



## REVISTA CIENTÍFICA DA UMC

### THE LAST OF US PART II E A SENSIBILIZAÇÃO DO SER

Marcela Marques de Andrade<sup>1</sup>, Juan Cabral dos Santos<sup>2</sup>, Artur Alves de Oliveira Chagas<sup>3</sup>

1. Estudante de Psicologia; e-mail: marquesmarcela988@gmail.com;
2. Estudante de Psicologia; e-mail: juancabral.0112@gmail.com;
3. Professor da Universidade de Mogi das Cruze; e-mail: cybersein@gmail.com.

**Área de Conhecimento:** Psicologia Cognitiva.

**Palavras-chaves:** The Last of Us; Sensibilização; Heidegger; Grupos.

#### INTRODUÇÃO

Entender o modo como o *ser*, entendido como aquele que capaz de compreender sua realidade por via da racionalidade, se relaciona em diferentes grupos implica em traçar um paralelo com os campos intervenientes no mundo daquele ser – enquanto pessoa racional – uma vez que ele pode se relacionar com tudo que estabelece contato (MATTAR *et al*, 2016). Heidegger (2005) nos diz que “em breve já não se dirá nada. Tudo se repete na mensagem que os meios de comunicação de massa disseminam por toda parte” (p.22). Assim sendo, a partir dessa afirmação pode-se inferir que ocorre um processo de padronização das ações humanas por via dos jogos eletrônicos, ou digitais. Dentro desta perspectiva pode-se pensar que como uma simulação de mundo, um jogo eletrônico funciona como um campo relacional que prepara o *ser* para que este se lance em um mundo físico fora da tela que o afeta e é afetado por ele. Com isso, o jogo “The Last of Us Part II”, lançado em 2020 pela Naughty Dog, se passa no mundo pós-apocalíptico, onde o mundo foi totalmente devastado por um fungo do gênero *Cordyceps*, transformando pessoas em zumbis canibais. Dessa maneira, indivíduos com diferentes características e valores precisaram se juntar para formar grupos tentando sobreviver ao fim de uma sociedade estruturada. Desse modo, o projeto busca compreender como a sensibilização pelo enredo e as relações grupais presentes no jogo afetam o campo relacional do *ser*. Define-se grupo como “um conjunto de pessoas que se relacionam através da sua mútua representação interna, compartilham tempo e espaço, e estabelecem uma rede de papéis, formando vínculos entre si” (Pichon-Rivière, 1998 apud Almeida; Rasera, 2013). Desse modo, a inclusão no grupo pode ocorrer de forma consciente ou não, a opção de participar dos demais acontece de forma rotineira e na maioria das vezes o indivíduo é carregado pelo grupo (CARLOS, 1998). Com isso a relevância dos grupos pode ser apropriada por via deste jogo que pode influenciar as relações do indivíduo dando-lhe um novo direcionamento grupal.

## **OBJETIVOS**

Esta pesquisa buscou identificar o modo como os jogadores do jogo *The Last of Us 2* sensibilizam-se com as histórias e personagens, com isso averiguar como afeta o próprio ser em seu campo relacional e entender como essa mídia digital faz parte de sua existência de modo que afeta sua relação com os entes e o mundo.

## **METODOLOGIA**

O projeto visou por meio da experimentação do fenômeno relatado por entrevistas semi-estruturadas, compostas por questões abertas, focando no relato de jogadores de “*The Last of Us Part 2*” afim de compreender o modo como esta fonte de apropriação afeta os campos relacionais dos seres, entendo que o jogo é parte constituinte da relação humana para com os outros mundos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Partindo da questão “O quão importante são os videogames para você” a maioria dos participantes demonstrou que possuem grande afeição por este tipo de entretenimento midiático, em vista da resposta do entrevistado (F) dizendo que os jogos são “de extrema importância, acho que os jogos podem apresentar histórias únicas com uma forma de passar essa experiência ao jogador de forma extraordinária, fazendo com que o sentimento de estar presente e fazer parte da história seja mais real. De fato, uma forma de arte única que passa sentimentos incríveis e pode ser muito emocionante”. De acordo com as respostas dos participantes, de maneira unânime, acham importante a presença da protagonista no jogo, pois através dela são guiados para a história, assim como aponta na questão relacionada a personagem principal do jogo *The last of us part II* foi obtida a resposta “, é uma personagem forte e resiliente perante a experiência traumática a qual vivenciou na adolescência. Forte e vingativa, pois agora busca vingança pela morte de seu parceiro.” do entrevistado (B); sua fala não só demonstra sua visão do protagonista, mas, capta a essência da trama do respectivo jogo usado em análise deste projeto. A luz da questão “Você acredita que após jogar esse jogo seus pensamentos sobre relacionamentos em grupos fora do jogo possam mudar?” os resultados obtidos indicam que alguns entrevistados apontam que mudariam suas atitudes perante seus grupos de convívio; seus relatos dão ênfase no fato de valorizarem mais a vivência coletiva e os pesos de suas ações, denotando aqui um caráter mais introspectivo por parte dos jogadores; falas como “Sim! Desde que joguei *Life is strange* eu começo a pensar em cada aspecto que pode mudar antes de tomar uma escolha.” do candidato (D); “Sim, expressar mais minhas emoções, e ter uma comunicação melhor!” e “Sim. Uma mania de prestar atenção a todos os detalhes possíveis.” dos entrevistados (Q) e (N) respectivamente. Essa mudança de posicionamento diante dos grupos por parte dos

jogadores pode vir a ser um reflexo da mudança de perspectiva que o jogo nos traz diante da presença de duas protagonistas, para um panorama geral sobre esse posicionamento a questão “Você sente diferença no modo como as personagens "Ellie" e "Abby" lidam com o grupos "Lobos" ("Wolfs" - WLF)? Se sim, como você encara essa diferença?” nos forneceu respostas como “Pra Abby eles são família, pra Ellie eles são monstros. Acho que a forma que o jogo aborda a história faz com que a gente entenda os dois lados da história, mas ao mesmo tempo existe um conflito interno pelo laço que criamos com a Ellie dos outros jogos.” (entrevistado D); “Sim, Ellie os vê como inimigos e segue com seu desejo de vingança sem tratá-los como humanos, enquanto Abby se sensibiliza com suas ações e cria um laço humano, mostrando ser um personagem que não é apenas ódio como Ellie a vê.” (entrevistado F) “Sim, devido ao fato de Abby pertencer ao grupo, porém no final ela muda seu ponto de vista para proteger seu novo parceiro, Lev. Quando não há esperança, as pessoas precisam acreditar em algo, por mais absurdas que sejam, Isaac, líder do grupo, consegue manipular as pessoas com suas ideologias.” (entrevistado H).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em virtude dos resultados expostos, a história apresentada em *The Last of Us Part II* engloba uma série de fatores que seriam facilmente representados em uma narrativa cinematográfica e chamamos a atenção aqui para o ponto de conclusão do jogo, onde a protagonista Ellie passa por um processo introspectivo a respeito de suas atitudes e as consequências que estas trouxeram para sua vida, com isso, o jogo encerra-se de maneira amarga mostrando o vazio que carrega a trajetória da protagonista, vazio este, tanto em atos como em sensações uma vez que Ellie encontra-se desolada, abandonada e angustiada. Em uma outra perspectiva da personagem Abby, no início do jogo aparece como “vilã” para os jogadores, e ao decorrer da trama vão adentrando a história da personagem e compreendendo-se com ela, Abby é um ser humano nesse jogo tendo seus momentos de felicidade, tristeza e de perdas extremamente significativas em sua vida que moldam todo o jogo, tornando-se o que ela é, tendo o início e fim semelhante ao de sua antagonista. Diante das observações feitas durante esta pesquisa e análise podemos perceber que muitos jogadores de fato sensibilizam-se pela trama de determinados jogos, estes, que integram parte da vida do indivíduo o que acarreta na criação de determinados grupos ou microgrupos (Chaves: Melo; Maia, 2014) que iram trocar experiências a partir de sua jogatina e nessa troca novos vínculos irão se formar, contudo, o que foi apresentado por essa pesquisa indica que um jogo em si não muda completamente a visão de um ser, mas, causa sensibilização o suficiente para que este haja no grupo levando suas vivências digitais para suas relações pessoais.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Lopes; RASERA, Emerson Fernando. Processos Grupais em “O Senhor das Moscas”. **Sociedade de Psicoterapias Analíticas Grupais do Estado de São Paulo**. v.14, n. 2. São Paulo. 2013.

CARLOS, Sergio Antonio. O processo grupal. **Psicologia social contemporânea**, p. 199-206, 1998.

DE MELO, Armando Sérgio Emerenciano; MAIA FILHO, Osterne Nonato; CHAVES, Hamilton Viana. Conceitos básicos em intervenção grupal. **Encontro: Revista de Psicologia**, v. 17, n. 26, p. 47-63, 2014.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. ed. 15: Vozes, 2005.

MATTAR, Cristine Monteiro; FEIJOO, Ana Maria Lopez Calvo de; ALEIXO, Ana Luiza das Chagas; GOMES, Carolina Labanca Marcondes; AIZMAN, Nathalia Correa; MAUÉS, Paula Zanuto; GONÇALVES, Tainá Cordeiro. Da Tradição em Psicossomática às Considerações em Daseinsanálise. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 36, n. 2, p. 317-328, abr./jun. 2016. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/pcp/v36n2/1982-3703-pcp-36-2-0317.pdf>. >. Acesso em: 16 junho 2020.