



A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

*Violence according to a criminological-cultural analysis:
a case study based on the consequences of The Last of Us – part II*

 Felipe da Veiga Dias

Faculdade Meridional, IMED

Pós-doutor em Ciências Criminais pela PUC/RS

Passo Fundo / RS – Brasil

felipevdias@gmail.com

 Francielli Bressan

Faculdade Meridional, IMED

Graduanda em Direito pela Faculdade Meridional (IMED)

Passo Fundo / RS – Brasil

francielli_b@hotmail.com

Resumo: A presente pesquisa promove um debate entre a explicação criminológico-cultural acerca da violência e a sua forma abordada no jogo *The Last of Us – part II*, englobando sua apresentação durante a história e seus efeitos no campo empírico. O problema de pesquisa se concentra em: como o tema da violência é tratado no jogo *The Last of Us – part II*, e quais são as suas consequências? O objetivo central consiste em analisar as discussões, para além do habitual, acerca da violência por intermédio de uma mídia interativa, com efeitos múltiplos (seja na obra em si, nos jogadores ou ainda nas pessoas envolvidas fora do campo digital). Para tanto, inicialmente se adota como método de abordagem a lógica dedutiva, o método de procedimento monográfico e a técnica de pesquisa da documentação indireta. Por fim, conclui-se que, embora seja uma peça da indústria cultural, a obra em análise subverte a expectativa do público a respeito da violência, introduzindo aspectos importantes para a reflexão social, tendo obtido como consequência reações odiosas que são ligadas ao contexto social contemporâneo e aos processos discriminatórios ainda existentes.

Palavras-chave: violência; tecnologia; criminologia cultural; jogos.

Abstract: The present research promotes a debate between the criminological-cultural explanation about violence and its approach in the game *The Last of Us - part II*, encompassing its presentation during history and its effects in the empirical field. The research problem focuses on: how is the topic of violence treated in the game *The Last of Us – part II*, and what are its consequences? The main objective is to analyze the discussions, beyond the usual, about violence through an interactive media, with multiple effects (whether in the work itself, in the players or even in the people involved outside the digital field). Therefore, initially the deductive logic, the monographic procedure method, and the indirect documentation research technique are adopted as the approach method. Finally, it is concluded that, although it is a piece of the cultural industry, the work under analysis subverts the public's expectations regarding violence, introducing important aspects for social reflection, having resulted in odious reactions that are linked to the social context contemporary and discriminatory processes that still exist.

Keywords: violence, technology, cultural criminology; games.

Para citar este artigo
ABNT NBR 6023:2018

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II. *Prisma Jurídico*, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 5-22, jan./jun. 2022. <http://doi.org/10.5585/prismaj.v21n1.18900>

1 Introdução

O presente estudo tem como tema central a violência, realizando o debate com base em uma matriz criminológico-cultural. Essa escolha de base teórica tem relação direta com o objeto de estudo e que, por isso, acaba por afetar diretamente o escopo da pesquisa e igualmente as construções necessárias para sua interpretação.

Ademais, com o intuito de demonstrar tal especificidade delimita-se o campo de estudo por meio da abordagem de uma obra cultural recente, a fim de com isso executar um estudo de caso pontual, capaz de oportunizar reflexão sobre uma gama complexa de aspectos a respeito da violência, seja na obra em si, seja no campo fora dela.

Com base em tais pressupostos, toma-se como problema de pesquisa: como o tema da violência é tratado no jogo *The Last of Us – part II*, e quais são as suas consequências? Essa proposta tem como objetivo analisar o debate da violência em uma obra de destaque, que ganha repercussão por oportunizar reflexões não usuais, ao menos no que tange às mídias interativas. Igualmente, a mensuração dos efeitos do jogo em si leva em consideração tanto os planos diretos sobre jogadores e seus avatares/personagens, quanto as repercussões fora do campo digital aos envolvidos na realização da peça cultural ou mesmo na observação do público em geral.

Buscando dar conta desta pesquisa adota-se como método de abordagem a lógica dedutiva, já que são estabelecidas as bases conceituais do debate sobre a violência e a criminologia cultural em um primeiro plano, para que posteriormente seja viável uma apreciação específica da obra cultural. Auxilia nessa camada inicial a adoção do método de procedimento monográfico, com a finalidade de distanciar-se de apreciações meramente dogmáticas ou analíticas, propondo a verificação específica de determinado conteúdo. Por fim, soma-se a técnica de pesquisa da documentação indireta, com ênfase bibliográfica e, igualmente, a utilização direta do jogo *The Last of Us – part II*.

2 Criminologia cultural como ponto de partida

Desde o seu surgimento, a criminologia sempre foi um campo que promoveu um diálogo com diversas áreas do conhecimento. “Algumas das obras mais importantes para a criminologia não foram escritas por autores que se autointitulavam criminólogos, mas por autores que, desde seus horizontes teóricos, analisaram questões relativas aos delitos e à reação social” (LINCK; MAYORA, 2010, p. 105).

A criminologia divide-se em subáreas que, embora presentes em uma grande área, procuram entendimentos próprios acerca de diferentes temas. Entretanto, mesmo havendo diversas vertentes, ela busca um olhar abrangente de questões relativas aos delitos e à reação social. Ainda, busca adaptar seu estudo conforme a necessidade da sociedade, surgindo assim vertentes específicas.

Dentre suas vertentes, surge a criminologia cultural, que “busca entender a fascinação do público pela violência e pelo crime e sua adoção como prazer e espetáculo” (MASI; MOREIRA, 2014, p. 8) através de diversos meios como músicas, filmes e até mesmo pinturas. Com a modernidade e o avanço tecnológico ocorreu um incremento significativo nas produções de jogos digitais enquanto peças culturais, algo que possibilitou narrativas mais complexas e, igualmente, justifica análises dos discursos presentes nestas obras, as quais são responsáveis por causar múltiplas reações sociais.

Em síntese, o caso de jogos de videogame revela um dos elementos percebidos como importantes neste viés criminológico, mais precisamente o caráter dinâmico da cultura, a qual não é entendida como uma simples construção dependente das variáveis econômicas (HAYWARD; YOUNG, 2007, p. 103 – 104). Essa percepção insere a cultura enquanto fator interconectado aos inúmeros conteúdos e dinâmicas das sociedades contemporâneas (HAYWARD; YOUNG, 2012, p. 115), algo inestimável para consolidar o entendimento dos discursos e imagens do crime e da violência.

A criminologia cultural surge nos Estados Unidos durante a década de 1990, tendo como ponto de partida um foco restrito ao aspecto existencial, cultural e de significado do crime. Posteriormente, no final da década, existe a sua recepção no contexto britânico e, com isso, a ampliação do objeto de estudo, agregando preocupações com as estruturas de poder, ressaltando que as formas de articulação da política e da justiça criminal operam no reino da dinâmica cultural, sendo as formas de poder e controle cada vez mais dependentes da implementação de simbolismo, estigma e emoção (HAYWARD; FERREL, 2018, p. 13).

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francielli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

Em sua perspectiva, contemporaneamente a criminologia deve ir além das noções mais restritas de crime e justiça criminal, incorporando também as demonstrações simbólicas de transgressão, violência, controle, sentimentos, emoções que surgem a partir de eventos com conotações criminais. Assim, “a criminologia cultural não se limita a focar eflorescências de resistência e transgressão, mas também explora o tédio, a repetição, a aquiescência de todos os dias, e outras dimensões mundanas da sociedade e da criminalidade” (HAYWARD; FERREL, 2012, p. 210).

Os criminologistas desse campo questionam os menores momentos cotidianos buscando compreender o controle social que neles existe, enquanto investigam conflitos em contextos globais, por meio de ideologias, emoções e dinâmicas socioculturais relacionadas (HAYWARD; FERREL, 2018, p. 22 - 23). Sendo assim, seu objeto relaciona-se tanto à subjetividade quanto às emoções envolvidas em diferentes performances criminais, tendo como propósito “fazer uma criminologia do momento presente – uma criminologia da e para a modernidade tardia” (HAYWARD; FERREL, 2018, p. 15).

Dentre as discussões da vertente surge o tédio, visto como um problema de racionalização burocrática, eficiência, rotinização e padronização. Sua narrativa surge na Inglaterra no século XVIII, “em parte por razões implícitas na compreensão comum da modernidade, que postula um sujeito isolado que existe em um mundo secularizado e fragmentado, marcado por tradições perdidas ou precárias” (SPACKS, 1995, p. 219).

Atualmente o tédio se desenvolve no discurso de eficiência como valor organizacional e cultural, transforma relatórios estatísticos como medidas de valor pessoal e as peculiaridades da individualidade e da inovação pessoal em prejuízos (FERREL, 2018, p. 41). Assim, momentos de fuga de uma vida monótona são cada vez mais buscados para diminuir esse sentimento, mas, infelizmente, “aqueles que são apanhados pelo tédio moderno podem encontrar pouco alívio no trabalho ou no consumo” (FERRELL, 2018, p. 43). No entanto, “parece que cada momento de excitação a mais serve apenas para ampliar o vazio rítmico da vida cotidiana” (FERRELL, 2018, p. 42).

A indústria cultural é entendida como a indústria da diversão, sendo o controle que ela exerce sobre seus consumidores mediado pelo entretenimento provocado por esta (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 111). Diante do tédio moderno, a indústria aproveita para disseminar discursos que visem diminuí-lo, o que leva o indivíduo que se vê cansado dessa situação a contribuir para sua proliferação por meio da compra exacerbada de itens que prometem retirá-lo da monotonia. “A diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

procurada por quem quer escapar ao processo de mercado mecanizado, para se pôr de novo em condições de enfrenta-lo” (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 112).

É importante ter em mente que as peças culturais a serem analisadas estão neste contexto industrial de exploração, ao mesmo tempo em que se atenta as suas constantes possibilidades de significação discursivo-imagéticas. Posto isso, a ponderação acerca da violência e do crime em jogos de videogame não ignora tal contexto para sua obtenção de sentido, ao contrário, considera-se constantemente a superação da mera ideia de que esses conteúdos são tratados em forma de fetiche (PRESDEE, 2000, p. 27) pelas ações mercadológicas, pois “a estrutura que pauta o consumo acelerado não se satisfaz apenas com produtos, é preciso criar necessidades/desejos [...]” (DIAS, 2020, p. 207).

Na indústria cultural, uma área muito produtiva é a dos jogos, sendo indiferente a plataforma em que são utilizados. Já não existe mais o discurso de que apenas crianças e adolescentes passam horas na frente do computador ou televisão “zerando” o jogo/*game*, sendo esta uma prática recorrente entre os adultos. Entretanto, o discurso de que os jogos disseminam a violência continua comum na sociedade, sendo esse o tópico abordado a seguir.

3. DISCUSSÕES ENTRE A VIOLÊNCIA E O MUNDO DOS *GAMES*

Primeiramente, torna-se imprescindível tentar entender o que é violência (embora este seja um termo instável) (BUTLER, 2021, p. 20) e como ocorre sua abordagem no mundo dos jogos, para finalmente se traçar um entendimento de como ela ganha um papel fundamental tanto na exposição dos jogos no mercado, quanto nos discursos do senso comum e na disseminação do pânico moral.

Antes de qualquer apreciação conceitual, é valioso o alerta realizado por Andrade (2012, p. 126) sobre qualquer abordagem, criminológica ou não, do tema da violência:

[...] o universo da violência é, antes de mais nada, um universo de dor e que se enfrentá-la como objeto teórico e de reflexão implica necessariamente um esforço de suspensão da dor: colocá-la em suspenso não implica, em momento algum, perdê-la de vista ou divorciar-se dela porque é a solidariedade para com a dor e o propósito de contribuir para superá-la que motiva a tentativa de resgatar para o problema a voz dos saberes emancipatórios.

No texto “*Violence, Peace, and Peace Research*”, Galtung (1969) demonstra a existência de várias tipologias de violência, destacando três formas. A primeira é chamada de “violência direta”, a qual ocorre de forma física ou verbal, tendo efeitos visíveis e que, normalmente, consistem em um acontecimento. A segunda, “violência estrutural”, ocorre

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

quando as estruturas político-econômicas impedem que os indivíduos realizem o potencial de suas capacidades mentais ou somáticas. Por fim, a terceira, descrita como “violência cultural”, é constituída por aspectos religiosos, opiniões públicas, ideologias e linguagem que justificam a violência direta ou estrutural.

Conforme Khaled Júnior (2018, p. 26) “violência é o dano físico deliberado (doloso, ou seja, intencional) causado a pessoas, animais ou propriedade pública e privada, ou dito de outra forma, contra a vida, a integridade física e o patrimônio”. Entretanto, embora a conceituação de violência do autor se remeta apenas à violência física (que era o alvo da abordagem que seria realizada), cabe ressaltar que ela se apresenta em diversas dimensões, além das descritas por Galtung.

Em uma visão retrospectiva do tempo é notável que condutas relacionadas à violência atualmente já foram legitimadas anteriormente, entendendo-se que as formas de violência não são consideradas absolutas. Neste campo, questiona-se como se poderia entender o discurso sobre a violência como uma “objetificação”, visto que ele nem sempre é visível e, ainda, porque ele é um objeto em constante construção (RIFIOTIS, 1997, p. 5).

Sendo assim, o conceito de violência não se esgota, sendo estudado em diferentes áreas e observado sob diferentes perspectivas. Mesmo assim, seu estudo é sempre atual e nenhuma das formas se mostra de menor relevância. “Os mesmos ‘fatos’ que nos permitem ver a violência, qualificam também a sua própria dimensão. Em outros termos, é a crescente extensão do campo semântico que nos leva a pensar que estamos frente a um constante e inelutável aumento da violência” (RIFIOTIS, 1997, p. 6).

Salutar dizer que embora existam tratamentos que envolvam poder e violência como categorias conectadas, entendendo a violência enquanto forma de exercício do poder (ARENDETT, 1970, p. 22), registra-se aqui a discordância de tal visão. Poder-se-ia dizer então que o poder seria um meio de ação, já que “atua como canal de passagem que conduz ou acelera a ação. As ações são aceleradas porque aquele que está submetido ao poder assume e executa irrevogavelmente as decisões tomadas por quem o detém”. Enquanto isso, a violência não se enquadra como meio, sendo viável observá-la como instrumento “para alcançar determinado objetivo sem o uso de qualquer subterfúgio, mas, em princípio, não se trata de ação com o objetivo de governar ou influenciar” (HAN, 2017, p. 144).

O registro supra busca situar a violência enquanto elemento destrutivo, a fim de com isso não se confundir com as noções de poder, já que o segundo produz, circula (FOUCAULT, 2012, p. 182 – 183), vai além da mera potencialidade de controle, domínio ou opressão por meio da violência. Essa afirmativa engloba uma leitura mesmo das dimensões da violência

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francielli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

enquanto processos destrutivos, os quais possibilitam inúmeras consequências/efeitos devido a sua própria complexidade. Com base nisso já haveria justificativa suficiente para a abordagem da pesquisa não adotar a restrição da violência enquanto fenômeno criminalmente definido pela órbita jurídica, ou seja, a proposta que se faz traz consigo a ruptura epistemológica necessária a uma visão crítica dos objetos de estudo da criminologia (SARMIENTO, et al., 2017, p. 64).

Com fulcro nos pressupostos estabelecidos acerca da violência, tomando por base a ciência da complexidade das dimensões, efeitos e da própria ruptura da matriz criminológica, torna-se viável a abordagem de determinado produto da indústria cultural, mais especificadamente, aqui, os jogos digitais.

Por ser a indústria de jogos um mercado, ela busca uma venda massificada de suas produções e, com isso, aproveita-se da fascinação provocada pelas inúmeras formas de violência para aumentar sua publicidade e o consequente interesse dos consumidores. Assim, a violência pode ser vista como um elemento essencial do jogo, que leva o jogador a experiências consideradas erradas/desviantes na vida real. Dessa forma, entende-se que o crime e a violência dentro da cultura de consumo se tornam uma experiência excitante e radical, sendo o oposto do tédio gerado na vida cotidiana e da submissão a inúmeros dispositivos de controle (KHALED JUNIOR, 2018, p. 201).

No mundo dos jogos, a violência apresenta-se preferencialmente sob três perspectivas: a violência física – relacionada ao ataque físico contra o oponente, seja por meio de armas, facas e até mesmo as próprias mãos; a violência psicológica/moral – atinge o adversário de forma imaterial, é apresentada por meio de diálogos no jogo; e a violência sexual – que atinge a liberdade sexual do personagem. Esta última aparece em menor número, dessa forma, jogos que apresentam a conduta são conhecidos por retratá-la, como *Grand Theft Auto V* (GTA).

Conforme Presdee (2001, p. 59), o crime e a violência foram mercantilizados, tornando-se tanto desejos como objeto de consumo e, assim, sendo distribuídos em várias mídias para o prazer do público. Contudo, enquanto de um lado existem apreciadores dessa forma cultural, do outro a exposição de jogos violentos nos principais enfoques da mídia acaba por gerar o chamado pânico moral, “ele é provocado intencionalmente para promover vendas em mercados específicos. Corporações manufaturam o pânico moral de forma deliberada para benefício de seus próprios objetivos financeiros” (KHALED JUNIOR, 2018, p. 202).

Com isso, entende-se ser esse o desejo dos próprios criadores do produto cultural, pois em sentido amplo a criminalização perante a sociedade pode significar exatamente o oposto para seu público-alvo, ou seja, gerar vínculos de solidariedade e resistência à opressão (KHALED JUNIOR, 2018, p. 203). Dessa forma, nota-se que na subcultura *gamer* existem

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

mecanismos de vigilância e controle interno, zelando pela integridade da própria mídia e lutando contra a infestação do ódio em um passatempo que busca, acima de tudo, a diversão (KHALED JUNIOR, 2018, p. 312).

Em segundo lugar cabe salientar que a violência não é retratada apenas nos jogos, havendo livros, filmes e várias outras formas de sua apresentação como fonte de diversão/entretenimento. Assim, levanta-se a questão: por que apesar de haver tantas formas de exteriorização da violência, os jogos são os únicos elementos culturais retratados como disseminadores de violência?

Mesmo as pesquisas que buscam fundamentar a relação dos jogos com a propagação da violência mostram-se inconclusivas, visto que a fonte dos dados em que se baseiam não se encontra em lugar nenhum. Sendo assim, “a suposta relação de causa e efeito entre jogos violentos e violência não é mais do que um mito, ainda que profundamente impregnado no imaginário social” (KHALED JUNIOR, 2018, p. 180)

Por fim, a indústria de jogos entende que o espectador não deve ter a necessidade de nenhum pensamento próprio, ou seja, o produto deve prescrever sua reação, assim, ligações que pressuponham um esforço intelectual devem ser evitadas (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 112). Dessa forma, sua estratégia de produção de conteúdo “não passa de uma fachada desbotada; o que fica gravado é a sequência automatizada de operações padronizadas” (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 112), sendo a violência o objeto central e fundamental da maioria dos jogos. Isso significa dizer que qualquer forma diferente de abordagem de história no jogo é tratada de forma violenta no mundo exterior (vida real), seja por críticas em relação à temática tratada e até discursos de ódio realizados contra o elenco participante, situação tratada no próximo item.

4 *The Last Of Us II*: contextualizando os conflitos

A obra a ser apreciada é composta de uma primeira parte, a qual introduz alguns aspectos relevantes para o debate da violência e do crime, compondo um roteiro que trata tais elementos de forma diversa do que ordinariamente se obtém em tais produtos culturais. Essa afirmativa se sustenta não somente na pluralidade das nuances da violência, por exemplo, mas igualmente em tratar dilemas de ordem moral e ética, para além dos estereótipos heroicos esculpidos socialmente.

Em síntese, o jogo original (parte um) apresenta a vida em um mundo pós-apocalíptico (ano de 2033), onde se desenvolve a relação entre os personagens de Joel (que perdeu sua filha

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

vinte anos antes, no dia em que a contaminação por um fungo – *cordyceps* – se alastrou como pandemia nos EUA) e Ellie (que foi infectada, mas era imune, algo nunca antes visto na história do jogo), durante sua trajetória para chegar a um grupo de resistência – Vagalumes – que buscava a cura da doença que atingia a humanidade. Joel era um contrabandista e Ellie seria sua carga, porém, os laços transformam essa relação em algo diferente (paternal), levando o protagonista a assassinar os membros do grupo rebelde, já que a cura da doença implicava no sacrifício da menina (ainda uma adolescente), algo que ele não estava disposto a aceitar. As ações do protagonista colocavam o jogador diante de diversos dilemas de ordem moral/ética (bem como acerca da violência perpetrada), além de acompanhar Joel mentir a Ellie sobre os Vagalumes e acerca do fato dela ser essencial à cura da doença (dizendo que existiam outras pessoas com imunidade e que mesmo assim não teriam conseguido criar uma vacina) (GERVASONI, 2014, p. 43 – 45).

A segunda parte do jogo apresentada no site da desenvolvedora *Naughty Dog* (2020) é de uma realidade de cinco anos após a primeira, onde Ellie e Joel se estabelecem na cidade de Jackson. A vida em comunidade permite aos dois paz e estabilidade, apesar da existência dos infectados e de outros grupos de sobreviventes. Entretanto, quando ocorre a morte de Joel logo no início do jogo, Ellie resolve ir atrás dos responsáveis para realizar o que entende ser justo: sua vingança.

Diferente do primeiro jogo, neste o jogador controlará inicialmente Ellie e, posteriormente, “o inimigo”, ou seja, Abby, a responsável pela morte do antigo protagonista Joel. Contudo, durante o andamento do jogo, acaba-se entendendo que a atitude de Abby foi motivada por sua própria concepção de justiça (também amparada pela vingança), pois Joel foi responsável pela morte de seu pai (cirurgião que buscava uma cura para epidemia) para salvar Ellie no primeiro jogo. Abby, ao contrário da maioria das representações de mulheres presentes em jogos, possui um corpo mais musculoso, uma cintura quadrada e um quadril uniforme (rompendo com os estereótipos sexualizados de personagens femininas). Conforme Lessa (2005, p. 74), a mídia utiliza a “bundalização”, isso sinaliza uma fragmentação dos corpos em partes, em que seus pedaços em destaque devem ser peitos e coxas, além de transformar os rostos em mercadorias e vias de aprimoramento. Essa construção midiática ocorre em conjunto com a disseminação da imagem da mulher sexualmente desejável. “Ela é identificada como aquilo que todos os homens devem aspirar e possuir, podendo ser incorporada pelas mulheres como aquilo que elas devem ser ou se tornar para obter uma valorização social” (CRUZ, 2008, p. 4).

Dentre os outros grupos de sobreviventes também aparecerá Lev e sua irmã Yara, que fugiram de sua tribo denominada Serafitas ou “Cicatrizes”. Esse grupo obedece a ordens religiosas que devem ser seguidas sem opção de negação sob a pena de morte. Durante diálogos entre os personagens, descobre-se que Lev na verdade nasceu como “Lily” (sendo um personagem transgênero), cuja mãe é uma devota do grupo. Lev, embora discordasse, seguia as regras de sua comunidade esperando se tornar um soldado como a irmã. Entretanto, quando é designado para ser esposa de um ancião, raspa sua cabeça cometendo um ato de desacato conforme as tradições, e assim é obrigado a fugir para salvar sua vida junto com sua irmã.

Em resumo, o jogo buscou apresentar os diferentes lados dos personagens envolvidos, realizando uma discussão acerca do que é justo/correto/aceitável ou não nas atitudes tomadas por ambos os lados, além de quebrar certos padrões seguidos na maioria dos jogos atuais, com uma personagem não considerada “padrão” – este criado pela mídia e não de uma mulher real. Também é abordado um relacionamento homoafetivo entre Ellie e Dina (que sofrem preconceito no próprio jogo), bem como compõe a narrativa um personagem transexual. Diante do resumo dos jogos, a seguir apresenta-se uma análise dos discursos dos jogadores em relação à abordagem de cada personagem.

A primeira personagem a ser observada, Ellie, apresentava sinais de sua orientação sexual tanto na primeira parte do jogo quanto no segmento *Left Behind* (complemento da história – DLC). Entretanto, foi apenas na segunda parte em que ela assumiu um relacionamento com Dina. Durante o próprio jogo, as personagens sofrem um ataque homofóbico de outro personagem, que as xinga após se beijarem argumentando que “estavam em um ambiente familiar e existiam crianças no local”, além disso o mesmo personagem chama Dina de “sapatão”.

Ellie foi vista com carinho desde o primeiro jogo, pois como se sabe ela é uma das personagens principais e os maiores conflitos da trama se deram por sua causa. Porém, após o lançamento da segunda parte houve vários comentários negativos em relação ao seu desenvolvimento e abordagem.

Usuário “Bucketanarquia”: dizer que não gostei seria um insulto a qualquer outro jogo de que não gostasse. Esse jogo deve ser o lixo mais pretensioso que já vi. Naughty dog tenta duramente “subverter as expectativas” e, em vez disso, cria um desastre completo de política forçada e ideais LGBTQ. A parte 1 tinha o equilíbrio perfeito entre a história e o desenvolvimento do personagem e, surpreendentemente, conseguiu ter dispositivos de enredo LGBTQ que realmente faziam sentido. Druckmann claramente tem alguns problemas que precisa resolver com certas pessoas em vez de implementá-los em uma parcela altamente antecipada de uma série (METACRITIC, 2020).

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

Cabe ressaltar que durante a primeira parte do jogo a personagem tinha quatorze anos e seu desenvolvimento ocorreu por conta de encontrar Joel e formar vínculos de afetividade, além de estar explorando um mundo pós-apocalíptico. Já na segunda parte ela se encontra com dezenove anos - sendo compreensível a abordagem quanto a relacionamentos realizada, e, além disso, visto a passagem do tempo e a forma em que viviam, já estava adaptada à nova realidade, havendo a necessidade de novos conflitos.

Outro personagem relevante é o antigo protagonista Joel, o qual ganhou a adoração do público ainda nos primeiros momentos do jogo. Seu primeiro contato com o mundo apocalíptico foi quando perdeu sua filha em um confronto com um soldado logo após ganhar um relógio dela - embora o relógio tenha quebrado ele continua usando, provocando um sentimento de comoção. Ainda, o personagem é um contrabandista – por isso foi contratado para levar Ellie, e durante o jogo acaba por desenvolver sentimentos paternais pela garota, além de salvar sua vida quando soube que para conseguirem uma cura iriam sacrificá-la.

Essa visão sentimental do personagem acaba cegando os jogadores, que em momento algum veem o personagem como um assassino que adota a violência enquanto instrumento básico de suas intervenções. Embora seja a visão de “correto” de grande parte dos jogadores, é inegável que Joel matou vários personagens inocentes para salvar a vida de Ellie – que buscavam achar uma cura atingindo um bem maior, em escala global.

Usuário “blggusdlckus573”: Esta revisão contém spoilers. Jogador Lefty SJW aqui. Este jogo é uma tarefa indulgente excessivamente longa e mal administrada. Matar Joel foi um insulto e a mudança na narrativa foi completamente maltratada. Roubou o jogo de qualquer sendo de momentum. Absolutamente odiava minha experiência com isso. Um jogo vazio e cínico em um ano vazio e sem esperança. Vá se foder, Neil.

Usuário “lovagex”: Esta revisão contém spoilers. Boa jogabilidade, mas a pior parte é o enredo você não mata o personagem mais amado do jogo e então faz você controlar seu assassino tentando justificar porque ela fez isso você não pode simplesmente amar um personagem depois do que ela fez e oh (sic) Deus o que eles fizeram durante o trailer nos fazendo acreditar que joel estaria no jogo, mas não no final era outro personagem que não é algo que você faz para seus fãs, mas hey (sic) ele matou o pai dela sim um médico que acabou de pegar um dia a decisão de matar ellie você não faz apenas como médico há mais coisas que você pode fazer como médico para desenvolver uma vacina, mesmo se for possível fazer uma, se você é um fã, eu apenas recomendo que você jogue se você quero assistir a um final ruim que não satisfatório (METACRITIC, 2020).

Essa visão romantizada do personagem criada no primeiro jogo causa um grande desconforto em relação a sua morte logo no início do segundo. Isso notavelmente acaba prejudicando a apresentação de outros personagens e o entendimento dos acontecimentos que se seguem, além de impedir que alguns percebam que a narrativa busca uma leitura diferente da violência e suas consequências.

Posteriormente, há apresentação e o desenvolvimento da personagem Abby, que ocorre apenas no segundo jogo. Assim, entende-se que ela é filha do médico que Joel matou para salvar Ellie e está em busca de vingança, que consegue logo no início da narrativa. Como foi responsável pela morte de um dos personagens principais do primeiro jogo, sua imagem já não chega de forma neutra, piorando quando o jogador se vê obrigado a jogar com ela e, principalmente, porque não tem a possibilidade de matá-la no final do jogo.

A maior parte das críticas do jogo em sites se dá em torno da personagem (com destaque à figura dos *haters*, os quais ganham visibilidade com manifestações de intolerância) (COSTA; ANDRADE, 2017, p. 491). Alguns entendem o lado da personagem e sua busca por vingança motivada pela morte de seu pai. Entretanto, outros consideram Abby mal construída e com muitas falhas, o que, aliado à sua responsabilidade pela morte de Joel, a torna uma “inimiga”. Todo o ódio além da tela virtual parou nas redes sociais de uma das intérpretes da personagem.

Laura Bailey foi a modelo facial de Abby e, logo após do lançamento do jogo, recebeu muitos comentários maldosos/odiosos em suas redes sociais (alguns aludindo que: sua família deveria desenvolver câncer, ela deveria morrer ou que seria morta por interpretar o papel no jogo) (TWITTER, 2020), chegando a especulações de que ela tinha desativado certas plataformas. Os discursos de ódio se deram principalmente pela adoração dos jogadores por Joel, sem considerarem que a intérprete não teve nada a ver com o desenvolvimento do jogo, demonstrando assim o espaço online também “como um lócus de reprodução de violências, estímulo às discriminações, exclusões de pessoas e convivência com o medo que atinge as vítimas” (COSTA; ANDRADE, 2017, p. 491 – 492).

Por fim, o personagem Lev aparece no jogo quando salva a vida de Abby e sua irmã de serem mortas por um grupo de Serafitas. Ele e sua irmã fugiram da comunidade após Lev, que nasceu como mulher, se negar a manter as tradições do grupo – no caso casando com um dos anciões. Devido sua negação, raspa sua cabeça e foge de seu grupo sendo seguido por sua irmã. Após encontrarem Abby acabam seguindo o jogo em sua maior parte com ela.

Na vida real seu personagem é interpretado por Ian Alexander, que também é um homem transexual. A utilização de um intérprete que divide esse laço com o personagem é de grande relevância na comunidade LGBTQ+, visto que são poucos os jogos que se preocupam com a abordagem de diferentes assuntos.

Entretanto, de certa forma a utilização dessa representação foi apagada por outros conflitos no jogo. A guerra de Abby x Joel acabou retirando certo foco do personagem e fazendo com que alguns jogadores nem percebessem que o personagem era transexual.

5 Avaliações do jogo e os retratos da violência entre mundos

A maior parte dos jogadores estavam acostumados com a visão fornecida por *The Last of Us*, parte I, ou seja, com uma violência desmedida e com o laço paternal formado por Joel em relação a Ellie. Quando a desenvolvedora retira de seu público a abordagem fornecida no primeiro jogo e obriga que reflitam sobre questões morais principalmente no que tange à justiça, vingança e violência, muitos se sentem desconfortáveis, pois não era essa a abordagem que estavam esperando.

O segundo jogo, embora gire em torno da violência, trata de suas diferentes perspectivas. Assim, mostra o ódio de uma comunidade religiosa contra um membro que não queria seguir suas tradições, trazendo reflexões em torno de “o que é justiça?” (tema este de sensível preocupação de autores contemporâneos) (SANDEL, 2012), bem como problematiza o ato de matar seus inimigos, embora baseando-se em ideias similares – a vingança ou a autodefesa – quanto ao que seria um emprego “justo/justificável” de violência. Ambos os lados tinham seus motivos para o que fizeram, e essa foi a busca da produtora, pois no primeiro jogo os Vagalumes acabaram retratados como os inimigos.

Embora haja todo esse discurso de ódio em cima dos personagens e do desenvolvimento do jogo, conforme o site *Metacritic* (2020) a sua pontuação crítica continua sendo de 93, ainda, sendo indicado ao *The Game Awards 2020* e vencendo a premiação como melhor jogo no ano de 2020. Dito isso, a questão essencial não está na qualidade do produto em si (que já apresenta reconhecimento técnico vasto, seja pelos pares da indústria de jogos, seja por jogadores), mas sim em observar que enquanto material cultural foi capaz de produzir entretenimento, reflexão e ao mesmo tempo discursos odiosos¹. Para Diaz (2011, p. 575), a configuração do discurso de ódio supera a mera manifestação de antipatia contra determinado grupo, demonstrando hostilidade contra este.

“O discurso de ódio incide na apropriação de todas as formas de expressão que propagam, incitam, promovem ou justificam o ódio racial, a discriminação religiosa e outras formas de ódio baseadas na intolerância” (COSTA; ANDRADE, 2017, p. 493).

Por óbvio que se percebem diversos motivos para reações agressivas apresentadas por jogadores, algumas delas ligadas às discriminações de gênero ainda presentes na sociedade contemporânea. Essa afirmativa é vista tanto na inserção de aspectos da comunidade LGBTQ+

¹ “O discurso do ódio refere-se a palavras que tendem a insultar, intimidar ou assediar pessoas em virtude de sua raça, cor, etnicidade, nacionalidade, sexo ou religião, ou que têm a capacidade de instigar violência, ódio ou discriminação contra tais pessoas” (BRUGGER, 2007, p. 118).

na narrativa, quanto na quebra do estereótipo feminino e nos modelos de sexualização das mulheres.

Entretanto, segundo o recorte deste estudo, a subversão da narrativa da violência se apresenta como o elemento chave. Jogadores de peças digitais como essas estão habituados a praticar a violência sem qualquer espécie de consequência ou ponderação, algo com que a obra obriga o jogador a lidar, além de que faz com que o indivíduo refaça atos de violência com papéis invertidos, ou seja, a experiência se torna incômoda na medida em que se revisita o fato com a consciência de que há outro ser humano (ou animal, pois Ellie executa cachorros), com sentimentos, relações e uma vida que seus atos ceifaram.

O nível de desconforto ou reflexão com a forma de tratamento da violência superou a mera experiência individual virtualizada, formatando um debate que transpôs a barreira do jogo, indo aos confins do enfrentamento real dos dilemas sociais, conforme os relatos do item anterior deixaram evidente, atingindo desenvolvedores, atores, jogadores e pessoas que não tinham qualquer conhecimento da obra em si.

Ademais, cabe notar ainda que o jogo demonstra outra consequência da violência: os efeitos psicológicos. Em determinada cena o jogador se vê no controle de Ellie, a qual, após o fechar de uma porta, entra em uma espécie de surto, gritando descontroladamente enquanto alucina acerca daquilo que vê. De forma poucas vezes vista, ao que tudo indica (pois não há médicos psiquiatras à disposição no mundo retratado), tal fato conduz à ideia de que a personagem, após eventos violentos sofridos, resta com um sofrimento psíquico considerável, mais especificamente Transtorno de Estresse Pós-traumático (TEPT).

Conforme Goirand (2004, p. 301), a exposição de jovens (como as personagens retratadas na obra) à violência provoca sintomas como distúrbios de sono, ansiedade, depressão, falta de concentração que podem ou não afetar o desempenho acadêmico, frustração e preocupação com o bem-estar pessoal e da família e até mesmo fobias. Assim como outros elementos na abordagem do jogo, essa temática foi abordada com o intuito de fazer com que o jogador refletisse sobre toda a violência ocorrida. Entretanto, infelizmente o foco das discussões não atingiu essa parte, mostrando-se um tema relevante para ser abordado em jogos futuros com o intuito de receber mais atenção.

6 Conclusão

Após o término do jogo, entende-se que a proposta da produtora *Naughty Dog* foi apresentar a violência em uma perspectiva diferente da presente no primeiro jogo. Além disso, traz consigo reflexões acerca de temas não usuais no meio *gamer*, como a consequência de determinados atos (morte de Joel), a discriminação de certos comportamentos (Lev), a interpretação de justiça e a despadroneização de uma criação midiática (Abby), a liberdade quanto à vida amorosa e os problemas/efeitos decorrentes da violência (Ellie).

Infelizmente, a proposta, que de certa forma foi inovadora, não foi apreciada como deveria por certos jogadores da obra, contudo, considerando as opiniões críticas, é possível notar que estes se decepcionaram pois já traziam a expectativa de uma violência desmedida e com os vínculos já formados em *The Last of Us – part I*. Com isso, torna-se possível perceber que a violência habitual é um elemento fundamental no mundo dos jogos, sendo massificado exatamente porque é apreciado.

Ainda, destaca-se o foco quanto à necessidade de diferentes abordagens no mundo dos jogos, buscando a desconstrução crítica, a discussão de assuntos diferentes e assim a diminuição de manifestações belicosas, violentas e odiosas como padrão de resposta social. Estas respostas, por sua vez, mostram-se presentes sempre que algo não agrada parte dos consumidores e, desta forma, a indústria, buscando seu lucro desmedido e massificação do produto que é apreciado (indústria cultural), continua lançando jogos com temáticas similares (violência), apenas mudando seu título, o nome dos personagens e alguns elementos quanto ao cenário e história.

Enquanto isso, a criminologia cultural, por meio de seus estudos, que ainda encontram escassos espaços acadêmicos no Brasil, chega para apresentar uma forma de entretenimento midiático contemporâneo, explicando, dentre outros assuntos, a apreciação da violência como forma de superar o tédio do cotidiano e, assim, esperando que a visão do consumidor desses produtos acabe aceitando diferentes abordagens. Porém, é inegável que a dificuldade na subversão de temas como a violência e o chamado à reflexão contam com processos de resistência, muitos deles alicerçados no modelo capitalista de exploração cultural, nas desigualdades e discriminações sociais ainda latentes, onde a comunidade de *gamers* (em suas manifestações odiosas *online*) apenas se torna um reflexo dos problemas sociais existentes.

Referências

ADORNO, Theodor W, HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. *A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de The Last of Us – parte II*

ANDRADE, Vera Regina Pereira de. **Pelas mãos da criminologia**: o controle penal para além da (des)ilusão. Rio de Janeiro: Revan, 2012.

ARENDDT, Hannah. **Da violência**. Brasília: Universidade de Brasília, 1970.

BEIRAS, Iñaki Rivera. Retomando el concepto de violencia estructural. La memoria, el daño social y el derecho a la resistencia como herramientas de trabajo. *In*: BEIRAS, Iñaki Rivera. **Delitos de los estados, de los mercados y daño social**: debates em criminología crítica y sociología jurídico-penal. Barcelona: Anthropos Editorial, 2014.

BRUGGER, Winfried. Proibição ou proteção do discurso do ódio?: Algumas observações sobre o direito alemão e o americano. **Direito Público**. v. 4, n. 15, p. 116-136, jan./mar. 2007.

BUTLER, Judith. **A força da não violência**: um vínculo ético-político. São Paulo: Boitempo, 2021.

COSTA, Fabrício Veiga; ANDRADE, Érica Patrícia Moreira de Freitas. A linha tênue entre o exercício do direito de liberdade religiosa em face do discurso de ódio. **Prisma Jurídico**, v. 16, n. 2, p. 479-503, 2017. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/prisma/article/view/7800>

CRUZ, Sabrina Uzêda. A representação da mulher na mídia: um olhar feminista sobre as propagandas de cerveja. **Revista Travessias**: educação, cultura, linguagem e arte, v. 2, n. 2., p. 1-16, 2008. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/2997>

DIAS, Felipe da Veiga. **Introdução à criminologia**. São Paulo: Tirant lo Blanch, 2020.

DIAZ, Alvaro Paul. La penalización de la incitación al odio a la luz de la jurisprudencia comparada. **Revista Chilena de Derecho**, v. 38, n. 2, p. 503-609, 2011.

FERRELL, Jeff. Tédio, crime e criminalidade. *In*: ROCHA, Álvaro Oxley *et al.* **Explorando a criminologia cultural**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

FERRELL, Jeff; HAYWARD, Keith. A criminologia cultural continuada. *In*: ROCHA, Álvaro Oxley. *et al.* **Explorando a criminologia cultural**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2012.

GALTUNG, Johan. Violence, peace, and peace research. **Journal of peace research**, v. 6, n. 3, p. 167-191, 1969.

GERVASONI, Tamiris Alessandra. A decisão de Joel ao fim de The Last of Us. A decisão certa em termos de justiça? *In*: BOLESINA, Iuri; GERVASONI, Tamiris. **DIPOP**: o direito na cultura pop. Curitiba: Ithala, 2014.

GOIRAND, Camille. **Lusotopie 2003**: violence et controle de la violence au Brésil, en Afrique et à Goa. Paris: Karthala, 2004.

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

HAYWARD, Keith. Focando as lentes: criminologia cultura e a imagem. **Revista de Direito da Cidade**, v. 11, n. 1., p. 550-581, 2019.

HAYWARD, Keith; FERRELL, Jeff. Possibilidades insurgentes: as políticas da criminologia cultural. **Revista Eletrônica da Faculdade de Direito – PUCRS**, v. 4, n. 2., p. 206-218, 2012.

HAYWARD, Keith; YOUNG, Jock. Cultural criminology. In: **The Oxford handbook of criminology**. 4th ed. Oxford: Oxford University Press, 2007.

HAYWARD, Keith; YOUNG, Jock. Cultural criminology. In: MAGUIRE, Mike; MORGAN, Rod; REINER, Robert. **The Oxford handbook of criminology**. 5. ed. Oxford: Oxford University Press, 2012.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **Dialectic of Enlightenment** Stanford. CA: Stanford, 2002.

KHALED JUNIOR, Salah H. Perspectivas insurgentes na criminologia cultural na quadra tardo-moderna. In: ROCHA, Álvaro Oxley *et al.* **Explorando a criminologia cultural**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

KHALED JUNIOR, Salah H. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LESSA, Patrícia. **Mulheres à venda**. Londrina: Eduel, 2005.

LINCK, José; MAYORA, Marcelo. Criminologia e cultura contemporânea: três proposições para uma criminologia pós-moderna. **Revista Eletrônica da Faculdade de Direito – PUCRS**, v. 2, n. 2, p. 104-115, 2010.

MASI, Carlo V.; MOREIRA, Renan S. Criminologia cultural e mídia: um estudo da influência dos meios de comunicação na questão criminal em tempos de crise. **Revista Brasileira de Ciências Criminais**, v. 108, p. 437, 2014.

METACRITIC. Sony Interactive Entertainment. **Metacritic**: The Last of Us – Part 2. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>. Acesso em: 12 de novembro de 2020.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us – Part 2**. Disponível em: <https://www.naughtydog.com/>. Acesso em: 10 de novembro de 2020.

PRESDEE, Mike. **Cultural criminology and the carnival of crime**. Routledge: London/New York, 2000.

RIFIOTIS, Theophilos. Nos campos da violência: diferença e positividade. **Antropologia em Primeira Mão**, Florianópolis, v. 19, p. 1-19, 1997.

SACKS, Patricia Meyer. **Boredom**. Chicago: Chicago, 1995.

DIAS, Felipe da Veiga; BRESSAN, Francieli. A violência segundo uma análise criminológico-cultural: um estudo de caso com base nas consequências de *The Last of Us* – parte II

SANDEL, Michael J. **Justiça** – o que é fazer a coisa certa. 8. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

THE GAME AWARDS. Disponível em: <https://thegameawards.com/nominees>. Acesso em: 13 de novembro de 2020.

TWITTER. **Tweet de Laura Bailey**. Disponível em: <https://twitter.com/LauraBaileyVO/status/1279173199918292992>. Acesso em: 12 nov. 2020.