what-is-a-foil-character-in-literature-learn-about-2-types-of-literary-foils-and-the-differences-between-foil-and-antagonist> >. Acesso em 09 mai.2023.

MEDEIROS, Marcos Vinícius Seabra de. *Narrativa(s) em jogo: a ciberpublicidade fílmica de The Last of Us Part II e suas implicações éticas*. Orientador: Prof. Dr. Breno da Silva Carvalho. 2020. 66 págs. Trabalho de Conclusão de Curso – Publicidade e Propaganda, Departamento de Comunicação Social, UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal. 2020. Disponível em: < <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/34432> >. Acesso em: 13 mar. 2023.

NAUGHTY DOG (ED.). *The Last of Us*. Sony Interactive Entertainment, 14 jun. 2013. Jogo Eletrônico.

NAUGHTY DOG (ED.). *The Last of Us Part II*. Sony Interactive Entertainment, 19 jul. 2020. Jogo Eletrônico.

PACETE, Luiz Gustavo. Os 5 games mais jogados no mundo até março. Forbes. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/os-5-games-mais-jogados-no-mundo-ate-marco/>>. Acesso em: 13 abr. 2023.

PEARL Jam. *Future Days - Lightning Bolt*, 2013. Disponível em: <<https://open.spotify.com/album/01WEcEzoa9mfh8fIDhvV1M?si=XqiYkDrIRAE0p4CITY-x8A>>. Acesso em 02 mai. 2023.

SIRANI, Jordan. The 10 Best-Selling Video Games of All Time. IGN. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>>.

SO far, *The Last of Us Part II*'s combat is deeper, with vastly improved AI. God is a Geek. Disponível em: <<https://www.godisageek.com/2020/06/the-last-of-us-part-ii-gameplay-combat-hands-on-preview/6/the-last-of-us-part-ii-gameplay-combat-hands-on-preview/>>. Acesso em: 13 abr. 2023.

THE Last of Us. PlayStation Store, 2020. Disponível em: <[https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820\\_00-THELASTOFUSPART2](https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820_00-THELASTOFUSPART2)>. Acesso em: 24 mar. 2022.

THE Last of Us. WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us). Acesso em: 24 mar. 2022.

THE LAST OF US 2 Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME [1080p HD PS4 PRO] - No Commentary. Canal MKIceAndFire no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z1OESz4zpLs&t=73566s>>. Acesso em: 09 mai. 2023.

THE Last of Us Brasil. Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/TheLastOfUsBR/status/1650576350887960599>>. Acesso em 09 mai. 2023.

THE Last of Us Part 2 - Yara Sacrifices Herself by Killing Issac and Saving Abby. Canal VGS – Video Game Sophistry no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UMqyte3vEJ4>>. Acesso em: 09 mai. 2023.

RICH, Adrienne. *Heterossexualidade Compulsória e Existência Lésbica*. N. 05, p. 17-44. UFRN: Bagoas. Disponível em <[https://www.cchla.ufrn.br/bagoas/v04n05art01\\_rich.pdf](https://www.cchla.ufrn.br/bagoas/v04n05art01_rich.pdf)>. Acesso em 26 abr. 2022.

WOLF Mark J. P. *VIDEO GAMES AS AMERICAN POPULAR CULTURE*. Quaderns, 12 (2017). Concordia University of Wisconsin. 10 págs - pp. 119-128. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/85208317.pdf>>. Acesso em 13 mar. 2023.