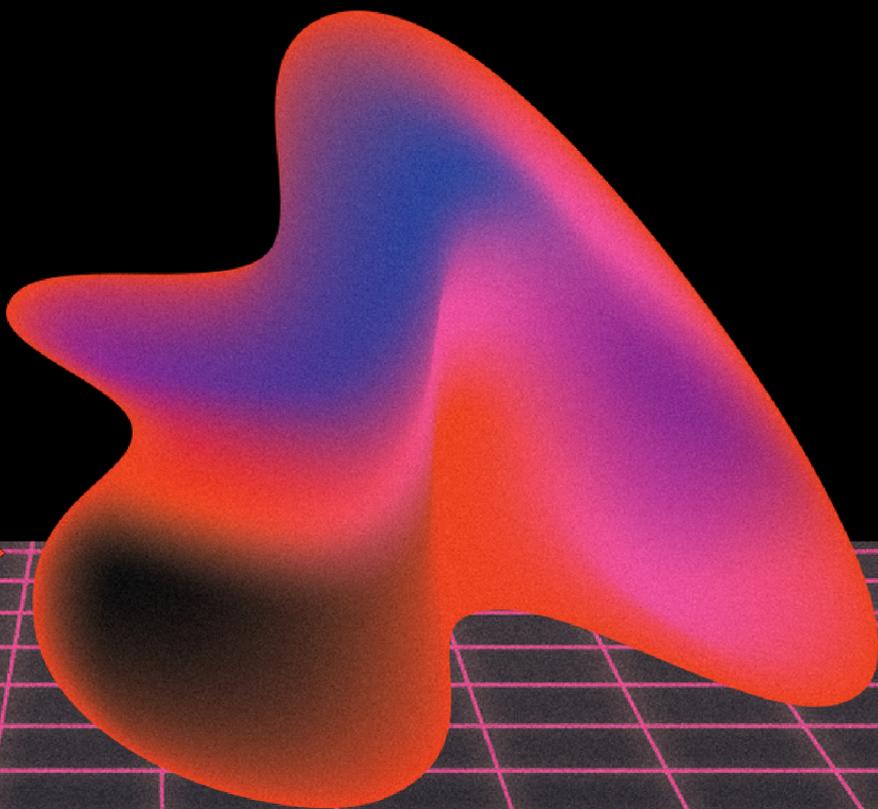


**DISSIDÊNCIAS DE GÊNERO E  
SEXUALIDADE E  
REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAP+  
EM THE LAST OF US PART II**

Danieli Klidzio  
Vicent Solar  
Lucas Back de Araújo

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



**A CULTURA DOS JOGOS**

# DISSIDÊNCIAS DE GÊNERO E SEXUALIDADE E REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAP+ EM *THE LAST OF US PART II*

REPRESENTATION OF GENDER AND SEXUALITY DISSIDENT FROM THE NARRATIVE THE LAST OF US PART II

---

## **Danieli Klidzio**

Mestranda em Ciências Sociais, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, UFSM – Santa Maria - RS, bolsista CAPES, e-mail: danieli.klidzio@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2367-6276

## **Vicent Solar**

Mestrando em Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, UFSM – Santa Maria - RS, bolsista CAPES, e-mail: vicent.lyh@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4721-6784

## **Lucas Back de Araújo**

Mestrando em Ciências Sociais, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, UFSM – Santa Maria - RS, bolsista CAPES, e-mail: lucasbackar@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4762-231X

RECEBIDO EM: 30 de março de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

**Resumo:** Situado na Antropologia Digital este artigo tem como objetivo analisar a representação das dissidências de gênero e sexualidade a partir da identidade de três personagens de *The Last of Us Part II*. Contextualizamos o universo do jogo, destacando como a história é desenvolvida partindo de relações que proporcionam alteridade e empatia, criadas através das mecânicas do jogo entre a pessoa que joga e a persona tridimensional. Com foco nas vivências de Ellie, uma mulher lésbica, Dina, uma mulher bissexual e Lev, um adolescente trans, trazemos o movimento de deslocar-se para o lugar do outro como um dos pontos fortes do jogo, no qual nos são apresentadas vivências dissidentes com naturalidade. Desse modo, pautamos a intencionalidade da narrativa em relação a aspectos culturais e políticos da representatividade LGBTQIAP+ (lésbicas, gays, bissexuais, trans, travestis, intersexuais, assexuais, pansexuais e outras possíveis identidades).

**Palavras-chave:** Jogos digitais; Cisgeneridade; Heteronormatividade; Monodissidência.

**Abstract:** Located in Digital Anthropology research, this article aims to analyze the representation of gender and sexuality dissent from the identity of three characters from *The Last of Us Part II*. We contextualize the universe of the game, highlighting how the story is developed starting from relationships that provide alterity and empathy, through the mechanics of the game between the player and the three-dimensional persona. Focusing on the Ellie's experiences, a lesbian woman, Dina, a bisexual woman and Lev, a trans teenager, we bring the movement of moving to the other's place as one of the strengths of the game, in which dissident experiences are presented to us naturally. In this way, we guide the intentionality of the narrative in relation to the cultural and political aspects of LGBTQIAP + representation (lesbian, gay, bisexual, trans, transvestite, intersex, asexual, pansexual and other possible identities).

**Keywords:** Video games; Cisgenerity; Heteronormativity; Dissent from monosexuality.

## INTRODUÇÃO

Partindo de uma análise de *The Last of Us Part II*, lançado em julho de 2020 e premiado como *Jogo do Ano* pelo *The Game Awards*, este trabalho tem como tema as dissidências de gênero e sexualidade, chamando a atenção para representações na narrativa que destoam de um padrão heterossexual, cisgênero e também monossexual<sup>1</sup>. A partir das vivências de três personagens centrais e levando em consideração identidades dissidentes, enfatizamos como essas são apresentadas à pessoa que joga, criando relações de empatia e alteridade e trazendo a experimentação de si através da jogabilidade.

Destacamos como inerente à construção de alguns personagens o estranhamento de padrões heterocisnormativos e monossexuais apresentados com naturalidade em uma narrativa que questiona a moralidade humana em um sentido geral. Em nossa análise serão protagonistas uma mulher bissexual, uma mulher lésbica e uma pessoa trans, e para que possamos falar sobre esses protagonismos também nos interessam as mecânicas de jogo e as potencialidades intencionadas por elas, bem como, a capacidade imersiva no modo como a narrativa é apresentada.

Desconstruindo a lógica binária de herói e vilão em um cenário distópico de um mundo pós-pandêmico do século XXI, *The Last of Us Part II* dá continuidade à história do primeiro título da série, lançado em 2013. No primeiro jogo, acompanhamos a jornada de Joel Miller (Troy Baker) após uma pandemia causada por uma mutação do fungo *Cordyceps*, na qual nos é apresentada a personagem Ellie (Ashley Johnson), uma menina de 14 anos, imune à infecção do fungo. Joel, que 20 anos após o início da pandemia se tornou um contrabandista, é encarregado de transportar Ellie em segurança em busca de uma base do grupo paramilitar Vaga-lumes, onde seria possível sintetizar uma provável cura para a pandemia a partir de Ellie. Através do desenvolvimento da história é criada uma relação paternal entre ambos os personagens.

Ellie é central para discutirmos as questões levantadas neste artigo. Em uma expansão lançada para o primeiro jogo em 2014 (*The Last of Us: Left Behind*), conhecemos um pouco mais sobre seu passado e sexualidade a partir da relação afetiva com sua melhor amiga chamada Riley. Já em *The Last of Us Part II*, Ellie se torna a protagonista da história na qual também somos apresentados a outros personagens que fazem o papel de *companions* (NPCs<sup>2</sup> que nos acompanham): Dina, uma mulher bissexual, interpretada pela atriz Shannon Woodward<sup>3</sup> e Lev, um ado-

---

1 Um padrão heterossexual remete à concepção da heterossexualidade enquanto orientação sexual hegemônica, enquanto um padrão cisgênero, advém da cisgeneridade, que pode ser definida como uma identidade de gênero que corresponde ao sexo imposto a uma pessoa desde o seu nascimento (VERGUEIRO, 2016). Consecutivamente, um padrão monossexual diz respeito à monossexualidade, sendo o prefixo “mono” corresponde ao desejo afetivo e/ou sexual por apenas um gênero, sendo assim, lésbicas, gays e heterossexuais localizam-se na monossexualidade, e orientações sexuais como a bissexualidade e a pansexualidade são, portanto, monodissidentes. Todos estes conceitos são contextualizados em relação aos personagens na seção intitulada *Dissidências de gênero e sexualidade: abordagens de representatividade no jogo* deste artigo.

2 *Non-players characters*.

3 Atriz de *motion-capture* e voz, sendo modelada na imagem de Cascina Caradonna.

lescente trans, cuja interpretação é feita por Ian Alexander. Esses são os três personagens que serão o foco de nossa análise, no jogo os acompanhamos a partir de emoções, laços familiares e relacionamentos afetivos através de interações criadas entre personagens jogáveis e não jogáveis (NPCs). Esse é um dos diferenciais na forma como a narrativa é construída para pensarmos representações de dissidências de gênero e sexualidade nesta mídia: a mecânica de *companions* possibilita a interação destes com a pessoa que joga, que se dá por diálogos naturais<sup>4</sup> inseridos dentro do *gameplay*, e que intensificam os laços entre os próprios personagens e nossas conexões com eles.

Partindo da ideia de que essa interação com os *companions* colabora para uma conexão empática somado com as questões da personificação através do avatar, temos o objetivo de analisar como as dissidências, tanto de gênero quanto de sexualidade, podem ser potencializadas pelos recursos singulares das narrativas interativas dos jogos digitais. A partir de uma análise e discussão ao jogarmos *The Last of Us Part II*, apresentamos neste texto algumas percepções sobre, de modo geral, a capacidade de estranhamento de padrões normativos em meio a uma narrativa ampla, que não tem como foco as questões LGBTQIAP+, mas que produz representatividades ao considerar as vivências dissidentes.

No decorrer do artigo trazemos nossa análise e pensamos também a categoria *jogo*; em seguida, detalhamos o universo do jogo descrevendo sua narrativa e possibilidades a fim de apresentar nossos personagens centrais, e desenvolvermos as questões deles que mais nos interessam. Posteriormente, levamos em consideração como são abordadas as identidades dos personagens na narrativa e também em relação a mecânica do jogo, chamando a atenção para algumas noções teóricas sobre gênero e sexualidade e sobre jogos digitais. Olhamos para como esses elementos conversam entre si, dando forma a uma história que nos envolve em sua narrativa interativa, na qual há um lugar para vivências e sujeitos dissidentes como protagonistas.

## NOSSA ANÁLISE E A CATEGORIA JOGO

Nossa análise se ancora na Antropologia Digital e aborda como as dissidências de gênero e sexualidade são trazidas em meio às formas de sociabilidade e subjetivação a partir deste jogo eletrônico. Por meio de observações e anotações enquanto jogávamos *The Last of Us Part II*, realizamos uma imersão no *gameplay* considerando dois eixos: narrativa, com a construção e apresentação dos personagens, suas vivências e identidades; e possibilidades de jogabilidade em um jogo guiado pela história.

Compartilhamos princípios da antropologia clássica de participação e acompanhamento exploratório, onde a Antropologia Digital nos mostra estratégias para trabalhar com campos de pesquisa envolvendo as mídias digitais. Como Débora K. Leitão e Laura G. Gomes (2011, p. 26,) trazem “[...] a tecnologia digital é tanto o meio de transporte que executa a viagem quanto o am-

---

4 Ao longo do texto utilizaremos *naturais* para remeter a diálogos e características de personagens e das relações entre personagens que consideramos trazidas com naturalidade e de formas espontâneas na narrativa.

biente no qual o campo acontece”. Desse modo, junto às experiências de entretenimento, consumo e sociabilidade dos jogos, as atualizações culturais e tecnológicas nos possibilitam novos campos de pesquisa e de representações sociais em um determinado ambiente.

Depois de experienciarmos uma primeira jogatina de aproximadamente 32 horas explorando cada detalhe, iniciamos uma segunda campanha com um olhar investigativo que teve duração de 20 horas e trinta e um minutos, sendo 25 horas a média de duração do jogo. Com o auxílio de um caderno de anotações e conversas informais, reconhecemos os contornos desse universo a partir de uma experiência de observação guiada pelas questões que nos interessam na análise. Assim, existiu um caminho de elaboração, comum na antropologia e feito aqui coletivamente, entre os dados e informações que construímos e a interpretação final na relação com conceitos teóricos.

Com base em Leitão e Gomes (2017), nos colocamos em uma posição de levar a sério o ambiente no qual é possível a inserção enquanto campo de pesquisa. Considerando a evolução da mídia dos videogames, em *The Last of Us Part II* entramos em uma narrativa intencional e de sensibilidade, que é também uma expressão artística que expande os limites da indústria e das potencialidades das chamadas novas mídias. Além disso, o envolvimento pessoal através dos avatares nos permite acompanhar experiências emocionais intensas. A capacidade do jogo de produzir emoções na pessoa que joga é parte do que nos leva, diversas vezes, a um deslocamento para o lugar do outro.

Portanto, antes de entrarmos mais a fundo no universo de *The Last of Us Part II*, é importante entendermos o que é um jogo e as razões que levam a pessoa que joga a criar uma conexão imersiva e emotiva com a história contada. Segundo Jesper Juul (2019), o jogo é uma atividade da vida cotidiana voluntária que possui 6 elementos fundamentais: *regras, resultados, valor, esforço, ligação e consequências*. Juul (2019) apresenta um modelo para jogos eletrônicos, baseado nos conceitos clássicos de Caillois (2017) que pode ser utilizado para entender como funcionam jogos e brincadeiras.

Nesse sentido, entender o jogo quanto uma atividade voluntária é essencial para perceber como estamos optando por vivenciar a trajetória dos personagens que controlamos. A linearidade da história do jogo faz com que quem optar por segui-lo até o fim, tenha em mãos personagens com suas histórias e personalidades já prontas. Diferente de outros jogos ou mundos virtuais que apresentam uma criação de personagens (LEITÃO; ALMEIDA; SANTOS, 2015), em *The Last of Us Part II* não podemos criar os personagens que vamos jogar, esses são pré-definidos e somos guiados a vivenciar juntamente com eles suas construções pessoais e relações interpessoais. Nesse ambiente digital como citam Hine, Parreiras e Linz (2020), assumimos uma identidade alternativa, corporificando-a e deixando a identidade do mundo *físico* para trás.

A partir disso, o *esforço* (JUUL, 2019) de imergimos dentro do jogo cria uma fonte de fluxo como cita McGonigal (2017). Deixando de fora o *mundo físico*, absorvemos e vivemos a experiência e controlamos as ações dos personagens, criando alteridade e *ligação* entre nossa identidade e

a persona tridimensional. Ao sermos Ellie, enfrentamos todos os problemas causados por nossas ações dentro do jogo. Assim, apesar da história linear, as ações tomadas por quem controla geram uma corporificação, uma identidade e uma ligação emotiva com o jogo e seus personagens. De maneira geral, apesar de serem baseados em regras, os jogos projetam mundos ficcionais através de uma variedade de diferentes meios (JUUL, 2019), desse modo, quem joga é convidado a observar e investigar (MCGONIGAL, 2017) como funciona o universo e a narrativa do jogo. Sendo assim, em *The Last of Us Part II*, (cujo universo e possibilidades de jogabilidade e imersão detalharemos a seguir) a *ligação* imersiva criada ao guiar a personagem através da história contada, gera na pessoa jogadora uma conexão empática pois assumimos a persona de Ellie, e através e conjuntamente com ela precisamos lidar com diversas questões, inclusive no que diz respeito a identidade e afeti-vidades *dissidentes* (como trataremos no segundo tópico seguinte).

## **SOBRE O UNIVERSO DE *THE LAST OF US PART II***

Destinado para maiores de 17 anos segundo o órgão norte-americano de classificação de games ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), *The Last of Us Part II* é um jogo de ação-aventura *single-player*<sup>5</sup> off-line exclusivo de Playstation 4, criado pela desenvolvedora *Naughty Dog* (subsidiária da *Sony Computer Entertainment*). Segue a estética do gênero dos jogos digitais de *survival horror* (horror de sobrevivência) pós apocalípticos. É idealizado e roteirizado pelo diretor de criação da *Naughty Dog*, Neil Druckmann<sup>6</sup>, em parceria com a co-roteirista Harley Gross.

Ambos os títulos da série venceram diversos prêmios no ano de seus lançamentos, dentre eles o prêmio GOTY (*Game of the Year*), criado pela instituição *The Game Awards*, sendo o mais importante da indústria dos videogames. *The Last of Us* pode ser considerada uma das franquias mais relevantes da década, tendo em vista que sua sequência foi, até o momento, o jogo mais premiado da história no GOTY 2020. Exerceu forte impacto na indústria, principalmente, pela forma como a narrativa foi desenvolvida, explorando os potenciais da mídia dos jogos digitais ao criar uma história imersiva que nos convoca a uma conexão emotiva com os personagens a partir da corporificação (HINE, PARREIRAS, LINS, 2020) dos protagonistas.

Criado na perspectiva da terceira pessoa<sup>7</sup>, tem sistemas de combate dinâmicos, incluindo furtividade, mecânicas de luta corpo a corpo, esquiva, criação de armas improvisadas e uso armas de fogo, junto com um sistema simplificado de evolução de equipamentos e habilidades. Quem joga pode andar, correr, pular, agachar e deitar no chão simultaneamente enquanto usa seus equipamentos nos encontros hostis do jogo, que incluem embates com humanos e infectados<sup>8</sup>. Tal joga-

---

5 Quando somente uma pessoa pode jogar por vez.

6 Também foi escritor e diretor principal do primeiro título.

7 Perspectiva gráfica típica dos jogos de ação-aventura, na qual a pessoa que joga enxerga seu avatar acompanhando-o por uma câmera fixa de ângulo variável logo atrás de seu personagem.

8 Humanos infectados pelo fungo *Cordyceps*, sofreram mutações biológicas e perda da capacidade racional.

bilidade é utilizada nos deslocamentos dos cenários que transpassam ambientes que fazem o uso de verticalidade através de elementos de plataforma e *puzzles* ambientais<sup>9</sup>. Além disso, é possível se locomover utilizando cavalos, barcos e carros em algumas cenas dinâmicas. As mecânicas dadas fazem com que a pessoa que joga incorpore-se no jogo, criando um estado de *fluxo* (MCGONIGAL, 2017) e imersão, possibilitando que sejamos o agente da ação (MURIEL, CRAWFORD, 2018) dos personagens, intensificando nossa identificação com o avatar.

Também, há a mecânica de visualização de um diário utilizado por Ellie, no qual ela cria anotações, poemas e desenhos, possibilitando introspecções sobre suas experiências e estados emocionais de determinados momentos do presente e do passado. Além disso, durante a exploração do jogo, encontramos diversas cartas e anotações espalhadas pelo cenário construindo um sistema de *feedback* (MCGONIGAL, 2017) em que, ao explorar o cenário em busca das cartas passamos a conhecer mais a história, contextualizando narrativas paralelas.

Dito isso, abaixo contextualizamos com o *lore*<sup>10</sup> do jogo, com o intuito de detalhar deixando evidente que o foco central da narrativa não diz respeito às representatividades de gênero e sexualidade, mas sim que essas transpassam de forma natural os *plots* centrais da trama.

Tendo como cenário principal a cidade de *Seattle* (EUA) 25 anos após o início do surto da pandemia, o jogo abarca partes do antigo centro urbano, território da atual *WLF* (Frente de Libertação de Washington) conhecidos popularmente como Lobos. Uma facção extremista que tomou o poder dos antigos militares que controlavam o cerco da cidade: a *FEDRA* (Agência Federal de Resposta a Desastres). A *WLF* se apoderou da infraestrutura deixada pela *FEDRA*, tornando-se um grupo paramilitar xenofóbico fortemente armado. Seu extremismo pode ser notado pela baixa tolerância a qualquer membro que não faça parte da sua comunidade, nos arredores dos portões da cidade podemos encontrar diversas pichações dizendo *invasores serão mortos a vista*.

A *Seattle* pós apocalíptica apresentada é composta pelo que restou dos edifícios, monumentos, lojas e casas da sociedade capitalista antecessora, agora retratados de forma decadente pelas consequências do colapso. A flora daquela região, parte em retomada repovoando a cidade com uma vegetação intensa consumindo o que restou. Neste cenário, surgem os Serafitas, um grupo hostil de fanáticos religiosos, que motivado por sua idealizadora que se intitulava uma profetisa, passa a crer que a infecção cerebral do *Cordyceps* foi uma praga enviada para punir a humanidade pelos seus pecados por viver em um mundo dependente de máquinas, e que agora deveria se distanciar das tecnologias e invenções do mundo antigo. Os Serafitas compõem sua sociedade utilizando materiais naturais como madeira, armas artesanais como arco e flecha, e cultivam alimentos a partir da agricultura tradicional em uma pequena ilha nos arredores de *Seattle*, onde construíram a base da sua sociedade.

---

9 Quebra-cabeças comumente inseridos para ampliar o desafio de travessia da pessoa que joga.

10 História com informações a respeito de um universo ficcional envolvendo lendas, línguas, povos e outras características importantes.

Vivem em constante conflito com a *WLF* pelo domínio dos territórios de *Seattle*, e para tentar se locomover evitando embates criaram uma trama de trilhas e pontes de madeira, edificadas sobre os arranha-céus que restavam da cidade. Costumam fazer rituais de sacrifícios com o intuito de purificar seus inimigos e também ritos de iniciação, onde são feitas incisões nos rostos dos jovens, e por isso, são reconhecidos popularmente pelos Lobos pelo nome de Cicatrizes. Além disso, desenvolveram uma comunicação por assobios para codificar suas informações na presença de inimigos.

Além de *Seattle*, temos mais duas localizações que aparecem na introdução do jogo e no capítulo final, sendo elas: a comunidade de *Jackson*, em *Wyoming*, uma comunidade próspera e pacífica localizada em torno de uma barragem de uma antiga hidrelétrica, comandada por Maria e Tommy (irmão de Joel) (onde Ellie e Joel se acomodaram após os acontecimentos do primeiro título). E, a cidade de Santa Bárbara, localizada na Califórnia, lugar em se passa o desfecho da narrativa.

A construção do roteiro em *The Last of Us Part II* segue o desdobramento dos atos apresentados no primeiro jogo, em que Joel ataca os médicos e paramilitares da instalação dos Vaga-lumes no Hospital de *St. Mary's* para salvar Ellie. O hospital foi o destino final do primeiro jogo, onde se pretendia sintetizar a vacina para a infecção partindo da imunidade de Ellie. No entanto, para a criação da vacina a equipe de médicos precisaria fazer uma operação que seria fatal, pois Ellie morreria no processo de remoção da amostra da mutação do vírus presente no seu cérebro. Joel, motivado por sua conexão afetiva e seus traumas do passado referentes a morte de sua filha Sara, assassinada por militares 20 anos antes no início da pandemia, ao descobrir essa informação, recusa a decisão dos Vaga-lumes.

Ele tenta salvá-la a todo custo e os Vaga-lumes tentam impedi-lo, mas a maioria acaba sendo morta por Joel nesse processo de resgate. Ellie é levada do hospital ainda desacordada pela anestesia, e depois questiona Joel sobre o que aconteceu, mas ele acaba mentindo para Ellie, dizendo que não foi possível criar a vacina, pois já tinham encontrado dezenas de pessoas imunes como ela e mesmo assim ainda não foi possível encontrar uma solução. Diante da dúvida sobre o que realmente aconteceu no hospital, no diálogo final Ellie questiona Joel sobre a veracidade dos fatos, e ele jura para ela que tudo que disse foi verdade.

Partindo diretamente dos desdobramentos, traumas, vínculos afetivos das consequências da primeira parte da história, no segundo jogo acompanhamos reações e impactos diretos das escolhas dos personagens, e as consequências nas suas psiques junto com os desdobramentos no universo do jogo. Nessa continuação controlamos Ellie (agora com 19 anos) em um caminho de vingança, motivada por um ato mostrado no prólogo do jogo, no qual Joel é brutalmente assassinado na sua frente pela suposta antagonista, Abby<sup>11</sup> (20 anos). Abby é filha do médico cirurgião Jerry Anderson, uma das pessoas assassinadas por Joel no fim do primeiro título. Assim, aparentemente

---

<sup>11</sup> Voz e motion capture: Laura Bailey; Modelo 3d: Corpo, Colleen Fotsch; rosto, Jocelyn Mettler.

te, o *plot*<sup>12</sup> da história parece ser motivado pelo clichê das narrativas de vingança, costumeiramente presentes em *Hollywood*. No entanto, esse argumento é utilizado apenas como base para criar uma trama complexa, onde Ellie e Abby são utilizadas em uma narrativa espelhada, dividida em quatro atos, com quatro clímax, na qual jogamos na perspectiva de ambas.

A partir da metade do jogo somos obrigados a ser a Abby, aquela que matou o personagem amado pela legião de fãs do primeiro jogo. Com isso, o choque e a antipatia inicial para com ela são intensos, sendo um dos pontos que causou revoltas e repercussões negativas pela internet. Essa proposta de fazer com que sejamos a Abby não apenas em um *flashback*<sup>13</sup>, mas o ato de sermos corporificados em suas ações, é fundamental para que o papel binário de heróis e vilões seja desconstruído. Assim, temos uma narrativa na qual ambas são protagonistas e antagonistas uma da outra. O tema central deixa de ser a vingança em si, e passa a ser a forma como ambas encaram o luto em uma sociedade onde uma ideia de moralidade estabelecida foi desestruturada pelo caos social.

O que cabe ser ressaltado, é como ao nos colocarmos *na pele* de uma personagem que inicialmente poderia ser entendida como a grande vilã do jogo, e nos forçarmos a construir uma relação empática através das horas que passamos no corpo de Abby, a narrativa acaba trazendo um recurso que somente a mídia dos jogos digitais pode proporcionar. Obviamente, há diversas obras literárias e cinematográficas que nos expõem à construção do *background*<sup>14</sup> de antagonistas para que possamos entender suas motivações. Mas aqui, não estamos consumindo uma história de forma passiva, nós somos aquela personagem. Nesse processo, à medida que as intensas horas de *gameplay* vão passando, a relação de empatia cresce a cada experiência vivenciada. Essa escolha de colocar a pessoa que joga em lugares de desconforto, impõe através da mecânica de jogabilidade conexões emotivas que não seriam facilmente alcançáveis e que se estendem a diversos detalhes. Metodologias similares a essa mecânica são utilizadas ao sermos apresentados a Dina e Lev, personagens que, juntamente com Ellie apresentam representações das dissidências de gênero e sexualidade.

Com esse universo e proposta do jogo contextualizados, trazemos a seguir uma base teórica acerca das identidades desses personagens, integrando-a com uma seleção de recortes dos acontecimentos da história. Fazemos isso a partir de nossos apontamentos sobre a construção dos personagens, pensando na intencionalidade da narrativa e na possibilidade imersiva do jogo.

---

12 Enredo narrativo que guia a estrutura de um roteiro.

13 Interrupção de sequência cronológica pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente.

14 Construção do passado ou do plano de fundo de um personagem.

## DISSIDÊNCIAS DE GÊNERO E SEXUALIDADE: ABORDAGENS DE REPRESENTATIVIDADE NO JOGO

No presente artigo valorizamos reflexões a partir do cotidiano narrativo de *The Last of Us Part II*, ou seja, entendemos que há muito o que refletirmos a partir do trivial e do cotidiano trazendo foco sobre dissidências para problematizarmos normatividades de gênero e sexualidade. *Gênero* é um conceito fruto dos estudos feministas, utilizado primeiramente como sinônimo de *estudos da mulher*, e que historicamente proporcionou um olhar que nos permitisse diferenciar *gênero* de *sexo*, partindo deste primeiro como uma construção social dos sexos. Assim, o conceito objetiva questionar as noções do binário *homem* e *mulher*, entendendo-as como culturalmente definidas e relacionadas a papéis, a práticas e identidades sexuais pressupostas socialmente (o pensamos, principalmente em referência a Lev enquanto personagem trans). E, nesse sentido, utilizamos *gênero* juntamente com *sexualidade* (esta em referência às possíveis orientações sexuais das personagens Ellie e Dina e suas vivências) enquanto eixos analíticos para pensar as representações para além da cisgeneridade, da heterossexualidade e da monossexualidade enquanto dissidências.

Com base na historiadora Joan Scott (1995), trazemos gênero enquanto categoria de análise, entendendo-o como construção social pela linguagem falada, escrita, e também pelas representações imagéticas no cinema e na narrativa de um jogo, por exemplo. Dessa forma, dialogamos também com Guacira L. Louro (1995), que relacionando-se com a área da educação, compreende que o gênero é

[...] mais do que uma identidade aprendida, é uma categoria imersa nas instituições sociais (o que implica admitir que a justiça, a escola, a igreja, etc. são “genericadas”, ou seja, expressam as relações sociais de gênero). Em todas essas afirmações está presente, sem dúvida, a ideia de formação, socialização ou educação dos sujeitos. (LOURO, 1995, p. 103).

Por essa via, *The Last of Us Part II* nos permite analisar as vivências dissidentes da heteronormatividade e da cisgeneridade levando em conta as potencialidades de suas representações no estranhamento de normatividades. Nas quais também cabe a operacionalização crítica à monossexualidade para visualizar desejos, afetos e identidades fluídas que não se enquadram no binarismo da sexualidade que compreende como existentes apenas dois polos opostos: a heterossexualidade e a homossexualidade.

As dissidências de gênero e sexualidade nos possibilitam um horizonte analítico acerca, e a partir de sujeitos e identidades que divergem dessa norma inventada e estabelecida cultural e socialmente como tal. O conceito de *dissidência* coloca em foco o que diverge da norma, trazendo um estranhamento sobre esta na medida em que a entendemos como não natural e sim, naturalizada. Leandro Colling (2015), contextualiza *dissidência* ao tratar do ativismo a partir da proposta do artista visual e pesquisador chileno Felipe Rivas San Martin, de questionarmos o conceito de *diversidade* sexual. Martin, em entrevista a Colling afirma que, “o termo ‘diversidade’ parece ser

demasiado normalizado, muito próximo do discurso da tolerância, demasiado multicultural e neoliberal.” (COLLING, 2015, p. 151). Além disso, ainda conforme Martin à Colling (2015, p. 151), “[...] dissidência é pós-identitário porque não fala de nenhuma identidade em particular, mas põe o acento na crítica e no posicionamento político e crítico”. Nesse sentido, o conceito nos ajuda a pensar no estranhamento de padrões heterocisnormativos e monossexuais de maneira geral, sem buscar adequação a uma identidade fixa e determinada do que são os sujeitos e as vivências de cada letra da sigla.

Já o conceito de *heteronormatividade* é atribuído como fruto da teorização de Michael Warner, no início da década de 1990, sendo atualmente trabalhado em diversas produções acadêmicas relacionadas aos estudos do gênero e da sexualidade. Como contextualizam Analídia R. Petry e Dagmar E. E. Meyer (2011, p. 196), o termo “[...] é então compreendido e problematizado como um padrão de sexualidade que regula o modo como as sociedades ocidentais estão organizadas.”. Nesse sentido, compreendemos conforme Jane Ward e Beth Schneider (2009) que “examinar a produção de identidades e culturas heterossexuais (e seus efeitos de gênero) marca um passo importante para mapear os contornos da heteronormatividade.” (p. 434, tradução nossa)<sup>15</sup>. As autoras chamam a atenção para heteronormatividade não como simplesmente sinônimo de heterossexualidade, mas enfatizam que “é preciso uma análise das formas que corpos, sujeitos, normas e práticas heterossexuais são sempre articulados e naturalizados em relação a gêneros e sexualidades não normativas e ‘modos de vida’ *queer*” (HALBERSTAM, 2005; WARNER, 1991 apud WARD; SCHNEIDER, 2009, p. 434, tradução nossa)<sup>16</sup>.

Portanto, considerando que conforme Cathy Cohen e Valeria L. de Almeida (2019, p. 26) heteronormatividade refere-se “[...] tanto às práticas localizadas quanto às instituições centralizadas que conferem legitimidade e privilégios à heterossexualidade e aos relacionamentos heterossexuais como fundamentais e ‘naturais’ na sociedade”. Recorrer a este conceito enquanto possibilidade de análise crítica de uma cultura que normaliza identidades heterossexuais nos leva a considerar a representação de corpos, sujeitos e vivências dissidentes na mídia como fator de possível representatividade.

Perspectiva semelhante é possível em relação aos processos de naturalização da cisgeneridade, pois conforme traz Viviane Vergueiro (2016), em meio a uma crítica colonial, há um alinhamento entre a heteronormatividade e a cisnormatividade. Nas palavras da autora, isso se dá por conta de que esta última

[...] se constitui pelas práticas e instituições que legitimam e privilegiam a cisgeneridade como corporalidades e identidades de gênero naturais e mentalmente saudáveis; tais prá-

15 “Examining the production of heterosexual identities and cultures (and their gendered effects) marks an important step towards mapping the contours of heteronormativity.”

16 “Yet heterosexuality and heteronormativity are not synonymous, and to understand the latter requires analysis of the ways that heterosexual bodies, subjects, norms, and practices are always articulated and naturalized in relation to nonnormative genders and sexualities and queer ‘ways of life’ (Halberstam 2005; Warner 1991).”

ticas organizam, entre outros fatores, moralidades, ideais de família e Estado, bem como as possibilidades políticas de pensarmos as diversidades corporais e de identidades de gênero. (VERGUEIRO, 2016, p. 264).

E por fim, situando-se também para além de um binário, porém em relação não ao gênero mas a orientação sexual, está a ideia de *monossexualidade* e como decorrência, a de *monossexismo*, que é o preconceito com pessoas cuja orientação sexual compreende o desejo afetivo e/ou sexual por mais de um gênero, tendo como base a “crença social de que as monossexualidades (heterossexualidade, homossexualidades e lesbianidades) são superiores e mais legítimas do que as não monossexualidades” (JAEGER et al., 2019, p. 7).

Pensamos tudo isso em termos de *representatividade*, que por sua vez, remete a uma noção de mudança social e efetividade na representação. Esta constatação diz respeito a um cenário macro-social e ao mesmo tempo íntimo, para além de nossa capacidade de análise. No entanto, chamamos a atenção para o aspecto político de representatividade como significando mais do que a presença de determinados personagens em uma narrativa de um jogo, por exemplo. Reconhece-se que a ausência em si é um problema, mas a simples presença em contraposição a isso não significa o fim da problemática. Portanto, representatividade nos permite elaborar quando a presença de personagens pode ser efetiva e dialogando com um dos pontos centrais em nossa discussão: o estranhamento de padrões hegemônicos por sujeitos e vivências de gênero e sexualidade dissidentes.

Em *The Last of Us Part II* a representatividade vem de protagonistas que são apresentados com naturalidade, a narrativa os coloca como personagens de diferentes vivências e subjetividades, e o gênero e a sexualidade dissidentes são apenas mais uma característica. Este é um ponto importante, pois não é possível falarmos em representatividade a partir de personagens estereotipados ou a partir de narrativas que enfocam somente a dor e o sofrimento por conta especificamente do gênero e da sexualidade. E muitas vezes, este é o tipo mais comum de representação de pessoas da comunidade LGBTQIAP+ em diversas mídias, como o cinema, por exemplo, como se a única questão possível a ser explorada em um personagem LGBTQIAP+ girasse em torno de sua sexualidade ou gênero como problema ou libertação.

Assim, a representação de Ellie, Dina e Lev pode ser pensada como fator que contribui para a visualização da pluralidade de identidades da própria comunidade LGBTQIAP+ partindo de personagens complexos. Desse modo, apesar de a narrativa de *The Last of Us Part II* não ser sobre sujeitos LGBTQIAP+, e ao mesmo tempo muito por conta disso, podemos falar em representatividade, na qual personagens são trazidos como pessoas comuns, sem que sejam despidos de suas subjetividades pois suas funções no jogo não se resumem ao seu gênero e/ou sexualidade. Portanto, por mais que pareça contraditório, muitas vezes a representatividade pode ser considerada quando a sexualidade e o gênero dissidentes são apenas um *detalhe*, quando são apresentados naturalmente como costumeiramente temos quando se trata de personagens hegemônicos vistos como neutros e universalizados.

Nesse sentido, a construção de suas identidades merece destaque ao refletirmos sobre os três personagens centrais em nossa análise. Ellie, enquanto uma das protagonistas é apresentada no início do jogo sem o uso da palavra *lésbica*, como uma mulher que se relaciona com outras mulheres, por meio de um diálogo com seu amigo Jesse enquanto se preparam para a ronda rotineira nos perímetros da cidade. Em mais um dia normal em *Jackson* os dois conversam sobre quando Ellie e Dina se beijaram no bar na noite anterior, isso virou assunto pois Dina é ex-namorada de Jesse. Após Ellie contar do beijo, Jesse comenta que não liga, em tom de brincadeira, dando a entender que isso não é uma questão que interfira na amizade entre os dois. Além disso, conversam sobre como Joel gostaria que Ellie e Jesse fossem mais do que amigos, e então comentam rindo que Jesse não faz o *tipo* de Ellie. Até então, ainda poderíamos interpretar Ellie enquanto uma mulher bissexual, mas estes diálogos já nos guiam contextualizando-a enquanto lésbica. Também, neste diálogo, a personagem Dina é mencionada pela primeira vez e a narrativa dá a entender que ela é bissexual, embora também não seja mencionada a palavra *bissexual*.

No decorrer do jogo Ellie e Dina, que já eram amigas, tornam-se mais próximas romanticamente. Como contextualizamos na seção acima, com a morte de Joel, Ellie parte para *Seattle* em busca de vingança e Dina a acompanha. Em meio ao caos de *Seattle* elas se apoiam e conhecemos Ellie mais intimamente. Em certos momentos, podemos visualizar as páginas de seu diário (também mencionado acima como parte da mecânica do jogo) que ao ser carregado por Ellie há anos nos dá um contexto de seu passado. Por meio dele, conhecemos Cat, mencionada como sendo uma menina com quem Ellie se relacionou na adolescência assim que se estabilizou na comunidade de *Jackson*. Ali a visualizamos Ellie um tanto insegura ao mencionar em seu diário que, enquanto Jesse lhe contou que Cat já a chamava de namorada, Ellie admirava sua franqueza, mas se perguntava se deveria ou não falar das duas para Joel, dado que estava sem saber como ele iria reagir e porque ainda estava afetada por perder Riley no passado. No entanto, ao final do jogo, nossa compreensão é de que este receio de Ellie se dissipa ao ter Dina ao seu lado e por Joel a apoiar sem preocupações em relação a sua orientação sexual. Apesar de parecer pouco, essa representação de Ellie remete a uma positivação da lesbianidade enquanto mulher protagonista, e que não tem sua sexualidade posta em questionamento ou tratada como uma falha. Conforme trazem Livia G. Toledo e Fernando S. T. Filho (2010) ao falarem sobre estereótipos e estigmatização de lésbicas, “as normatividades de gênero e de sexualidade estão presentes em nossa sociedade atuando na produção dos modos de subjetivação, desvalorizando e dessexualizando as mulheres e relegando as lesbianidades a um lugar de abjeção.”

Outro ponto interessante é que além da amizade de Ellie e Jesse, junto a vida cotidiana em *Jackson* nos é contextualizado o início do romance entre Ellie e Dina, sendo um fato marcante o primeiro beijo entre elas, mencionado acima no diálogo com Jesse. Em relação a isso temos uma retomada ao final do jogo que nos dá mais detalhes sobre a relação de Ellie com Joel, na qual o vemos defendendo as duas no bar frente a um ataque preconceituoso de um homem, o qual demonstrou-se incomodado por conta de as duas estarem dançando abraçadas e se beijarem. Assim,

(novamente, como contextualizamos na seção anterior) apesar de Joel e Ellie terem desentendimentos por tudo o que passaram, a sua sexualidade não é pauta negativa.

Mas, voltando no decorrer da narrativa, Ellie aproxima-se cada vez mais de Dina e percebemos que consegue romper com suas inseguranças, e isso se torna importante considerando Dina enquanto uma mulher bissexual, com um relacionamento recente com Jesse. Dina é uma personagem que interpretamos como bissexual<sup>17</sup> e que traz consigo pontos que consideramos positivos ao colocarmos em cheque a rara, e praticamente inexistente, representação da bissexualidade na mídia sem que seja de maneira monossexista e estereotipada. Ou seja, sem que seja na figura de uma pessoa que se relaciona ou sente atração afetiva e/ou sexual por mais de um gênero, mas em algum momento “estaciona” seu desejo e é colocada e lida socialmente como heterossexual/gay/lésbica.

De maneira geral, também não vemos a bissexualidade de Dina posta em questionamento, a qual pode ser visualizada a partir das representações de seu relacionamento anterior com um homem e, no presente, estar se relacionando com Ellie<sup>18</sup>. Temos uma relação positiva entre seu ex-namorado (Jesse) e Ellie (enquanto sua atual companheira), isso nos mostra um tratamento livre de qualquer especulação ou desconfiança com Dina enquanto bissexual, o que muitas vezes acontece, pois bissexuais são frequentemente vistos como mais promíscuos, vetores de IST (infecções sexualmente transmissíveis), ou ainda indecisos ou infiéis, por conta do desejo afetivo e/ou sexual por mais de um gênero (SANTOS et al. 2018; KLIDZIO, 2019). Além disso, ao longo do jogo podemos acompanhar uma relação de cumplicidade entre Dina e Ellie, que envolve diversos problemas conectados ao contexto de vingança do jogo, mas que não se relaciona com clichês possíveis na representação bissexual e LGBTQIAP+, como episódios de traição, ou algum tipo de adoecimento psíquico por conta da sexualidade, tornando esta em si, o problema central.

Outra questão relevante é a representação de família. Nos capítulos iniciais, logo após chegarem em *Seattle*, Dina revela para Ellie que está grávida (de Jesse) e elas formam uma família em um interlúdio mais próximo do arco final do jogo. A família é representada pelo cuidado das duas com a criança, já nascida neste capítulo da narrativa e recebendo apoio da família de Jesse, que acabou sendo morto ainda em *Seattle*. Acompanhamos Dina e Ellie passando por enfrentamentos

---

17 Apesar de trazermos foco sobre Dina utilizando a categoria bissexual, entendemos que ela pode ser também interpretada como panssexual, já que a panssexualidade é uma orientação sexual e identidade análoga a bissexualidade, pois ambas nomeiam a atração afetiva e/ou sexual sem distinção de gênero.

18 Esse é um dos modos mais comuns de representação da bissexualidade, mostrando a pessoa em relacionamentos simultaneamente com um homem e uma mulher, ou então em diferentes momentos, como a exemplo de Dina. No entanto, em relação a isso, cabe frisarmos alguns possíveis equívocos de interpretação da bissexualidade a partir desta ótica: o primeiro seria de que a bissexualidade compreende o desejo de forma binária, *homem* e *mulher*, quando, por um movimento das próprias redes de ativismo bissexual brasileiro e também em trabalhos acadêmicos, uma melhor definição seria o desejo por mais de um gênero, por diferentes gêneros, ou ainda, sem distinção de gênero. A segunda questão remete a uma inerente limitação que a representação nos traz, em relação a qualquer identidade ou sexualidade, mas que afeta a bissexualidade em específico enquanto uma sexualidade fluida, e pelo fato de que a sua representação geralmente só é possível mostrando uma pessoa em relacionamentos com estes dois gêneros. Assim, muitas vezes, cai no esquecimento a possibilidade de existência da bissexualidade sem que o sujeito esteja ligado a outras pessoas, pois a bissexualidade, como outras sexualidades diz respeito, primeiramente, ao âmbito íntimo, do desejo ou afeto.

emocionais por conta dos traumas de Ellie e por seu desejo de vingança e justiça ainda presente. Ao final, ambas acabam se separando por conta de questões terceiras e não relacionadas à sexualidade, mas até então temos uma representação delas e de seu núcleo familiar como um casal e o que nos dá uma dimensão importante do afeto entre mulheres.

Observamos que, apesar de não serem personagens jogáveis como Ellie e Abby, Dina e Lev nos acompanham na narrativa por boa parte da jogatina enquanto *companions* e por meio de diálogos paralelos e experiências vivenciadas durante a aventura, construímos intimidade com ambos. Assim, conhecemos Lev a partir de Abby, que o resgata juntamente com sua irmã Yara quando estão fugindo de seu povo (os Serafitas). Com treze anos, Lev é um personagem narrado e apresentado com solidez em relação a sua transgeneridade. Em nenhum momento há algum tipo de implicação ou dúvida sobre sua identidade por parte de Yara e Abby, que são as personagens mais próximas a ele no jogo. Além disso, como personagem, Lev nos permite a visualização de vivências de pessoas trans (e LGBTQIAP+ de modo geral) que remetem, por exemplo, a não aceitação familiar e pela comunidade, que pela perspectiva da narrativa do jogo, nos leva a uma interpretação crítica sobre preconceitos. Princípios como o da tradição são mencionados ao nos apresentar o que está por trás da necessidade de fuga de Lev. Essa fuga não se dá apenas por rebeldia ou por discordância em relação aos princípios do grupo, mas é uma decisão dolorosa para Lev e Yara que decide o acompanhar para protegê-lo. A necessidade de migração se dá com pesar por deixarem a mãe para trás, mas é a única saída por conta da não aceitação de Lev pela comunidade e pelas ameaças a sua vida. A partir de diálogos entre Lev e Abby e entre Abby e Yara, a fuga se deve, dentre outros motivos, ao fato de ele ter raspado o cabelo, estética que somente os homens da comunidade dos Serafitas podem ter. Além disso, Lev precisava fugir para romper com a tradição de ser dado em casamento a um membro da comunidade, o que estava prestes a acontecer.

Desde o princípio, a leitura de gênero que fazemos de Lev remete ao espectro do gênero masculino<sup>19</sup> e por conta disso, nos causa estranhamento quando em certa altura da narrativa ele é chamado por outro nome. Na ocasião, ele e Abby estão atravessando a cidade de *Seattle* em busca de medicamentos para Yara e entram em conflito com os Serafitas que o chamam por um nome que remete ao feminino, em meio a acusações de traição por estar com Abby (que atualmente integra a *WLF*). Em um diálogo seguinte, Lev pergunta a Abby se ela não iria indagar por que o chamaram assim, e ela responde negativamente, dando a entender que não é uma questão que importe a ponto de mudar alguma coisa em relação a quem Lev é para ela, ou então, que não é uma questão sobre a qual ele deva explicações.

---

19 Trazemos Lev ao longo deste trabalho enquanto um adolescente trans, podemos construir essa percepção vendo-o como irmão de Yara e sendo tratado, inclusive por ela, com pronomes masculinos. No entanto, reconhecendo a possibilidade de existência para além do binário do gênero *feminino* e *masculino*, *homem* e *mulher*, lembramos que Lev pode ser uma pessoa trans não-binária, ou seja, que não é do gênero feminino, mas que isso não implica necessariamente, que seja do gênero masculino.

Temos, pouco a pouco, revelações sobre vivências e sentimentos dos personagens no formato de diálogos naturais inseridos diretamente no *gameplay*. Percebemos uma intencionalidade da narrativa, que por si só nunca é neutra, mas que também não se pressupõe neutra em nome de representações hegemônicas do gênero e da sexualidade, tampouco dá-se fetichizando ou hiper dramatizando dissidências. Isso remete a presença de discursos do gênero e da sexualidade em meio às narrativas construídas e representadas, sendo estas mais um espaço de *pedagogização*, como nos coloca Guacira L. Louro (2008). Ao analisar, especificamente, a produção da sexualidade no cinema, a autora trata das pedagogias culturais presentes nos filmes:

[...] estou convencida de que os filmes exerceram e exercem (com grande poder de sedução e autoridade) pedagogias da sexualidade sobre suas plateias (Louro, 2000). Parece pertinente assinalar que tomo a sexualidade como um “dispositivo histórico”, como dizia Foucault (1988); portanto, antes de vê-la como um “dado da natureza”, compreendo-a como um constructo cultural, em que se arranjam linguagens, corpos, gestos, rituais. (LOURO, 2008, p. 82).

Em conformidade com Louro (2008, p. 87), compreendemos que ao longo dos anos há “[...] multiplicação dos discursos sobre a sexualidade, produzindo a visibilidade das muitas formas de ser, de amar e de viver, embora se mantenham, de modo renovado, divisões, hierarquias, diferenciações.” Embora a autora se refira ao cinema, a narrativa de *The Last of Us Part II* e suas repercussões na mídia apontam para impactos negativos e positivos dessa representação de personagens. O jogo dividiu a opinião entre fãs da série, podemos notar isso através das médias do site *Metacritic*, no qual jornalistas e críticos especialistas deram uma nota ao jogo de 93 pontos de 100. Isso faz com que o jogo esteja entre os mais bem avaliados do site, quando em contrapartida o *score* dos fãs pontua 5.7 de 10 pontos.

Pela internet ocorreram manifestações de ódio em torno das escolhas dos roteiristas em relação ao modo como a história se desdobrou. A recepção negativa foi notada antes mesmo do jogo ser lançado através de comentários lesbofóbicos iniciados a partir de uma de suas primeiras peças publicitárias, na qual era mostrado em um trecho de um *trailer* o beijo de Ellie e Dina na cena do bar. Posteriormente ao seu lançamento, as percepções negativas de fãs se intensificaram, sendo normalmente relacionadas a perda da figura tradicional do protagonista masculino que remete à heteronormatividade (Joel) assassinado logo na introdução; e também pela trama não matar a sede de vingança dos fãs através de Ellie, e sim provocar uma narrativa complexa como já mencionamos anteriormente, desconstruindo a binaridade entre heróis e vilões, nos colocando no corpo de duas protagonistas mulheres (Ellie e Abby).

Assim, tais percepções de muitos fãs que não estavam acostumados com histórias que propõem uma maior complexidade nos jogos digitais, somaram-se a diversas manifestações lesbofóbicas, bifóbicas e transfóbicas em comentários pela internet. Acabaram levando alguns canais de jornalismo de jogos como *IGN Brasil*, e até mesmo a própria *Playstation*, a desativar os comentários de alguns *trailers* e *reviews*. No entanto, apesar dessas repercussões negativas e nocivas, o jogo

é aclamado pela crítica por boa parte dos fãs e vendeu 7.2 milhões de cópias, segundo a última atualização da base de dados do *Gamstat*.

Visto isso, importa pensar a capacidade representativa dessa mídia em uma narrativa imersiva e a abertura de novas possibilidades de identificações dissidentes da norma, a partir de personagens cujas identidades de gênero e sexualidade ocupam não um lugar de invisibilidade ou anormalidade mas, justamente, de visibilidade a partir do cotidiano. Nesse sentido, trata-se de personagens cujas existências tornam-se políticas na medida em que produzem consequências e demarcam um lugar social e de sujeitos; quando são vistas em um cenário que possibilita o ato de colocar-se no lugar do outro, e até mesmo criam caminhos para que mais pessoas se identifiquem e se vejam ali, tornando identidades dissidentes cada vez mais palpáveis.

Representatividades que estranham a heteronormatividade, a cisgeneridade e a concepção binária heterossexualidade e homossexualidade da monossexualidade nos permitem olhar, juntamente com o conceito de dissidências, para além de uma simples diversidade na presença de personagens, atentando para o tipo de representação e suas possíveis efetividades, emoções e mobilizações. Assim, o protagonismo de Ellie enquanto uma mulher lésbica nos mostra um lugar para além da subalternidade; a personagem de Dina enquanto bissexual em relacionamentos traz visibilidade sobre algumas faces das diversas experiências bissexuais, e Lev enquanto personagem interpretado também por uma pessoa trans, nos permite uma fuga da estereotipação para reafirmar um lugar de sujeitos, trazendo dissidências de gênero e sexualidade como parte da experiência humana e cotidiana.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O foco da narrativa de *The Last of Us Part II* não gira em torno das sexualidades e do gênero dos personagens que evidenciamos, ressaltamos essa questão para que nosso recorte não intensifique uma falsa percepção da narrativa como um todo. A motivação central da trama é focada nas buscas relacionadas aos traumas das protagonistas, e em como ambas processam o luto referentes às suas figuras paternas naquele ambiente social caótico. Para isso muitos personagens e arcos dramáticos não citados neste artigo, são desenvolvidos de acordo com o universo do jogo. Mas, o que destacamos é o potencial midiático dessa produção ao considerar dissidências de gênero e sexualidade inserindo-as de forma natural em sua narrativa, não deixando de problematizar mais diretamente quando necessário (no caso do personagem Lev, por exemplo) mas não fazendo disso o foco da trama<sup>20</sup>. Quando trabalhadas dessa forma a construção das identidades de nossos três personagens traz um estranhamento de normas hegemonicamente representadas no que diz respeito, especificamente ao gênero e à sexualidade.

---

20 Apesar de parecer que o foco sobre Lev se dá boa parte pela transgeneridade, na trama como um todo, ele e sua irmã são personagens inseridos para trabalhar a fase da cura do luto por parte de Abby, na qual através da relação que constrói com eles, Abby tenta superar eventos traumáticos do seu passado, mesclando sentimentos de culpa e esperança.

Em meio a isso, a representatividade LGBTQIAP+ é construída nas interações e sentimentos ao longo do jogo, no qual consideramos que as identidades dos personagens adquirem um aspecto político. A representação traz personagens LGBTQIAP+ enquanto protagonistas e *companions* centrais na narrativa. Ao desenvolver-se boa parte pelo ponto de vista de Ellie, o jogo se distancia de dois padrões de representação geralmente tidos: que se guiam pelo apagamento do gênero e da sexualidade dissidentes ou pela representação com foco estereotipado. No primeiro caso, personagens são trazidos de forma nublada e inconclusiva em narrativas, deixando aberto a interpretações, principalmente em relação à personagens bissexuais ou monodissidentes, raramente considerados como possibilidade. No segundo, a representação se dá de maneira estereotipada, quase que violenta, quando resume a personalidade representada a dramas e problemas por conta, especificamente, de seu gênero e/ou sexualidade como único enredo possível para tal personagem. Isso pode contribuir para destituir o sujeito de sua subjetividade, o exotificando e estabelecendo um lugar para a representação LGBTQIAP+, mantendo a própria produção midiática em um nicho específico no qual cria-se o costume de que somente ali podemos ver tais personagens.

Com base nisso e para fins de conclusão, consideramos que o jogo tem uma função social e produz conhecimento (HUIZINGA, 2020), e no caso de *The Last of Us Part II* partindo das subjetividades dos personagens destacados possibilita a identificação e representatividade LGBTQIAP+; levando a pessoa que joga a um exercício não só de alteridade mas também de empatia, intensificados pelas mecânicas de *companions* e pelo duplo protagonismo de Ellie e Abby, já que somos convidados a viver voluntariamente (JUUL, 2019) a vida e as experiências das personagens, através dos diálogos e do controle que temos. Desse modo, a intencionalidade da narrativa nos leva a um deslocamento para o lugar do outro, movimento que amplia e potencializa o sentido da história. Assim, o jogo não é apenas uma distração individual, pois seu mundo ficcional produz uma função social (JULL, 2019.). Somado a isso, ressaltamos o potencial desse estilo de narrativa, a mídia dos videogames pode nos colocar em posições singulares expandindo nossa percepção social, proporcionando experiências capazes de desnaturalizar LGBTQIAP+fobias e padrões hegemônicos do gênero e da sexualidade e introduzir identidades dissidentes a um cotidiano narrativo.

## REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. **Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.

CLIFFORD, James. **Itinerarios transculturales**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008 [1997].

COHEN, Cathy; ALMEIDA, Valeria Lima de. Punks, sapatonas e welfare queens - potencial radical da política queer? **Revista Docência e Cibercultura**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 3, p. 21-58, dez. 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/46807>. Acesso em: 25 mar. 2021.

COLLING, Leandro. **Que os outros sejam o normal: tensões entre movimento LGBT e ativis-**

mo queer. Salvador: Editora Edufba, 2015.

HINE, Christine; PARREIRAS, Carolina; LINS, Beatriz Accioly. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. **Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 29, n. 2, 2020, p. 1-42. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/181370> Acesso em: 25 mar. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9 ed. São Paulo: Perspectiva, 2020.

JAEGER, Melissa B; LONGHINI, Geni N; OLIVEIRA, João M. de; TONELLI, Maria J. F. Bissexualidade, bifobia e monossexismo: problematizando enquadramentos. **Revista Periódicos**, Salvador, v. 2, n. 11, p. 1-16, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaperiodicos/article/view/28011> Acesso em: 25 mar. 2021.

JUUL, Jesper. **Half-real: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo: Blucher, 2019.

LEITÃO, Débora Krischke; GOMES, Laura Graziela. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. **Revista Cronos**, Natal, v. 12, n. 2, p. 23-38, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159/2881>. Acesso em: 25 mar. 2021.

LEITÃO, Débora Krischke; GOMES, Laura Graziela. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Revista Antropolítica**, Niterói, n. 42, p. 41-65, 1 sem. 2017. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/12043>. Acesso em: 25 mar. 2021.

LEITÃO, Débora Krischke; ALMEIDA, Francis Moraes de; SANTOS, Raíra Bohrer dos. Jogos online e mundos virtuais: um olhar comparativo entre World of Warcraft e Second Life. **Vivência: Revista de Antropologia**, Natal, v. 1, n. 45, p. 77-96, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8253>. Acesso em: 25 Mar. 2021.

LOURO, Guacira Lopes. Cinema e sexualidade. **Educação & realidade**, Porto Alegre. v. 33, n. 1, p. 81-97, jan./jun 2008. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/129184>. Acesso em: 25 mar. 2021.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero, história e educação: construção e desconstrução. **Educação & realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 101-132, 1995. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71722/40669>. Acesso em: 25 mar. 2021.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. **Videogame as culture: considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society**. New York: Routledge, 1 ed., 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.

PETRY, Analídia R.; MEYER, Dagmar E. Transexualidade e heteronormatividade: algumas questões para a pesquisa. **Textos & Contextos**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, p. 193-198, 2011. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/fass/article/view/7375> Acesso em: 25 mar. 2021.

SANTOS, Cinthya G. C. O. dos; AVITAL, Natasha; BERNARDES, Santiago de P.; FERREIRA, W. T. R. Da invisibilidade ao reconhecimento. **BIS: Boletim do Instituto de Saúde, São Paulo**, v. 19, n. 2, p. 77-85, 2018. Disponível em: <https://periodicos.saude.sp.gov.br/index.php/bis/article/view/34594>. Acesso em: 25 mar. 2021.

KLIDZIO, Danieli. “Será que realmente existe isso?”: Reflexões acerca da bissexualidade e da pansexualidade femininas. 2019, 64 f. Monografia (curso de Licenciatura em Ciências Sociais) Universidade Federal de Santa Maria.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, 1995. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view-File/71721/40667>. Acesso em: 25 mar. 2021.

TOLEDO, Livia Gonsalves; TEIXEIRA FILHO, Fernando Silva. Lesbianidades e as referências legitimadoras da sexualidade. **Revista estudos e pesquisas em psicologia**, v. 10, n. 3, p. 729-749, 2010. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4518/451844633006.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2021.

VERGUEIRO, Viviane. Pensando a cisgeneridade como crítica decolonial. **Enlaçando sexualidades: uma tessitura interdisciplinar no reino das sexualidades e das relações de gênero** [online]. Salvador: EDUFBA, p. 249-270, 2016. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/mg3c9/pdf/messenger-9788523218669-14.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2021.

WARD, Jane ; SCHNEIDER, Beth. The Reaches of Heteronormativity. **Gender & Society**, Illinois, v. 23, n. 4, p. 433-439, 2009. Disponível em: [https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0891243209340903?casa\\_token=1hWyCdffYpwAAAAA:jnU3o7\\_KBQuMFeOQeV-fKRu8QYjbKGhrAKxgYQF89fRWN-Juhkky0FwpXMXM88yZf6S1GNksiM6LBfpA](https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0891243209340903?casa_token=1hWyCdffYpwAAAAA:jnU3o7_KBQuMFeOQeV-fKRu8QYjbKGhrAKxgYQF89fRWN-Juhkky0FwpXMXM88yZf6S1GNksiM6LBfpA). Acesso em: 25 mar. 2021.