

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS A. C. SIMÕES
FACULDADE DE LETRAS
CURSO LETRAS-INGLÊS

LETÍCIA MARIA DE LEMOS

**NARRATIVAS DE SOBREVIVÊNCIA: OS VAGALUMES NO UNIVERSO
DISTÓPICO DE *THE LAST OF US***

Maceió

2024

LETÍCIA MARIA DE LEMOS

**NARRATIVAS DE SOBREVIVÊNCIA: OS VAGALUMES NO UNIVERSO
DISTÓPICO DE *THE LAST OF US***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do curso de Letras-Ingês da Universidade Federal de Alagoas, Campus A.C. Simões, como requisito à obtenção do título de licenciada em Letras-Ingês.

Orientador: Profa. Dra. Ildney de Fátima Souza Cavalcanti.

Maceió

2024

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária: Helena Cristina Pimentel do Vale CRB-4/ 661

L557n Lemos, Leticia Maria de.
Narrativas de sobrevivência: os vagalumes no universo distópico de The Last of Us /
Leticia Maria de Lemos. – 2024.
29 f. : il.

Orientadora: Ildney de Fátima Souza Cavalcanti.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso – Letras: Inglês) – Universidade
Federal de Alagoas, Faculdade de Letras. Curso de Licenciatura em Letras, Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 28-29.

1. Utopia. 2. Distopia crítica. 3. Intermidialidade. 4. Jogos – Estudo. 5. The Last of
Us (Filme). I. Título.

CDU: 802.0:791.43-252

RESUMO

Primeiramente, este trabalho se situa na interseção entre os campos dos Estudos Literários, dos Estudos Críticos da Utopia, dos Estudos da Intermidialidade e dos Estudos de Jogos, buscando discutir questões relacionadas às narrativas de sobrevivência dos Vagalumes no universo distópico do jogo *The Last of Us* (2013). Partindo dessas convergências, os objetivos deste trabalho consistem em observar as figurações utópicas e estratégias de resistência adotadas pelo grupo Vagalume e analisar o jogo sob a perspectiva da intermedialidade, enfocando o uso de estratégias de análise literárias. Acerca dos conceitos teóricos, discorro sobre os utopismos, enfocando particularmente as noções de distopia crítica e de utopia, e sobre intermedialidade. A metodologia é de cunho bibliográfico e documental, assim, inicialmente, traço uma contextualização do universo de *The Last of Us*, destacando os aspectos recorrentes do gênero literário distopia presentes no jogo, para, posteriormente, na seção de análise, aprofundar os conceitos teóricos previamente apresentados com base nas teorizações de autores/as como Ruth Levitas (1990), Tom Moylan (2016), Gregory Claeys (2017), Jane McGonigal (2017), Claudia Benthien et al. (2019), Gerald Farca (2019) e Brian Greenspan (2022). Busca-se, desse modo, contribuir para a área dos Estudos Críticos da Utopia considerando o crescente interesse em jogos que vem se configurando no âmbito acadêmico recentemente e ampliar as teorizações sobre *games* em suas interfaces com as dimensões distópicas e utópicas da cultura.

Palavras-chave: utopia; distopia crítica; intermedialidade; Estudos de Jogos; *The Last of Us*.

ABSTRACT

Firstly, this research is situated in the field of Literary Studies, Critical Studies of Utopia, Intermedia Studies and Game Studies, aiming to discuss issues related to the survival narratives of the Fireflies in the dystopian universe of the game *The Last of Us* (2013). Starting from these convergences, the objectives of this work consist of observing the utopian figures and the strategies of resistance adopted by the Fireflies, and analyzing the game from the perspective of intermediality, by focusing on literary analysis strategies. Regarding theoretical concepts, I will explore utopianisms (critical dystopia and utopia) and intermediality. The methodology is of a bibliographic and documentary nature, thus initially, I provide a contextualization of the universe of *The Last of Us*, highlighting the recurring aspects of the dystopian literary genre present in the game. Subsequently, in the analytical section, theoretical concepts previously presented are further explored, drawing upon the theories of authors such as Ruth Levitas (1990), Tom Moylan (2016), Gregory Claeys (2017), Jane McGonigal (2017), Claudia Benthien et al. (2019), Gerald Farca (2019) e Brian Greenspan (2022). Thus, I seek to contribute to the area of Critical Studies of Utopia by responding to the growing interest in games which has characterized the academic realm recently and to expand theorizations about games in their interfaces with the dystopian and utopian dimensions of culture.

Keywords: utopia; critical dystopia; intermediality; Game Studies; *The Last of Us*.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	O UNIVERSO DE <i>THE LAST OF US</i>	9
3	VAGALUMES: A CONSTRUÇÃO DE UM ENCLAVE UTÓPICO	17
3.1	Identidade	17
3.2	Intervenções	18
3.3	Registros	20
3.4	Reflexões	22
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
	REFERÊNCIAS	27

1 INTRODUÇÃO

Há pouco mais de 50 anos, Magnavox Odyssey, o primeiro console de videogame de todos os tempos e fruto da engenhosidade de Ralph Baer, era lançado. Desde então, o interesse em jogos eletrônicos cresceu exponencialmente, dando origem à indústria multibilionária de hoje. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2023, um levantamento realizado por meio de um questionário online que contou com a participação de 14.825 pessoas, o costume de jogar jogos eletrônicos está presente em 70% da população brasileira. Além disso, a pesquisa também demonstrou o envolvimento cada vez maior das mulheres ao longo dos anos, principalmente nos jogos para smartphone, que são mais acessíveis inclusive a outras camadas da população, como a indígena. Com isso, fica evidente o impacto dos videogames na cultura e economia mundiais.

Em conexão com essa realidade, há atualmente um crescente interesse pelos Estudos de Jogos, uma disciplina recente que segue sendo impulsionada por diversas razões. Segundo Frans Mäyrä (2008), um dos motivos é a própria popularidade dos jogos. Nas últimas décadas, o avanço da tecnologia proporcionou aos jogadores e jogadoras não só melhoria na qualidade gráfica, aprimoramento da jogabilidade e experiências mais imersivas, como também impulsionou o surgimento de uma gama de equipamentos que tornaram possível o acesso aos jogos para diversas camadas sociais e atraentes para todas as faixas etárias. O segundo motivo tem a ver com a história dos videogames em si e as gerações que ela tocou. Hoje, os/as adultos/as que tiveram a infância e adolescência marcadas por jogos como *Super Mario Bros* (1985), *Tomb Raider* (1996) e, convenientemente, *The Last of Us* (2013), e que tem algum envolvimento com as Humanidades, sentem um forte chamado à pesquisa nessa área.

E assim foi comigo, pois os jogos eletrônicos sempre estiveram presentes em minha vida, apresentando-me a novos idiomas e a novos mundos, contribuindo inclusive para as minhas escolhas profissionais, visto que muito do meu interesse pela língua inglesa decorre da curiosidade que os jogos me proporcionaram, além de que, atualmente, faço parte do Grupo de Pesquisa Literatura & Utopia, fundamental na minha jornada de formação acadêmica, e me dedico com bastante entusiasmo aos Estudos Críticos da Utopia, percebendo as narrativas dos jogos como excelentes fontes de pesquisa, principalmente ao observar traços recorrentes da distopia, como o cenário em ruínas, a sociedade fragmentada, um sistema de poder opressor e a escrita como registro do resistir, no meu jogo favorito.

Desse modo, escolher pesquisar *The Last of Us*, jogo lançado em 14 de junho de 2013, pela desenvolvedora Naughty Dog, fruto da criatividade do então co-presidente dessa empresa, Neil Druckmann, e distribuído exclusivamente para os consoles *PlayStation* pela *Sony Interactive Entertainment*, não foi uma escolha difícil, visto sua importância na minha vida pessoal e na história dos jogos, pois é considerado por muitos/as uma obra-prima, encontrando-se atualmente, junto com a sua sequência, *The Last of Us Part II* (2020), entre os dez jogos mais premiados de todos os tempos. Além disso, a história do jogo é tecida também em outras mídias como os quadrinhos¹; e, mais recentemente, lançada pela HBO em janeiro de 2023, a série² de título homônimo, que quebrou recordes de audiência em sua plataforma de *streaming* e venceu prêmios importantes como o de Melhor Adaptação no *The Game Awards 2023* e oito categorias no *Emmy Awards 2023*.

Considerando o exposto acima, este estudo se situa na convergência entre os campos dos Estudos Literários, dos Estudos Críticos da Utopia (LEVITAS, 1990; MOYLAN, 2016; CLAEYS, 2017), dos Estudos da Intermidialidade (BENTHIEN et al., 2019) e dos Estudos de Jogos (MCGONIGAL, 2017; FARCA, 2019; GREENSPAN, 2022), abordando questões relacionadas às narrativas de sobrevivência dos Vagalumes no universo distópico do jogo *The Last of Us*. Os principais objetivos deste estudo são justamente observar as figurações utópicas e estratégias de resistência adotadas pelo grupo Vagalume e analisar o jogo sob a perspectiva da intermedialidade, enfocando o uso de estratégias de análise literária. A metodologia é de cunho bibliográfico e documental, assim, inicio traçando uma contextualização do universo de *The Last of Us*, destacando os aspectos recorrentes do gênero literário distopia presente no jogo e posteriormente, na seção de análise, aprofundo os conceitos teóricos com base nas teorizações dos/as autores/as, estudiosos/as, acadêmicos/as previamente mencionados/as.

¹ Escrita por Neil Druckmann e Faith Erin Hicks, *The Last of Us: American Dreams* foi uma minissérie de quadrinhos com quatro volumes publicada mensalmente entre abril e julho de 2013 pela Dark Horse Comics. *American Dreams* narra a jornada de Ellie e sua amiga Riley em eventos que acontecem cronologicamente anteriormente às ações do enredo explorado pelo jogo.

² Bruce Straley, diretor junto de Neil Druckmann do primeiro jogo da franquia, criticou a produção da série pelo fato de não ter recebido créditos ou qualquer retorno financeiro pelo seu papel no desenvolvimento do universo de *The Last of Us*. Segundo Straley, isso indica uma falha na indústria em não conseguir garantir devida cobertura legal àqueles/as que atuam nos bastidores da produção dos jogos eletrônicos (MARTENS, 2023).

2 O UNIVERSO DE *THE LAST OF US*

Provavelmente nunca saberemos ao certo quando ou quem foi a primeira pessoa a olhar para sua realidade e a partir dela imaginar um mundo melhor, mas sabemos que sonhar com futuros melhores fez (e ainda faz) parte de diversas culturas em diversos períodos da história, o que está registrado, por exemplo, nas narrativas sobre o Olimpo da Grécia antiga e o Jardim do Éden na narrativa bíblica, nos poemas sobre o País da Cocanha, populares na Europa medieval, e na magnífica *Cidade das Damas*, de Christine de Pizan (1405). Essas histórias moldadas pelo mito, pela poesia e pela narrativa ficcional descreviam visões de lugares ideais quando comparados ao presente de quem as contava. Porém foi apenas em 1516, com o lançamento de *Utopia* (MORE, 2017) em 1516 por Sir Thomas More, que elas ganharam um nome. Numa instigante reflexão sobre esta obra, Krishan Kumar (1987, 23-24):

Thomas More não inventou apenas o termo ‘utopia’, numa feliz fusão de duas palavras gregas (*eutopos* = ‘bom lugar’; *outopos* = ‘não lugar’): ele inventou a coisa em si. Parte dessa nova coisa era uma nova forma literária, ou gênero; a outra parte, a mais importante, era uma nova concepção das possibilidades de transformação humana e social.³

Assim, apesar do impulso utópico, definido por Ruth Levitas (2010 [1990], p. 9) como uma “expressão do desejo por uma maneira melhor de ser”⁴ e por Lyman T. Sargent (1994, p. 10) como uma “necessidade essencial de sonhar com uma vida melhor”⁵, já fazer parte do imaginário humano, após a obra de More esse ímpeto ganhou novos contornos.

Todavia, não só de sonhos vivemos e a distopia, ‘gêmea malvada’ da utopia, tem se mantido lado a lado com as histórias sobre lugares bons. O termo, formado pelos sufixos *dus* e *topos*, ambos também de etimologia grega, é então utilizado para descrever “um lugar doente, ruim, defeituoso ou desfavorável”⁶ (CLAYES, 2017, p. 4). Apesar de seu uso ter sido registrado em épocas anteriores, como na obra *Utopia: Or, Apollo's Golden Days* (YOUNGE, 1747), ou no discurso proferido pelo filósofo inglês John Stuart Mill no parlamento em meados do século XVIII, apenas no século XX a forma literária que hoje denominamos distopia popularizou-se, provavelmente como consequência de tudo o que assolava a humanidade nesse período, a saber: a Primeira e a Segunda Guerras Mundiais, a Grande

³ Texto original: “Thomas More did not just invent the word ‘utopia’, in a typically witty conflation of two Greek words (*eutopos* = ‘good place’, *outopos* = ‘no place’): he invented the *thing*. Part of that new thing was a new literary form or genre; the other, more important, part was a novel and far-reaching conception of the possibilities of human and social transformation”. Todas as traduções são de minha autoria, excetuando os casos em que tradutores/as estão listados/as nas referências.

⁴ Texto original: “the expression of the desire for a better way of being.”

⁵ Texto original: “the essential need to dream of a better life.”

⁶ Texto original: “a diseased, bad, faulty, or unfavourable place.”

Depressão, a pandemia de gripe espanhola, o Golpe Militar de 64 no Brasil entre outros fatos impactantes. “A maior parte do que associamos à ‘distopia’ é, portanto, um fenômeno moderno, associado ao pessimismo secular”⁷ (CLAYES, 2017, p. 4).

Obras sobre desastres e pandemias já povoavam o imaginário da humanidade há muito tempo, em uma pequena amostra podemos citar a *Bíblia Sagrada*, a *Ilíada* de Homero (século VIII), o *Decamerão* de Boccaccio (1353), *Os Contos de Canterbury* de Chaucer (1387-1400) e até as produções de Shakespeare, principalmente *Romeu e Julieta* (1623). Ainda assim, foi apenas nos séculos XIX e XX, com obras como *O Último Homem* (SHELLEY, 2023 [1826]) *A Praga Escarlata* (LONDON, 2021 [1915]) e *A Dança da Morte* (KING, 2013 [1978]), que essas histórias ganharam proporções apocalípticas. O mundo do século XX, especialmente, via-se mergulhado em um grande pesadelo e não é de se admirar que todo esse sofrimento e sensação de desesperança tenha respingado na produção cultural da época.

Essa fome insaciável por distopias e narrativas sobre pragas permanece sendo alimentada até os dias de hoje, seja em obras literárias, como em *Corpos Secos: Um Romance* (GEISLER et al., 2020), seja em produções da TV e do cinema, como na série *The Walking Dead* (2010-2022) e no filme *Invasão Zumbi* (2016), ou nos jogos de *videogame*, como em *Dying Light* (2015), *A Plague Tale: Innocence* (2019) e no próprio *The Last of Us* (2013), sobre o qual discorro a seguir.

A história do jogo inicia-se com a apresentação do protagonista Joel, um pai solo que mora em Austin, Texas, tentando escapar junto ao seu irmão, Tommy, e à sua filha, Sarah, de um surto pandêmico provocado por algo até então desconhecido. Durante a fuga, sua filha é assassinada por um soldado da *Federal Disaster Response Agency*⁸ (Fedra) que, na tentativa de conter essa infecção misteriosa, obedecia à ordem de não permitir que ninguém deixasse a cidade. Após a morte de Sarah, há um salto temporal de vinte anos, após o qual reencontramos Joel morando na Zona de Quarentena de Boston, que é controlada pela Fedra. Ele havia se tornado um homem amargurado e com poucos limites morais depois de tantos anos sobrevivendo em um mundo hostil, agora atuando como um contrabandista de armas e outros suprimentos. A pandemia provocada pelo fungo *Cordyceps*⁹ alterou o curso da

⁷ Texto original: “Most of what we associate with ‘dystopia’ is thus a modern phenomenon, wedded to secular pessimism.”

⁸ Tradução livre: Agência Federal de Resposta a Desastres.

⁹ Na obra, a doença é chamada de *Cordyceps Brain Infection* (CBI), isto é, em tradução livre, Infecção Cerebral por *Cordyceps*. De acordo com o jogo, a infecção pode ocorrer através do contato direto com um/a infectado/a, via mordida, ou indiretamente através de esporos liberados no ar pelo fungo. Por alojar-se no cérebro, o fungo parasita provoca mudanças corporais a partir dessa região, entre elas a eclosão de fungos na pele, a perda

humanidade por completo, uma vez que não houve qualquer sucesso na contenção ou na produção de uma vacina. Assim, as pessoas infectadas pelo fungo não tinham qualquer prognóstico de melhora, pois dentro de 24 a 48 horas o parasita dominaria as funções cerebrais e corporais das suas vítimas, provocando alterações no comportamento e em sua aparência física conforme imagens 1 e 2 abaixo:

Imagem 1 - Infectado/a estágio 1. Ocorre entre 24 a 48 horas após a infecção. Esse tipo de infectado/a apresenta comportamento errático, é sensível à luz e muito ágil. Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022¹⁰.



Imagem 2 - Infectado/a estágio 3. Ocorre após um ou mais anos de infecção. A cabeça desses/as infectados/as fora completamente tomada por fungos, tornando-os/as cegos. Eles encontram suas vítimas por ecolocalização através de um som gutural que emitem e são mais resistentes a ataques, devido à camada de fungos que cobre sua pele. Fonte: *The Last of Us Part II Remastered*, 2024.



No decorrer dos anos, diversos grupos de sobreviventes surgiram, cada um com seus ideais. Dentre estes, estão incluídos os Caçadores (*Hunters*), os Serafitas (*Seraphites*), os Vagalumes (*Fireflies*) e muitos outros. Este estudo se debruça sobre a investigação do último:

gradativa da visão, o desenvolvimento de audição apurada e de um sistema de ecolocalização, além de ganho de força e resistência a danos ao longo dos anos. Os/as infectados/as são categorizados/as em quatro estágios principais de acordo com a evolução desses sintomas.

¹⁰ Todas as imagens da franquia *The Last of Us* reproduzidas neste estudo fazem parte do meu arquivo pessoal, pois foram capturadas por mim através do PlayStation 5.

uma milícia, liderada pela personagem Marlene, e o maior grupo ‘rebelde’ dos Estados Unidos que tem como principais objetivos suspender a Lei Marcial que vigora no país, retirando o poder das mãos da corrupta Fedra, restaurar o governo democrático e achar a cura para a infecção. É neste último ponto que a história dos Vagalumes se entrelaça com a do nosso protagonista, pois eles estão em posse de Ellie, uma garota de 14 anos que é simplesmente imune à infecção¹¹. Em consequência disso, o grupo precisa retirá-la da cidade para enviá-la para o laboratório deles o quanto antes para que, a partir do estudo dos processos bioquímicos que aconteceram com ela, possam tentar produzir uma vacina. Joel, é contratado por Marlene para entregar Ellie a outros Vagalumes que esperavam fora dos muros da zona de quarentena para realizar esse trabalho, porém eles haviam sido mortos por soldados da Fedra. Então, Joel e Ellie embarcam numa jornada extremamente perigosa, atravessando os Estados Unidos, para reencontrar os Vagalumes.

Na reta final dessa história e após assistirmos ao estreitamento da relação entre Joel e Ellie, que simbolicamente passam a desempenhar os papéis de pai e filha, eles finalmente encontram o Saint Mary's Hospital, em Salt Lake City, sede dos Vagalumes. Infelizmente, Joel descobre que a chave para a bioengenharia reversa capaz de produzir a vacina jazia no cérebro de Ellie, isto é, os/as cientistas responsáveis teriam que remover o cérebro dela para estudá-lo. Inconformado, Joel acaba assassinando todo Vagalume que tenta impedir seu caminho até Ellie, que está prestes a ser operada, assassinando, inclusive, Jerry, médico responsável pela cirurgia, fator decisivo para os eventos do segundo jogo da franquia¹², e Marlene. Ao final do jogo, Ellie, que estava desacordada durante todo esse ataque devido aos efeitos da anestesia, confronta Joel, questionando se o que ele havia dito sobre existirem outras pessoas imunes e sobre a falha na produção da vacina ter levado os Vagalumes a desistirem de tentar produzi-la era verdade. Joel promete que sim e então o jogo finaliza com um close dramático no rosto de Ellie, que, apesar de não parecer convencida, resolve aceitar essa resposta ao menos por enquanto.

A partir dessa breve descrição, pode-se notar que a obra possui várias características comuns ao gênero ‘distopia’. A primeira delas é a própria ideia da quase aniquilação da espécie humana por uma pandemia, tropo presente em muitas das obras citadas previamente.

¹¹ Ela foi atacada e mordida no antebraço direito por uma pessoa infectada, mas os sintomas da doença não se manifestaram.

¹² Na segunda parte dessa história, assistimos a filha desse médico, Abby, em companhia de alguns amigos e amigas, matar Joel para vingar a morte de seu pai. Ellie então embarca em sua própria jornada de vingança para punir os algozes da sua figura paterna.

O fato de estar lutando contra um mal invisível, como também o fato de não haver nenhuma solução para a doença geraram pânico por todo o globo. Na nossa jornada pelos Estados Unidos de 2033, podemos observar marcas que refletem esse caos, constituindo elementos tipicamente distópicos, pois passamos por hospitais de campanha e por cidades abandonadas, encontramos panfletos informativos da doença, assim como cartas, bilhetes e outras formas de registro narrativo. Abaixo, na imagem 3, é possível conferir um exemplo de um dos registros mais tristes no jogo:

Imagem 3 - Uma das salas que encontramos ao passar pelos túneis do esgoto em Pittsburgh, Pensilvânia. Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022.



Dentro desse lugar inóspito, o/a jogador/a se depara com vários relatos escritos em papéis e quadros que recontam a história das pessoas que estavam usando esse lugar como abrigo. Nesses relatos, descobrimos que alguém esqueceu de trancar uma porta, permitindo que infectados/as entrassem e matassem quase todos/as os/as sobreviventes ali. Nesta sala, a frase “elas não sofreram” (*they didn't suffer*) foi escrita no chão e logo adiante é possível observar cadáveres de crianças e um de um adulto. Ao lado dele, há uma arma e uma carta que revela que ele e algumas crianças foram encurralados/as por infectado/as e que se fosse preciso ele as mataria de uma maneira rápida, provavelmente para evitar que elas morressem de fome ou por ataques de seres infectados.

Ainda, conhecemos acerca das zonas de quarentena e do bombeamento realizado nas áreas ao redor delas na tentativa ineficaz de conter os/as infectados/as, fato que contribui ainda mais para o cenário de ruína e destruição desse mundo, que passa a ser retomado pela natureza¹³, um motivo literário recorrente em distopias pós-apocalípticas. Descobrimos também que a Fedra, última forma oficial de governo, havia se tornado corrupta e opressora, o

¹³ Em inglês, comumente referido como *'nature takes over'*, isto é, a natureza tomando de volta aquilo que lhe pertence.

que estimulara o surgimento de grupos de resistência.

Essa fragmentação da sociedade é outra faceta comum em distopias. No jogo, encontramos vários desses grupos, todos mais ou menos hostis. Falando brevemente sobre dois deles, apresento primeiramente os Canibais (*Cannibals*), que Joel e Ellie encontram ao passar pelo estado de Colorado, grupo o qual a prática de alimentar-se de carne humana foi a solução encontrada diante da escassez de alimentos. As pessoas que integram esse grupo são altamente armadas e brutais, caçando basicamente todo mundo que ousa invadir seu território. Aqui devo ressaltar que o próprio “canibalismo é um dos símbolos mais proeminentes da distopia”¹⁴ (CLAEYS, 2017, p. 234). Outro grupo bastante controverso são os Cascavéis (*Rattlers*), um grupo escravista com sede em Santa Bárbara, Califórnia. Os/as integrantes desse grupo mantêm suas vítimas desnutridas em celas insalubres, forçando-as a trabalhos braçais, como o cultivo de alimentos. Ademais, o grupo utiliza infectados/as em correntes para treinos de tiro e para controle e/ou punição da população. Todavia, dentre os métodos de punição do grupo, nenhum é tão cruel quanto os pilares de madeira da praia: um local montado com altos postes de madeira, onde as pessoas que descumpriram regras severas ou que tentaram fugir são amarradas e deixadas para morrer sob os efeitos da maresia, do sol e ficando vulneráveis aos ataques de animais carnívoros, como pássaros e caranguejos. É possível ver cadáveres em maior ou menor grau de decomposição presos a esses postes. Parte desse local tenebroso pode ser conferido na imagem 4, a seguir:

Imagem 4 - Ellie à procura da sua antagonista, Abby, nos pilares de madeira ao longo da praia. Fonte: *The Last of Us Part II*, 2020.



Desse modo, fica evidente que o universo de *The Last of Us* continua a tradição literária de descrever sociedades do pesadelo, adicionando, porém, uma nova camada de imersão no gênero. De acordo com Greenspan, parte dessa imersão ocorre devido ao fato de

¹⁴ Texto original: “Cannibalism is one of dystopia’s most prominent symbols.”

que os “jogos digitais permitem aos/às jogadores/as habitar utopias e distopias de uma forma que outros meios de comunicação não conseguem, mudando a crítica utópica da dimensão alegórica para a dimensão virtual”¹⁵ (2022, p. 263). Esse argumento torna-se ainda mais sólido ao levarmos em consideração que os *videogames* proporcionam diferentes experiências de acordo com as escolhas e caminhos tomados por cada jogador/a. Isto implica dizer que, apesar dos jogos terem um enredo central, o modo de jogar altera a imersão naquele universo ficcional. Por exemplo, um/o jogador/a desatento/a pode deixar de recolher algum colecionável¹⁶ por não ter investigado o mapa¹⁷ com afinco. Essa característica dos jogos destaca traços importantes da utopia: a curiosidade para o novo, o desejo de mudança e a ação transformadora.

É com base nessa capacidade de cativar e em outros aspectos positivos que a autora do livro *A Realidade em Jogo: Por que os Jogos nos Tornam Melhores e Como Eles Podem Mudar o Mundo* (2017), Jane McGonigal, tece seus argumentos em prol da contribuição que os jogos podem oferecer para sanar problemas reais que a humanidade enfrenta atualmente. Segundo ela, os jogos, longe de serem um tipo de imersão escapista, podem representar uma fuga intencional, ativa e bastante útil para reinventar diversas áreas, como a administração governamental, a gestão de recursos, a educação, entre outros. Os *games* estimulam a capacidade de pensar em soluções e nos ensinam a lidar com as mais diversas situações e emoções. Reverter esse aprendizado para solucionar a crise climática global, por exemplo, seria extremamente proveitoso.

A partir disso, pode-se constatar que os jogos, assim como a viagem de Hitlodeu à ilha de Utopia, possibilitam olhar para a nossa realidade criticamente, encarando problemas não mais como insolucionáveis, mas sim palpáveis, principalmente ao considerar a força da coletividade em prol ‘desse mundo melhor’. No capítulo 14, McGonigal apresenta um vislumbre desse potencial dos *games* ao fazer referência ao *World Without Oil*¹⁸ como exemplo de um jogo de prognóstico, definido por ela como jogos que estimulam a

¹⁵ Texto original: “Digital games allow users to inhabit utopias and dystopias in ways that other media cannot, shifting utopian critique from the allegorical to the virtual dimension.”

¹⁶ Colecionáveis são itens variados que podem ser recolhidos pelo/a jogador/a. Presentes na maioria dos jogos, estão geralmente atrelados a troféus de finalização do *game*. Costumam ser cartas, objetos, diálogos especiais etc.. Muitos servem para enriquecer a narrativa, podendo inclusive influenciar o curso da história ou o modo como as personagens são percebidas pelo público.

¹⁷ Forma usual entre jogadores/as de se referir ao cenário de um jogo.

¹⁸ O *World Without Oil* (2007) foi um jogo imersivo de simulação desenvolvido nos Estados Unidos por San Jose e Ken Eklund que convidou pessoas de diversas esferas da sociedade a imaginar os efeitos de uma escassez de petróleo em suas vidas. Mais informações sobre esse experimento podem ser encontradas no endereço eletrônico a seguir: <https://gamesforcities.com/database/world-without-oil/>.

inteligência coletiva em simulações em escalas planetárias, pois os/as jogadores/as envolvidos/as desenvolveram excelentes alternativas para viver num mundo sem petróleo.

Ainda sobre este ponto, quero destacar minha experiência jogando *The Last of Us Part II* em meados de 2020, época em que foi lançado, enquanto a pandemia do novo coronavírus (SARS-CoV-2) era responsável pela morte de milhões de pessoas, pois esse contexto somado à narrativa mais sombria e violenta do jogo provocaram uma carga emocional mais intensa. Em uma cena em especial, Ellie, após cair através do piso em um andar inferior de uma estação de metrô cheio de esporos, quebra sua máscara e sua namorada, Dina, oferece dividir a sua própria mesmo sabendo que aspirar uma pequena quantidade de esporos já pode ser suficiente para se infectar por Cordyceps. Ellie rapidamente explica que é imune¹⁹ e impede que ela retire sua máscara, mas aquilo que Dina se propôs a fazer foi um ato de amor. E isso me fez refletir sobre quantas pessoas não teriam feito o mesmo pelos entes queridos perdidos pelo coronavírus. Portanto, apesar da atmosfera apocalíptica do jogo e da vida real, senti que estava preparada para lidar com aquilo, pois fui lembrada da existência do amor e da esperança, principalmente pelo que acontece na reta final do jogo, mas deixarei para falar sobre isso na próxima seção. Neste momento quero apenas reforçar que “mesmo os jogos distópicos mais apocalípticos introduzem um excedente utópico que desperta esperanças reprimidas de um mundo melhor”²⁰ (GREENSPAN, 2022, p. 263).

¹⁹ O *The Last of Us Part II* se passa em 2038, cinco anos após os eventos do primeiro jogo e, por questões de segurança, as únicas pessoas que sabiam sobre a condição da Ellie eram Joel, Tommy e Maria, esposa de Tommy e líder da comunidade sobrevivente em Jackson, Wyoming. Para disfarçar a mordida em seu antebraço, Ellie queimou sua pele com químicos e fez uma tatuagem em cima do local.

²⁰ Texto original: “Even the most apocalyptic dystopian games introduce a utopian surplus that awakens repressed hopes for a better world.”

3 OS VAGALUMES: A CONSTRUÇÃO DE UM ENCLAVE UTÓPICO

Conforme discutido anteriormente, as concepções de utopia e distopia podem assumir contornos diversos a depender do ângulo sob o qual são observadas, evidenciando a percepção individual e coletiva como peças-chaves no delineamento de tais conceitos. Essa dualidade também está presente em *The Last of Us*, uma vez que assistimos à gradual transformação da Fedra, último órgão oficial de governo, de, inicialmente, ser responsável por garantir o bem-estar e a segurança da população nas zonas de quarentena para se tornar um regime caracterizado por abusos de poder e opressão institucionalizada. Dentre alguns exemplos da tirania promovida pelo exército é possível citar imposição a trabalhos precários, linchamentos, agressões sexuais e execuções arbitrárias.

Após duas décadas de repressão, é de se esperar alguma retaliação por parte da população. Na jornada de Joel e Ellie pelos Estados Unidos pós-pandêmicos, testemunhamos os resultados dessa relação conflituosa à medida que nos deparamos com zonas de quarentena onde a população havia se revoltado e expurgado completamente a presença militar. Nesse contexto, um grupo paramilitar emerge para incentivar ainda mais as rebeliões contra a Fedra, oferecendo armamentos e uma causa pela qual valia a pena lutar. Nesta seção, proponho-me, inicialmente, a examinar três aspectos que considero cruciais para compreender o funcionamento do grupo dentro do universo distópico em que se insere e, em seguida, traço uma análise mais ampla, conectando-os de forma coesa.

3.1 Identidade

Vagalumes são pequenos insetos que utilizam bioluminescência para se comunicar e atrair parceiros reprodutivos (LIMA, 2020), mas não é a respeito dessas fascinantes criaturas que tratamos aqui. No mundo de *The Last of Us*, a palavra “vagalumes” adquire uma conotação distinta e potencialmente perigosa, visto que esse é o nome adotado pela maior força opositora à Fedra e é possível encontrar marcas desse antagonismo em diversos locais da Zona de Quarentena de Boston. Há, no entanto, uma conexão simbólica entre esses animais e o grupo de resistência, pois, assim como os insetos, os Vagalumes representam luz em tempos sombrios, a esperança em meio ao caos. Não à toa, essa analogia é evidenciada no seu lema: “*When you’re lost in the darkness, look for the light*” (quando estiver perdido/a na escuridão, procure pela luz). Ademais, os Vagalumes também oferecem à população um refúgio pautado na coletividade, afinal um vagalume sozinho não é capaz de iluminar muito, já um enxame pode fazer a diferença. Roupas verdes ou amarelas, braçadeiras com a logo

Vagalume e pendentos de metal são outras marcas visuais utilizadas pelo grupo para identificação entre si. Tais metáforas identitárias representam apenas uma das estratégias de resistência empregadas pelo grupo.

Ainda sobre este ponto, vale destacar que frequentemente na ficção distópica a língua é mantida sob o domínio da ordem hegemônica, neste caso, da Fedra, e é empenhada de modo a perpetuar sua hegemonia. Contudo, é comum que seja justamente por meio da linguagem que a resistência busque retomar seu poder, uma vez que “o controle sobre os sentidos da língua, sobre a representação e a interpelação, são armas e estratégias cruciais na resistência distópica” (MOYLAN, 2016, p. 82). Essa construção semiótica²¹ também ressalta uma característica fundamental da intermedialidade, definida como uma relação que ocorre entre diferentes formas de arte: a literariedade. Segundo Claudia Benthien et al., “literariedade sugere uma certa qualidade em textos que ‘faz de uma determinada obra uma obra de literatura’”²² (2019, p. 18), além de possuir uma forte ligação com os efeitos estéticos da linguagem. *The Last of Us* transpõe o uso dessa ferramenta para a atmosfera do jogo, provando que “a arte midiática pode ser caracterizada como uma tentativa de misturar diferentes sistemas e formas de arte”²³ (BENTHIEN et al., 2019, p. 2) e pode ainda promover o rompimento com “os modos habituais de envolvimento com o mundo de uma forma que surpreende os/as espectadores/as e os/as convida a dar uma segunda olhada”²⁴ (BENTHIEN et al., 2019, p. 272). Como mencionado na seção anterior, jogadores/as eficientes estão mais do que acostumados/as a ‘dar essa segunda olhada’, pois os jogos eletrônicos estimulam a curiosidade e a pensar em por que as coisas são como são dentro daquele universo ficcional, fazendo com que atuem tais quais detetives em busca de pistas.

3.2 Intervenções

Nesta subseção, exploro como os aspectos identitários dos Vagalumes relacionam-se com a atuação desse grupo no país. Conforme mencionado previamente, após anos no controle absoluto dos/as sobreviventes nos Estados Unidos, a Fedra passou a ser sinônimo de abusos de poder e repressão, sendo vista por muitos/as como uma força inimiga. Nesse

²¹ Neste estudo, entende-se semiótica como “ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido” (SANTAELLA, 1983, p. 5).

²² Texto original: “Literariness suggests a certain quality within texts that ‘makes of a given work a work of literature.’”

²³ Texto original: “Media art can be characterized as an attempt to blend different art systems and forms.”

²⁴ Texto original: “Media art disrupts habitualized modes of engaging with the world in a way that startles viewers and invites them to take a second look.”

contexto, os Vagalumes surgem promovendo rebeliões em diversas das zonas de quarentena, exigindo a suspensão da Lei Marcial e o retorno de todos os ramos do antigo governo democrático. Com esse propósito, o grupo infiltrava-se nas zonas, propagando suas visões políticas²⁵ para os/as habitantes, aliciando pessoas para juntaram-se à causa e entrando em conflitos diretos com os militares, conforme imagens 5 e 6 a seguir. Ressalta-se que, numa delas (na imagem 5), algumas das pessoas estão sendo procuradas por ‘associação a Vagalumes’ e ‘terrorismo’. Ao redor dos cartazes, há algumas pichações: uma figura de um vagalume no lado esquerdo, a frase “*our heroes*” (nossos heróis) no canto superior direito e a pergunta “*is this all there is?*” (isso é tudo que há?) no canto inferior.

Imagem 5 - Cartazes de procurado presos a uma parede da Zona de Quarentena de Boston. Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022.



Imagem 6 - Ataque Vagalume a um caminhão da Fedra. Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022.



Infelizmente, os Vagalumes seguem sendo esmagados pelo poderio militar da Fedra ou pela própria população que eles haviam ajudado a ‘libertar’, por pensar que iriam sofrer

²⁵ É possível encontrar diversas pichações como as da imagem 5 espalhadas por diversos locais do mapa de *The Last of Us*. Alguns exemplos de frases impactantes são: “*stop feeding us lies, give us our rations*” (parem de nos alimentar com mentiras, entregue-nos nossa comida), “*riot was all we had*” (revolta era tudo que tínhamos), “*death for freedom*” (morte por liberdade), “*don’t be a sheep, wake up*” (não seja uma ovelha, acorde), “*rise up, fight Fedra*” (levante-se, lute contra a Fedra).

opressão por parte dos Vagalumes em seguida²⁶. Além disso, muitas pessoas não acreditam nos propósitos dos Vagalumes, tomando-os por ‘fanáticos idealistas’. Classifico esse processo como parte de um movimento anti-utópico que provém da narrativa hegemônica e ‘infecta’ outros/as sobreviventes, pois “em geral, a Anti-Utopia celebra e protege o *status quo* e as satisfações que este proporciona a seus/as beneficiários/as” (MOYLAN, 2016, p. 56), atuando de modo a rejeitar qualquer projeto sociopolítico fundamentado no trabalho coletivo em prol de um mundo melhor para todos/as. Para exemplificar essa situação, trago a seguir um diálogo que ocorre entre NPCs²⁷ enquanto Joel persegue Robert, um contrabandista assim como Joel, pela Zona de Quarentena de Boston. Neste trecho, dois capangas de Robert conversam:

Esqueci de dizer, estava passando pela Rua Jordan e vários soldados apareceram com um grupo de cinco civis em algemas. / Deixa eu adivinhar, Vagalumes? / Sim, eles os alinharam contra a parede e bam, bam, bam, apenas executaram todos. / É, soube que está assim por toda cidade. Eles os estão esmagando com força. / Nossa! / Eu tenho um primo com eles. / Sério? / Sim. O idiota acha que vai salvar o mundo. Espero que ele esteja bem.²⁸ Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022.

Este excerto torna perceptível que o conflito entre a Fedra e os Vagalumes transcende os confrontos armados, pois há também a configuração de uma batalha ideológica tão mortal quanto o Cordyceps. Esse diálogo representa assim parte do sucesso dos anti-utopistas, que se constituiu “ao fazer com que o termo ‘utópico’ assumisse a conotação de extravagante, irrealista, impraticável.” (SARGENT, 1994, p. 22 apud MOYLAN, 2016, p 63). No contexto do jogo, a Fedra assume esse papel, obtendo êxito ao induzir a população a acreditar que a luta dos Vagalumes já está destinada ao fracasso.

3.3 Registros

Nesta penúltima subseção, ressalto um aspecto pessoal de alguns dos Vagalumes e, em especial, da personagem Marlene: o registro verbal²⁹ como forma de sobrevivência. Na reta final do game, logo após Joel descobrir que Ellie estava sedada em uma mesa de cirurgia, ele

²⁶ A título de ilustração, esta situação aconteceu na Zona de Quarentena de Pittsburgh. Em um dos ambientes desse local, por exemplo, Joel encontra um bilhete ao lado de alguns cadáveres, provavelmente de Vagalumes, no qual alguém questiona a necessidade da permanência do grupo na zona após a Fedra ser derrotada.

²⁷ *Non-playable character* (personagem não-jogável).

²⁸ Texto original: “I meant to tell you, I was down on Jordan Street, and all these soldiers showed up with a group of about five civs, all in handcuffs. / Let me guess, Fireflies? / Yup, they lined ‘em up against the wall and bang, bang, bang, they just executed all of ‘em. / Holy shit. / Yeah, I hear it’s like that all over the city. They’re cracking down on ‘em hard. / I got a cousin with ‘em. / Seriously? / Yeah. Idiot thinks he’s gonna save the world. Hope he’s alright.”

²⁹ Em *The Last of Us Part II* é precisamente através de registros como esse que Ellie descobre que Joel havia mentido para ela sobre a falha na produção da vacina. Isto implica dizer que o registro marca não só uma maneira de não sucumbir ao apocalipse, como também um meio de preservar a verdade.

começa a percorrer o hospital em busca da garota. Nesse momento, deparamo-nos com colecionáveis muito importantes para entender a real importância de Ellie e da luta dessa milícia. Um desses colecionáveis é um gravador com um áudio do médico responsável por realizar a cirurgia explicando que a menina realmente era um caso raríssimo, pois apesar da infecção estar presente em seu sangue, sua taxa de glóbulos brancos permanecia em níveis normais, sem que houvesse quaisquer sinais de processos inflamatórios e nem crescimento fúngico nas regiões límbicas do cérebro. Segundo Jerry, era fundamental que os/as cientistas reunidos/as ali conseguissem replicar esse estado em laboratório e ele ainda afirma que a descoberta da vacina seria tão importante quanto a da penicilina. Ao final do áudio, ele reflete esperançoso:

Depois de anos vagando em círculos, estamos prestes a voltar para casa. Fazer a diferença e trazer a raça humana de volta ao controle do seu próprio destino. Todos os nossos sacrifícios e as centenas de homens e mulheres que sangraram por esta causa... Ou pior, não serão em vão.³⁰ Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022.

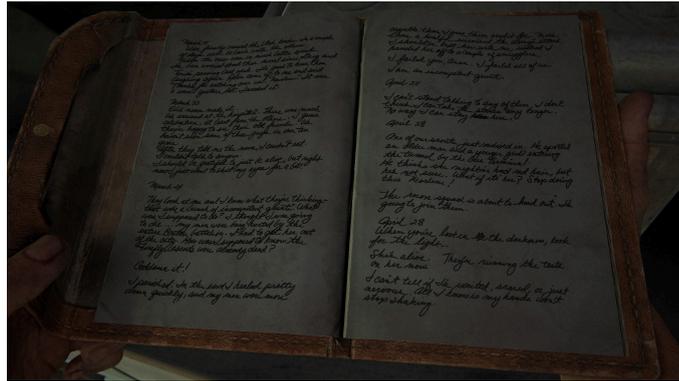
Além desse gravador, também encontramos um outro com a voz de Marlene, falando sobre como ela estava cansada de tudo, desejando que a ‘procura pela luz’ chegasse ao fim e que por isso havia dado o aval para a cirurgia acontecer, destacando como os desafios apenas aumentaram ao longo dos anos. Em outro gravador é possível ouvi-la em mensagem direcionada à Anna, mãe falecida de Ellie e uma velha amiga Vagalume, sobre ter cumprido a promessa de cuidar da menina por todo esse tempo, finalizando com: “Aqui está uma chance de nos salvar... Todos/as nós. Era isso o que procurávamos... O que você procurava. [...] Ah, estou com saudades de você, Anna. Sua filha estará com você em breve”³¹ (*The Last of Us Part I Remake*, 2022).

Além dessas gravações, Marlene mantinha um diário, que pode ser conferido na imagem abaixo:

Imagem 7 - Diário de Marlene. *The Last of Us Part I Remake*, 2022.

³⁰ Texto original: “After years of wandering in circles, we’re about to come home. Make a difference, and bring the human race back into control of its own destiny. All of our sacrifices and the hundreds of men and women who’ve bled for this cause... Or worse, will not be in vain.”

³¹ Texto original: “Here’s a chance to save us... All of us. This is what we were after... What you were after. [...] Oh, I miss you, Anna. Your daughter will be with you soon.”



Lendo as anotações contidas nesse diário, podemos perceber todo o peso que Marlene carrega consigo, o quanto ela está decepcionada por ter deixado Ellie nas mãos de dois contrabandistas e agora não saber onde ela está e consciente sobre a quantidade de olhares tortos que ela está recebendo dos demais Vagalumes. Marlene acredita que falhou com o grupo por conta disso, pois muitos da sua equipe de Boston sobreviveram aos ataques da Fedra e conseguiram chegar em Salt Lake City com ela, portanto Ellie poderia ter sido mantida sob sua responsabilidade. Em um dos trechos finais, Marlene revela:

28 de abril – Um de nossos batedores acabou de entrar em contato pelo rádio. Ele avistou um homem mais velho e uma jovem entrando no túnel perto do terminal de ônibus. Ele acha que ela pode ter cabelo ruivo, mas não tem certeza. E se for ela? Pare com isso, Marlene! O esquadrão de reconhecimento está prestes a sair. Eu vou me juntar a eles. / 28 de abril – Quando você estiver perdido na escuridão, procure pela luz. Ela está viva. Eles estão fazendo os testes nela agora. Não sei dizer se estou animada, assustada ou apenas nervosa. Tudo que sei é que minhas mãos não param de tremer.³² Fonte: *The Last of Us Part I Remake*, 2022.

Portanto, observa-se que registrar tem sido parte essencial da resistência por parte de uma personagem ou de um grupo, no caso, dos Vagalumes, provando mais um ponto que o jogo tem em comum com outras obras da literatura, como *1984* (ORWELL, 2009) e *O Conto da Aia* (ATWOOD, 2017).

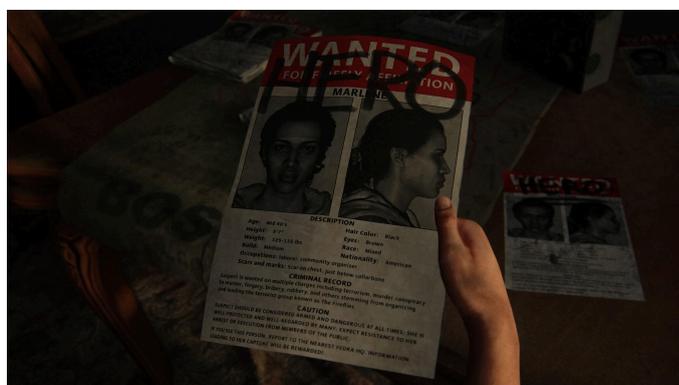
3.4 Reflexões

Considerando o que foi exposto nas subseções anteriores, posso argumentar que o universo de *The Last of Us* constitui o que Sargent (1994) vai denominar ‘distopia crítica’, uma tendência perceptível nas narrativas distópicas produzidas a partir da segunda metade do século XX “que questionam tanto a sociedade quanto os predecessores do gênero distópico”

³² Texto original: “April 28 - One of our scouts just radioed in. He spotted an older man and a young girl entering the tunnel by the bus terminal. He thinks she might've had red hair, but he's not sure. What if it's her? Stop doing this, Marlene! The recon squad is about to head out. I'm going to join them. / April 28 - When you're lost in the darkness, look for the light. She's alive. They're running the tests on her now. I can't tell if I am excited, scared, or just nervous. All I know is my hands won't stop shaking.”

(MOYLAN, 2016, p. 141), combinando de modo mais notável elementos tanto utópicos como distópicos. É evidente também que a relação entre a Fedra e os Vagalumes constroi um enredo edificado a partir de uma narrativa de ordem hegemônica, representada pela Fedra, e uma contranarrativa de resistência, liderada pelos Vagalumes (MOYLAN, 2016). Nesse ponto, é válido salientar que é precisamente através da língua que a contranarrativa se realiza e um exemplo notório disso pode ser verificado na imagem 8, que reproduz um panfleto que anuncia Marlene como procurada, contendo a palavra “*hero*” (heroína) rabiscada na parte superior. Os Vagalumes se apropriaram desses panfletos para redistribuí-los pela zona de quarentena:

Imagem 8 - Panfleto de procurada de Marlene. *The Last of Us Part I Remake*, 2022.



Constatamos, em imagens como esta, mais uma vez, a relevância da linguagem verbal na composição das camadas semióticas do jogo.

Entendo, portanto, os Vagalumes como sendo formados pelos/as exilados/as, visto que são categorizados como terroristas e perseguidos como tais, e que representam, dentro de um enclave utópico³³, “uma zona de espaço não, ou ainda, não conquistado, a partir do qual uma nova sociedade, ou pelo menos um movimento político de massa, pode emergir” (MOYLAN, 2016, p. 96). Todavia, como fora mencionado anteriormente, Joel acaba dizimando os Vagalumes para salvar Ellie e isso gera um sentimento tão grande de desânimo e desespero que o grupo opta por se desfazer nos anos posteriores. No entanto, seguindo mais uma tradição do texto distópico de tendência mais crítica, *The Last of Us Part II* encerra sua história sem um enquadramento narrativo fechado, pois descobrimos pistas de que o grupo está se reorganizando na ilha de Santa Catalina, na Califórnia, em um enorme edifício circular. Tal detalhe, porém, surge apenas ao finalizarmos o *game*, quando temos um

³³ O enclave utópico dos Vagalumes configura-se justamente a partir da coletividade e da agência do grupo sobre a realidade em prol de uma vida melhor e mais justa para todos/as.

vislumbre desse lugar, pois o menu inicial do jogo passa a ser a imagem 9, a seguir:

Imagem 9 - Nova sede dos Vagalumes. Fonte: *The Last of Us Part II*, 2020.



Em minha leitura, retomando o que sinalizei ao término da seção anterior, a reta final do jogo faz uma evocação simbólica à ilha de Utopia, mostrando-nos um futuro aparentemente promissor, mas também incerto, para os Vagalumes, pois assim como eles, Ellie continua viva e completamente desolada após a perda de Joel. Tal situação da personagem configura o final aberto do enredo e sugere aos/às jogadores/as: Quem sabe ela não reencontrará seu propósito ao retomar contato com os Vagalumes. Contudo, enquanto novos jogos não são lançados, esse vislumbre de um futuro utópico é apenas uma promessa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A jornada por *The Last of Us* e pelo território da distopia não foram fáceis. Sendo uma tradição milenar, a arte de contar histórias de lugares melhores ou piores continua se fazendo presente na produção cultural da humanidade, adquirindo novos contornos e novos meios de propagação. Um desses meios, os jogos eletrônicos, representam um terreno fértil onde o passeio por utopias e distopias se torna ainda mais imersivo. A semiose vista na criação da Naughty Dog, assim como em outros jogos de *videogame*, oferece um rico e amplo espaço para teorizações capazes de impactar nosso planeta positivamente, principalmente pela capacidade de cativar característica dos jogos. Diante desta investigação sobre *The Last of Us*, houve uma abrangência do conceito de distopia crítica, termo teorizado no começo do século XXI como sendo não apenas um fenômeno do final século XX, mas também pensado para iluminar distopias do final do século anterior, pois este estudo demonstra a relevância desse conceito ainda nos dias atuais para compreender obras produzidas no século XXI e para refinar o nosso entendimento a respeito de narrativas não apenas verbais³⁴.

Além disso, assim como as distopias críticas podem levar a uma mudança nos modos de ser e de pensar de uma audiência, a popularidade dos jogos e a variedade do público que os consome permite a consolidação de uma massa crítica ampla, que é ainda mais palpável devido a complexidade da atuação de um/a jogador/a dentro desses universos ficcionais. Isso implica dizer que os *games* demandam de seu público engajamento e agenciamento mais intensos para a compreensão dos elos narrativos e superação dos desafios encontrados pelo caminho durante a jogatina.

Após atravessar um país destruído e marcado por violência e pânico, aprendemos não só sobre o jogo em si, mas sobre a importância de mantermos a esperança viva. Esta é a maior lição que os Vagalumes deixam ao público jogador e o grande motivador deste estudo que se dedicou a examinar as figurações utópicas desse grupo em específico. Contudo, ressalto que este representa apenas um começo, pois os Vagalumes são apenas uma peça dentro da vasta trama de *The Last of Us* e, como não vejo meu interesse pessoal em jogos³⁵ e nesse em especial mudando em um futuro próximo, pretendo continuar pesquisando os outros grupos que compõem o enredo dessa narrativa, como a comuna em Jackson ou o distinto grupo dos

³⁴ O termo é costumeiramente utilizado por Moylan e outros/as teóricos/as e estudiosos/as para analisar obras mais canônicas, não jogos eletrônicos, como observado neste trabalho.

³⁵ Jogos distópicos são mais comuns no mundo dos *games* e, portanto, mais pesquisados. Já os que retratam utopias, por outro lado, são lançados com menos frequência e são menos populares dentro dos estudos sobre jogos, demonstrando uma outra rota de pesquisa possível.

serafitas em Seattle. Ademais, há também vias teóricas a serem aprofundadas, tais como a reflexão sobre novos métodos de interpretação de uma obra intermediática, como também a aproximação das narrativas dos jogos com teorias contemporâneas que permitem a investigação das distopias do século XXI sob diferentes perspectivas, para além da distopia crítica, alinhando, assim, a minha pesquisa a outras pesquisas que têm sido produzidas³⁶ nessa direção.

Por fim, espero ter contribuído não só para a ampliação do *corpus* crítico dos utopismos e distopismos da cultura, como também para impulsionar ainda mais o crescente interesse em jogos, oferecendo reflexões sobre maneiras de resistir ao fim. O mundo real de 2024 assemelha-se cada vez mais a uma distopia, seja pela intolerância que se espalha na voz de políticos que flertam com o fascismo, nos conflitos armados que assolam diversos países ou pelo iminente colapso do planeta pela crise climática devastadora, mas é preciso acreditar que dias melhores virão desde que possamos lembrar de procurar pela luz quando a escuridão nos cercar, agindo de modo a transformar o sonho em realidade.

³⁶Para ilustrar, cito aqui as produções de Felipe Benicio, Brian Greenspan e Gerald Farca.

REFERÊNCIAS

- A Plague Tale: Innocence.** Bordeaux, França: Asobo Studio, 2020. 1 jogo eletrônico.
- ATWOOD, Margaret. **O Conto da Aia.** São Paulo: Rocco, 2017.
- BENTHIEN, Claudia; LAU, Jordis; MARXSEN, Maraike M.. **The Literariness of Media Art.** Nova York: Routledge, 2019.
- BOCCACCIO, Giovani. **Decamerão.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018
- CLAEYS, Gregory. **Dystopia: A Natural History.** New York: Oxford University Press, 2017.
- CHAUCER, Geoffrey. **Os Contos de Canterbury.** Brasil: Editora 34, 2014.
- Dying Light.** Wrocław, Polônia: Techland, 2015. 1 jogo eletrônico.
- GEISLER, Luisa; FERRONI, Marcelo; POLESSO, Natalia Borges; DE MACHADO, Samir Machado. **Corpos Secos: Um Romance.** Rio de Janeiro: Alfaguara, 2020.
- GO GAMERS; SIOUX GROUP. **Pesquisa Game Brasil.** São Paulo: Go Gamers, 2023.
- GREENSPAN; Brian. Gaming. In: MARKS, Peter; VIEIRA, Fátima; WAGNER-LAWLOR, Jennifer A. (Ed.). **The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures.** Cham: Springer Nature, 2022. p. 255-266.
- HOMERO. **Ilíada.** São Paulo: Penguin, 2013.
- INVASÃO Zumbi. Direção: Yeon Sang-ho. Produção: Lee Dong-ha. Coreia do Sul: Next Entertainment World e RedPeter Film. Filme. 2016.
- KING, Stephen. **A Dança da Morte.** Rio de Janeiro: Suma, 2013. [1978].
- KUMAR, Krishan. **Utopia and Anti-Utopia in Modern Times.** Blackwell: Cambridge, 1991. [1987]
- LEVITAS, Ruth. **The Concept of Utopia.** Bern: Peter Lang AG, 2010. [1990]
- LIMA, Adelina. Pirilampo? Curiosidades sobre o animal e diferenças com o vagalume. **Segredos do Mundo**, Goiás, 10 de novembro de 2020. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/pirilampo/>. Acesso em: 14 mar. 2024.
- LONDON, Jack. **A Praga Escarlate.** São Paulo: Veneta, 2021. [1915]
- MARTENS, Todd. How ‘The Last of Us’ changed gaming, strained relationships and spawned an empire. **Los Angeles Times**, Los Angeles, 15 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-15/the-last-of-us-hbo-tv-show-vid-eo-game-history-neil-druckmann>. Acesso em: 14 de fevereiro de 2024.

- MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies**. London: SAGE Publications, 2008.
- MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo: Por que os Jogos nos Tornam Melhores e Como Eles Podem Mudar o Mundo**. Tradução Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.
- MORE, Sir Thomas. **Utopia**. Tradução Márcio Meirelles Gouvêa Júnior. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. [1516]
- MOYLAN, Tom. **Distopia: Fragmentos de um Céu Límpido**. In: CAVALCANTI, Ildney; BENICIO, Felipe. Maceió: EDUFAL, 2016.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PIZAN, Christine. **A Cidade das Damas**. In: CALADO, Luciana E. de Freitas. A cidade das damas: a construção da memória feminina no imaginário utópico de Christine de Pizan. 2006, 368 p. Tese. (Doutorado em Letras) Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SARGENT, Lyman Tower. The Three Faces of Utopianism Revisited. **Utopian Studies**, v. 5, n. 1, p. 1-37, 1994. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20719246>. Acesso em: 24 de fevereiro de 2024.
- SHAKESPEARE, William. **Romeu e Julieta**. São Paulo: Penguin, 2016.
- SHELLEY, Mary. **O Último Homem**. São Paulo: Landmark, 2023. [1826]
- Super Mario Bros**. Kyoto: Nintendo, 1985. 1 jogo eletrônico.
- The Last of Us**. Santa Mônica: Naughty Dog, 2013. 1 jogo eletrônico.
- THE LAST of Us. Direção: Vários. Produção: Craig Mazin; Neil Druckmann. Alberta, Canadá: HBO. Seriado de televisão. 2023-
- The Last of Us Part I Remake**. Santa Mônica: Naughty Dog, 2022. 1 jogo eletrônico.
- The Last of Us Part II**. Santa Mônica: Naughty Dog, 2020. 1 jogo eletrônico.
- The Last of Us Part II Remastered**. Santa Mônica: Naughty Dog, 2024. 1 jogo eletrônico.
- Tomb Raider**. Derby: Core Design, 1996. 1 jogo eletrônico.
- THE WALKING Dead. Direção: Vários. Produção: Jolly Dale; Caleb Womble; Paul Gadd; Heather Bellson. Geórgia, EUA: AMC. Seriado de televisão. 2010-2022.
- YOUNGE, Henry Lewis. **Utopia: Or, Apollo's Golden Days**. Dublin: Ptd. by George Faulkner, 1747.