



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO - FAC
COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL

DANIEL SANTOS GUEVARA GUERRA

**A Representatividade Na Indústria De Games: O Caso De The Last of Us,
Parte II**

Brasília
17 de Fevereiro de 2023

DANIEL SANTOS GUEVARA GUERRA

The Last of Us, Parte II e a representatividade nos videogames

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Organizacional.

Orientadora: Elen Cristina Geraldes

Brasília
17 de Fevereiro de 2023

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar o jogo eletrônico *The Last of Us, Parte II* em relação ao que se refere à representatividade da comunidade LGBTQ+ na indústria e comunidade *gamer*. Tomando como base tal jogo, apresenta-se o universo e a narrativa do mesmo como forma de contextualização para em seguida ser feita uma análise a fim de levantar quais os principais pontos de controvérsia em relação a personagens LGBTQ+, aliada a um levantamento de dados acerca das reações de parte do público para com tais personagens. Metodologicamente, são utilizadas as técnicas de revisão bibliográfica e de análise de conteúdo. Conclui-se que o jogo de fato construiu personagens LGBTQI+ representativas, mas que a representatividade, na indústria *gamer*, é um processo que envolve a coragem de estúdios, da crítica e de pesquisadores e pesquisadoras.

Palavras-chave: Representatividade, Video Games, LGBTQ+, *Reviewbombing*, *Gamergate*.

Abstract

The present work aims to analyze the electronic game *The Last of Us, Part II* in relation to the representativeness of the LGBTQ+ community in the industry and gamer community. Based on this game, the universe and its narrative are presented as a way of contextualizing it, and then an analysis is carried out in order to point out the main points of controversy in relation to LGBTQ+ characters, combined with a data survey about the public's reactions to such characters. Methodologically, are being employed bibliographic review and content analysis techniques. It is concluded that the game actually built representative LGBTQI+ characters, but that representation, in the gamer industry, is a process that involves the courage of studios, critics and researchers.

Keywords: Representativeness, Video Games, LGBTQ+, *Reviewbombing*, *Gamergate*.

Introdução

Em junho de 2020, após anos de espera e alguns adiamentos, era lançado *The Last of Us (O último de nós)- Parte II*, para o *PlayStation 4*. O jogo foi um sucesso de vendas, sendo então o jogo da plataforma com o maior número de cópias vendidas na semana de seu lançamento (PLAYSTATION BLOG, 2020), e de crítica, com diversos sites especializados destacando pontos positivos como os aspectos técnicos, principalmente os gráficos e a acessibilidade; e o *gameplay*¹, o qual fora aprimorado em relação ao do jogo anterior; e a sua narrativa não-ortodoxa na qual o jogador assume o controle de duas personagens em uma mesma linha do tempo, mas em momentos diferentes. Contudo, a recepção não foi a mesma dentro de parte da comunidade *gamer*, a qual já criticava o título antes mesmo de seu lançamento, já que este sofrera com o vazamento de dados sigilosos meses antes de estar oficialmente disponível para o público.

Dentre as informações vazadas, estavam detalhes acerca do roteiro do *game*, a introdução de novos personagens-chave e a narrativa que coloca o jogador no papel de duas personagens antagonistas entre si. Estes pontos se tornaram tema de debate *online*, com diversos fãs da franquia demonstrando insatisfação antes mesmo de experienciar por conta própria a narrativa proposta pelos escritores Halley Gross e Neil Druckmann, este último criador da franquia e diretor de ambos os jogos lançados até então. O debate em sua maioria girava em torno de alguns pontos: o destino de certas personagens já conhecidas do primeiro título e a introdução de novas personagens; a orientação sexual da personagem principal Ellie e a exploração desse aspecto no *game*; a personagem Abby, a suposta antagonista (o jogo busca quebrar essa percepção por meio de seu *storytelling*), personagem jogável por volta da metade do jogo que foge de padrões estéticos e protagoniza o momento mais polêmico do jogo; e a personagem Lev, um adolescente trans, o qual acompanha Abby em sua parte jogável da narrativa.

Apresenta-se então com o lançamento do jogo uma divisão clara entre as opiniões da mídia especializada e de parte do público consumidor, os quais divergem principalmente no que tange à narrativa adotada no *game*. Dentre os que reprovam as escolhas criativas do estúdio Naughty Dog, um segmento condena *The Last of Us, Parte II* por motivos que permeiam e assolam a comunidade *gamer* como um todo: preconceito. No caso de *TLOU II*,

¹ em tradução livre, jogabilidade, se define por todos os momentos em que o *player*, ou jogador, troca experiência diretamente com o *game*, ou jogo, com o qual está interagindo; por definição, o *gameplay* engloba todos os momentos em que o usuário (ou jogador) está em interação direta com a mídia, no caso, o jogo. O *gameplay* é o que diferencia a experiência do usuário com outras mídias, como filmes e música, já que se caracteriza pelo estímulo e resposta direto do usuário com a mídia.

machismo, homofobia e transfobia. Por mais que pesquisas recentes indiquem o crescimento das mulheres como público consumidor desta mídia digital, totalizando 45% dos *gamers* nos Estados Unidos em 2021 (STATISTA, 2021) não é raro encontrar diferentes facetas do preconceito em diferentes jogos ou discussões *online*, além de abusos dentro da própria indústria (THE ENEMY, 2021), a qual ainda é majoritariamente representada por homens cisgêneros, brancos e heterossexuais, segundo pesquisa de 2017 (MASHABLE, 2018).

Sendo TLOU II um jogo AAA (ou *triple-A*, forma de categorização de um jogo eletrônico de acordo com o orçamento e os desenvolvedores envolvidos, sendo esta a categoria mais cara) de uma franquia de sucesso, inclusive considerada um dos carros-chefe do console *PlayStation*, ao abordar estas temáticas a Naughty Dog se coloca em uma posição delicada: corre o risco de buscar abordar temáticas tidas como tabu dentro do universo *gamer* e falhar em tais representações, além de sofrer as consequências da represália de parte do público intolerante a respeito de tais tópicos. Simultaneamente, ao tomar estas decisões, *The Last of Us, Parte II* alcança uma posição rara dentro da indústria: um jogo que abrange temáticas envoltas em controvérsia e subexploradas em seu meio e que, dada a sua relevância, pode se tornar referência para futuros lançamentos, traçando um novo padrão a ser reverberado pelos lançamentos seguintes dentro do setor dos *triple-A*. São estas questões que o presente trabalho busca responder: como TLOU II constrói a representatividade da população LGBTQI+? Qual o seu legado para a indústria de *games*? Os objetivos são discutir representatividade na indústria de games; refletir sobre o preconceito nessa indústria e apontar tendências de mudança de personagens e enredos nos games.

Divide-se em cinco tópicos, além da introdução. O primeiro, de fundamentos teórico-metodológicos, irá abordar os estudos de *games* e o conceito de representatividade. A seguir, será apresentada a franquia *The Last of Us* e sua narrativa, com o objetivo de apresentar e contextualizar algumas das personagens, as quais serão chaves para compreender o impacto que o título teve na comunidade consumidora e na indústria. No tópico seguinte, serão abordados os vazamentos e a repercussão negativa de parte do público *gamer*, discutindo-se o preconceito nessa indústria. Por fim, à luz das leituras realizadas, analisar-se-á como o *game* se encaixa no consumo de mídia e como impacta esse universo, ao reforçar a representatividade LGBTQ+. Em Próximas jogadas, serão discutidos aspectos dos estudos de games sob um olhar comunicacional e os desafios da construção de representatividade.

A escolha desse tema deve-se a três motivos. O primeiro é o interesse, como egresso de um curso de comunicação organizacional, com o ambiente midiático e a cultura de um segmento, no caso, o *gamer*, ainda pouco estudado. A segunda justificativa é a grande

relevância social dos *games*, em públicos de diversas idades, e no caso específico deste, por sua abordagem de temáticas que foram muito silenciadas nos últimos anos no Brasil. Por fim, gosto de jogar o jogo: aprecio o universo TLOU, seu enredo, seu *gameplay* e suas personagens, e este artigo também é uma forma de homenagem.

Com o apoio de teorias e métodos

O estudo dos jogos eletrônicos na área da Comunicação encontra-se em expansão, sobretudo por sua relevância social, expressa no número de jogadores e impactos econômicos.. De acordo com um levantamento feito pela Pesquisa Game Brasil (PGB), o público de jogos eletrônicos abrange 74,5% da população do país (MEIOEMENSAGEM, 2022). Além disso, trata-se de uma indústria multibilionária, a qual em 2022 teve receita estimada em mais de 56 bilhões de dólares (SKATISTA, 2023). Entretanto, mesmo com tamanha relevância dentro do contexto mundial, pode-se afirmar que o movimento acadêmico dedicado a estudar os jogos eletrônicos só começa a se estabelecer entre a década de 1990 e de 2000. Segundo a pesquisadora Letícia Perani, a pesquisa acadêmica voltada à área de jogos eletrônicos dentro do âmbito da Comunicação no Brasil faz-se presente pelo menos desde o fim da década de 1990, com grupos de estudos direcionados à temática da *Cibercultura* surgidos nos anos 2000 sendo pioneiros no país, abrindo caminho para diversas publicações durante este período. (PERANI, 2014).

Por se tratar de uma mídia multissensorial ativa, ou seja, que exige interações diretas por parte do consumidor, os *games* demandavam estudos específicos, chamados inicialmente, nos Estados Unidos, de *Computer Game Studies* (FRAGOSO *et al*, 2015). Peroni (2014) diferencia as pesquisas desses estudos em dois grupos: os que analisam os *videogames* como objetos comunicacionais independentes e os que pesquisam esses jogos a partir da perspectiva do *Design*, da Computação etc. Para a autora, a existência desses dois grupos decorre da área de formação inicial de seus autores. Perani ainda destaca que para o fortalecimento dos *estudos de games* faz-se necessária a integração dessas áreas do conhecimento para a produção de um conhecimento novo unificado.

Já uma pesquisa realizada no Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em 2015, fez um levantamento quantitativo dos trabalhos acadêmicos voltados para a área de jogos eletrônicos. Nesta pesquisa, que abrangeu o período entre 2000 e 2014, foram consideradas teses e dissertações,

como também trabalhos divulgados em três eventos ligados à Comunicação: Intercom², Compós³ e ABCiber⁴. Segundo os autores (FRAGOSO et al, 2015), a quantidade de trabalhos acadêmicos da área da Comunicação no que se refere à indústria de jogos eletrônicos no âmbito nacional foi pequena se comparada com o número total de publicações dentro do escopo analisado. Vale ressaltar que, dentre os eventos analisados, a maior quantidade de trabalhos relacionados à temática de *games* se encontra na ABCiber, visto se tratar de um encontro dedicado especialmente à temática da *Cibercultura*. Segundo a pesquisa, mesmo com sua primeira edição realizada em 2007, entre tal ano e 2014, o último analisado pelo levantamento, foram encontrados 95 artigos, número consideravelmente superior aos 18 trabalhos encontrados na Compós e 82 na Intercom, sendo que estes últimos tiveram como período abordado na pesquisa entre 2000 e 2014. Há de se destacar também que muitos destes trabalhos permeiam mais de uma área de estudo, muitas vezes relacionando-se com o *Design* e a *Computação* [FRAGOSO et al, 2015].

Um dos tópicos pertinentes ao que se refere à pesquisa acadêmica relacionada aos jogos eletrônicos é a representatividade de grupos minoritários, em especial a comunidade LGBTQ+. Segundo levantamento realizado em 2018 pela International Game Developers Association (IGDA), dos 963 indivíduos que participaram da pesquisa como *designers* de jogos, 74% são homens cis, 61% são brancos e 81% são heterossexuais (MASHABLE, 2018). Com um claro desequilíbrio de grupos minoritários na indústria dos *games*, mesmo num recorte temporal recente, compreende-se porque as personagens dos jogos são predominantemente brancas, homens, cisgênero e heterossexuais, e as personagens LGBTQ+ frequentemente têm menos relevância. A problemática nesta situação é gerada pela empatia e personificação que os usuários têm pelas personagens dos *games*. Como apontam Ribeiro e Valadares (2018), os jogadores se identificam e se projetam numa parcela significativa das narrativas nas quais estas personagens estão inseridas, trazendo assim um sentimento de não-pertencimento por parte da comunidade LGBTQ+ em relação aos produtos que consomem da indústria de jogos eletrônicos [RIBEIRO, VALADARES; p. 841, 2018]. Portanto, tais representações não são apenas projeções de corpos existentes fora da realidade virtual, e sim, constatações políticas e identitárias dentro de um contexto politizado. Como colocam Goulart, Hennigen e Nardi (2016,p.209): “Dessa maneira, podemos visualizar a importância

² Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação

³ Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação

⁴ Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura

de, nos meios virtuais, mais do que simplesmente ‘projetar’ os corpos já construídos na “realidade”, esses se encontram em um ambiente político, de disputa e construção de identidades ciberculturais, sob a forma de uma corporeidade pixelada.”.

Em decorrência dessa falta de representatividade, surgiu um movimento, em 2010, conhecido como “cena *queer*” dos *games*, com o intuito de produzir e divulgar jogos mais inclusivos no que tange à comunidade LGBTQ+. O *designer* de jogos tornava-se, dessa forma, um “criador de experiências, através das quais o jogador pode se inserir em contextos e viver situações e emoções através do jogo” (REZENDE, CHAGAS; p. 370, 2017).

Fez-se necessário então buscar entender as representações da comunidade LGBTQ+ na indústria *gamer* por meio de levantamentos e análises. Um desses estudos foi desenvolvido pela professora adjunta da Temple University, dos Estados Unidos, Adrienne Shaw, que idealizou o *LGBTQ Video Game Archive*, um blog dedicado a catalogar representações LGBTQ+ em jogos eletrônicos ao longo da existência da mídia. Em conjunto com Elizaveta Friesem, Shaw publicou um artigo em 2016 chamado⁵, em tradução livre, de “Onde está o *queer* nos jogos? Conteúdo lésbico, gay, transgênero e *queer* em jogos digitais” , no qual as pesquisadoras buscam documentar os casos onde houve algum tipo de visibilidade de tais grupos em jogos eletrônicos, classificando os dados em nove categorias: personagens, relacionamentos/romance/sexo, ações, locais, menções, artefatos, traços, *queer*, jogos/narrativa e homofobia/transfobia. As estudiosas constataram que, historicamente, boa parte das personagens são NPCs (*Non Playable Characters*, ou personagens não jogáveis), retratadas de forma caricata e/ou estereotipada, dificultando, dessa forma a empatia e a identificação.

Jogos considerados LGBTQ+ não são novidade na indústria, com exemplos podendo ser traçados desde a década de 1980 e até 1970 (LGBTQ VIDEO GAME ARCHIVE, 2022). Entretanto, no caso de jogos com narrativas estruturadas, ou seja, aqueles os quais possuem um roteiro pré-definido, descartando aqui jogos como simuladores (The Sims) e alguns *Role Playing Games*, abreviados como RPGs, caracterizados por serem jogos com estrutura narrativa ou de *gameplay* mais aberta, a depender das escolhas dos usuários, estes elementos representativos em raras ocasiões são explorados com mais afinco dentro do contexto de jogos, principalmente no que se refere a representações explícitas de transgeneridade e não-

⁵ “Where is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games”

binarismo, por exemplo. Soma-se a isto também o fato de que os raros exemplos encontrados são de jogos relativamente recentes. (SHAW, FRIESEM. 2016)

As autoras comentaram a dificuldade em categorizar personagens de jogos eletrônicos como transgêneros ou não-binários, atribuindo o empecilho da categorização à localização dos jogos, ou seja, a adaptação de um jogo lançado em uma região, por exemplo no Japão, para outros mercados, em que essas nomenclaturas e esses conceitos são diferentes. Apesar disto, são citados alguns exemplos explícitos de não-binarismo, como: Flea, de *Chrono Trigger*, Eater, de *Blaze Union* e Quina Quen, de *Final Fantasy IX*. Constata-se que homens trans explícitos não são comuns em videogames, citando no artigo apenas o personagem Cremisius Aclassi, ou “Krem”, de *Dragon Age: Inquisition*. (SHAW, FRIESEM. 2016).

Após as diversas leituras realizadas, define-se aqui representatividade LGBTQ+, em jogos eletrônicos, como a capacidade de criar personagens complexas e relevantes pertencentes a essa comunidade, preferencialmente *jogáveis*, sem recorrer a estereótipos ou estigmas. Diante dessa definição, como ocorre a representatividade em *TLOU II*? Para responder a essa questão, o universo no qual essa continuação ocorre será apresentado a seguir.

Metodologicamente, foram usadas duas técnicas. A primeira foi a revisão bibliográfica, indispensável para localizar e desenvolver conceitos, como o de representatividade, já citado. Essa técnica permeia toda atividade científica, pois inspira, orienta, permite recortar e comparar os esforços e os resultados com os de autores e autoras que percorreram caminhos similares. Teve como limite a baixa disponibilidade de livros sobre o tema, e até de artigos científicos, pois ainda não há uma robusta produção sobre representatividade em *games*.

A segunda técnica foi uma análise de conteúdo inspirada em Laurence Bardin (2011) de revistas, blogs e outros materiais que noticiam o mundo *gamer*, em busca de informações sobre tendências e polêmicas. E, por fim, uma análise de conteúdo das personagens do jogo, para tentar saber como e se foi possível construir representatividade da comunidade LGBTQI+. Para Bardin, a análise de conteúdo segue algumas fases: a leitura preliminar das obras, o estabelecimento de categorias para observação e, por fim, a análise dos aspectos selecionados. Aplicando-se a este artigo, foi feita inicialmente uma leitura do universo

TLOU, selecionadas as personagens que contribuem para a representatividade e analisados os limites dessa construção.

Igual, mas diferente

The Last of Us é uma franquia de jogos eletrônicos do gênero tiro em terceira pessoa, podendo se encaixar também nos gêneros de ação e *survival horror*, ou seja, sobrevivencialista. Até o presente momento, a franquia consiste em dois títulos principais, sendo o primeiro lançado em 2013 para o Playstation 3, posteriormente remasterizado e relançado para o Playstation 4 junto com o pacote de expansão *Left Behind*, e sua sequência, *The Last of Us, Parte II*, lançado em 2020 para o Playstation 4. *Left Behind* é uma DLC (sigla para *Downloadable Content*; em português Pacote de Expansão) que serve como prólogo da história de Ellie. O mundo em que o jogo se passa é afetado por uma infecção generalizada na humanidade pelo fungo *Cordyceps*, o qual ao instalar-se nos hospedeiros humanos, gradualmente tira-lhe as capacidades cognitivas, tornando-os numa espécie de zumbi, ou infectados, como são chamados dentro deste universo. A história do jogo original gira em torno da personagem Joel Miller, um contrabandista que vive em uma zona de quarentena controlada na cidade estadunidense de Boston, no estado de Massachusetts, e Ellie, uma adolescente que deve ser protegida por Joel enquanto ambos se deslocam pelo que restou dos Estados Unidos.

O jogo original se inicia com um breve prólogo retratando o momento em que Joel e sua família lidam com o exato momento em que a epidemia se alastra em sua cidade. Tomando controle de Sarah, filha de Joel, o jogador observa os primeiros momentos de tensão e caos que a disseminação desenfreada do *Cordyceps* provoca em sua cidade, Austin, no estado americano do Texas, e arredores. Reunindo-se com o irmão de Joel, Tommy, as três personagens tentam fugir da cidade sem sucesso, com o prólogo se encerrando com aquele que é o grande trauma na vida de Joel: o assassinato de sua filha por um militar. Em seguida, após uma sequência de créditos que contextualiza o jogador acerca dos acontecimentos gerais do mundo de *The Last of Us*: o avanço da infecção, o insucesso na obtenção de uma vacina, a lei marcial nas grandes cidades estadunidenses, a incapacidade do Estado em suprir demandas básicas da população e o surgimento de facções em decorrência disto, citando pela primeira vez o grupo de milícia Vagalumes, os quais vivem uma guerra civil com o que restou do Estado americano, representado no universo do jogo pela unidade militar Fedra, responsável por controlar as zonas de exclusão.

Após esta breve contextualização ao jogador, chega-se ao presente, situado vinte anos após o começo da epidemia. O jogador assume o papel de Joel, que se tornou um contrabandista com poucas relações pessoais e afetivas, demonstrando simpatia apenas por sua companheira de contravenção, Tess. Os dois, após a breve introdução da personagem, saem pela zona de quarentena a fim de procurar um antigo parceiro, o qual os traiu, subtraindo itens que seriam contrabandeados pelo par. Entretanto, após a busca da resolução deste conflito, eles descobrem que os seus pertences estão sob a guarda do grupo revolucionário de milícia Vagalumes (em inglês, *Fireflies*). Sem alternativas, a dupla se encontra com Marlene, uma das líderes desse grupo, que lhes propõe uma oferta: Joel e Tess escoltam Ellie, uma adolescente até então desconhecida por eles, através do país com destino a Salt Lake City, no estado americano de Utah, em troca dos itens pertencentes à dupla. Esta proposta se dá devido a um ferimento que Marlene sofreu em recente combate com as forças armadas às quais seu grupo está em enfrentamento direto pelo controle da Zona de Quarentena, incapacitando-a de fazer o serviço pessoalmente.

É a partir deste momento em que *The Last of Us* inicia a sua narrativa principal: a travessia pelo país com o objetivo de escoltar Ellie em segurança. Inicialmente, Joel é relutante em aceitar a proposta de Marlene, muito pelo trauma sofrido anteriormente e por ver na jovem Ellie uma parte distante do seu passado, já que ao perder sua única filha, Sarah, tornou-se um indivíduo implacável e sem escrúpulos. Ellie representa para Joel a vida a qual ele não pôde viver, uma na qual ele seria o tutor e protetor de alguém que amava. Entretanto, por intervenção de Tess, Joel cede à proposta de Marlene e os três partem sua caminhada de Boston a Salt Lake City.

Aqui entra um dos pontos chave de *The Last of Us*: a imunidade de Ellie. Após fugirem furtivamente da zona de quarentena de Boston, ao chegar numa região isolada da cidade, o trio acaba sendo descoberto por uma patrulha da Fedra, que aplica um teste rápido a fim de averiguar uma possível infecção. Ao ser testada, Ellie imediatamente reage ferindo um dos militares, enquanto Joel e Tess lidam com os demais. Joel, após este momento de tensão, demonstra-se furioso com a reação de Ellie ao ser testada, apenas para descobrir o motivo de tal reação: o teste deu positivo. Ellie retrata-se e explica que fora mordida por um infectado, mas ao contrário do que se espera nesta situação, ela não sucumbiu aos efeitos do *Cordyceps*. Conhecendo o comportamento padrão da Fedra, a jovem sabia que não seria capaz de dar tal explicação com comprovações aos agentes militares, por isso tal reação. Mas o mais importante foi revelar ao par a verdadeira motivação por trás da jornada dos três rumo a Salt Lake City: a possível produção de uma vacina.

Com um *storytelling* bastante elogiado, o jogador vivencia a dinâmica entre as duas personagens conforme o tempo avança, controlando Joel enquanto se aproximam do local de destino e enfrentam ameaças humanas e de infectados pelo caminho. O jogo se divide em quatro distintos momentos, representados pelas estações do ano. No decorrer da história, o centro da narrativa gira em torno da relação de Joel e Ellie, enquanto passam pelas atribulações e dificuldades advindas da jornada em que se encontram, passando por hordas de infectados e por grupos de humanos hostis.

O final do jogo é claramente o clímax da narrativa. Joel e Ellie são encontrados pelos vagalumes em Salt Lake City após quase morrerem afogados. Com a consciência retomada já no hospital, Joel acorda e dialoga com Marlene, a qual relata a ele que será possível fazer uma vacina, mas que isto custará a vida de Ellie. Contrariado, Joel tenta argumentar mas em vão. Para Marlene, a cura para o mal que assola a humanidade é maior do que a relação que ambos possuem com Ellie. Vendo a possibilidade de perder a sua “segunda” filha, Joel consegue se desvencilhar dos guardas vagalumes, resgata Ellie e mata o médico responsável pela operação, acabando de vez com qualquer possibilidade da obtenção de uma cura. Conseguindo escapar dos vagalumes restantes, Joel leva Ellie ainda sedada para Jackson. Quando finalmente retoma a consciência, Ellie demanda explicações de Joel, que mente para ela ao dizer que os médicos disseram que não seria possível encontrar a cura. O jogo se encerra com os dois se aproximando de Jackson, quando Ellie decide parar e perguntar uma última vez acerca dos acontecimentos de Salt Lake City, pedindo para que ele jure que seu relato é a verdade. A última cena do jogo é Joel jurando e Ellie, visivelmente em dúvida, respondendo apenas “ok” para Joel.

The Last of Us: Left Behind é um pacote de expansão lançado em 2014 como complemento à narrativa original de *The Last of Us*, servindo como espécie de prólogo do jogo no qual é baseado. Sua história gira em torno de Ellie em dois momentos diferentes: o jogo intercala passagens de Ellie na parte “Inverno” do *game* de 2013, com lembranças da mesma, em especial o último dia que passou com sua melhor amiga, Riley. Com estilo de *storytelling* o qual seria reutilizado e reinventado posteriormente em *The Last of Us, Parte II*, o jogador experiencia dois momentos alternados: a angústia vivida pela jovem protagonista enquanto trata de Joel, gravemente ferido em combate tentando protegê-la, com os momentos mais leves do dia em que Riley levou Ellie para um shopping abandonado em Boston.

Metade da história de *Left Behind* é contada em forma de flashback, relatando a despedida de Ellie e Riley, melhor amiga da protagonista que decide se aliar aos Vagalumes, e portanto, deve abandonar os alojamentos providos pela Fedra. Esta passagem ocorre

durante um dia no qual Riley leva Ellie para um shopping, onde as duas realizam diversas atividades, tais quais tirar fotos numa cabine e imaginar que estão jogando fliperama. Esta metade descontraída contrasta com a outra, onde o jogador assume Ellie contra uma horda de humanos que caçam por ela e Joel durante o período em que estes ainda estavam à busca do hospital tomado pelos Vagalumes a fim de tentar fazer a vacina contra a infecção do *Cordyceps*.

O grande destaque de *Left Behind* é a relação entre as duas garotas, a qual inicialmente se passa como apenas amistosa, mas que conforme as duas passam o dia juntas, eventualmente mostra-se além de apenas amizade, com ambas tendo um interesse romântico pela outra, representado por um beijo poucas vezes visto de forma semelhante nos jogos eletrônicos.

The Last of Us, Parte II se passa aproximadamente cinco anos após os eventos do primeiro jogo, com Joel e Ellie morando na cidade isolada de Jackson, onde o irmão de Joel, Tommy, conseguiu formar uma comunidade que se assemelha com a sociedade como estas a conheciam. A estrutura narrativa deste jogo pode ser dividida em 4 seções: Jackson, Seattle dias 1, 2 e 3 sob a perspectiva de Ellie, Seattle dias 1, 2 e 3 sob a perspectiva de Abby a Califórnia, com um breve epílogo.

No capítulo de Jackson, o jogador assume Ellie, agora não mais adolescente, após uma noite de festas dentro da cidade. Esta parte serve como introdução/atualização da personagem no contexto da sociedade a qual está inserida e como tutorial das mecânicas do jogo. Ao mesmo tempo, o jogador é apresentado a um grupo de personagens novas, assumindo o papel de Abby, a qual está acampada numa casa de montanha junto a seu grupo de amigos. Intercalando a parte inicial do jogo entre as duas personagens, Ellie faz uma costureira patrulha ao lado de Dina, amiga e interesse romântico, enquanto Abby deixa seu grupo e sai vasculhando a área sozinha. Eventualmente, controlando Ellie, o jogador descobre que Joel e Tommy sumiram do grupo de patrulha sem dar notícias. Assumindo Abby novamente, o jogador vê pela primeira vez no jogo Joel, o protagonista de *The Last of Us*, o qual encontra Abby numa situação de vida ou morte, decidindo salvar sua vida. Joel, Tommy e Abby seguem sob perigo, com hordas de infectados ameaçando sua integridade, quando finalmente conseguem escapar e fogem para o local indicado por Abby. É neste momento que se revela as intenções de Abby e seu grupo: vingar-se de Joel. Vingança esta que acontece, sendo ela mesma a que tira a vida do protagonista do primeiro jogo, mas não sem Ellie presenciar a cena, após finalmente encontrá-lo.

Assim, inicia-se a jornada para Seattle, com Ellie e Dina partindo em busca de vingança sobre Abby e seu grupo, tendo como pista apenas o fato de que o grupo que vira matar a sua figura paterna usava roupas com a sigla WLF nelas inscrita. Após três dias de busca, finalmente as duas se encontram. Num momento de alta tensão, a escolha dos escritores é ousada: volta no tempo para um breve prólogo, onde o jogador novamente assume Abby. Desta vez, em Salt Lake City, onde seu pai, um cirurgião, aguarda a chegada de uma adolescente imune ao *Cordyceps* para tentar produzir a cura da doença.

Revelada a motivação por trás da vingança de Abby para com Joel, o jogador volta para Seattle, no mesmo dia em que Ellie iniciava a sua própria jornada de vingança. Após tentar encontrar um integrante da caravana que esteve com ela atrás de Joel, Abby acaba sendo capturada por um grupo de Serafitas, facção rival à qual ela integra, WLF, e que busca o controle de Seattle. Abby, ao quase ser assassinada por um serafita, é resgatada por um casal de irmãos serafitas, Yara e Lev. Os dois são desertores de sua facção, mas a relação entre Lev e Abby é estremecida de qualquer forma. Após conseguirem fugir dos serafitas, Abby os deixa numa região relativamente segura, mas não consegue parar de pensar naqueles dois adolescentes desprotegidos, em especial em Yara, que está com o braço quebrado.

Voltando no dia seguinte para checar como estavam, Abby descobre que Yara precisa de ajuda médica urgente, já que seu braço inchou bastante e parece não ter circulação de sangue. Isto faz com que Lev se junte a Abby para buscar suprimentos médicos com o intuito de ajudar a sua irmã. Nesta jornada, o jogador descobre que na verdade Lev nasceu biologicamente como mulher, mas por não se identificar como tal e rebelar-se com os costumes de seu grupo, decide fugir. É nesta fuga que o caminho dos irmãos cruza com o de Abby no dia anterior.

O enredo de *TLOU*, sobretudo o II, não é exatamente surpreendente. No entanto, como as personagens foram construídas? Em que aspecto corrobora para a representatividade LGBTQ+ nos *games*?

Como cancelar um jogo que não foi jogado

1 **joao1234qasw** Apr 9, 2021
Jogo feminista lacrador. Essa história não é tloou, o primeiro foi uma obra prima, mas o segundo um lixo.

0 of 0 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 1: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic

0 **Elcontrabandist** Apr 12, 2021
Horrible arruinaron una obra maestra por ser inclusivos y feministas, me quedo con la primer parte y para mí la segunda no existe

0 of 0 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 2: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic

0 **13102008** Apr 19, 2021
Pura lacação os caras fizeram o beijo lésbico pra ganhar dinheiro só isso minha opinião se gostou gostou se não gostou dane-se

0 of 0 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 3: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic

0 **Watch_Keeper** Apr 21, 2021
If you enjoy being cucked by the scriptwriters, it's your ideal game. Otherwise 0/10, I play video games to relax, not for being feed with tranny propaganda.

1 of 1 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 4: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic

0 **nillan** Apr 21, 2021
Worst game in ten years.
This is propaganda followed by insults to disgruntled players for their money.

0 of 0 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 5: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic

1 **048828** Apr 21, 2021
Jogo muito bonito, porém essa porcaria de política está presente até nos jogos e enche o saco. Só quero jogar vídeo game e divertir. Não quero entrar no meio de droga de briga de bandeiras políticas.

0 of 0 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 6: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic

0 **JamesMusk** Jun 19, 2020
Cant belive what they did to our characters, i am actually spechless. Let that be a warning for other devolpers, that politics, feminism, and other stuff have nothing to do in a Videogame

19 of 35 users found this helpful [All this user's reviews](#)

Figura 7: PrintScreen de avaliação de *The Last of Us, Parte II* no site Metacritic

Nota-se que há uma temática em comum nestas críticas negativas, sendo que todas permeiam a abordagem mais explícita de temas LGBTQ+, a qual geralmente é descrita como “propaganda”. A figura 7, um print de uma avaliação de um usuário no site Metacritic feita no dia 19 de Junho de 2020, dia de lançamento do jogo, exemplifica bem isto: “Não acredito que fizeram isso com nossos personagens, eu estou realmente sem palavras. Que seja um aviso para outros desenvolvedores: que política, feminismo e outras coisas não têm lugar em um videogame” (tradução livre). Não se trata apenas de uma avaliação extremamente negativa sobre uma obra que mal havia sido disponibilizada para o público, como dá o tom da revolta dos jogadores que, habituados com a heteronormatividade vigente na indústria, se veem traídos pelos desenvolvedores em sua escolha ao abordar e humanizar personagens *queer* e homoafetivos. A figura 4, outra avaliação de usuário na plataforma Metacritic, esta realizada em 21 de Abril de 2020, também demonstra a revolta por parte de um jogador em relação aos desenvolvedores: “Se você gosta de ser traído pelos escritores, este é o seu jogo ideal. De outra forma, jogo videogames para relaxar, não para ser alimentado com propaganda de traveco” (tradução livre).

Como mencionado anteriormente, os *videogames* são uma mídia que se diferencia de outras mídias justamente pela interação direta entre o jogo e o jogador por meio da linguagem audiovisual e narrativa, e por isto o jogador acaba projetando a si mesmo na figura dos personagens os quais controlam e até mesmo os que não controlam - os NPCs, Non Playable Characters. Portanto, pode-se afirmar o sentimento de traição de parte dos fãs no que se refere ao segundo jogo de *The Last of Us* parte do princípio de que não mais o protagonista é um homem branco heterossexual, mas agora sua companhia no primeiro jogo, a qual, já apresentada anteriormente como atraída pelo mesmo sexo, tem sua orientação sexual melhor desenvolvida. Não obstante, o jogo traça um paralelo do primeiro *The Last of Us* com a história da antagonista no segundo jogo, visto que é uma personagem a qual se vê como protetora de um menor com a qual cria uma relação quase familiar após uma rejeição inicial, a principal diferença sendo justamente esta personagem jogável, Abby, a representação da morte do “herói” do primeiro jogo, e sua companhia não mais uma criança branca e presumida, erroneamente, como heterossexual, mas sim uma criança *queer*. A figura 2, outro print de avaliação de *The Last of Us, Parte II* no Metacritic, esta realizada no dia 12 de Abril de 2020, exemplifica esta percepção: “Horível, arruinaram uma obra prima por serem inclusivos e feministas, fico com a primeira parte e para mim a segunda não existe”

(tradução livre). A figura 5, outra avaliação realizada no mesmo site, mas no dia 21 de Abril de 2020, também ecoa o sentimento de traição: “Pior jogo em dez anos. Esse jogo é propaganda seguida por insultos para jogadores desapontados pelo seu dinheiro gasto” (tradução livre).

No dia 26 de Abril de 2020, é feita uma postagem em um fórum *on-line* que alteraria em definitivo as expectativas e a recepção de *The Last of Us, Parte II*. Contida na postagem estão informações até então sigilosas acerca do jogo em forma de vídeos de *gameplay*, os quais revelam desde detalhes superficiais, como interface e menus, até questões mais aprofundadas, com trechos inéditos de *gameplay* e cenas reveladoras de pontos significativos da narrativa retirados de contexto. Os vídeos foram rapidamente retirados do ar e a conta do usuário que postou os dados foi suspensa, porém, o breve período em que estiveram disponíveis já foi suficiente para que a notícia se espalhasse (CANALTECH, 2020).

Nos dias que se seguiram, o diretor Neil Druckmann soltou uma nota para comentar o vazamento, pedindo para que as pessoas não só evitassem os *spoilers*, ou seja, revelações importantes do enredo, que quebram a expectativa do público, com um apelo aos que tiveram acesso às informações para não se deixar levar pelo conteúdo vazado e experimentar o jogo por conta própria. O dano, porém, já estava feito. A discussão se expandira, os vídeos foram baixados e postados novamente por vários outros usuários e o debate girava em torno principalmente da principal revelação dos vazamentos: a morte de Joel.

Neste momento, já circulava a possibilidade do jogo sofrer com *reviewbombing* nas plataformas de avaliação, tais qual o Metacritic. *Reviewbombing* caracteriza-se como um movimento conjunto de usuários da internet a fim de encher uma página de avaliações com o maior número possível de avaliações, ou *reviews*, negativos. Este processo não é exclusividade da comunidade *gamer*, e ocorre por diversos fatores, como qualidade do produto, campanha de marketing com propaganda excessiva e repetitiva, ou até mesmo como resposta a declarações ou posições políticas por parte de algum dos envolvidos com o alvo das críticas.

Para entender a enxurrada de comentários depreciativos feitos na plataforma Metacritic e em outros sites de avaliações, é necessário falar sobre um caso que antecede *The Last of Us, Parte II*. *Gamergate*, nome em alusão ao notório escândalo de *Watergate*, foi um movimento que se iniciou em 2014 e teve como ponto de partida uma série de textos e postagens em diversos fóruns escritos pelo desenvolvedor de jogos eletrônicos Eron Gjioni acerca do fim de seu relacionamento com a também desenvolvedora Zoe Quinn, acusando-a de estar supostamente se relacionando sexualmente com críticos da mídia especializada em

jogos eletrônicos com o intuito de promover seu jogo *Depression Quest*, cujo tema gira em torno da depressão sofrida pela própria (MORTENSEN, 2017) (GOULART, NARDI, 2017).

As postagens acarretaram uma reação em massa por parte dos usuários de tais fóruns, que passaram a assediar Quinn durante meses de diversas formas, como ameaças de estupro, morte e vazamento de dados pessoais. Conforme a situação aumentava em proporções, vários jornalistas cobriram o caso expondo ainda mais o episódio ao público, enquanto a lista de alvos do movimento também crescia em proporções. Outros alvos do movimento foram Anita Sarkeesian, crítica de jogos eletrônicos declaradamente feminista e Brianna Wu, desenvolvedora de jogos eletrônicos, sendo que Sarkeesian teve uma palestra na Utah State University cancelada em decorrência de ameaças de tiroteio (AHMED; MARCO, 2014).

As justificativas dadas por usuários envolvidos com o *Gamergate* eram de que o movimento buscava uma mudança em relação à ética no jornalismo *gamer*, o qual estaria supostamente corrompido pela proximidade entre desenvolvedores e jornalistas, mas logo se nota que os alvos dos *gamegaters* eram geralmente pessoas ligadas à cultura *gamer* de uma forma progressista, em especial mulheres. Em vez de cobrarem uma transparência dos sites especializados, jornalistas e desenvolvedores, os métodos utilizados muitas vezes eram de difamação e assédio, com ataques pessoais e demonstrações de misoginia, machismo e homofobia, buscando uma manutenção do status-quo *gamer*, tradicionalmente identificado como homem cis heterossexual (GOULART, NARDI, 2017) e suprimindo mobilizações emergentes as quais tinham como objetivo o aumento de representatividade de grupos discriminados socialmente no contexto dos jogos eletrônicos.

No caso de *The Last of Us, Parte II*, estas críticas já começaram a ser postadas na data de lançamento do jogo, 19 de Junho de 2020. Como se trata de um jogo o qual necessita múltiplas horas para ser finalizado, é tecnicamente impossível que tais *reviews* iniciais de parte dos usuários da plataforma fossem embasados de acordo com suas próprias experiências. Em conjunto a isto, havia um tema em comum em diversas destas avaliações: LGBTfobia e machismo. O jogo fora criticado por parte do público como uma “propaganda LGBTQ+”, ou “*SJW propaganda*”, do inglês *Social Justice Warrior*, termo que fora cunhado há mais de duas décadas atrás como forma de elogio, mas que após o escândalo do *Gamergate*, tornou-se um cunho pejorativo, geralmente utilizado para definir uma ou mais pessoas as quais demonstrarem algum tipo de envolvimento ou relação com movimentos sociais pró-minorias (WASHINGTON POST, 2015).

Portanto, pode-se traçar um paralelo entre o movimento *Gamegate* e as avaliações depreciativas de *The Last of Us, Parte II* no Metacritic, visto que ambos são um reflexo

reacionário do público “padrão” de *videogames* à inserção de elementos que quebram os moldes tradicionais de narrativas em *games* ao dar visibilidade a grupos excluídos por meio de personagens.

Gente como a gente

A partir de nosso conceito de representatividade em *games*, que valoriza não somente a presença de personagens LGBTQI+, mas também a sua contribuição para o enredo e a capacidade de despertar empatia do público, será feita a leitura de *TLOU II*.

Em primeiro lugar, observa-se a mudança de protagonistas. Em *TLOU I*, Joel Miller, um homem rústico, durão, pouco emotivo, moralmente duvidoso, branco, cisgênero e heterossexual, concentra todas as atenções. No início, a jovem Ellie é protegida por ele somente porque pode representar a cura da doença, mas entre os dois acabam se estabelecendo laços familiares, já que a menina parece representar a filha que Joel perdeu. Na continuação, porém, *TLOU II* inova porque mostra um gradativo empoderamento de Ellie, que assume o protagonismo de sua história e a responsabilidade por sua sobrevivência. Ela é uma adolescente forte e lésbica e uma personagem jogável. O público conhece a história de Ellie, sabe de sua grande importância para a sobrevivência da humanidade, acompanha o despertar de seu interesse sexual por pessoas do mesmo sexo e consegue se identificar com ela.

Ao mesmo tempo, a antagonista Abby é uma jovem mulher muito forte, que não se parece com outras protagonistas de *videogame*, que desfilam suas curvas em trajés minúsculos e saltos altos, sensuais e objetificadas. Não há concessões à aparência de Abby. Ela aparece vestida de forma confortável, sem poses sensuais, sem maquiagem, encorpada e rude. Não é delicada, não quer agradar. Essa mulher que rompe com amarras e estereótipos de gênero mata o protagonista homem e branco da parte I. E ela é jogável, levando o público a ser essa mulher.

Mas Abby provoca uma ruptura com a ruptura. A primeira surpresa é porque é forte demais, mesmo sendo mulher, a segunda, porque, embora forte, deixa-se levar pelos seus sentimentos e estabelece laços de afeto com um jovem transgênero, Lev. Aliás, embora não seja um protagonista, o jovem trans tem importância na história, e sua ruptura com o grupo anterior se dá justamente por sua identidade de gênero. Dessa forma, o jogo faz uma denúncia e a personagem gera empatia.

As reações de rejeição de uma parte do público, somente por conhecerem esses elementos do enredo, sem terem, de fato, jogado o jogo, devem-se principalmente ao fato de que em um game *triple A*, isto é, de um grande estúdio e com grande orçamento, a representatividade LGBTQI+ e até a representatividade feminina ocorrem sem grandes

deslocamentos da narrativa, de forma superficial e periférica. Ao trazer essa temática para o coração do jogo, *TLOU II* marca a indústria, choca o público e, de fato, é inovador.

Próximas jogadas

The Last of Us, Parte II é, sem dúvidas, um dos grandes jogos da história recente dos *videogames*. Desde seu pré-lançamento em 2016 até a coroação com as premiações em 2020 e 2021, o jogo foi rodeado de expectativas e opiniões fortes. Não há como ignorar o peso que o jogo deixa na indústria, traçando um novo estandarte em qualidade técnica, com alguns dos melhores gráficos já produzidos no meio eletrônico, extensa personalização em acessibilidade, e uma narrativa que quebra convenções do *storytelling*. Entretanto, talvez o maior legado de *TLOU II* seja a abordagem de temáticas ainda pouco exploradas por grandes estúdios da indústria de jogos eletrônicos, apresentando novos personagens à sua história, os quais desafiam a norma vigente nos jogos de grande orçamento.

Ao tratar de temas LGBTQ+ no seu enredo, mesmo não sendo o foco principal da narrativa que o jogo propõe, já se poderia esperar uma reação negativa por parte do público. Não apenas a Naughty Dog toma a arriscada decisão de inserir estas temáticas no jogo, como apresenta toda uma narrativa credível sobre os preconceitos que pessoas lésbicas e trans sofrem, e ainda por cima coloca o jogador no papel de uma personagem que matou o protagonista do primeiro enquanto ela redescobre a própria humanidade ao simpatizar com um inimigo que salvou-lhe a vida e que é um jovem trans.

Porém, mesmo com o extenso *reviewbombing* de vários usuários do Metacritic, o jogo foi aclamado tanto pela mídia especializada quanto por parte do público. Aclamação que se reflete em números: mais de 4 milhões de cópias vendidas, tornando-o um dos jogos de Playstation 4 mais vendidos da história (PLAYSTATION BLOG, 2020); nota agregada da crítica no Metacritic de 93 de 100, sendo o sexto jogo mais bem avaliado da plataforma (METACRITIC, 2022); e por fim, o jogo mais premiado da história dos *videogames*, desbancando *The Witcher 3: Wild Hunt*, totalizando 261 prêmios até 2021 (SCREENRANT, 2021).

O diretor de *The Last of Us* resumiu bem o que representa o segundo jogo da franquia que criou:

Como você faz uma sequência a algo tão estimado pelos fãs como *The Last of Us*? Como você decide retornar ao seu mundo, personagens, temas e música sem de alguma forma manchar o original? Enfrentado com tal dilema, decidimos começar imediatamente e com bastante entusiasmo. Grande arte não vem por evitar o medo, ela surge após conquistá-lo. Sabíamos que tínhamos de honrar o material original sem preciosismo. Não iríamos replicar o produto final, apenas o processo que nos levou até ele. [...] Este jogo é construído com base no conceito de amor incondicional do primeiro jogo, mas coloca uma camada de justiça e vingança. Quão longe você estaria disposto a ir para vingar alguém que você ama?

Eventualmente, chegamos a uma narrativa que examina tribalismo, trauma, obsessão e os méritos de justiça a qualquer custo. [...] Este projeto foi por momentos desafiante. Nos dispusemos a criar uma obra de arte profundamente pessoal e que desafia os jogadores a entender “o outro”; uma experiência sobre empatia que apenas pode ser alcançada em um *video game*. Levou bastante tempo para chegar aqui, mas eu não poderia estar mais orgulhoso do que conseguimos fazer. (Tradução livre. DISCOGS, 2020)

A análise deste jogo ensina ao pesquisador duas lições. A primeira é que, nos estudos de *games* com um olhar comunicacional, é importante considerar o universo exterior ao *game*, como o momento político, o jogo precedente, e como os outros meios de comunicação fizeram a sua cobertura e análise. Os movimentos do público são fundamentais antes mesmo do jogo começar, e estão presentes nas redes e mídias sociais, criando um ambiente de polêmica, de rejeição ou de aceitação.

A segunda lição é que a representatividade, sobretudo da comunidade LGBTQI+, não é simplesmente aceita no universo *gamer*. Ela tem de ser construída em ações de coragem dos estúdios, da crítica, dos e das pesquisadoras da academia. É um processo.

Referências

“Activision Blizzard é processada por denúncias de assédio e abuso sexual” The Enemy, 2021. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/activision-blizzard-e-processada-por-denuncias-de-assedio-e-abuso-sexual>> Acessado em 05 Mar 2022

AHMED, Saeed, MARCO, Tony. “Anita Sarkeesian forced to cancel Utah State speech after mass shooting threat.” CNN, 2014. Disponível em <<http://edition.cnn.com/2014/10/15/tech/utah-anita-sarkeesian-threat/>> Acessado em 12 Mar 2022

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

“**Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2021, by gender**” STATISTA, 2021. Disponível em:
<<https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>>
Acessado em 05 Mar 2022

“**Diversity in the video game industry is (surprise) not good**”. Mashable, 2018. Disponível em
<<https://mashable.com/2018/01/09/video-game-diversity/>> Acessado em 12 Mar 2022

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. “**GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina**” Revista Mídia e Cotidiano, Artigo Seção Livre Volume 11, Número 3. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855/6985>> Acessado em 12 Mar 2022

“**LGBTQ Video Game Archive.**” Disponível em <<https://lgbtqgamearchive.com>> Acessado em 05 Mar 2022

MORTENSEN, Torill Elvira. “**Anger, Fear and Games: The Long Event of #GamerGate**” SAGE Volume 13, Edição 8; páginas 787 a 806, 2017. Disponível em <<https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1177/1555412016640408>> Acessado em 12 Mar 2022

Página de vendas da trilha sonora de The Last of Us, Part II. Disponível em:
<<https://www.discogs.com/Gustavo-Santaolalla-Mac-Quayle-The-Last-of-Us-Part-II/release/16393803>> Acessado em 05 Mar 2022

SHAW, Adrienne. “**What’s next?: the LGBTQ video game archive**” 2009. Disponível em:
<<https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1266683>> Acessado em 25 Mar 2021

SHAW, Adrienne; FRIZEM, Elizaveta “**Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games**” International Journal of Communication 10, 2016. Disponível em: <<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449>> Acessado em 10 Mar 2022

“**The Last of Us Part II | Detalhes e até cenas de gameplay vazam na internet**” Canaltech, 2020. Disponível em:
<<https://canaltech.com.br/games/the-last-of-us-part-ii-detalhes-e-ate-cenas-de-gameplay-vazam-na-internet-163904/>> Acessado em 12 Mar 2022

“The Last of Us, Part II”. Metacritic, 2021. Disponível em <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>> Acessado em 15 Mar 2022

“The Last of Us Part 2 Is The Most Awarded Game In History”. Screenrant, 2021. Disponível em: <<https://screenrant.com/last-of-us-2-most-awarded-game/>> Acessado em 15 Mar 2022

“The Last of Us Part II sells more than 4 million copies” Playstation.Blog, 2020. Disponível em: <<https://blog.playstation.com/2020/06/26/the-last-of-us-part-ii-sells-more-than-4-million-copies/>> Acessado em 15 Mar 2022

“Why ‘social justice warrior,’ a Gamergate insult, is now a dictionary entry” Washington Post, 2015. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2015/10/07/why-social-justice-warrior-a-gamergate-insult-is-now-a-dictionary-entry/>> Acessado em 22 Mar 2022

LISTA DE IMAGENS

| | |
|--|----|
| Figura 1: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 15 |
| Figura 2: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 15 |
| Figura 3: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 15 |
| Figura 4: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 15 |
| Figura 5: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 15 |
| Figura 6: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 15 |
| Figura 7: PrintScreen de avaliação de The Last of Us, Parte II no site Metacritic..... | 16 |