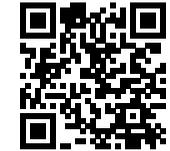




O texto a seguir é uma publicação da revista bilingue Uniso Ciência, da Universidade de Sorocaba, para fins de divulgação científica.

The following story is part of the bilingual magazine Science @ Uniso, published by the University of Sorocaba, for the purpose of scientific outreach.

*Acesse aqui a edição completa/
Follow the link to access
the full magazine:*



NECROPOLÍTICA EM *THE LAST OF US:* jogo digital explorou consequências do estado de pandemia

NECROPOLITICS IN *THE LAST OF US:* videogame explored the consequences of a pandemic state

**Por/By: Guilherme Profeta
Foto/Photo: Fernando Rezende**

Os professores doutores Thifani Postali e Tadeu Rodrigues Luama, no GameLab, laboratório localizado na Cidade Universitária e dedicado exclusivamente aos jogos digitais

Professors Thifani Postali, and Tadeu Rodrigues Luama, at Uniso's GameLab, located on campus, and dedicated exclusively to digital games

A célebre frase “a arte imita a natureza”, atribuída a Aristóteles (384 a.C.—322 a.C.) e por vezes reinterpretada como “a arte imita a vida”, vem sendo usada ao longo das eras em vários contextos. Não raro ela é repetida, por leigos e acadêmicos de diversos campos do conhecimento, como recurso argumentativo para discutir a relação que existe (ou não) entre produtos culturais e a realidade que nos cerca. Isso certamente vale para as mídias mais clássicas (desde os primórdios da poesia e do teatro), mas também para toda sorte de mídias contemporâneas, como, por exemplo, os jogos de videogame. Afinal, será que — a exemplo da literatura especulativa (que propõe mundos drasticamente diferentes deste em que vivemos no aqui e no agora) — os jogos digitais também mantêm relações observáveis, por vezes críticas, com o contexto social do mundo histórico?

A professora doutora Thifani Postali, coordenadora do curso de Jogos Digitais da Universidade de Sorocaba (Uniso), garante que sim: “Os jogos digitais são a mídia do século XXI, não diferentes de mídias tradicionais como o cinema, a literatura, o teatro, as novelas, os seriados... Todas essas mídias acabam revelando situações do mundo histórico. Como defende Umberto Eco, toda ficção se apóia parasiticamente no mundo histórico, ou seja, por mais distante que pareça a narrativa do jogo, ainda assim ela vai levantar contextos sociais comuns ao mundo que chamamos de real: as questões políticas, as relações sociais, as hierarquias, a diversidade, as guerras... Como mídia, os jogos são objetos importantíssimos para áreas do conhecimento como a Comunicação Social, a Sociologia e a Antropologia, entre tantas outras, e por isso já vinham sendo abordados por autores clássicos como Marshall McLuhan e Roger Caillois, assim como por autores mais contemporâneos como Mary Flanagan, que entende os jogos como fotografia da sociedade. Nesse contexto, os jogos são objetos importantíssimos de se estudar.”

Em novembro de 2020, ainda durante a pandemia de Covid-19 e acompanhada pelo professor doutor Tadeu Rodrigues Iuama, do mesmo colegiado, a pesquisadora tratou dessa questão no VII Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos, organizado pela Rede Brasileira de Estudos Lúdicos. Na ocasião, e num artigo que seria

The famous phrase “art imitates nature,” attributed to Aristotle (384 BC—322 BC), which is sometimes reinterpreted as “art imitates life,” has been used throughout the ages in many different contexts. It is often repeated, whether in or outside academia, as an argumentative resource to discuss the relationship that exists (or not) between cultural products and the reality that surrounds us. This certainly applies to more traditional media (like poetry and theater), but also to all sorts of contemporary media, such as, for example, videogames. After all—following the example of speculative fiction (which proposes worlds that are drastically different from the one we experience here and now)—, do digital games also maintain observable relationships with the social context of the historical world, even criticizing it?

According to professor Thifani Postali, the coordinator of Uniso’s undergraduate program in Digital Games, the answer is definitely yes: “Digital games are the media of the 21st century, no less important than any traditional media such as cinema, literature, theater, soap operas, TV shows... All these media end up revealing situations of the historical world. As Umberto Eco argues, all fiction rests parasitically on the historical world, which means however distant the game’s narrative may seem, it will still raise social contexts common to the world we call real: political issues, social relations, hierarchies, diversity, wars... As a medium, games are extremely important objects for fields such as Social Communication, Sociology, and Anthropology, among many others, and for this very reason they were already being addressed by classic authors such as Marshall McLuhan, and Roger Caillois, as well as more contemporary authors such as Mary Flanagan, who understands games as a photograph of society. In this context, games are very important objects for us to study.”

In November 2020, still during the Covid-19 pandemic, and accompanied by professor Tadeu Rodrigues Iuama, a faculty member in the same undergraduate program, she addressed this issue at the VII Academic Forum on Game Studies (*VII Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos*), organized by the Brazilian Network of Game Studies (*Rede Brasileira de Estudos Lúdicos*). At the time, and also as part of a paper that would be published later, the authors sought to interpret the relationships

publicado posteriormente, os autores procuraram interpretar as relações entre uma pandemia ficcional, narrada na franquia de jogos *THE LAST OF US*, e a pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2, que na época assolava o mundo real, deixando uma série de sequelas sociais, econômicas e culturais cujos efeitos ainda são sentidos até os dias de hoje.

between a fictional pandemic, narrated in *THE LAST OF US* game franchise, and the pandemic caused by the SARS-CoV-2 virus, which was still plaguing the real world at the time, leaving behind a series of social, economic, and cultural sequels whose effects are still unfolding to this day.

PARA SABER MAIS: *THE LAST OF US*

The Last of Us é uma série de jogos digitais desenvolvidos pela *Naughty Dog*, empresa sediada na Califórnia, nos Estados Unidos, e distribuído pela *Sony Computer Entertainment*. O primeiro jogo foi lançado em 2013 e o segundo, em 2020. Ambos foram muito bem recebidos pelo público e pela crítica especializada. O enredo trata de uma pandemia ficcional, causada por um fungo capaz de transformar os seus hospedeiros humanos em criaturas descontroladas, semelhantes a zumbis. Na narrativa, a pandemia causa um caos social sem precedentes, motivando medidas extremas de controle que incluem ofensivas militares contra os infectados e a imposição de zonas de quarentena. Tais medidas se mostram insuficientes, levando a ações cada vez mais violentas por parte desse poder central hipermilitarizado e, conseqüentemente, à emergência de outros grupos, antagônicos ao poder estabelecido. É nesse mundo pós-apocalíptico em que a ação dos dois jogos acontece. Posteriormente, em 2023, uma série televisiva de nove episódios foi adaptada a partir do jogo e lançada pelo serviço de *streaming* HBO max.

TO KNOW BETTER: *THE LAST OF US*

The Last of Us is a series of digital games developed by Naughty Dog, a company based in California, in the United States, and distributed by Sony Computer Entertainment. The first game was released in 2013, and the second in 2020. Both were very well received both by the public and specialized critics. The plot deals with a fictional pandemic, caused by a fungus capable of transforming human hosts into uncontrolled monster-like creatures, similar to zombies. In the narrative, the pandemic causes unprecedented social chaos, prompting extreme control measures that include military offensives against those who were infected, as well as the imposition of quarantine zones. Such measures prove to be insufficient, leading to increasingly violent actions by a hypermilitarized central power, and, consequently, to the emergence of other groups, antagonistic to the established power. It is in this post-apocalyptic world where the action of both games takes place. Subsequently, in 2023, a nine-episode television series was adapted from the game and released by the HBO max streaming service.

COINCIDÊNCIA ENTRE REALIDADE E FICÇÃO

Postali e Iuama reconhecem que a ideia de mundos pós-apocalípticos é tema recorrente em inúmeras narrativas midiáticas, entre as quais estão incluídos os jogos digitais, de modo que, à primeira vista, *The Last of Us* poderia ser considerado somente mais uma historietta de zumbis. “Contudo,

COINCIDENCE BETWEEN REALITY AND FICTION

Postali and Iuama recognize that the idea of post-apocalyptic worlds is a recurring theme in countless narratives, among which digital games are included, so, at first glance, *The Last of Us* could be considered just another tale of zombies. “However, if placed in context, such a narrative



The Last of Us II, o segundo título da franquia, foi lançado em 2020, durante a pandemia de Covid-19

The Last of Us II, the second title in the franchise, was released in 2020, during the Covid-19 pandemic

se colocada em contexto, tal narrativa parece responder à apreensão coerente de um contexto de pandemia em nosso mundo histórico”, destacam os autores, no artigo. Coincidentemente — ou não —, no mesmo período em que o primeiro jogo estava em pré-produção, em 2009, o mundo também enfrentava a pandemia de gripe A, causada pelo vírus A-H1N1 (que durou entre junho de 2009 e agosto de 2010, sem consequências socioeconômicas tão intensas); em 2013, quando o primeiro jogo foi lançado, o mundo acompanhava com apreensão um surto de síndrome respiratória no Oriente Médio, causada pelo vírus MERS-CoV, que felizmente não evoluiu para uma epidemia; já na época do lançamento do segundo jogo, o mundo enfrentava a grande pandemia de Covid-19 já há mais de seis meses.

A arte — neste caso, o jogo — pode ser compreendida, assim, como uma resposta à vida, motivada pelos acontecimentos que moldam o espírito de uma determinada época (bem como pelos sentimentos que emergem a partir dos fatos históricos), mas uma resposta que, diferentemente da historiografia, permite-se especular (ou extrapolar) as consequências desses acontecimentos. Como dizem os autores, é como se nos perguntássemos “E se...?”.

seems to respond to the coherent apprehension of a pandemic context in our historical world,” the authors emphasize, in the paper. Coincidentally—or not—, in the same period that the first game was in pre-production, in 2009, the world was also facing the pandemic of influenza A, caused by the A-H1N1 virus (which lasted between June 2009 and August 2010, without such intense socioeconomic consequences); in 2013, when the first game was released, the Middle East was facing an outbreak of a respiratory syndrome caused by the MERS-CoV virus, which fortunately did not evolve into an epidemic; and at the time of the release of the second game, the world had already been facing the great pandemic of Covid-19 for more than six months.

Therefore, art—in this case, the game—can be understood as a response to life, motivated by the events that shape the spirit of a given time (as well as by the feelings that emerge from these facts), but a response that, unlike historiography itself, allows one to speculate (or extrapolate) the consequences of the historical events. As the authors say, it is like asking ourselves “What if...?”.

“We have two different scenarios in The Last of Us;” Postali carries on, “in the first game, we have a moment of uncontrolled pandemic, in

“Nós temos dois cenários em *The Last of Us*”, completa Postali. “No primeiro jogo, temos um momento de pandemia descontrolada, em que a sociedade se organiza por meio do poder dos militares, quando as pessoas vivem em zonas de quarentena totalmente reguladas por esse poder. No segundo, temos um cenário em que os militares somem de cena, o que dá a entender que eles foram extintos da sociedade, e então a sociedade se reorganiza por meio de grupos que criam suas próprias regras, suas próprias leis e seus modos de sobrevivência. Ou seja, num mundo em que a pandemia não cessa, as pessoas criam um novo modo de viver. Isso nos leva a pensar numa possibilidade de mundo em que se tem uma pandemia descontrolada e os poderes, da forma como os conhecemos hoje, são desestruturados.”

REPRESENTAÇÃO MUDIÁTICA DA NECROPOLÍTICA

“Talvez”, defendem os autores, “os jogos de *The Last of Us* nos apontem para as consequências possíveis das escolhas que fazemos em nosso mundo histórico, um mundo a ser habitado por subgrupos agonísticos.”

Eles explicam que o termo faz referência a um tipo de organização social que pode ser comumente observada em primatas quando o ambiente, por alguma razão, se torna hostil: “Nessas sociedades agonísticas, ameaças são cotidianas, a ponto de os agrupamentos acontecerem em torno de um primata extremamente agressivo e poderoso, capaz de protegê-los contra as ameaças. Nesses grupos, a atenção dos indivíduos é sempre dirigida ao centro, ocupado pelo alfa. Esse indivíduo, com posição ambígua, é ao mesmo tempo a fonte de segurança contra ameaças externas e a principal ameaça interna, já que é justamente sua agressividade que lhe garante a posição de destaque.”

É esse tipo de sociedade instável que é representada nos jogos de *The Last of Us*: uma sociedade em que, como destacam os pesquisadores, há um sentimento de direito à opressão, em que aqueles à frente do poder estabelecido entendem que estão autorizados a controlar a vida (e a morte) dos indivíduos sob sua tutela. Motivados pela promessa de ordem num mundo caótico, esses indivíduos aceitam livremente essa dominação.

Tal descrição, por sua vez, flerta com o conceito de necropolítica, cunhado pelo filósofo camaronês

which society organizes itself through the power of the military, so people live in quarantine zones fully regulated by that power, and, in the second, we have a scenario in which the military are out of the scene, which suggests that they were extinct from society, and then society reorganizes itself through groups that create their own rules, their own laws and ways of survival. That is, in a world where the pandemic does not cease, people create a new way of living. This leads us to think about the possibilities of a world in which there is an uncontrolled pandemic, and in which the established powers go unstructured.”

NECROPOLITICS AS REPRESENTED IN THE MEDIA

“Perhaps the games of The Last of Us franchise point us to the potential consequences of the choices we make in our historical world, a world to be inhabited by agonistic subgroups,” the authors argue.

They explain that the term refers to a type of social organization that can be commonly observed in primates when the environment becomes hostile for some reason: “In these agonistic societies, threats come daily, to the point that grouping takes place around an extremely aggressive and powerful individual, capable of protecting others against these threats. In these groups, the attention of individuals is always directed to the center, occupied by the alpha. Thus, he holds an ambiguous status, as he is at the same time the main source of security against external threats, but also the main internal threat, since it is his aggressiveness that guarantees him a prominent position within the group.”

It is this kind of unstable society that is represented in *The Last of Us*: a society in which, as the researchers point out, there is a sense of entitlement to oppression, in which those in charge of the established power understand that they are authorized to control the life (and death) of the individuals under their guardianship. Motivated by the promise of order in a chaotic world, these individuals accept the domination freely.

Such a description flirts with the concept of necropolitics, which was coined by the Cameroonian philosopher Achille Mbembe to describe those forms of human social organization in which the State has the power to decide who is

Achille Mbembe para descrever aquelas formas de organização social humana em que o Estado tem o poder de decidir quem está autorizado a viver e quem deve ser deixado para morrer. O segundo grupo, constantemente desumanizado por determinados discursos (como o racismo), é posicionado em “zonas de morte” — que podem ser imaginárias, mas eventualmente também se manifestar fisicamente. Isso significa dizer que, numa condição de necropolítica, a morte de determinados grupos é considerada mais aceitável do que a de outros, fato que pode ser observado tanto no mundo do jogo quanto em nosso mundo real, segundo os autores.

“A pandemia de Covid-19 deixou muito evidente a discussão proposta por Mbembe sobre necropolítica, especialmente a partir do momento em que nós tivemos uma hierarquização das pessoas”, diz Iuama. “É lógico que isso não surgiu na pandemia — a própria medicina já tem uma hierarquização de vítimas estabelecida para quando não é possível salvar todas —, mas nós tivemos uma *demonstração* da hierarquização à qual o autor se refere. A pandemia escancarou políticas públicas que foram pensadas de acordo com determinadas possibilidades, sobretudo econômicas: políticas de isolamento, por exemplo, são possíveis para determinadas capacidades econômicas, mas impossíveis quando pensamos em contextos periféricos; como pensar em cômodos isolados quando se vive numa casa em que não há cômodos suficientes?!”

Assim, *The Last of Us* é obviamente uma obra de ficção, mas os pesquisadores advogam que, à luz de teorias que explicam fenômenos do mundo real, como a necropolítica de Mbembe, o jogo, enquanto mídia contemporânea, permite refletir criticamente sobre como as pandemias (seja a de Covid-19 ou outras que se anunciam) podem levar a sociedade a um estado de terror, fecundo para a consolidação da necropolítica e, conseqüentemente, a uma reorganização social em estruturas agonísticas não desejáveis.

authorized to live and who should be left to die. The second group, constantly dehumanized by certain discourses (such as racism), is positioned in “death zones”—which can be imaginary, but also manifest physically. This means that, in a necropolitical context, the death of certain groups is considered more acceptable than the death of others, a fact that can be observed both in the game imaginary world and in our real world, according to the authors.

“The Covid-19 pandemic made the discussion on necropolitics proposed by Mbembe very evident, especially from the moment we had people being arranged in a sort of hierarchy,” says Iuama. “Of course this did not come out of the blue during the pandemic—medicine itself already had an established hierarchy of victims to be considered at times when it is not possible to save everyone equally—, but we had a *demonstration* of the kind of hierarchy to which the author refers. Pandemic-related public policies were designed according to certain possibilities, especially economic ones: isolation policies, for example, are possible for groups that possess certain economic capacities, but impossible when one thinks of marginalized contexts; how to even think of keeping social distance in isolated rooms when you live in a house where there are not enough rooms for everyone?!”

After all, *The Last of Us* is obviously a work of fiction, but the researchers argue that, in the light of theories that explain real-world phenomena, such as Mbembe’s necropolitics, as a contemporary media the game allows critical reflection on how pandemics (whether Covid-19 or others that may come in the future) can lead society to a state of terror, and how this condition is fruitful for the consolidation of necropolitics and, consequently, for a social reorganization into agonistic structures that are undesirable.

Com base no artigo “O ‘novo normal’ em *The Last of Us*: uma leitura sobre o mundo pandêmico”, publicado na Revista de Estudos Lúdicos, em 2021, conforme apresentado no VII Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos, em novembro de 2020, de autoria dos seguintes pesquisadores da Uniso: Thifani Postali e Tadeu Rodrigues Iuama.

Siga o link para ler o artigo original, em português (p. 219):

Follow the link to read the original paper, in Portuguese (p. 219):

