

**O Jogo dos Outros: Percepções sobre a Experiência e Performance de jogadores com os jogos da franquia *The Last of Us***

**The Game of Others: Players' perceptions of the experience and performance of games in *The Last of Us* franchise**

Gustavo de Oliveira Brandão<sup>1</sup>; Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho<sup>2</sup>

**Resumo.** O presente artigo investiga as formas de interação com jogos digitais a partir dos contextos culturais e socioeconômicos dos jogadores, tomando como estudo a franquia *The Last of Us*. A análise foca em como jogadores de dois territórios distintos, agenciam suas experiências e interações com o jogo, influenciados por suas realidades sociais e subjetivas. Amparados pelo conceito de Poética da Relação, de Édouard Glissant, examinamos como essas experiências moldam as performances e decisões dos jogadores. A pesquisa compara dois perfis de jogadores: um jogador casual de um contexto periférico, do Sul Global, e um grupo de jogadores do Norte Global, cujas percepções foram analisadas por meio do Metacritic. O artigo destaca, assim, as diferenças e semelhanças entre esses modos de experiência e performance, considerando as especificidades das corporalidades e territorialidades envolvidas.

**Palavras-chave:** Poética da Relação; *The Last of Us*; Jogos Digitais

**Abstract:** This article investigates forms of interaction with digital games through the cultural and socioeconomic contexts of players, using *The Last of Us* franchise as a case study. The analysis focuses on how players from two distinct territories engage and interact with the game, influenced by their social and subjective realities. Supported by Édouard Glissant's concept of Poetics of Relation, we examine how these experiences shape players' performances and decisions. The research compares two player profiles: a casual player from a peripheral context in the Global South and a group of players from the Global North, whose perceptions were analyzed through Metacritic. The article thus highlights differences and similarities in these modes of experience and performance, considering the specificities of the corporeality and territorialities involved.

**Keywords:** Poetics of Relation; *The Last of Us*; Games

## **Introdução**

Recentes pesquisas dos *games studies* desenvolvidas no contexto do Sul Global têm demonstrado um interesse em explorar as dimensões da alteridade e os contextos periféricos nas ecologias de produção e consumo de jogos digitais nesses territórios. Cada vez mais, estudos vêm se debruçando em compreender como as práticas culturais

---

<sup>1</sup> Universidade Federal da Bahia; gustavodeoliveirabrandao@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal da Bahia; cardosofilho.jorge@gmail.com

locais, as condições socioeconômicas e as dinâmicas de poder influenciam a criação, a circulação e o consumo de jogos em regiões sócio-historicamente marginalizadas. O artigo de Messias e Mussa (2020) sobre a materialidade da gambiarra, investigando como práticas de improviso e adaptação são incorporadas no desenvolvimento de jogos em contextos periféricos; o artigo de Sateri e Souza (2021) que propõe um olhar para princípios orientadores da produção de jogos decoloniais no Brasil; e a tese de Ferreira (2023) que explora as sonoridades dos jogos digitais brasileiros como um espaço de tensionamento das égides coloniais na produção de jogos no Brasil, são exemplos desse desenvolvimento.

Acreditamos que esse interesse emergente advém especialmente do reconhecimento das diferenças nas formas de produzir e consumir jogos nestes territórios, que dão margem a novas dinâmicas e significados no campo dos *game studies*. Essas diferenças não apenas refletem as particularidades culturais e socioeconômicas desses contextos, mas também revelam modos alternativos de interação e engajamento com os jogos digitais.

Reconhecendo essas múltiplas formas de interação com os jogos digitais, explorar como jogadores de contextos periféricos, cujas experiências de vida e subjetividades muitas vezes diferem das narrativas dominantes, se relacionam com os jogos. Analisamos assim, diferentes experiências de *gameplay*, ou seja, modos de agenciamento do jogador, com os jogos da franquia *The Last of Us*. Buscamos entender os modos pelos quais esses jogadores agenciam o jogo, como suas experiências influenciam suas interações, e como essas interações e performances com os jogos.

A escolha da franquia em questão se dá precisamente pelas múltiplas interpretações e percepções que esses jogos potencialmente oferecem, tanto em sua *gameplay* quanto em sua narrativa. Ao retratar um mundo marcado pelo pós-apocalipse de uma pandemia mortal e pela hostilidade humana, os jogos colocam o jogador em situações extremas de empatia/antipatia, desafiando-o a tomar decisões morais complexas e a se conectar emocionalmente com os personagens e suas histórias.

Partimos da premissa de que os jogadores se relacionam com os jogos digitais de maneiras distintas, influenciadas pelos seus corpos, experiências e pelas territorialidades que ocupam. E nesse sentido, nossa hipótese é que os jogadores do Sul-Global, tendem a se relacionar com o jogo de modo a construir a empatia com a narrativas e aspectos de jogabilidade que acionam demarcadores sociais da diferença, enquanto os jogadores do Norte-Global têm uma postura de antipatia a presença desses marcadores nos jogos.

Baseamos nossa análise no conceito *Poética da Relação*, de Édouard Glissant (2021), para compreender como os jogadores interagem com a alteridade durante suas *gameplays*. Buscamos investigar as experiências de *gameplay* e as performances de diferentes perfis de jogadores, explorando como essas interações podem revelar novas formas de engajamento e compreensão da alteridade nos jogos digitais. Ao analisar essas experiências, pretendemos destacar as maneiras diversas e complexas pelas quais

os jogadores se envolvem com as narrativas e os desafios propostos pelo jogo, oferecendo uma visão ampliada das relações entre corpo, localidade e prática de jogo.

A análise foi conduzida a partir de dois perfis distintos de jogadores, utilizando, conseqüentemente, métodos diferentes para capturar e compreender suas respectivas abordagens e experiências. O primeiro perfil, trata-se de jogador casual, categoria de jogador que segundo Juul (2010), corresponde a um perfil de jogador que tende a se relacionar com os jogos digitais de forma esporádica, tendo um engajamento menor com os jogos digitais. No contexto do Sul Global, acreditamos que falta de acesso a materialidade seja de hardwares (consoles e computadores que atendem requisitos para a instalação de jogos) ou dos softwares (nesse sentido a aquisição de jogos, expansões, aplicativos e demais produtos digitais) fazem com o que a maioria dos jogadores do Sul Global sejam jogadores casuais

Por esse aspecto, o perfil que analisamos é de jogador inscrito em contextos sociais e territoriais periféricos que aqui nomearemos neste artigo por MR<sup>3</sup>, jogador casual morador de Pernambués, bairro periférico de Salvador. Para esse perfil de jogador, fizemos uma análise de sua performance e experiência, através da observação de sua jogatina, e posteriormente realizamos uma entrevista guiada por alguns pontos em relação à narrativa e jogabilidade e demais contextos que os jogos da franquia fazem parte.

Já o segundo perfil, foca em jogadores hardcore, aqueles que têm uma relação de maior proximidade com os jogos digitais e também maior engajamento não só com os jogos na disposição de horas jogadas mas suas relações com a cultura gamer de modo geral (Juul, 2010), esse perfil de jogador tem mais entradas em territorialidades do Norte Global. No intuito de conseguir ter contato com jogadores que fazem parte dos territórios do Norte Global, a observação desse perfil teve o enfoque no acolhimento e observação de reações e percepções colhidas por meio do *Metacritic*, agregador de análises e resenhas das mídias de entretenimento em geral, que além disso, fornece uma pontuação média baseada nas críticas de várias fontes, seja de críticos profissionais, revistas, sites de público consumidor.

Nomeamos o artigo como "Jogo dos Outros" em referência a uma prática comum em locadoras e *lan houses* nos contextos do Sul Global, onde observar outras pessoas jogando era parte da experiência com os jogos. Esse espaço de observação promove trocas de experiências e aprendizado, não apenas em relação ao jogo em si, suas propostas e desafios, mas também sobre as diferentes formas de interagir com a mídia por meio dessas sociabilidades coletivas. Ao nosso ver, essas interações sociais enriquecem a experiência de jogar, adicionando uma camada extra à vivência coletiva.

---

<sup>3</sup> MR, participante desta etapa da pesquisa, solicitou que seu nome fosse registrado dessa maneira

## Poética da Relação, Gameplay e Performance

De que maneira as poéticas dos jogos digitais são interpretadas e reinterpretadas pelos jogadores diante das realidades e territórios que habitam? A fim de elucidar essa questão, a noção de *Poética da Relação*, desenvolvida por Edouard Glissant (2021), emerge como um pensamento contundente para pensar a diversidade e alteridade em diversos contextos culturais como o consumo de jogos digitais.

O autor alude a *Poética da Relação*, enquanto uma poética “despercebida, ou mais precisamente evitada” (Glissant, 2021, p. 50) das práticas cotidianas, dada pelas formas que se estabelecem através do encontro com a alteridade e como esse encontro proporciona outras formas de sensibilidade. Usando a língua falada como exemplo, Glissant (2021) aponta a “crioulização” das línguas coloniais, onde nuances e aspectos das línguas-mãe dos territórios de origem, seja da diáspora ou das terras invadidas, vão sendo tensionadas nos “idiomas oficiais” impostos.

(Crioulização é) uma mestiçagem, mas uma dimensão que permite a cada um estar ali e alhures, enraizado e aberto, perdido na montanha e livro sob o mar, em acordo e em errância (...) a crioulização aparece-nos como a mestiçagem sem limite, cujos elementos são múltiplos, e as resultantes, imprevisíveis (Glissant, 2021, p. 59)

Através da noção de “crioulização”, é relevante explorar outros aspectos culturais, incluindo as relações com produções artísticas e culturais, como as experiências de jogar em territórios periféricos. É conhecido que os *videogames* permanecem como produtos caros e, em grande medida, inacessíveis, com a produção centralizada principalmente nos centros do Norte Global. Diante disso, o consumo de jogos digitais em contextos periféricos ocorre de maneira a encontrar brechas que possibilitem a vivência do ato de jogar.

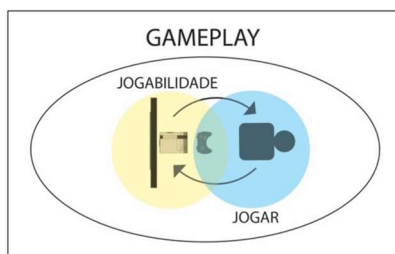
Argumentamos que as formas de jogar nesses territórios são aportadas por uma poética da relação que é acionada pelo jogar. É sabido que o acesso a dispositivos como consoles e computadores é mais restrito nessas localidades, contudo sua restrição não se torna impeditivo de acesso aos jogos. Os sujeitos desses lugares buscam brechas para encontrar caminhos de acesso a essas produções, e conseqüentemente configuram-se outras sensibilidades e sociabilidades distintas, quase sempre não consideradas muitas vezes pelos desenvolvedores de jogos.

Esse processo de “crioulização” a que se refere Glissant é nitidamente observável no filme *Um Real a Hora* (2022), de André Alcântara, no qual o diretor retoma os espaços das locadoras de videogames na região metropolitana de Aracaju e, através de depoimentos dos donos e ex-donos desses espaços, além de jogadores, valores sociais e estéticos que passam a fazer parte da experiência de jogar nesses espaços de entretenimento. Os valores cultivados no espaço da locadora passam a fazer parte do modo como os jogadores concebem a própria interação com os jogos digitais.

Através do contato com os jogos, os jogadores de diferentes territórios ativam elaborações e sensibilidades específicas, muitas vezes em profunda consonância com seus corpos e os territórios que habitam. Nesse contexto, é pertinente refletir sobre a *gameplay* como um espaço onde a experiência e a performance se entrelaçam, permitindo uma análise mais complexa das interações entre o jogador, o jogo e o ambiente sociocultural em que estão inseridos. A *gameplay*, nesse caso, vai além de uma simples manipulação técnica, tornando-se uma prática estética e performativa que reflete as particularidades de cada jogador e suas conexões com o mundo ao seu redor.

A ação da *gameplay* pressupõe o contato e manipulação por parte do jogador com o jogo. Ela se faz na interseção entre a jogabilidade, a “comunicação entre os dispositivos de controle de hardware com a interface gráfica, que são mediados pelo processador do computador/console” (Amaro, 2016, p.59), com o ato de jogar, como a imagem abaixo ilustra.

**Figura 1.** *Relação entre jogabilidade, jogar e gameplay*



Fonte: Amaro (2016).

Em relação a *gameplay*, Ferreira (2023), apresenta proposições sobre a experiência estética que o jogador desenvolve na sua *gameplay*. A estética e agência referem-se à capacidade de agenciamento do jogador durante a experiência com o jogo, ou seja, é o agir e interagir com o mundo do jogo através do controle dos personagens e/ou do ambiente jogável. O agenciamento tem a possibilidade de influenciar a condução narrativa do jogo, bem como o desenrolar da experiência do jogador. Desde de jogos de cunho mais lineares como a franquia *The Last of Us*, à propostas mais abertas com jogos com múltiplos finais ou de mundo aberto, a agência do jogador molda a experiência.

A estética e a apropriação estão intrinsecamente ligadas à capacidade do jogador de se apropriar do mundo do jogo, envolvendo seus aspectos ficcionais, regras e outros processos, realizando uma apropriação *sui generis* dessas constituições. Refere-se também à habilidade de manipular e interagir com o jogo por meio de criação e improvisação, características distintivas dos jogos digitais. Se relaciona, portanto, com dimensões dos territórios simbólicos aos quais os jogadores estão vinculados<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Essa é uma articulação entre estética e política, como delineada por Jacques Rancière (2016). Nela, sujeitos considerados excluídos do sistema político vigente (*polícia*, segundo o autor)

Os eixos em questão, delineados pelo autor, preconizam a presença de um jogador para tais incorporações lúdicas, essa presença e experiência podem ser entendidos enquanto performance, ou seja, a constituição de um comportamento receptivo sobre determinado produto cultural.

Nossa hipótese é que a experiência estética pode ser apreendida a partir do exame das performances, isto é, as desestabilizações das performances sociais convencionais podem indicar o acontecimento de experiências estéticas. Seria possível, nessa direção, evidenciar ocorrências de experiências estéticas por meio dos estudos das performances em variados níveis (Gutmann e Cardoso Filho, 2019, p. 106)

Pode-se inferir que os êxitos epistemológicos podem ser encarados enquanto qualidades de uma performance do jogar, uma vez que são as formas como os jogadores se relacionam e elaboram suas *gameplays* com os jogos digitais. Essas performances são motivadas pelos modos como os jogadores se relacionam com seus territórios, com suas práticas de consumo, com suas identidades e processos de subjetivação. Nas sessões subsequentes, abordaremos as diferentes inserções sobre as experiências e performances dos jogadores.

### **Comparando as performances**

Para realização de uma análise das performances de MR, lhe acompanhamos jogar, e posteriormente realizamos uma entrevista semi estruturada, fazendo perguntas que consistem em compreender sua relação com os jogos digitais em geral e suas percepções com a franquia escolhida para a análise. MR jogou a expansão *standalone*<sup>5</sup> do primeiro jogo, *The Last of Us: Left Behind* (2014) e assistiu a série homônima lançada pelo *HBO Max* (2023). O objetivo era fornecer mais informações ao jogador, de modo a possibilitar que ele tivesse maior envolvimento com o universo do jogo e com a narrativa.

A escolha pela expansão do jogo, não se dá apenas por sua duração, que é razoavelmente menor que os outros títulos, mas sim, pelo fato de que ela apresenta pontos contundentes no que tange a jogabilidade e narrativa da franquia, e de certo modo, apresenta conexões entre os dois jogos principais. A expansão apresenta uma narrativa focada em Ellie, durante o momento do primeiro jogo onde Joel encontra-se ferido e a jovem tem que lidar sozinha para sobreviver e também conseguir salvar Joel. Assim, enquanto busca por remédios e luta pela segurança de Joel, ela lembra-se dos seus últimos momentos com Riley, uma amiga e interesse amoroso.

A jogabilidade tem dois aspectos que se assemelham com a forma do segundo jogo da franquia através dos *flashbacks* jogáveis. Assim, as mecânicas do tempo presente são

---

reivindicam sua presença e demandam ser reconhecidos como iguais, reorganizando as formas de partilhar estruturas políticas e tornando visível suas existências.

<sup>5</sup> Uma expansão *standalone* é um tipo de expansão para um jogo eletrônico que, embora seja derivada de um título principal, funciona de forma independente, ou seja, não requer o jogo original para ser jogada.

mais focadas na ação, furtividade e combates; e nos *flashbacks* observa-se a predominância de exploração dos espaços e conversas entre as personagens. Há a possibilidade, nesses momentos, de colocar máscaras de *halloween*, quebrar vidraças de carros, e tirar fotos em Cabine Fotográficas (Figura 2) e outras atividades.

**Figura 2.** Mecânica de tirar fotos em *The Last of Us: Left Behind* (2014)



Fonte: *The Last of Us: Left Behind* (Playstation 4, 2014)

Destacamos que MR é um jovem negro, 23 anos, gay e é morador de Pernambués, um bairro periférico da cidade de Salvador, além disso ele se identifica como um jogador casual. Segundo o mesmo em entrevista, ele vem se interessando mais recentemente pelos jogos digitais, uma vez que teve pouco contato com jogos durante a infância e adolescência. Suas únicas lembranças dessa época estão relacionadas a jogos presentes em sites, como o *Stardoll* (2004), um jogo de moda que envolve a criação de figurinos. Foi durante a pandemia que ele começou a jogar com mais frequência, explorando títulos como *Gartic* (2002) e *Among Us* (2018), o que despertou seu interesse por outros jogos.

Observamos MR jogar a expansão do jogo, onde fizemos algumas anotações<sup>6</sup> da nossa percepção a respeito da sua performance e experiência. Após o término de sua jogatina, realizamos uma entrevista com o intuito de questionar algumas questões referentes à sua relação com o jogo. Durante o seu contato *The Last of Us: Left Behind*, percebemos que ele não tinha facilidade com a jogabilidade, fazendo algumas reclamações sobre as mecânicas que ele considerava repetitivas, e também a dificuldade de controlar Ellie, sobretudo nos momentos de ação. Ao término do jogo, MR comentou:

---

<sup>6</sup> Essas anotações foram feitas em um diário de campo, que serviu como recurso metodológico da pesquisa no acompanhamento da jogatina de MR. Os diários de campo são instrumentos de pesquisa de antropólogos e etnólogos, nos quais as descrições dos fenômenos são realizadas para posterior consulta e interpretação de dados.

**MR:** Vou ser sincero... Achei um pouco chato, não sei se o jogo todo é assim, mas sei lá, achei as coisas repetitivas, parecia que não saía do lugar. Por outro lado, gostei da narrativa que é mais dramática do que se aparentava ser. Já o segundo jogo pelo que joguei eu achei bem intenso tanto a narrativa como a jogabilidade, parece ser mais promissor do que esse (*The Last of Us: Left Behind*), achei bem densa a questão da morte do Joel, e também como inimigos humanos morrem também é chocante até para o mundo dos jogos (risos). (Autor 2023, s/p)

Posteriormente, através de conversas informais algum tempo após o seu contato com o jogo, MR alegou que havia alterado algumas de suas percepções. Por essa razão, pedimos a ele que fizesse outro relato sobre a mudança de sua recepção.

**MR:** Hoje eu vejo que foi uma experiência de saldo positivo. No começo relutei bastante por ser um gênero do qual não me agrada muito no geral, prefiro por coisas mais lúdicas, de ação e ficção, que agrada a minha criança interior. Porém, me surpreendi com o jogo e suas surpresas, mesmo tendo dificuldades com a sua jogabilidade, que na época que joguei eu não curti muito, mas depois acho que me familiarizei e entendi também o porquê dela ser difícil assim, é uma garota de 13 anos né? Conseguir extrair um suco bom. O enredo, a história, os personagens, a sonoplastia, tudo isso contribuiu para o meu gostar dentro da experimentação dessa experiência. (Autores 2023, s/p)

MR atribui essa mudança na relação com a jogabilidade principalmente às conversas posteriores com outras pessoas que já experimentaram o jogo. Tal mudança de percepção do jogador corrobora, com algumas premissas ventiladas durante a escrita deste artigo: em primeiro lugar, há uma manifestação implícita do quanto a *gameplay* é um elemento intrínseco no processo de fruição do jogador, mas que também se constroi na coletividade. Assim, mesmo que, em sua primeira experiência, ele tenha apreciado a narrativa, seus problemas com a jogabilidade interferiram em sua fruição.

Percebe-se que MR, com base na narrativa que lhe intrigou e nas conversas com outros jogadores, buscou apropriar-se e interpretar a jogabilidade de outras maneiras. Em resumo, acreditamos que essas conversas, o auxiliaram numa reinterpretação da jogabilidade do título, tendo aqui uma relação intrínseca com a crioulização, como formulada por Glissant. O diálogo entre experiências, algo que, em suma, é comum nos jogos, pode, através da coletividade, tensionar e proporcionar outros olhares para os jogos digitais, sem deixar a diversidade de modos de jogar de lado.

É válido alguns pontos a respeito da percepção de MR jogando. Em jogos como *The Last of Us*, que oferecem escolhas e caminhos além da linearidade do enredo principal, muitos jogadores, sobretudo aqueles reconhecidos enquanto jogadores *hardcore*, buscam ativamente caminhos secretos, colecionáveis e descobrir *easter eggs* durante a resolução de pequenos desafios para encontrar objetos e lugares ocultos. MR, por outro lado, não tem o hábito de explorar os cenários dessa forma. Durante sua jogatina, ventilamos essa possibilidade de exploração, mas ele alegou preferir focar nos objetivos da história. Ao questioná-lo sobre o motivo, ele explicou que o aspecto mais cativante da experiência para ele é a narrativa. Nesse sentido, ele ansiava pelo desfecho da história e não demonstrava interesse em colecionáveis, troféus ou elementos desse tipo.



Acreditamos que essa diferença na dimensão de nossos *gameplays* se deve aos diferentes caminhos de contatos com os jogos. MR, enquanto jogador casual, tem interesses mais voltados para a experimentação da narrativa dos jogos, o que pode ser constatado também em sua fala sobre a preferência pela série.

**MR:** Olha, eu acho que gostei mais do seriado, pois ele trabalha bem com os elementos da narrativa e expande as coisas que o jogo trabalha, acho que deu para conhecer mais as personagens, sei lá, a série tem elementos mais melodramáticos que deixam a gente impactado e reflexivo. (Autor, 2023)

Ademais, MR considera a interatividade como um elemento crucial que se destaca na experimentação do jogo.

**MR:** Eu acho que a interatividade algo que causa mais emoção, controlar e sentir as coisas das personagens, meio que sem elas, ne? Eu achei que as partes que são menos de ação são muito legais e dá para sentir um pouco no lugar das meninas, que são adolescentes vivendo num mundo pandêmico.

Além disso, segundo ele, há uma característica de Ellie que lhe aproxima do personagem e de sua representação. Em *The Last of Us: Left Behind*, de forma direta, aborda-se algo que é indicado no primeiro jogo e mais explorado no segundo: o fato da personagem ser lésbica. Esse traço, foi repercutido de forma negativa por parte da comunidade *gamer*, o que comentaremos mais no tópico a seguir. Para MR, a representação de Ellie é um traço positivo, porque a personagem não é representada de forma estereotipada, pelo contrário. Para ele, o fato de Ellie apresentar indícios de sua sexualidade desde a infância a aproxima de sua própria vivência durante essa fase. Ser gay é algo que sempre esteve intrínseco à sua existência, e a representação da personagem foi bem vista por ele por isso. Ele ainda acrescenta:

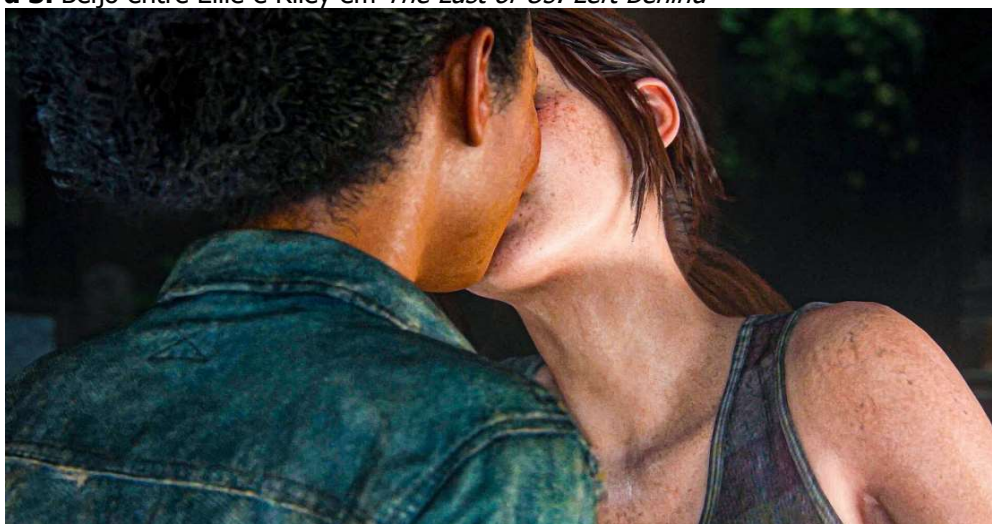
**MR:** Todo momento dá pra perceber que a Ellie é sapatão mas isso é tratado com naturalidade, não algo estereotipado. Tanto no primeiro quanto no segundo jogo, pelo que eu vi, é tratada de forma leve, mesmo estando num mundo apocalíptico. As relações dela, por exemplo, são super bem construídas, eu gostei muito de como vem sendo trabalhado essas coisas, acho que é bom os jogadores terem essa vivência né? Eu mesmo não imaginava ver uma personagem lesbica assim em um jogo. (Autores, 2023)

Segundo MR, essa representação aumentou sua vontade de ter contato com o jogo, e ele se interessou em mostrá-lo a outros amigos, principalmente porque muitos deles reclamam sobre representações estereotipadas, especialmente nos jogos de *GTA* (*Grand Theft Auto*). De acordo com ele, as representações físicas de personagens LGBTQIAPN+ nesses jogos são desrespeitosas. Observa-se aqui uma relação de apropriação política através da partilha do sensível que o jogo preconiza por sua representação positiva de uma personagem lésbica.

Essa representação impulsiona uma afetação sensível que aponta para empatias ou aversões, conforme as vivências, experiências e territorialidades de cada jogador. Como contraponto a MR, analisamos os comentários de usuários do Metacritic de jogadores

afins. O interesse pelos comentários de usuários feitos através das redes sociais sobre a franquia *The Last of Us* foi um fenômeno que chamou a atenção desde o lançamento de *The Last of Us: Left Behind* em 2014. Justamente os comentários negativos sobre o jogo, já que a maioria referia-se não necessariamente a questões de jogabilidade, mas sim de um traço presente na narrativa, que é a exploração da sexualidade de Ellie, sintetizada aqui pelo beijo entre as duas garotas.

**Figura 3.** Beijo entre Ellie e Riley em *The Last of Us: Left Behind*



Fonte: *The Last of Us: Left Behind* (Playstation 4, 2014)

A proposta deste tópico centra-se nesse objeto: ter um olhar sobre as percepções de outros jogadores que estão inscritos em outros contextos. Em vez de realizar entrevistas com esses jogadores, seguimos pela perspectiva dos autores dos *performance studies*, tais como Guttman e Cardoso Filho (2019), justamente ao enxergarem a observação da performance como um lugar possível de se antever aspectos da experiência. E nesse sentido, através das contribuições de Diana Taylor (2013) considera-se os comentários presentes em diversos campos da internet enquanto arquivos que apresentem elementos indiciais de uma performance.

A autora atém-se à dimensão do arquivo e do repertório em relação às performances e suas inscrições possíveis em objetos. Para a Taylor (2013), os arquivos são materializações que consistem em registros de performances, sendo de uma natureza rígida, uma vez que não é possível modificar a inscrição original registrada no objeto. Enquanto os repertórios são as memórias que conformam as composições de uma performance e têm essências fluidas, abertas a incorporações e mudanças. Em suma, os arquivos manifestam a existência de potenciais repertórios. Um comentário em algum site, por exemplo, pode ser considerado o registro de uma experiência pregressa com um jogo.

Os comentários sobre a abordagem acerca da sexualidade da personagem eram: “desnecessária” ou “lacrção barata” que não faziam jus ao primeiro jogo. Esse tipo de

comentário lesbofóbico tornou-se mais latente com *The Last of Us Part II*, ainda no período de divulgação do jogo, quando, na E3<sup>7</sup> de 2018, durante a conferência da *Sony*, foi mostrada uma *cutscene* do jogo, onde se exibia um beijo entre Ellie e Dina (Figura 4). Esse beijo levou a uma repercussão negativa tanto nos espaços físicos do evento como nas redes sociais que pode ser percebida nos comentários do vídeo postados nos canais da *Sony* no YouTube.<sup>8</sup>

**Figura 4.** Beijo entre Ellie e Dina, em *The Last of Us Parte II*



Fonte: *The Last of Us Parte II* (Playstation 4, 2020)

Em 2020, nos primeiros meses de lançamento do jogo, quando a *plot* do jogo veio à tona a repercussão negativa aumentou, dessa vez foi associada tanto às sexualidades não só de Ellie, mas de Dina e também a identidade de gênero de Lev. Além da morte de Joel, o controle sob a personagem Abby é visto enquanto pontos ruins da trama. Essa repercussão não ficou registrada apenas as redes sociais, se fez presente ainda em vídeos que *streamers* e *youtubers* fizeram quebrando discos do jogo.<sup>9</sup>

Essa recepção por parte dos jogos sempre nos chama a atenção, especialmente pela aversão ao jogo, sobretudo pelas abordagens sensíveis às temáticas LGBTQUIAPN+. Feito esse breve panorama desses modos de recepção, questionamos: é possível entender a poética da relação no campo dos videogames através desse fenômeno?

---

<sup>7</sup> A E3, ou Electronic Entertainment Expo, é uma feira internacional dedicada aos *videogames* em Los Angeles, California. Tem como intuito apresentar os desenvolvimentos das empresas da indústria de jogos digitais em geral. A feira ocorria anualmente até o ano de 2020 quando sua edição foi cancelada devido a pandemia da covid-19, voltando a realizar uma edição em 2021.

<sup>8</sup> Fonte: Terra. (2018). Veja cena do beijo que causou uma tremenda polêmica na E3. Geek. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/geek/veja-cena-do-beijo-que-causou-uma-tremenda-polemica-na-e3,6f033155d08bd7f03ec0beb776c42f78441mi9pb.html>. Acesso em 11 de dez. de 2023.

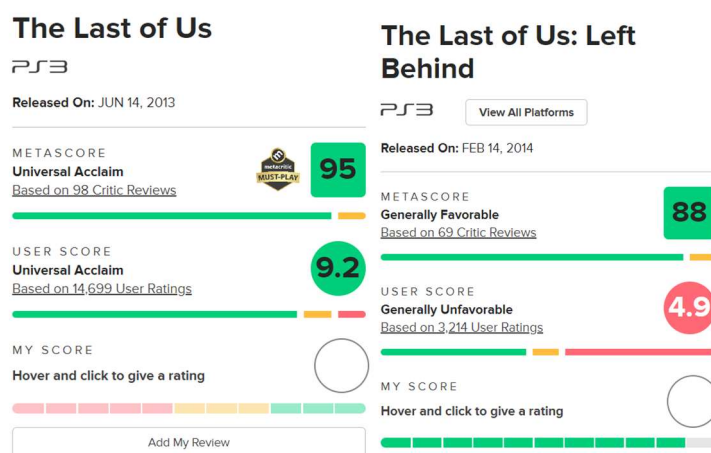
<sup>9</sup> Fonte: Observatório de Games. (2020). Last of Us Parte 2: Jogadores quebram e cortam discos do game. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/playstation/ps4/last-of-us-parte-2-jogadores-quebram-e-cortam-discos-do-game>. Acesso em 11 de dez. de 2023

Esse tópico foca-se nessas análises de comentários de usuários do *Metacritic* em especial com o jogo *The Last of Us Parte II*. A escolha por esse enfoque se dá justamente porque este título despertou significativas reações na comunidade de jogadores, refletidas nos comentários registrados em diversas redes sociais. Inicialmente, a ideia era se ater a comentários no YouTube presentes em vídeos de *gameplay* dos jogos *The Last of Us* nos canais da *Sony*. No entanto, com a restrição de comentários nos vídeos de *The Last of Us* e o apagamento de alguns comentários por *streamers* de canais, optamos por outro canal de registro de opiniões, nesse caso o *Metacritic*.

A escolha do agregador de notas como opção para colher os comentários de análise se dá por dois motivos: primeiro, pelo fato de ser um site onde as notas são registradas em tom de avaliação e registro da experiência dos jogadores com o jogo; segundo, como o agregador é propenso a receber avaliações extremas e até campanhas de *review bomb*<sup>10</sup>, como ocorreu com *The Last of Us Parte II*. O enfoque foi dado por comentários mais recentes, que estão registrados em datas contemporâneas a realização da etapa que realizamos com MR.

Nosso intuito foi registrar a recepção do jogo que é divisível por parte do público quando comparada a crítica especializada, como pode-se ver a seguir. Nesse caso, o primeiro jogo tem notas de público e crítica próximas, enquanto *The Last of Us: Left Behind* e *The Last of Us Parte II* apresentam uma discrepância em relação às notas.

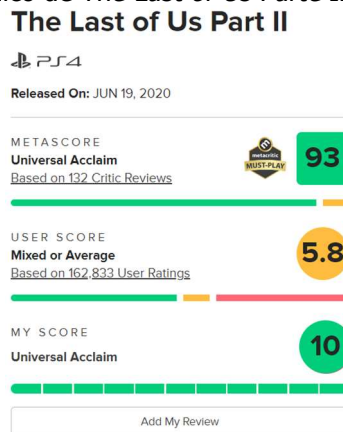
**Figura 5 e 6.** Notas de crítica e público da franquia *The Last of Us* e *The Last of Us: Left Behind* registradas no *Metacritic*



Fonte: *Metacritic*, 2023

<sup>10</sup> Trata-se de uma expressão utilizada para descrever uma prática onde muitos usuários, geralmente de forma coordenada, publicam avaliações extremas, sejam positivas ou negativas, em um curto período de tempo, como forma de protesto ou expressão de desagrado em relação a um jogo, filme, livro, produto, ou qualquer outra coisa passível de avaliação online. O objetivo é influenciar a pontuação média ou a percepção pública do item em questão através dos agregadores.

**Figura 7.** Notas de crítica e público de *The Last of Us Parte II* registradas no *Metacritic*

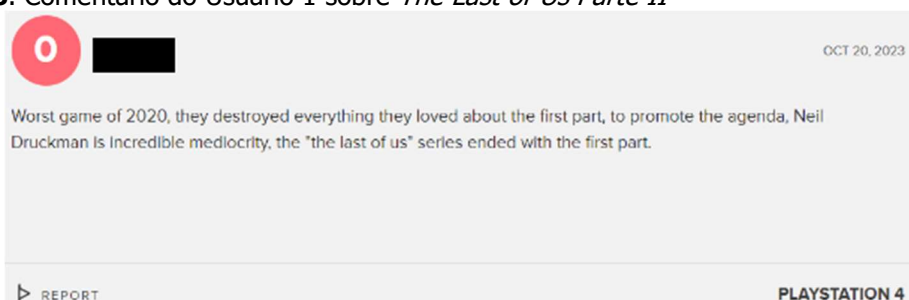


Fonte: *Metacritic*, 2023

Apesar de saber das controvérsias dos dois jogos, sobretudo dos encaminhamentos narrativos do segundo. É notório que as notas baixas são dadas a jogos que justamente vão abordar as questões de sexualidade e gênero, o que também pode ser observado nos comentários negativos dos jogos. Em análise dos comentários feitos nos últimos meses, foi percebido que eles focam de forma explícita ou implícita para apontar a questão LGBTQIAPN+ como traço negativo do jogo, como se vê abaixo.

Os comentários são alguns exemplos dos milhares de comentários presentes no *Metacritic*. O primeiro usuário (Figura 8) comenta que o segundo jogo destruiu tudo aquilo que ele amava no primeiro jogo para promover a agenda. Essa "agenda" a que o usuário se refere é um termo comum usado nos fóruns e comunidades de discussões *on-line*, para se referir a produtos que apresentam algum tipo de diversidade em relação às maiorias minorizadas nesses produtos.

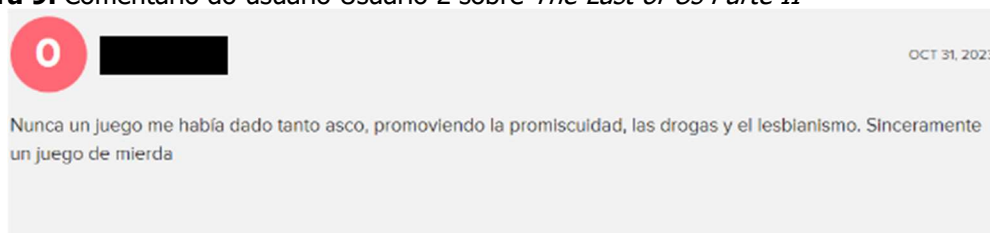
**Figura 8.** Comentário do Usuário 1 sobre *The Last of Us Parte II*<sup>11</sup>



Fonte: *Metacritic* (20230)

<sup>11</sup> Tradução: Pior jogo de 2020, eles destruíram tudo que eu amava sobre a primeira parte, para promover a agenda. Niel Drickman é incrivelmente mediocre, a série "the last of us" acabou na primeira parte. (Tradução própria)

**Figura 9.** Comentário do usuário Usuário 2 sobre *The Last of Us Parte II*<sup>12</sup>



Fonte: *Metacritic* (2023)

O que se percebe na grande maioria dos comentários de cunho negativo registrados no agregador de notas, é que eles apontam para alusões sobre a presença de LGBTQIAPN+, enquanto aspecto negativo do jogo. Essa recepção, pode ser entendida como o que Woodcock (2020) aponta com um traço característico persistente da comunidade gamer que é a intolerância e antipatia às diferenças, sejam elas de gênero, raça ou classe social. E nesse sentido, a presença dessa comunidade para esses jogadores é um impeditivo para ter uma fruição com o jogo.

Essa intolerância por parte desses jogadores vai na contramão das discussões preconizadas pela *Poética da Relação*, uma vez que estas preconizam o contato com a diversidade. O que se impera nesses comentários é uma perspectiva conservadora de manutenção da hegemonia que se centraliza no perfil do homem heterossexual branco. Alguns comentários inclusive valorizam a jogabilidade e os elementos audiovisuais mas criticam a “imposição” da presença. Nesse caso, é como se a presença de figuras LGBTQIAPN+ fosse um impeditivo de fruição estética por parte desses usuários, mesmo que os jogos apresentem coisas que lhes agradem em sua jogabilidade. Em síntese, emerge de comparação uma outra questão para pesquisa posterior: a potencial performance desses usuários estaria calcada na busca de caminhos hegemônicos em que a diversidade não se cabe.

Além dos comentários negativos, observamos também alguns comentários positivos. De um modo geral, eles estendem em críticas sobre a proposta narrativa, o aprimoramento da jogabilidade em relação ao primeiro jogo e os aspectos gráficos e sonoros. Nesse sentido, mesmo comentários que se valem de apontar elementos que não gostaram, acionam uma crítica aos elementos caros ao jogo. O comentário abaixo (Figura 10), onde o usuário aponta um elemento da história, o fato de Joel ajudar Abby no início da narrativa sem nenhuma desconfiança aparente, enquanto uma traço negativo da trama.

<sup>12</sup> Nunca um jogo havia me dado tanto nojo promovendo a promiscuidade, as drogas e o lesbianismo. Sinceramente é um jogo de merda. (Tradução nossa)

**Figura 10.** Comentário do usuário Usuário 3 sobre *The Last of Us* Parte II <sup>13</sup>



**Fonte:** *Metacritic*, 2023

Por fim, apontamos o seguinte comentário (Figura 11)<sup>14</sup>:

**Figura 11.** Comentário do usuário Usuário 4 sobre *The Last of Us* Parte II <sup>14</sup>



**Fonte:** *Metacritic*, 2023

Este comentário se coloca em uma dimensão de oposição aos demais, justamente evocando o exercício que parte dos jogos digitais propõem, dinâmica que também faz parte das medidas da *poéticas da relação* preconizadas: nesse caso, o jogar com a

<sup>13</sup>Na minha opinião, esse jogo é muito bom. O primeiro é melhor, mas esse também foi bom. A *plot* é com certeza a mais controversa e odiada coisa desse jogo, e eu, devo admitir que foi meio inverossímil Joel ajudar estranhos daquela forma. Tirando isso, eu gostei da história e da *gameplay*. (Tradução nossa).

<sup>14</sup>The Last of Us Part 2 é uma sequência surpreendente que consegue brilhar na sombra de seu antecessor. Se eu não tivesse a narrativa magistral e graciosa da Parte 1 para compará-la, daria nota 10/10. Minha única reclamação é que o final pareceu um pouco apressado, e é isso. A única razão pela qual você deve ignorar este jogo é se você achar a existência de indivíduos LGBTQ mais assustadora do que homens canibais com fungos. Aqueles que fazem birra por causa da "agenda" deste jogo são viciados delirantes de indignação e sofrem de uma trágica pobreza de imaginação e curiosidade. Se isso soa como você - se a mera existência de pessoas que parecem diferentes e vivem de maneira diferente de você faz você se sentir ameaçado ou irritado - eu sugeriria um jogo menos político como Tetris, Campo Minado ou até Paciência. Se esforce! (Tradução nossa)

empatia, de se fazer estar no lugar do outro, no jogo em questão, o avatar, a compreender e aprender com aquele mundo e com a colocação desses personagens nesse mundo. Quando se tem dificuldade de empatia, logo, há dificuldade de acessar certas narrativas e propostas.

### **Algumas considerações**

A escolha do uso da recepção de jogadores através do Metacritic foi uma forma que encontramos de ter um contato com parte da experiência de jogadores de territorialidades do Norte-Global e assim poder ter uma comparação entre experiências com MR, jogador do Sul-Global. Reconhecemos as debilidades e lacunas que o uso desses comentários deixam em relação a esse comparativo, uma vez que não temos acesso à performance dos usuários com o jogo, mas apenas pelos comentários que eles decidem tornar públicos na rede. No entanto, acreditamos que esses arquivos apontam pistas sobre seus respectivos consumo, que torna possível tecer um olhar analítico ao seu respeito.

Confrontando e sintetizando as percepções de MR e de alguns usuários do *Metacritic*, notórias as diferentes formas de exploração e apropriação do mesmo produto por parte de diversas pessoas. E nesse sentido, os jogos permitem a materialização dessas diversidades de olhares e *gameplays*.

As poucas vivências pregressas que MR tem com os jogos digitais, imputam-lhe um olhar sobre o jogo que preza mais pelos elementos narrativos. Assim, a forma que molda seu *gameplay* se faz atenta aos aspectos narrativos, que em prol necessariamente das mecânicas de jogo. Há uma dissonância, no entanto, da sua percepção do jogo em relação a parte dos usuários do Metacritic. Acreditamos que a diferença é marcada especialmente pela realidade sócio-cultural, guiando cada um desses jogadores a distintas experiências e modos de apropriação do jogo.

Mesmo diante das dificuldades de controlar o jogo, MR apreciou a trama e elaborou interpretações e apropriações da jogabilidade semelhantes às que eu desenvolvi para adaptar-se à constituição do jogo. Essa capacidade de engajamento e apreciação da narrativa, mesmo em face de desafios técnicos, destaca a riqueza subjetiva na experiência de cada jogador. Entretanto, é preocupante notar que parte das perspectivas, infelizmente, marcadas por preconceitos, muitas vezes não conseguem realizar esse tipo de apropriação e interpretação dos jogos.

Além disso, os resultados também possibilitam contribuições às críticas de Juul (2019); Falção e Ferreira (2016) e Trammel (2020) as definições de jogo de Huizinga (2000), precursor dos estudos dos jogos, que defendia a prática do "jogar" dissociada das atividades da vida cotidiana. O que a pesquisa evidencia é que não é possível dissociar uma atividade da outra, e que os contextos sociais e culturais frequentemente condicionam tanto o acesso aos jogos quanto às formas de jogar e interpretar suas proposições, sejam nas regras/jogabilidade ou nas expressividades gráficas.



Em relação aos jogadores é perceptível que as questões extra-jogo influenciam nas suas experiências e as moldam. Mas isso não é apenas algo desse perfil de jogador com jogos que tratem de diversidade, o contrário também pode acontecer. O que se conclui através destas análises feitas sobre dois perfis de jogadores é que a poética da jogabilidade, construída pelos desenvolvedores, pode ser orientada para um sentido específico, mas a recepção, através da presença e consumo, apresenta diferentes formas de ter contato com a experiência. Nesse caso, o ambiente dos mundos de cada jogador irá confluir para essa constituição e interpretação do ato de jogar.

Destaca-se que a influência do ambiente dos jogadores não se limita apenas à configuração física do local, mas também abrange fatores culturais, sociais e até políticos. A diversidade de contextos nos quais os jogadores estão imersos influencia profundamente como eles percebem e se envolvem com a jogabilidade proposta pelos desenvolvedores.

Assim, a perspectiva de uma Poética da Relação, como proposta por Edouard Glissant, se mostrou coerente com o objetivo de identificar vestígios territoriais na experiência do jogar, sobretudo no caso do jogador do Sul-Global. Ali identificamos que marcadores sociais de diferença como gênero, sexualidade, classe social e territorial, são importantes para a construção das relações de empatia/antipatia com os arcos narrativos e na própria performance que MR estabelecia com o jogo. Isso pode ser interpretado como um indício de "crioulização" na experiência do jogar.

Mas mesmo na interpretação dos relatos de jogadores do Metacritic, que podem ser considerados jogadores *hardcore* também observamos a movência característica da poética da relação - sobretudo pelo último comentário que destacamos - que faz questão de estabelecer nexos entre as dificuldades de empatia e de acessibilidade para determinadas narrativas.

Ana Kiffer e Edimilson Pereira, na apresentação brasileira do livro de Glissant, destacam a importância da espera e da não-indiferença para pensar essa poética de relações:

Se na percepção de Glissant o mar do Caribe tem o descentramento e a passagem como fundamentação dos sentidos, há que se esperar um sujeito que não seja indiferente a essa vertente de produção do conhecimento [...] É desse modo que esse sujeito imediatamente se transforma nessa teia emaranhada, posto que a Relação, para Glissant, não é circunscrita pelo espaço interpessoal, alojada num e noutra ser humano. Ele a espera, poeticamente, quando percebe que o mundo-caos ou o Todo-Mundo poderá ser a teia do acontecimento relacional quando abrirmos à nossa capacidade para perceber que tudo entra em relação, inclusive vivos e não vivos, palavra e paisagem (Kiffer & Pereira, 2021, p. 17)

A espera e a não-indiferença entre jogo e jogadores(as) nos parece uma chave fundamental para compreendermos mais sobre a força que os jogos digitais exercem na contemporaneidade, em diferentes partes do mundo. De algum modo, elas constituem uma parte de uma performance (prolongadora, motivada) que se preocupa com o encontro (entre jogo e jogadores) que desenvolvemos em um outro artigo.

## Referências

- Alcântara, A. (2022). *Um Real a Hora*. 31 minutos. <https://www.youtube.com/watch?v=H4ZAEhuZpjA&t=66s>
- Amaro, M. (2016). *Eu não posso ser dois: Uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers - A Tale of Two Sons* (Dissertação de Mestrado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Universidade Federal do Rio Grande do Sul
- Farias, V. R. S. (2023). *O som (in)conformado: Manutenção e ruptura na produção musical de games brasileiros* (Tese de doutorado). Programa de Pós-Graduação em Música, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.
- Ferreira, E., & Falcão, T. (2016). Atravessando as bordas do círculo mágico: Imersão, atenção e videogames. *Comunicação Mídia e Consumo*, 13(36), 73–93. <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1075>.
- Ferreira, E. (2023). Ludicidade, Experiência Estética, Videogames: uma proposta epistemológica. *Domínios Da Imagem*, 17(33), 172–202. <https://doi.org/10.5433/2237-9126.2023v17n33p172>
- Glissant, E. (2021). *Poética da relação*. Bazar do Tempo.
- Gutmann, J. F., & Cardoso Filho, J. C. (2019). Performances como expressões da experiência estética: modos de apreensão e mecanismos operativos. *Intexto*, (47), 104–120. <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/81918>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (A. S. Nogueira, Trad.). Editora Perspectiva.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Juul, J. (2019). *Half-real: Entre regras reais e mundos ficcionais*. Blucher Editorial.
- Kiffer, A., & Pereira, E. (2021). Edouard Glissant e o mar sem margens do pensamento. IN: *Poética da relação*. Bazar do Tempo.
- Messias, J., & Mussa, I. (2020). Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. *MATRIZES*, 14(1), 173–192. <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>
- Metacritic. (n.d.). *The Last of Us*. Recuperado em 5 de setembro de 2024, de <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-last-of-us>
- Metacritic. (n.d.). *The Last of Us: Left Behind*. Recuperado em 5 de setembro de 2024, de <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-left-behind>
- Metacritic. (n.d.). *The Last of Us Part II*. Recuperado em 5 de setembro de 2024, de <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>

O Jogo dos Outros: Percepções sobre a Experiência e Performance de jogadores com os jogos da franquia *The Last of Us*

Naughty Dog. (2014). *The Last of Us: Left Behind* [Video game]. Sony Computer Entertainment.

Stateri, J., & Souza, J. Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. *Contracampo*, 40 (3), 20-23.  
<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50212>

Taylor, D. (2013). *O arquivo e o repertório: performance e memória cultural nas Américas* (E. L. de Lima Reis, Trad.). Editora UFMG.

Trammell, A. (2022). Tortura, Jogo e a Experiência Negra. *E-Compós*, 25.  
<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2618>

Woodcock, Jamie (2020). *Marx no Fliperama: Videogame e Luta de Classes*. Autonomia Literária.

Recebido 21/09/2024

Aceite 11/11/2024

Publicado 2/12/2024

Este artigo está disponível segundo uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).