

## UTOPIA E DISTOPIA NO JOGO THE LAST OF US: O DISCURSO SOBRE O PRESENTE NO JOGO ELETRÔNICO

Rafael de Moura Pernas<sup>1</sup>; Aristeu Lopes<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [rmpernas@gmail.com](mailto:rmpernas@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [aristeuufpel@yahoo.com.br](mailto:aristeuufpel@yahoo.com.br)

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho buscará realizar um estudo acerca dos discursos sobre a utopia e distopia presentes no jogo *The Last of Us* lançado em 2013. Pretendemos analisar o que nossa fonte tem a dizer sobre o período em que foi produzida. Dessa forma, nos inserimos nos estudos da pós – modernidade na medida em que passamos a problematizar a existência dos vários discursos presentes numa mesma obra.

*The Last of Us* é um jogo eletrônico, lançado exclusivamente para a plataforma Playstation 3, criado pela empresa *Naughty Dog*. O jogo se foca nos personagens Joel e Ellie, em um mundo pós-apocalíptico no qual um fungo dizimou grande parte da humanidade. Ellie torna-se o principal enfoque devido ao fato de que é a única pessoa imune ao fungo, tornando-se assim a esperança de encontrar uma cura. Assim, cabe a Joel, que é controlado pelo jogador, levar a personagem até os *Fireflies* (Vagalumes), grupo rebelde que busca trazer de volta a sociedade por eles imaginada.

O pensamento utópico e distópico são caracterizados como uma organização do imaginário social<sup>1</sup>. No primeiro caso, se baseia na mudança radical entre as massas, na qual geraria a possibilidade de um futuro melhor. Portanto, a Utopia se caracteriza como a esperança de se alcançar um dado objetivo que, por definição, é algo melhor do que o presente. Esse objetivo a ser alcançado no futuro representa as necessidades profundas de um presente (BACZKO, 1985).

Em contrapartida, a Distopia apresenta-se como oposta a Utopia. Representando sempre o presente através da criação de sociedades e/ou situações hipotéticas, já no futuro, em que as estruturas sociais, políticas e econômicas sempre aparentam ser piores do que as que conhecemos em nosso presente. A narrativa distópica sempre tentará exacerbar problemas recorrentes em nosso cotidiano, que passam despercebidos aos nossos olhares, como forma de falar do presente (MOYLAN, 2000).

Sendo assim, enquanto a Utopia fala de um presente perverso e estagnado, imaginando um futuro onde há melhorias e possibilidades de êxito de uma dada causa, a Distopia já parte de um futuro maléfico como forma de falar de um presente que é igualmente ruim.

---

<sup>1</sup> Define-se como um conjunto de representações sociais acerca do “real”, ou seja, do contexto existente. Estabelecem um senso de “identidade” entre o grupo que o produz, utilizando-se de símbolos presentes em uma dada sociedade. (ESPIG, 1998)

## 2. METODOLOGIA

Seguindo a ideia de que o presente é o responsável pela produção histórica (HARTOG, 2014) devemos compreender o jogo como um produto de uma determinada época. Em qualquer período histórico, a sociedade irá se utilizar de símbolos como maneiras de se representar e, principalmente, se comunicar. De acordo com HALL (1997), para que se tenha linguagem, é necessária uma comunicação que partilhe dos mesmos significados, ou seja, só iremos conseguir nos comunicar com o jogo ao analisarmos seus símbolos.

Ao falarmos de símbolos, falamos também de linguagem, que serve ao discurso, sendo ele caracterizado como uma maneira de representar um conhecimento (FOUCAULT, 1970). Será dessa forma que iremos compreender a Utopia e a Distopia como formas de discurso. Portanto, iremos analisar como se dão os diálogos de tais símbolos (podendo eles ser personagens, locações e o enredo) com o contexto social, político, cultural e econômico em que a obra está inserida (KELLNER, 2001).

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As hipóteses levantadas até o presente momento são diversas. No âmbito de simbologia, percebemos que não só os personagens da trama como também diversas locações servem como formas de símbolos. A cidade inicial em que Joel está inserido remete muito ao modelo panóptico, o “*big brother*” que o autor George Orwell apresenta na sua obra *1984*, com a presença de uma voz que todos escutam (a voz que dá ordens à população de tal cidade). Os muros gigantescos e a própria ideia da profunda dificuldade de escapar reforça uma ideia dos campos de concentração da Segunda Guerra Mundial. Portanto, temos um imaginário não só do presente, como também de um passado.

Os personagens Joel e Ellie servem também como a representação da Distopia e Utopia, respectivamente. Enquanto o primeiro representa um passado que merece ser esquecido, junto com um futuro sem perspectivas, o segundo remete a um passado digno de ser lembrado junto com um futuro carregado de esperanças (tanto por ter em si a cura como por ser uma criança). Já o grupo dos *Fireflies*, liderados pela personagem Marlene, uma mulher negra, remetem a um presente caracterizado por movimentos contra hegemônicos, como o feminista, o movimento negro, LGBT e até mesmo o anarquismo. Outros personagens como Tess, Bill e David também podem ser caracterizados como símbolos. Portanto, cada um dos elementos mencionados funciona como uma forma de discurso, no momento que carregam entre si significados e linguagens acerca de um conhecimento.

Por fim, acreditamos que as hipóteses apresentadas fazem sentido dentro da metodologia e da teoria que apresentamos. Tal método e aporte teórico também nos possibilita levantar outras hipóteses no decorrer de nosso estudo, assim como nos permite abandonar outras.

## 4. CONCLUSÕES

O estudo que estamos propondo, busca também mostrar a possibilidade teórica e metodológica de se estudar os jogos eletrônicos, não só na área de

mídias, como também em todo o campo histórico. Sua “inovação” está no momento que explicita que o presente e seus discursos são de profunda importância para o entendimento de nossa sociedade. Os jogos se inserem nesse aspecto por serem o campo de entretenimento que mais lucra no mercado atualmente<sup>2</sup>, tornando-se claro a urgência que o pesquisador deve dar em seu estudo.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KELLNER, D. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

MOYLAN, T. **Scraps of the untainted sky**: Science fiction, Utopia, Dystopia. Colorado: Westview press, 2000.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1999, 5ª ed.

BACZKO, B. Imaginação Social. In: LEACH, E. et Alii. **Anthropos-Homem**. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. Capítulo 11, p. 296 – 333.

HARTOG, F. **Regimes de Historicidade**: Presentismo e experiências do tempo. Editora Autêntica, 2014.

HALL, S. **The work of representation**. In: HALL, S. **Representation**: Cultural representations and signifying practices. London: SAGE Publications LTDA, 1999. Chapter 1, p. 15 – 69.

ESPIG, M. J. Ideologia, mentalidades e imaginário: cruzamentos e aproximações teóricas. **Anos 90**, Porto Alegre, n. 10, p. 151 – 167, 1998.

---

<sup>2</sup> <http://www.statista.com/statistics/237187/global-video-games-revenue/> (acessado 28/07/2014)