



# O QUE DEIXAMOS PARA TRÁS: representações da experiência adolescente dissidente em *The Last of Us*.<sup>1</sup>

## *LEFT BEHIND: representations of dissident teenage experience in The Last of US*

Bernardo Cortizo de Aguiar<sup>2</sup>  
Máira de Souza Nunes<sup>3</sup>

**Resumo:** Como podemos enxergar e interpretar representações da experiência adolescente dissidente tanto no jogo quanto na série de *The Last of Us*? Este trabalho se propõe a investigar a construção narrativa da relação entre as personagens Ellie e Riley apresentada no episódio da série intitulado “O que Deixamos para Trás” e no capítulo “Left Behind” do primeiro jogo, analisando contrastes entre a maneira como a história é apresentada nos dois formatos, e como explora a experiência adolescente dissidente de Ellie e Riley, usando de teorias e conceitos dos estudos queer, da Comunicação e dos jogos. Como resultado identificamos que ambos os produtos representam a experiência adolescente usando estereótipos, como um passeio no shopping, porém adaptados ao contexto de adolescências dissidentes cuja experiência é vivida em um cenário pós-apocalíptico que exacerba analogias e metáforas e, portanto, cheio de violência e luta pela sobrevivência.

**Palavras-Chave:** Adolescência Queer. *The Last of Us*. Ellie Williams.

**Abstract:** How can we perceive and interpret representations of dissident teenage experience in *The Last of Us*, both in the videogame and the TV show? This paper proposes an investigation into the narrative construction of Ellie and Riley's relationship as presented in “Left Behind” (both a chapter in the game and its corresponding episode in the TV show), analyzing contrasts between how the story is presented in either format, and how it explores Ellie and Riley's dissident teenage experience, using theories and concepts from the areas of queer, media and game studies. As a result, we have identified that both products present the teenage experience via stereotypes, such as visiting a mall, but through the lens of dissident teenagers whose experience is lived in a post-apocalyptic scenario which exacerbates analogies and metaphors and, as such, full of violence and fight for survival.

**Keywords:** Queer adolescence. *The Last of Us*. Ellie Williams.

## 1. Introdução

Ambientado em um cenário distópico pós-apocalíptico, o jogo *The Last of Us* foi lançado em 2013 e sua continuação, *The Last of Us Part II*, em 2020, tornando -se um sucesso

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Processos Comunicacionais, Infâncias e Juventudes. 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba - PR. 10 a 13 de junho de 2024.

<sup>2</sup> Professor da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), doutor, bernardo.cortizo@gmail.com.

<sup>3</sup> Professora do Centro Universitário Internacional Uninter (UNINTER), doutora, mairanunes@gmail.com.

de vendas e um dos jogos mais premiados da história. A adaptação para o formato audiovisual foi produzida pela HBO em 2023 e cria uma narrativa transmídia, entendida enquanto diálogo entre múltiplos produtos e amplia a relação do público com a franquia (HIGUERAS-RUIZ; PÉREZ-RUFÍ, 2024).

A história se passa em 2023, dez anos (vinte anos, nos jogos) após a população dos Estados Unidos ter sofrido um surto de infecção pelo fungo *Cordyceps* que resulta na perda das funções racionais e transformação dos humanos em criaturas canibais. Com a destruição da ordem social imposta pelos chamados “infectados”, os sobreviventes vivem em zonas de quarentena e é nesse cenário que Joel Miller (interpretado por Troy Baker nos jogos e por Pedro Pascal na série) e Ellie Williams (interpretada por Ashley Johnson nos jogos e por Bella Ramsey na série) iniciam sua jornada. Ele é um contrabandista de aproximadamente 40 anos (aproximadamente 50 anos, nos jogos) que perdeu a filha no início do surto e se especializou na luta pela sobrevivência. Ela é uma adolescente órfã de 14 anos que cresceu numa escola militar preparatória em Boston e pode ser a chave para a cura da infecção, pois é imune ao fungo.

Joel assume a missão de levar Ellie de Boston para Salt Lake City, e a travessia pelas cidades e campos abandonados revela inúmeros confrontos, seja com os infectados ou com grupos de remanescentes humanos. Apesar da luta pela sobrevivência ao longo do percurso ser a tônica principal, flashbacks revelam arcos secundários que indicam como e por que os protagonistas se tornaram quem são, bem como quais os caminhos que levaram ambos a estabelecerem um vínculo familiar. Para além da figura paterna representada por Joel, é a adolescência de Ellie que nos mobiliza.

Entendendo que puberdade nomeia o período de intensas mudanças físicas que transformam o corpo infantil em um corpo adulto capacitado para a reprodução e o termo adolescência nomeia um período psicossociológico de transição entre a infância e a vida adulta que é vivido sob a influência do contexto sociocultural. (PALÁCIOS, 1995, p. 265), o interesse acerca da experiência adolescente de Ellie se estabelece a partir de algumas questões: Quais são os laços sociais possíveis em um mundo destruído? Como se expressam os afetos e a sexualidade de uma adolescente? Como a questão da morte se apresenta?

Neste sentido, o presente artigo tem por objetivo analisar as representações da adolescência dissidente no jogo e na série *The Last of Us*. Com base nos estudos queer, investiga a construção narrativa da relação entre as personagens Ellie e Riley, apresentada no

episódio “*Left Behind*”. Para tanto foram observados os elementos discursivos e imagéticos da construção das cenas, privilegiando a descrição de diálogos, frames, interpretação e trilha sonora, como um caminho de enunciação de sentido da representação de gênero, sexualidade e raça.

Desde o lançamento, o jogo e seus produtos subsequentes<sup>4</sup> têm sido objeto de interesse de estudos acadêmicos, seja sob o ponto de vista da ludonarrativa (HUGHES, 2015), da narrativa apocalíptica (SUÁREZ MOURIÑO, 2020), da crítica à distopia ambiental (FARCA & LADEVÈZE, 2016), da representatividade de gênero (ATRIO, 2019); do empoderamento feminino (PAREDES OTERO, 2022) ou da representação queer num contexto transmídiático (HIGUERAS-RUIZ; PÉREZ-RUFÍ, 2024). Apesar da variedade temática dos estudos sobre a obra, percebe-se que não há uma investigação mais profunda acerca dos marcos da adolescência de Ellie relacionados à sua dissidência sexual. Este estudo pretende contribuir com as discussões do campo, problematizando a ausência de pesquisas que discutam questões de gênero e sexualidade na adolescência, fugindo das críticas baseadas no pânico moral (COHEN, 1972) e na ideologia de gênero (JUNQUEIRA, 2018).

## **2. *The Last of Us***

*The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013 - atualmente) é uma franquia de jogos digitais na qual acompanhamos a jornada de Ellie e Joel através de um Estados Unidos arrasado pela proliferação de um fungo capaz de infectar seres humanos e afetar seus sistemas nervosos, controlando-os. O primeiro jogo da série foi adaptado para uma série de TV em 2023, lançada pela HBO, e criada e produzida por Craig Mazin e Neil Druckmann (que também dirigiu os dois jogos principais da série e serve de principal responsável criativo da franquia de jogos), com Pedro Pascal no papel de Joel e Bella Ramsey no papel de Ellie.

A série foi bastante bem sucedida, e a história, que foi adaptada e atualizada de forma bastante fiel<sup>5</sup>, sobretudo por ter Neil Druckmann na direção criativa tanto dos jogos quanto da

<sup>4</sup> Além dos jogos e da série, a franquia conta também com a publicação de histórias em quadrinhos (*The Last of Us: American Dreams*), publicada pela Dark horse Comics, escrita por Neil Druckmann e ilustrada por Faith Erin Hicks, um jogo de tabuleiro (*The Last of Us: Escape the Dark*), produzido pela Asmodee, e uma atração temporária no estilo “casa assombrada” no parque de diversões da Universal, em Orlando, durante o halloween de 2023. Desses, só a história em quadrinhos de fato expande a narrativa, contando um pouco da história de Ellie Riley antes dos acontecimentos dos jogos e da série.

<sup>5</sup> As diferenças narrativas entre jogo e série são mínimas, e, no geral, não impactam de maneira significativa nossa análise: tanto o jogo quanto a série seguem os mesmos acontecimentos gerais, atualizados e revistos em partes, mas ainda reconhecíveis como, essencialmente, versões próximas de uma mesma história, com os mesmos

série, vai adaptar o segundo jogo em temporadas subsequentes. Os dois principais jogos da série, *The Last of Us* (também conhecido como *The Last of Us - part I*) e *The Last of US - part II* (NAUGHTY DOG, 2020) são jogos de ação, com visão em terceira pessoa com a câmera (o ponto de vista pelo qual jogamos) por cima do ombro da personagem que controlamos (FIG. 1). Apesar de serem jogos de ação, são mais conhecidos pelo seu enredo, seguindo a jornada e vidas de Joel e Ellie.



FIGURA 1– Exemplo do posicionamento da câmera de jogo enquanto Joel se esgueira sorrateiramente.

FONTE - Captura de tela do jogo *The Last of Us* (2013).

No primeiro jogo (e na primeira temporada da série), Joel, depois de viver por uma década num Estados Unidos pós colapso social, causado pela pandemia de uma variante do fungo *Cordyceps* capaz de infectar humanos e transformá-los em criaturas mutantes, como comentado acima, vive em uma zona de quarentena murada, gerenciada pela FEDRA (*Federal Disaster Response Agency* - Agência Federal de Resposta a Desastres, resquício do governo norte-americano, que ainda governa zonas de quarentena pelo país de forma autoritária), aceitando trabalhos diversos, muitas vezes ilegais segundo as regras da FEDRA, para sobreviver, como ir para além da proteção dos muros em busca de suprimentos e itens para contrabandear. Joel e sua parceira Tess, ambos experientes em se aventurar nas terras ocupadas

---

acontecimentos principais e personagens. Iremos comentar os casos nos quais tais diferenças sejam dignas de nota, em nossa opinião.

pelos humanos infectados e pelos esporos dos fungos, aceitam a missão de escoltar Ellie para fora das muralhas, a serviço dos Vagalumes (*Fireflies*), um grupo que se opõe às regras autoritárias dos governos atuais e busca formas de curar a infecção fúngica.

Logo no começo da jornada fora das muralhas, o trio é encontrado por soldados da FEDRA e submetidos a um teste rápido para checar se foram infectados. Ellie se desespera, um combate ocorre e os soldados são mortos, mas Joel e Tess descobrem que Ellie está infectada, ainda que sem sintomas. Ellie diz que foi mordida há semanas, mas ainda não foi transformada, o que a torna imune ao fungo (conhecido por transformar pessoas infectadas rapidamente, em questão de, no máximo, alguns poucos dias), e é por isso que os Vagalumes estão pagando para ela ser entregue para uma equipe responsável por levá-la a uma estação de pesquisa médica, em busca de uma cura. Ellie consegue convencer Joel e Tess a continuarem com a entrega, depois de passarem a noite e ela não mostrar nenhum sinal de se transformar, e os três continuam sua jornada.

Ao chegar no ponto de encontro descobrem o local com uma presença mais forte do que o esperado do fungo e que o grupo de Vagalumes com o qual deveriam se encontrar foi morto por pessoas infectadas. Ao tentarem se defender do ataque dos infectados, Tess acaba infectada também, resolvendo ficar para trás, se sacrificando, depois de convencer Joel a ajudar Ellie na travessia pelo país em busca ou da estação de pesquisa, ou de quem possa levá-la até lá em segurança, na esperança de uma cura.

A partir deste momento, tanto o jogo quanto a série viram uma espécie de história de viagem, inspirada em *road movies*, com a dupla atravessando o país ao longo de várias estações do ano, encontrando outros sobreviventes, suas histórias e dramas, e aprofundando sua relação. Joel, que no começo é distante e frio, claramente ainda traumatizado pela perda da própria filha no começo do caos social causado pela infecção (soldados do governo assassinaram sua filha, sob ordens de executar qualquer pessoa suspeita de infecção), aos poucos vai se afeiçoando a Ellie, uma adolescente que pouco sabe do mundo anterior à infecção e fora das muralhas da zona de quarentena de Boston, curiosa sobre como a vida era antes do fungo se espalhar, e animada em finalmente conhecer o mundo para além das muralhas de uma zona de quarentena da FEDRA, otimista que sua imunidade seja, de fato, a resposta à doença.

Ellie, foco do presente trabalho, tem 14 anos, e passa por todos os processos de descoberta que alguém dessa idade passaria: não é o apocalipse e o colapso da sociedade como a conhecemos que vai interromper esse processo. Em um dos capítulos da primeira temporada

da série, o capítulo 7 - *Left Behind* (“O que Deixamos para Trás”), baseado em um conteúdo extra descarregável (DLC - *DownLoadable Content*) de mesmo nome do primeiro jogo, vemos como era a vida de Ellie antes de descobrir ser imune e sair em sua jornada.

Estudante de uma escola da FEDRA em Boston, Massachusetts, Ellie e sua melhor amiga Riley Abel saem escondidas para um shopping center abandonado, ligam a energia elétrica e passam a noite se divertindo com o lugar, imaginando para que serviam aquelas lojas, roupas e equipamentos. É um momento terno, no qual percebe-se um subtexto claro de certa tensão romântica, mesmo sem nenhuma das duas verbalizarem isso literalmente: a insegurança sobre os nossos sentimentos, os sentimentos dos outros, e o que querem de fato dizer. A dúvida se um encontro, ou apenas duas amigas se divertindo, vivendo os resquícios de uma infância e juventude que lhes foram roubadas, misturada com um provável despertar queer de Ellie, pois mesmo nesse futuro próximo pós-apocalíptico o padrão é a cis-heteronormatividade.

Aqui a série introduz um complicador não presente no jogo: enquanto Riley vai buscar um livro de trocadilhos para dar de presente a Ellie, elas vão até onde Riley vem dormido nos últimos dias, e Ellie descobre várias bombas de construção caseira que estavam sob a guarda de Riley, o que acirra a discussão das duas sobre como tanto FEDRA quanto vagalumes tomam atitudes violentas. No jogo tanto essa descoberta quanto discussão não ocorre: Riley mora do outro lado da cidade, presumidamente em uma base dos vagalumes, e as duas já haviam visitado certas partes do shopping juntas antes (embora sem saberem que podiam religar a energia elétrica). Quando Ellie decide voltar para seu quarto no alojamento, Riley finalmente revela a razão de ter se encontrado com ela nessa noite em específico: no próximo dia será remanejada para outra cidade, e as duas provavelmente nunca mais se verão.

Riley pede a Ellie que a aconselhe sobre o que fazer, mas Ellie, em um primeiro momento ainda magoada com o desaparecimento da amiga por vários dias, súbito retorno e abandono imediato, responde para Riley ir embora de vez. Uma vez que os ânimos se acalmam, Ellie repete seu conselho, mas dessa vez reconhecendo o fato de Riley ter finalmente encontrado um lugar onde se sente pertencente (e, no jogo, ter realizado seu sonho de se juntar aos Vagalumes). Riley liga o walkman de Ellie no sistema de som de uma loja e as duas começam a dançar juntas, trocando olhares significativos e furtivos. Num dado momento, Ellie pede para Riley não ir embora, no que Riley aceita, e as duas trocam um primeiro beijo tímido e sem jeito. Enquanto estão imersas na situação, finalmente encontrando um momento no qual podem ser honestas com o que sentem, são atacadas por um infectado (por um grupo deles, no jogo).

Conseguem rechaçar o ataque, mas descobrem que as duas foram mordidas e, provavelmente, logo irão sucumbir ao fungo. Ellie reage com raiva, quebrando objetos à sua volta, enquanto Riley senta desalentada, até Ellie sentar ao seu lado. Ambas contemplam o que podem fazer, e concordam que preferem passar o tempo que seja que lhes reste juntas, a usarem a pistola de Riley para garantir que não voltariam como infectadas. A câmera corta para outra cena, e não sabemos detalhes do que acontece logo depois, apenas que é dessa maneira que Ellie descobre ser imune e que Riley, provavelmente, sucumbiu à infecção<sup>6</sup>. Com isso o flashback se encerra e voltamos ao momento presente da narrativa.

### 3. Adolescências dissidentes

Etimologicamente, o termo "adolescência" vem do latim *adolescens* – particípio presente do verbo *adolescere*, que significa crescer. Por relacionar-se com as transformações do corpo e do psiquismo, remete inicialmente à medicina e à psicologia. Entendida como uma ficção burguesa, um mito que narra o período conturbado de transição entre a infância e a idade adulta, “a adolescência não é um acontecimento, mas antes uma questão que atravessa o tempo e o espaço das sociedades humanas.” (LE BRETON, 2017, p. 19). Enquanto um fenômeno da contemporaneidade, transforma-se de maneira sincronizada com a sociedade e sofre influência dos mesmos fenômenos.

Mesmo não havendo consenso nas definições dos limites etários, podendo variar dos 10 aos 19 anos (de acordo com a OMS) ou dos 12 aos 18 anos (de acordo com o ECA), a adolescência é considerada um momento de transição e reconhecida como a fase de vida de busca de autoafirmação identitária e independência da interferência familiar. Da mesma forma,

a sociedade contemporânea ocidental não apenas estendeu o período da adolescência, como também os elementos constitutivos da experiência juvenil e seus conteúdos [...]. Adolescência, hoje, não é mais encarada apenas como uma preparação para a vida adulta, mas passou a adquirir sentido em si mesma. (SCHOEN-FERREIRA; AZNAR-FARIAS; SILVARES, 2010, p. 228).

Ao pensar os sentidos presentes na experiência adolescente nos deparamos, obrigatoriamente, com o contexto social no qual essa experiência está inserida e se desenvolve.

<sup>6</sup> No fim da primeira temporada, Ellie revela a Joel que, eventualmente, Riley se transforma, se vendo então forçada a matar Riley.

A investigação de como se dá o encontro com o outro e quais os efeitos desse encontro nas possíveis leituras de si e do mundo tem sido, historicamente, realizada a partir de premissas que, ou excluem a questão identitária e sexual, ou abordam essa questão a partir de uma visão de mundo heteronormativa.

Por este motivo, nos propomos a discutir a experiência adolescente a partir de uma premissa queer, entendida não apenas enquanto desejo homoafetivo, mas enquanto desvio da norma, partindo da investigação dos dispositivos biopolíticos de controle, das noções de anormalidade (FOUCAULT, 2001) e heteronormatividade (WARNER, 1993). Os estudos queer oferecem um amplo repertório conceitual que proporciona uma visão mais complexa e colorida acerca dos corpos, desejos e comportamentos. Uma política do estranhamento (NUNES, 2017) permite ampliar o olhar para as dissidências sexuais e de gênero (SAN MARTIN, 2011) e perceber que uma adolescência queer pode conter raiva e agressão assim como insegurança e vulnerabilidade. Ao desnaturalizar as experiências de crescimento, desde a infância até a vida adulta, é possível se afastar de uma garantia teleológica de progresso, encontrando prazer em viver os estágios de desenvolvimento de outras formas. Assim, viver uma adolescência queer pode representar tanto ser uma pessoa estranha, desviante, quanto ser uma pessoa que desestabiliza a heteronormatividade. (DYER, 2017).

Crianças e adolescentes dissidentes têm sido alvo privilegiado do controle biológico, entendido aqui, a partir de Foucault (1988, 2010), como uma forma de controle dos corpos por meio dos dispositivos de produção da sexualidade, com a finalidade de controlar a própria vida. Ao regrar o sexo, o matrimônio e as taxas de natalidade, por meio da heterossexualidade compulsória (RICH, 2010), as normas sociais ditadas e reguladas pelo Estado tornam-se um dispositivo pedagógico que adestra crianças e adolescentes dentro do que é permitido no espectro da conformidade de gênero, e o que é proibido, lido como desviante.

Como afirma Preciado (2013, p. 98), “a reprodução nacional depende disso. A criança é um artefato biopolítico que garante a normalização do adulto.” Por isso há tanta dificuldade em se aceitar que a força de trabalho reprodutivo abandone ou recuse sua função social. No caso das meninas, o distanciamento da heteronormatividade representa a possibilidade de “uma recusa ao patriarcado, um ato de resistência.” (RICH, 2010, p. 36). Ao viver uma experiência adolescente não normativa, é possível compreender que a identificação entre mulheres ultrapassa o erotismo centralizado no corpo e se torna uma energia de compartilhamento

emocional, a alegria que fortalece a rejeição da resignação e da ausência de poder. (RICH, 2010).

#### **4. A Experiência Adolescente de Ellie e Riley: Representações e contrastes entre jogo e série**

A teoria da representação social (MOSCOVICI, 2007; JODELET, 2017) permite identificar sentidos elaborados e compartilhados socialmente que constituem um senso comum, uma realidade produzida e comunicada sobre gênero e sexualidade. A identificação desses sentidos passa pelo entendimento de que o indivíduo se situa num conjunto de situações que envolvem a esfera material, os relacionamentos e relações sociais e “[...] implicam também, no plano simbólico, as circulações dos modos de apreensão e de interpretação da realidade e dos acontecimentos que marcam a atualidade, via os diversos tipos de comunicação [...]. (JODELET, 2017, p. 26).

Para Moscovici (2007, p. 48), o senso comum foi reconstituído, fazendo com que as coletividades dependam de representações para o seu funcionamento, transformando teorias e ideologias em realidades compartilhadas. Assim, a representação se constrói por meio de experiências, constituindo-se como

um sistema de valores, ideias e práticas, com uma dupla função: primeiro, estabelecer uma ordem que possibilitará as pessoas orientar-se em seu mundo material e social e controlá-lo; e, em segundo lugar, possibilitar que a comunicação seja possível entre os membros de uma comunidade, fornecendo-lhes um código para nomear e classificar, sem ambiguidade, os vários aspectos de seu mundo e da sua história individual e social. (MOSCOVICI, 2007, p. 21).

Aqui, partimos do pressuposto de que as representações orientam a compreensão do mundo e a produção de sentido a partir do universo ficcional reconhecendo que, atualmente, os videogames têm cada vez mais mobilizado discussões acerca de questões sociais. Fatores como a facilidade de acesso, a possibilidade de conexão e interação são determinantes para a movimentação de uma indústria bilionária, tornando os videogames um importante meio de comunicação massivo. (FRASCA, 2001).

Partindo de Frasca (2001), defendemos que os videogames têm o potencial de representar a realidade não como uma coleção de imagens ou textos, mas como um sistema dinâmico que pode evoluir e mudar. Seu grande potencial reside na sua capacidade de

representar cenários interativos e ações nas quais os humanos poderiam participar. Esta forma participativa de representação se dá por meio da imersão, agência e transformação. (MURRAY, 2003).

Quando se trata da representação queer no universo dos games, percebe-se que há uma mudança em curso, de videogames tradicionalmente configurados por meio de narrativas e mecanismos que remetem a uma cultura heteronormativa, homofóbica e racista para a inserção de conteúdos voltados para a diversidade, tanto nas personagens como no enredo. Apesar das limitações, é evidente o aumento e a qualidade dessas representações nos últimos anos na grande indústria<sup>7</sup>, o que, entre outros fatores, é favorecido pela inclusão de profissionais queer nos setores técnicos e criativos da produção audiovisual. (HIGUERAS-RUIZ; PÉREZ-RUFÍ, 2024).

No universo transmídia de The Last of Us há uma representação da diversidade racial e étnica, e da orientação sexual e identidade de gênero, através das tramas e personagens que se desenvolvem nesta história, tanto no videogame quanto na série ficcional. Ambos aproveitam os flashbacks para revelar mais da experiência de Ellie com a descoberta de suas identidades, desejos, e sexualidade. No lançamento original do jogo, a história só podia ser acessada e jogada mediante a compra do DLC (em relançamentos posteriores do primeiro jogo, o DLC já é incluso como capítulo adicional), mas mesmo assim a história e identidade de Ellie já haviam sido definidas. A série, como comentamos, já inclui o flashback em seu sétimo capítulo, e faz algumas mudanças, dando mais pistas desde o começo que Riley também tinha sentimentos por Ellie.

No jogo<sup>8</sup>, o começo da exploração do shopping parece ser só mais uma atividade que as duas fazem juntas com certa regularidade, enquanto na série toda a programação da visita é cuidadosamente orquestrada por Riley. Pelo fato de estarmos no controle de Ellie durante esse trecho, no jogo, de termos agência e, logo, sermos agentes da narrativa (MURRAY, 2003), nossa relação com o enredo e com as personagens pode ser vista como sendo de cumplicidade:

<sup>7</sup> No cenário independente (indie) de produção de jogos encontramos com mais facilidade jogos abordando temas e histórias queer, tanto pela maior presença de trabalhos mais autorais, quanto pela maior diversidade de temas que a produção independente permite, por ter barreiras menores para sua produção, sendo, geralmente, mais curtos e baratos de se produzir, logo, mais numerosos que jogos grandes produzidos por grandes empresas (e que geralmente se alinham mais com temáticas *mainstream*). Matérias como a de Brendan Keogh (2013) ilustram bem como o desenvolvimento indie de jogos é um espaço diverso e fértil de resistência contra-hegemônica.

<sup>8</sup> É possível assistir alguém jogando o DLC em sua totalidade em vários canais no YouTube, como no vídeo do usuário Shirrako, disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=aecgd82z\\_No&t=3893s](https://www.youtube.com/watch?v=aecgd82z_No&t=3893s).

estamos colaborando e explorando o jogo e sua narrativa em parceria com Ellie, uma exploração arquitetônica da narrativa (JENKINS, 2002).

Isso significa, em certos momentos, tomar decisões sobre como responder algo ou quais perguntas fazer: nesse capítulo do jogo há um momento em que podemos escolher uma entre três possibilidades de pergunta a Riley e, embora sejam mutuamente exclusivas, podemos salvar o progresso do jogo em um ponto anterior, ver como Riley responde a uma das opções, carregar o jogo no momento anterior à escolha, e ver as respostas das outras opções. Dito isto, em *The Last of Us*, essa escolha não impacta de forma significativa o jogo ou sua trama, diminuindo aquilo que Murray (2003) identifica como o prazer da transformação: a habilidade de conseguir impactar e mudar de fato a narrativa.

Essa relação entre manipulação da interface e comandos de jogo, a narrativa e nossa experiência desses elementos é posta em evidência quando Riley e Ellie encontram máscaras de fantasia de halloween: Riley entrega a Ellie uma máscara de lobisomem e pede para Ellie dar um rugido. Neste momento aparece em tela uma indicação para quem joga apertar um botão para rugir, mas a imagem da indicação do botão em tela é relativamente pequeno, e o rugido que Ellie dá é murcho, tímido e baixo. Riley insiste, encorajando Ellie a dar um rugido melhor, e a indicação de interação agora muda para apertar o botão diversas vezes seguidas rapidamente, fazendo uma barra encher em tela, como indicação de Ellie juntando coragem e forças para dar um rugido melhor e mais alto.

Já um momento no qual o aspecto da transformação narrativa e midiática (MURRAY, 2003) se faz mais presente é quando as duas usam uma cabine de fotografia rápida: aqui, quem joga escolhe quais poses fazer, e pode escolher temas para foto (“*love*”, “*friends*” ou “*cool*” - amor, amizade ou descolado/legal) e quais poses fazer, podendo deixar as duas mais próximas ou mais afastadas, simulando assim tentativas tímidas de se aproximarem, ou de manterem uma distância desajeitada. A cabine, decorada no jogo com faixas nas cores da bandeira bissexual, serve de espaço de projeção de quem joga, uma breve lacuna da qual pode se apropriar e preencher com seus atos e leituras. (LEMOS, 2007).

Na série as poses feitas incluem poses em que as duas aproximam mais os rostos uma da outra, chegando a encostarem suas bochechas, enquanto fazem caretas para as poses das fotos, transparecendo o desejo latente de aproximação, de um possível beijo entre elas. Em outro momento do jogo, podemos pegar um brinquedo em forma de caveira que “responde” nossas perguntas ao balançá-lo (na verdade o brinquedo sorteia uma de várias respostas padrão) e

Ellie, ao interagirmos com o brinquedo, faz várias perguntas, inclusive uma sobre se um dia seus peitos irão crescer, refletindo questões de imagem e insegurança corporal.

Já na série vemos a inclusão de uma cena na qual elas passam por uma loja de lingerie e Riley comenta jocosamente estar imaginando Ellie vestida com uma das lingeries vistas, com uma iluminação arroxeadas e rosada, um possível caso da chamada iluminação bissexual<sup>9</sup>, compondo o subtexto da descoberta dos sentimentos e sexualidade das duas, enquanto Ellie, sem jeito, contempla a vitrine após o comentário (FIG. 2).



FIGURA 2 – Exemplo de iluminação bi enquanto Ellie(Bella Ramsey) contempla a vitrine de uma loja de lingerie.  
FONTE - Captura de tela do episódio 7 da primeira temporada de *The Last of Us* (2023).

O mesmo tipo de iluminação é usada em outro momento na série, quando as duas vão até Raja's Arcade. No jogo, a iluminação usada é predominantemente azul, mas na série os tons roxos e rosados se sobressaem e se mesclam com as luzes azuis, e a iluminação geral da cena é mais intensa do que no jogo (FIG. 3 - próxima página).

<sup>9</sup> “Iluminação bissexual” (*bisexual lighting*) é um termo informal criado pela comunidade LGBTQIAPN+ em redes sociais perto do fim da segunda década do século XXI para denotar o uso de luzes roxas, rosadas e azuis na iluminação de uma cena como alusão à bandeira da representatividade bissexual e um indicativo de que as personagens em cena são queers (PIERPOINT, 2018; DAVID, 2018; HOCHWENDER, 2022).



FIGURA 3 – Exemplo de iluminação bida da cena no Raja's Arcade.

FONTE - Captura de tela do episódio 7 da primeira temporada de *The Last of Us* (2023).

Outros elementos dão pistas sobre a tentativa de cada uma delas em explorar seus sentimentos e do que uma sente sobre a outra: Ellie faz piadas sobre Riley ter arrumado um namorado nos Vagalumes, como quem tenta confirmar se a amiga está solteira e conseguir pistas sobre a sexualidade de Riley; na série as duas várias vezes dão as mãos enquanto Riley guia Ellie pelo shopping e câmera se demora nos olhares e reações de cada uma a esses contatos; os diálogos sobre Riley ter sumido sem falar nada a Ellie e sobre Ellie “não ser qualquer pessoa” soando como alguém tentando confirmar se a outra pessoa tem a mesma estima e sentimentos por você que você tem sobre a outra pessoa... A história é plena desses detalhes e momentos, nos quais a tensão romântica entre as duas é palpável e parece que estão prestes a se beijar, mas nunca criam coragem suficiente para tanto.

A relação de amizade e afeto é representada em diferentes momentos e detalhes, denotando que, apesar de viverem uma situação impossível devido à realidade pós-apocalíptica, são adolescentes que estão descobrindo o mundo. Neste sentido, Riley deixa claro que mesmo Ellie possuindo uma inteligência superior, fato que aparece em outros momentos na interação com outras personagens, ela não sabe tudo. Riley é mais velha e cuida de Ellie, mas mesmo assim precisa decidir o seu futuro, o que faz com que decida fugir da escola da FEDRA e juntar-se aos Vagalumes. Na série, a escolha é precipitada pela proximidade de seu aniversário, pois ao completar 17 anos será enviada para trabalhar na equipe dos esgotos. Aqui,

sutilmente, é possível identificar como a questão racial afeta a realidade de Riley, pois mesmo sendo claramente uma líder, seu destino é subalterno e precarizado.

Outros detalhes que revelam a experiência adolescente são a paixão que Ellie tem por artefatos e objetos antigos, principalmente dos anos 1980, como o seu inseparável walkman. A leitura do livro de anedotas “No Pun Intended” (“Trocadilhos Não Intencionais”, em tradução livre) traz momentos de descontração, pois mesmo que não compreenda o sentido das piadas, por não possuir referentes do contexto do que está sendo dito, ela se apega a essa leitura e as possíveis interações que o compartilhamento das anedotas gera.

É possível afirmar, por fim, que toda a interação de Ellie e Riley no shopping reproduz um passeio adolescente, pois há uma série de elementos lúdicos, de lazer e diversão, que remetem à inocência e ao encantamento do primeiro amor. Estão presentes as brincadeiras, a dança, os jogos, a surpresa, o presente e, como ponto alto, o romântico passeio no carrossel. Com as luzes acesas, a trilha sonora que emana do brinquedo é uma versão instrumental da música “Just Like Heaven”, sucesso da banda The Cure lançado no ano de 1987, reforçando o romantismo do momento, as referências a um mundo que já não existe e que nunca foi delas, mas que mesmo assim desperta fascínio e desejo.

## 5. Considerações Finais

No fim, ambas as versões se utilizam de elementos e ferramentas narrativas conhecidas como forma de emoldurar a experiência de adolescências dissidentes: do clichê de adolescentes passeando em um shopping ao tropo de usar um cenário pós-apocalíptico como analogia e metáfora de questões do mundo contemporâneo, vemos essas adolescências dissidentes expressadas e destacadas nesses contrastes.

A vivência do desviante, do estranho, do queer enquanto elemento desestabilizante da heteronormatividade (DYER, 2017) permeia a obra. Quando Ellie e Riley questionam porque pessoas escolheriam usar lingeries desconfortáveis, por exemplo, não é um mero comentário sobre uma suposta leviandade consumista de nossa sociedade contemporânea, mas, saindo da boca de duas adolescentes queers, é também um confrontamento, uma provocação, e uma resistência às ideias cisheteronormativas de como mulheres (sejam elas adultas ou adolescentes) devem se vestir, quais gostos estão de fato satisfazendo. Ora, para duas garotas



que não se encaixam nesses moldes, é natural acharem graça ao sequer se imaginar usando uma peça de roupas daquelas.

O isolamento e escala reduzida da sociedade pós-apocalíptica também nos permite focar mais na relação de Ellie e Riley: em uma sociedade na qual várias estruturas sociais estão fragilizadas, erodidas ou são inexistentes, a relação das duas não precisa competir pela nossa atenção, não precisa ser posta em contextos maiores, ainda mais em uma realidade na qual faz cada vez menos sentido se apegar a lógicas e expectativas sociais arcaicas, a ideais que nunca foram pensados para pessoas como elas.

O mundo está acabando. Resta a elas (e a nós) decidir o que deixar para trás.

## Referências

ATRIO, A. Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog. **Revista Hélice**, 4(11), 2019. p. 26–44. <https://bit.ly/3yZ3qgG>

COHEN, S. **Folk devils and moral panics: The creation of the Mods and Rockers**. London: Routledge, 2011.

DAVID, S. Fortify Yourself with the Beauty of Bisexual Lighting. **Vice**. 23 fev. 2018. Matéria digital. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/janelle-monae-bisexual-lighting/>. Acesso em: 24 fev. 2025.

DYER, H. Queer futurity and childhood innocence: Beyond the injury of development. **Global Studies of Childhood** 2017, Vol. 7(3), p. 290–302. <https://doi.org/10.1177/2043610616671056>

FARCA, G.; LADEVÈZE, C. The Journey to Nature: *The Last of Us* as Critical Dystopia. **DIGRA**, 13(1), 2016. p. 1-16.

FRASCA, G. **Videogames of the oppressed**: Videogames as a means for critical thinking and debate. MA Thesis, Atlanta: Georgia Institute of Technology. 2001.

FOUCAULT, M. **Os anormais**: curso no Collège de France (1974-1975). São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, M. **Em defesa da sociedade**. curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FOUCAULT, M. **A história da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

HALBERSTAM, J. **Female Masculinity**. Durham/NC: Duke University Press, 1998.

HUGHES, S. Get real: Narrative and gameplay in The Last of Us. **Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology**, 6(1), 2015. p. 149- – 154.

HIGUERAS-RUIZ, M J. & PÉREZ-RUFÍ, J. P. Lo queer en lo transmedia: Análisis del videojuego y la serie *The Last of Us*. ICONO 14. **Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes**, 22(2): e2187, 2024. DOI: <https://doi.org/10.7195/ri14.v22i2.2187>

HOCHWENDER, L. The bisexual movie canon reaches beyond the obvious. **Polygon**. 1º fev. 2022. Matéria digital. Disponível em: <https://www.polygon.com/22911912/bisexual-movies-canonical>. Acesso em: 25 fev. 2025.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: Pat Harrington e Noah Frup-Waldrop (editores). **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>. Acesso em: 24 fev. 2025.

JUNQUEIRA, R. D. A invenção da “ideologia de gênero”: A emergência de um cenário político-discursivo e a elaboração de uma retórica reacionária antigênero. **Revista Psicología Política**, 18(43), 2018. p. 449-502.

KEOGH, B. Just making things and being alive about it: The queer games scene. **Polygon**. 24 mai. 2013. Matéria digital. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene>. Acesso em: 24 fev. 2025.

LE BRETON, D. **Uma breve história da adolescência**. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2017.

LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3<sup>a</sup> edição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural, 2003.

NUNES, M. S. **God save the queer**: mobilização e resistência Antimainstream no Facebook. 2017. 362 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2017.

PALÁCIOS, J. O que é adolescência. In: COLL, C.; MARCHESI, A.; PALACIOS, J. (Orgs). **Desenvolvimento psicológico e educação: psicología evolutiva**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. Vol 1. p. 263-272.

PAREDES OTERO, G. "Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos: Sensibilización ante problemas sociales con The Last of Us Parte II". **Obra digital: revista de comunicación**, no. 22, 2022. pp. 81-96, DOI: <http://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>.

PIERPOINT, George. Is 'bisexual lighting' a new cinematic phenomenon? **BBC**. 21 abr. 2018. Matéria digital. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-43765856>. Acesso em: 24 fev. 2025.

PRECIADO, P. Quem defende a criança queer. **Jangada** – crítica, literatura, artes. n. 1 | jan-jun, 2013. p. 96-99.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. **Bagoas**. n. 05, 2010. p. 17-44.

SAN MARTIN, F. R. Diga "queer" con la lengua afuera: sobre las confusiones del debate latinoamericano. In: CUDS. **Por un feminismo sin mujeres**: fragmentos del segundo circuito dissidencia sexual. Santiago: Territorios Sexuales Ediciones, 2011. (e-book).

SCHOEN-FERREIRA, T. H., AZNAR-FARIAS, M., & SILVARES, E. F. M. Adolescência através dos séculos. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, 26(2), 2010, 227-234. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-3772201000020004>

THE Last of Us. Naughty Dog. Diretor de jogo: Neil Druckmann. Santa Monica, CA, EUA: Naughty Dog, 2013. Jogo digital - blu-ray e distribuição digital.

THE Last of Us - part II. Naughty Dog. Diretor de jogo: Neil Druckmann. Santa Monica, CA, EUA: Naughty Dog, 2020. Jogo digital - blu-ray e distribuição digital.

THE Last of Us: primeira temporada. HBO. Criadores e produtores executivos: Craig Mazin e Neil Druckmann. Estados Unidos: HBO. 2023. Distribuição via streaming.

WARNER, Michael (edit.). **Fear of a queer planet**: queer politics and social theory. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.