



JOGOS ELETRÔNICOS E NARRATIVA HISTÓRICA: COMO PARATEXTOS EM *THE LAST OF US* FUNCIONAM COMO MEMÓRIA?

Videogames and historical narrative: How do paratexts in The Last of Us function as memory?

Videojuegos y narrativa histórica: ¿cómo funcionan como memoria los paratextos en The Last of Us?

Vinicius Marino Carvalho¹
Marina Luz de Carvalho²

Resumo: Esse artigo procura relacionar a narrativa histórica aos jogos da franquia *The Last of Us* utilizando-se de paratextos internos, que podem ser encontrados durante o próprio enredo do jogo, para mobilizar questões relacionadas à memória e história contemporânea. Ao mobilizar conceitos dos campos de *historical game studies* e memória, será possível analisar e historicizar o universo presente nos jogos da franquia. O enredo aborda questões que forçam o jogador a pensar sua relação com o tempo, fundamental ao estudo histórico. Por isso, trazer os jogos como fonte se mostra como um interessante caminho a fim de contribuir com os estudos de memória histórica na era contemporânea.

Palavras-chave: Memória. Patrimônio. História Contemporânea. Jogos eletrônicos. *The Last of Us*.

Abstract: This article seeks to relate the historical narrative to the games in *The last of Us*' franchise by using internal paratexts, which can be found throughout the games's storyline, to address issues related to memory and contemporary history. By mobilizing concepts from the Fields of historical game studies and memory, it will be possible to analyze and historicize the universe present in this franchise. The plot addresses issues that force the player to think about their relationship with time, which is fundamental to historical studies. Therefore, bringing the games as a source proves to be an interesting approach in contributing to the studies of historical memory in the contemporary era.

Keywords: Memory. Contemporary History. Video games. *The Last of Us*.

¹ Pós-doutorando em História. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: vin.maric@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0149644147308476>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-7408-3257>.

² Graduada em História. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: marinaluz973@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4975178975050092>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0006-6567-0787>.

Resumen: Este artículo pretende relacionar la narrativa histórica con los juegos de la franquicia *The Last of Us* utilizando paratextos internos, que se pueden encontrar a lo largo de la trama de los juegos, para abordar cuestiones relacionadas con la memoria y la historia contemporánea. Movilizando conceptos de los campos de los estudios históricos de los juegos y de la memoria, será posible analizar e historizar el universo presente en esta franquicia. La trama aborda cuestiones que obligan al jugador a reflexionar sobre su relación con el tiempo, algo fundamental para los estudios históricos. Por lo tanto, traer los juegos como fuente se muestra como un enfoque interesante para contribuir a los estudios de la memoria histórica en la época contemporánea.

Palabras clave: Memoria. Historia Contemporánea. Videojuegos. *The Last of Us*.

Introdução

A narrativa, parte fundamental da produção historiográfica, é um dos elementos que permite ao historiador a reconstrução do passado. Através da junção da narrativa histórica, debates historiográficos e a análise de fontes, é possível construir o conhecimento histórico. Nessa ótica, entendemos que as fontes possuem narrativas a serem exploradas pelo historiador, a fim de que questões sejam levantadas.

Ao tomar jogos eletrônicos como narrativa – em partes – também podemos analisá-los enquanto fonte histórica. Nesse sentido, além da narrativa em si, podemos também considerar paratextos (partes da história que podem se manifestar fora do texto principal, como objetos, artefatos, entrevistas e diários de criação) para compreender mais o universo criado pelos desenvolvedores.

A partir da franquia *The Last of Us*, portanto, pretendo examinar como, a partir de uma abordagem historiográfica, é possível historicizar esses jogos e analisar representações de memória nesse mundo. Ao situar-se em um pós-apocalipse, os jogos dialogam com questões similares à história, referentes à relação da humanidade com o tempo, seja com o passado - no caso da narrativa do jogo – seja com o futuro – no caso do jogador, que está vendo o declínio da sociedade. Dessa maneira, compreender o que os desenvolvedores consideram digno do *status* de patrimônio e de memória, nos leva também a entender qual o papel desses objetos para o mundo virtual da franquia e o que isso nos diz sobre a possibilidade desta gerar memória, em uma perspectiva histórica.

Referencial teórico

Antes de abordar a narrativa em jogos eletrônicos, é importante compreender a funcionalidade dela na produção historiográfica e como suas especificidades se conectam ao estudo de *games*.³ A tradição pré-moderna da retórica posicionou a história na narratividade, com pretensões de verdade. Assim, carregava consigo uma intenção moral, que se concentrava no leitor e em como tornar o passado importante para o presente. A racionalização que veio depois, entretanto, tornou-a uma disciplina acadêmica com regras e, carregando a ideia de objetividade, conferiu validade ao discurso histórico, engendrado na racionalidade. A pós-modernidade, por sua vez, criticou esse âmbito, alegando que a narratividade era o que distinguia a história de outros conhecimentos e a tornava capaz de construir uma representação do passado (RÜSEN, 1996).

Esse resumo, embora simplista na exposição dos movimentos da historiografia entre narrativa e ciência, confere uma certa ambientação nos balanços teóricos que rondam a Filosofia da História. Pensando no século XIX, período em que os debates que posicionavam a História enquanto disciplina acadêmica começaram a se estruturar, este estatuto científico foi debatido e questionado diversas vezes, de modo que, ao mesmo tempo em que fora considerada uma ciência específica e autônoma, porque possui seu próprio método de trabalho e normas, a História também foi aproximada dos modelos científicos das ciências naturais (BARROS, 2020). Assim, a especificidade narrativa e temporal da História tiravam da disciplina o estatuto de ciência. Ao mesmo tempo, as ferramentas metodológicas de análise de fonte e produção historiográfica, que limitam a escrita do historiador, posicionam-na como ciência.

Já no século XX, Johan Huizinga, afirma a História enquanto ciência que produz uma versão do passado e, assim, o reconstrói (HUIZINGA, 1934). Essa ideia também acompanha, em partes, os *Annales*, que definem a história como uma construção baseada em questionamentos do presente e, nesse sentido, seria um saber cientificamente construído, em oposto a ser uma ciência de fato⁴.

Teóricos como Paul Veyne e Hayden White, por exemplo, foram grandes expoentes na negação ao cientificismo; assim como a terceira geração dos *Annales*, que também se afastou,

³ Utilizo neste trabalho o termo em inglês, pois, ao passo em que a palavra “jogo” abarca, também, jogos não eletrônicos, *game* se refere exclusivamente a videogames, que são o foco da pesquisa. Sendo assim, emprego ambas intercambiavelmente como sendo sinônimas.

⁴ Apesar da Escola dos *Annales* não ser uníssona nessa questão, estou usando aqui como base os trabalhos *Apologia da História*, de Marc Bloch e *Combates pela História*, de Lucien Febvre.

afirmando que a História não é uma ciência, mas sim, oscila entre a narrativa, a mobilização de conceitos e as provas (BARROS, 2020).

Mais tarde, Jörn Rüsen argumenta que a narrativa é parte fundamental da interpretação histórica, uma vez que unida à objetividade, produz a informação histórica (RÜSEN, 1996). Nesse sentido, a narratividade permite qualificações que, de algum modo, negam a objetividade, como a retrospectividade, que diz respeito à influência do presente no estudo do passado e a perspectividade, que fala sobre como a época do autor influencia nas questões e na relação entre passado e presente; sendo assim, ela o situa em seu tempo. O historiador, então, é parte do conhecimento que produz e, a partir disso, Paul Ricoeur entende a narrativa como uma ligação entre o objeto, o autor e o leitor (RICOEUR, 1994). Seguindo essas normas, obtém-se o sentido, o significado e a significação históricas e, com base nelas, o passado passa a ser reconhecido como história.

A narrativa, portanto, é a tradução - dotada de sentido - das informações de uma fonte. Com isso, é parte fundamental da escrita histórica e na medida em que a interpretação dá uma forma narrativa à relação histórica entre fatos, o procedimento da interpretação está intimamente relacionado à maneira de contar uma história (RÜSEN, 1996).

Já no eixo de jogos eletrônicos, um debate muito difundido é a determinação destes como sendo ou não narrativas. Janet Murray os toma como o próximo passo na evolução de narrativas e, nesse sentido, oferecem interatividade de um modo que literatura e filmes não oferecem. Marie-Laure Ryan, por sua vez, expande esse argumento, afirmando que eles possuem todos os elementos de uma narrativa como personagens, eventos, cenário e trajetórias com um início, meio e fim. Nesse sentido, agência e interatividade, para a autora, englobam as diversas formas de relação que podem existir entre um usuário - que precisa ter escolhas para interagir e ter agência - e o texto (RYAN, 2006).

Espen Aarseth, por outro lado, defende que não podemos considerar jogos eletrônicos derivados de textos literários e, por isso, deveriam ser estudados de um modo diferente (BÓDI, 2023). Para ele, a interatividade é acessada através da capacidade de deslocar o jogador da posição de espectador para a de objeto (texto); permitida pelas mecânicas do jogo e manifestada através do *gameplay*⁵ (AARSETH, 1997). Expandindo esse conceito, Jesper Juul também

⁵ O termo, apesar de não possuir uma definição concreta, pode ser considerado fruto da interação do jogador com o jogo; nesse sentido, pode significar a habilidade usada para realizar as atividades do jogo, desde ações básicas como a movimentação, até a interação com objetos. Portanto, por um lado, representa a jogabilidade (ato de jogar) e por outro, é parte da mecânica do jogo (os códigos contidos nele) (SATO; CARDOSO, 2008).

considera a capacidade do jogador de influenciar o resultado da história como parte do *game* (JUUL, 2005).

Os debates iniciais entre ludologistas e narrativistas, embora já finalizados, levaram à uma importante conclusão: a maioria dos jogos projetam, de alguma forma, um mundo ficcional, ainda que limitado. Desenvolvendo esse argumento, Jenkins elabora o conceito de *environmental storytelling*, ou seja, narrativa ambiental. A partir dele, histórias espaciais podem retomar ações narrativas pré-existentes e fornecer um local para os eventos narrativos (JENKINS, 2006).

Nesse sentido, as narrativas dos jogos eletrônicos tomam forma durante o *gameplay* e são formadas processualmente. Por isso, seguem uma série de regras programadas pelo computador; daí se dá a agência, representada pelo nível de influência do jogador sobre o personagem/jogo (MURRAY, 1997). Sendo assim, “jogos digitais são interativos, pois adaptam suas representações na tela às nossas decisões” (CHAPMAN, 2016, p. 30).

Assim, as narrativas dos videogames não são pré-estruturadas ou pré-programadas e, por isso, tomam forma durante o *gameplay*. Elementos secundários do design ajudam na construção da história pelos jogadores, uma vez que permitem diferentes formas de interação (BANFI, 2023). Por isso, a interação com as lógicas processuais forma a narrativa tanto quanto sequências não jogáveis, como é o caso de *cutscenes*⁶. Outros elementos, como os menus ou tutoriais iniciais, também colaboram com a narrativa e, por isso, são chamados de paratextos que, além dos citados, podem também ser artefatos, *collectibles*⁷, entradas de áudio, diários dos personagens, entrevistas dos criadores, livros derivados do jogo, etc. Nesse sentido, é notável a importância dos artefatos dentro do *gameplay*.

Estes funcionam como artefatos literário-lúdicos híbridos, os quais não necessariamente avançam a história nuclear, mas fazem o jogador compreender ou acessar outros campos narrativos (MUKHERJEE, 2015). Gérard Genette expande o conceito, definindo-os como produções verbais – ou não – como o nome do autor, prefácio, ilustrações e artefatos que estendem ou se localizam em volta da obra (GENETTE, 1997). Mia Consalvo, outra teórica

⁶ Seções geralmente sem interferência do jogador que funcionam como vídeos, ou pequenos filmes e avançam a narrativa.

⁷ Conteúdos, muitas vezes, não essenciais para a progressão no jogo (como mapas, cartas e outros objetos), mas que podem adicionar informações à narrativa, desenvolver personagens ou tornar o *gameplay* mais dinâmico. De certa forma, funcionam como paratextos também para o universo interno do jogo.

relevante na discussão sobre paratextos em *games*, defende que os próprios jogos eletrônicos também podem ser considerados formas de paratextos (CONSALVO, 2017).

O campo de *historical game studies*, então, se mostra promissor ao relacionar História ao estudo de jogos eletrônicos. Nele, observamos em muitos trabalhos a ideia de que mídias atuais populares são capazes de refletir sobre como pensamos, entendemos e nos relacionamos com o passado, através do presente (CHAPMAN; FOKA; WESTIN, 2017). Dessa maneira, essa representação encontrada em jogos abre precedentes para incluir particularidades próprias. Considerando a história como a ciência – ou melhor, estudo – dos homens no tempo, podemos explorar os diversos acontecimentos que fazem parte da narrativa de um *game*, através de uma ótica histórica, uma vez que, para a sociedade criada no jogo, os acontecimentos são reais e tiveram um impacto material.

Ao reconhecer jogos eletrônicos como mecanismos de criação de significação para o passado, o historiador passa de jogador-receptor a jogador-historiador e, assim, os jogos passam a ter historicidade (CHAPMAN, 2016). Seguindo um caminho similar, Jeremiah McCall considera videogames uma forma de história pública, pois representam uma comunicação do passado feita fora da academia tradicional (MCCALL, 2019). Ainda, Chapman afirma que o reconhecimento do jogo como real, cria no jogador uma relação com o passado, relacionada ao contexto do *gameplay*, constituindo, assim, uma história compartilhada representada pelo *game* (CHAPMAN, 2016).

Sendo assim, a história precisa de um espaço para acontecer. No caso da vida real, temos lugares e acontecimentos da humanidade, no caso de jogos eletrônicos, temos o espaço em que a história se desenvolve. Similarmente, portanto, conhecemos ambos os espaços através de uma narrativa; em *games*, pelo o que nos é mostrado da história criada pelos desenvolvedores e, no caso acadêmico, pela narrativa do historiador (CHAPMAN, 2016).

Apesar de se comportarem diferentemente da história tradicional escrita, os *games* seguem princípios de narratividades similares, que permitem que operem também no campo da narrativa histórica. A diferença de meio entre os dois, no entanto, faz com que a ordem em que os fatos são contados, justificados e apresentados seja diferente de uma monografia acadêmica. Essa particularidade dos jogos eletrônicos permite que construam argumentos através da retórica processual⁸. Nesse sentido, tais processos não são o cerne do documento, mas sim, um

⁸ Chamamos de retórica processual a técnica para construir afirmações com o sistema de um computador, que contém processos de programação. Através dela, comportamentos são gerados a partir de modelos criados por

conglomerado de regras, as quais possibilitam ao computador criar a argumentação (BOGOST, 2007).

Portanto, o jogador constrói sua própria narrativa, muitas vezes através da própria história base do jogo e também por meio de paratextos, que podem ser vistos como fontes; fragmentos de informação que podem (ou não) ser acessados e que expandem o conhecimento sobre os acontecimentos narrativos. Ao analisar sobre essa chave, o jogador se torna um jogador-historiador, passa a enxergar a narrativa e seus paratextos como fatos e fontes e, ao fazê-lo, historiciza o *game*.

Levando em conta a memória social em relação aos meios de comunicação, Martin Zierold aponta como a percepção do indivíduo sobre o mundo exterior conta com o intermédio dos novos meios de comunicação, desse modo, esses locais constituem novos lugares e possibilidades de memória (ERLL; NÜNNING, 2008). Assim, jogos eletrônicos podem funcionar como suportes da memória cultural, no sentido de que apresentam parcialmente um período ou acontecimento de uma sociedade. Ao considerar patrimônios como um conjunto de atitudes e relações com o passado que, portanto, são formadas no presente (HARRISON, 2013), podemos incluir *games* nesta gama.

Para Paul Ricoeur, memória e história deveriam ter uma relação dialética, juntando a reconstrução de interações com um distanciamento temporal, assim, ambas formariam uma imagem presente de um fato passado (ALMEIDA, 2017). Desenvolvendo essa noção, Pierre Nora traz a expressão “lugares de memória”. Para ele, a história pode ser uma representação problemática e incompleta do passado, uma vez que está vinculada a uma narrativa linear de eventos. Em contrapartida, a memória coletiva é produto das lembranças transmitidas entre gerações, podendo ser modificadas ou revitalizadas, assim, é sempre atual. Desse modo, a memória se mantém através dos lugares, enquanto a história, acontecimentos; assim, os lugares de memória são vestígios de um grupo ou sociedade que são, ao mesmo tempo, materiais, simbólicos e funcionais, portanto cristalizam e transmitem lembranças, formando a interação entre a memória e a história (NORA, 1993).

Ao reconhecer que os *games* podem criar memórias reais e culturais, também reconhecemos a materialidade dos artefatos contidos neles, que se tornam vestígios, que, ao

regras que, após passar por uma tradução, criam significados. Nesse sentido, aliados à retórica do autor, os processos computacionais lançam argumentos (texto e imagem) que entretém o jogador, formando assim, a retórica processual (BOGOST, 2007).

interagir com os jogadores, são capazes de gerar uma cultura dentro e fora do jogo (ALMEIDA, 2017). Por isso, Matthew Kapell e Andrew Elliot consideram estes como ambientes de patrimônio virtual a representação de um local culturalmente significativo (KAPELL; ELLIOTT, 2013).

Assim, ao criar um novo imaginário, *games* fazem o jogador transitar entre espectador e agente das ações. Essa transição interativa é justamente o que os torna capazes de propagar diversos discursos e projetar memórias sugeridas. A memória de algo desconhecido, não experimentado, ou não existente. Nela, a máquina media a experiência e transporta o jogador para uma realidade que só pode ser vivida dentro daquele contexto, assim, essa memória não é espontânea, mas, gerada com o intermédio da tecnologia e, justamente por isso, também pode ser vivenciada por outros jogadores. Nesse sentido, assumem o lugar de mídias capazes de produzir memórias (ALMEIDA, 2017).

Em *The Last of Us* podemos ver ruínas, construções abandonadas, infectados em diversos pontos e objetos deixados para trás após o surto inicial. O jogador pode examinar esses artefatos, que nos dizem coisas sobre experiências passadas nessa sociedade. A isso, Rodney Harrison chamou de patrimônio ausente, definida como “a memorialização de lugares e objetos cujo significado está relacionado à sua destruição ou ausência” (HARRISON, 2013, p. 169). Esses locais se tornam espaços de memória da destruição de um símbolo que ainda possui significado no presente.

Os artefatos encontrados no jogo estão entre o imaterial e o material. O primeiro, pois de fato existem no universo de *The Last of Us* e representam algo, tanto para os personagens, quanto para os jogadores do mundo real; o segundo, porém, diz respeito à sua existência física. Daí vem o campo de *archaeogaming*; a arqueologia dentro e sobre jogos digitais. Essencial para documentar e entender os artefatos encontrados durante e externamente ao *gameplay* (REINHARD, 2018).

Através dele, podemos conectar os jogos eletrônicos - mecanismos feitos por humanos – aos artefatos internos – que interagem com humanos - e entender como essa conexão cria uma cultura dentro e fora do jogo. Assim, podemos inferir que os jogos eletrônicos possuem sua própria cultura, que envolve os jogadores, desenvolvedores e o próprio *gameplay* (REINHARD, 2018). Ao analisar os paratextos, então, buscaremos interpretá-los, a fim de reconstruir padrões culturais, ao mesmo tempo em que é fundamental compreender de onde estes padrões saíram e os motivos para essas criações.

Entretanto, existe ainda uma resistência em aceitar esse tipo de análise que intersecciona *game studies* e *archaeogaming*, uma vez que os jogos eletrônicos ainda são pouco explorados enquanto fontes – se comparado a outras mídias mais antigas. Ademais, as narrativas fictícias criadas nos videogames, em adição ao seu caráter digital os torna objetos de questionamento quanto à sua validade no campo da historiografia.

Ainda que sejam representados em um meio diferente, porém, a materialidade dos artefatos é maleável e ganha significado real a partir do momento em que o jogador o atribui. Por outro lado, é preciso também retomar que a História não se dá pela fidelidade histórica em si, mas sim, através de séries interpretativas de um evento. Ademais, é possível narrativizar *games*, assim como historicizar narrativas, portanto, ao considerar jogos eletrônicos como narrativas, estamos admitindo a possibilidade de inscrevê-los, também, no discurso histórico. Nesse sentido, juntar esses campos ao estudo da história pode representar um interessante caminho para a compreensão da era contemporânea, bem como também contribui a esses debates.

Dessa maneira, *The Last of Us* aparece como promissor, uma vez que nos ajuda a pensar nossa relação com o passado e o futuro, ambas importantes para o estudo histórico. Por beber da tradição narrativa da ficção pós-apocalíptica, tende a nos mostrar a tentativa da humanidade de se manter e como ela lida com o passado a partir disso. Com isso, somos levados a pensar nossa relação com o tempo.

Partindo do conceito de narrativa mitocêntrica de Bettina Bódi (2023), o jogador pode construir sua própria história através desses paratextos ou vestígios, retomando o *archaeogaming*. De modo similar, Paul Ricoeur (1983) traz o conceito de *muthos*, retirado de Aristóteles. Neste, a história se apresenta como a narrativa da experiência temporal viva, desse modo, é fundamental para a história a sua relação com a narrativa, pois é através dela que o tempo ganha um significado humanizado. Assim, a temporalidade só existe quando é narrada e o fazer narrativo depende do encontro do historiador com fontes, das perguntas feitas a elas e da escolha de quais devem ser de fato exploradas ou vistas.

Por conseguinte, através da narrativa apresentada em *The Last of Us*, aliada à análise de paratextos, tomando ambos como fonte, é possível mobilizar história, *game studies* e *archaeogaming* para explorar a representação de memória nessa mídia e, a partir disso, articular o que é memória para os desenvolvedores do *game*, como isso se relaciona com a noção de

patrimônio e memória atualmente e como ela pode ser equiparada à definição acadêmica do conceito.

Metodologia

The Last of Us, uma franquia de jogos criada por Neil Druckmann e Bruce Straley, conta a história de um mundo (aqui centrado nos Estados Unidos) acometido por uma pandemia causada pelo fungo *Cordyceps*. O surto, ocorrido em 2013, alterou profundamente o modo de vida da sociedade. Em meio à destruição de edifícios, monumentos e da ressignificação da própria civilização, acompanhamos Joel, um contrabandista de meia-idade, e Ellie, a qual ele precisa escoltar até um grupo de pesquisadores, mas, posteriormente, tomada como filha.

Inicialmente, o jogador é apresentado à dupla e pode conhecê-los mais a fundo ao longo da narrativa; *The Last of Us: Part II*, no entanto, se inicia 4 anos após o final do enredo do primeiro, mostrando como os personagens estão vivendo nesse tempo. Já no início, somos apresentados à outra protagonista, Abby, que é responsável por torturar e matar Joel. Em seguida, somos forçados a tomar controle da personagem e enxergar a história através dela. Jogando novamente como Ellie, entretanto, somos levados a uma trilha de vingança atrás de Abby.

O jogo utiliza os artefatos como um meio de conectar o jogador ainda mais com a história e também como ferramenta simbólica de memória (RYAN, 2006). Dessa maneira, para que seja possível entender as relações entre paratextos, narrativa e memória em *The Last of Us*, irei analisar os artefatos disponíveis em ambos os jogos e a narrativa em si. Será possível também compreender os modos de vida da sociedade pré e pós os acontecimentos do primeiro jogo e, assim, podemos traçar um paralelo entre como a memória é tratada na franquia e no mundo real para entender se paratextos podem ou não ocupar esse lugar.

Métodos de catalogação

Inicialmente, irei catalogar os paratextos e narrativas internas às fontes escolhidas, ou seja, *The Last of Us: Part I e Part II*. Nesse sentido, será preciso coletar, além da narrativa principal, os conteúdos da DLC (*Downloadable Content*)⁹: *Left Behind*, lançada pouco tempo após o primeiro jogo; trechos de diálogos opcionais e *collectibles*, que serão divididos entre:

⁹ Conteúdo de expansão baixável. É lançado após o lançamento de um jogo completo e pode apresentar novas partes da história, outros modos de jogo, mapas, níveis e outros adicionais. Muitas vezes são menores do que o jogo-base, como no caso de *Left Behind*, citado acima.

artefatos (mapas; bilhetes deixados por NPCs (*Non-playable characters*)¹⁰; placas e pôsteres; panfletos; cartas e fotos); manuais de treinamento; moedas e entretenimento (cartões colecionáveis e revistas em quadrinhos). A fim de organizá-los, utilizarei o *software* gratuito *Tropy*, que permite organizar fotos e capturas de tela em itens classificáveis; adicionar informações como título, fonte, data e URL; além da organização destes em diferentes pastas.

Ademais, irei também analisar paratextos externos, que serão separados entre: diários de criação¹¹; o evento *One Night Live*¹²; livros de arte conceitual de ambos os jogos; entrevistas feitas pela equipe em canais jornalísticos e eventos voltados ao público *gamer* à época dos lançamentos dos jogos; *trailers* e *teasers*; a história em quadrinhos *American Dreams* e, por fim, os capítulos do *podcast* *The Official The Last of Us Podcast*, que estão disponíveis no *Spotify*.

A partir de um levantamento preliminar feito com os paratextos internos, temos cerca de 200 *collectibles*. Com relação aos externos, por outro lado, são diversas horas de conteúdo. Portanto, para selecionar os conteúdos essenciais à pesquisa, farei um filtro que irá definir quais destes contribuem para o debate em torno da representação e o papel da memória dentro de *The Last of Us* e como a materialidade deles pode ser transposta à nossa sociedade a fim de colaborar para os diálogos à respeito da história contemporânea e a nossa relação com o patrimônio e a memória atualmente.

Análises e resultados

Considerando que esse artigo parte de uma pesquisa em andamento, ainda não apresenta resultados significativos. Dessa maneira, trarei um balanço teórico a partir das leituras feitas até o momento.

Através da exposição anterior, podemos ver que a experiência com o jogo é mediada também pela interação do jogador com as mecânicas internas e com paratextos. Estes podem formar o entendimento do jogador sobre o ambiente e, por isso, são fundamentalmente contextuais, posicionando-o em relação ao texto (SEIWALD, 2023). Tais fragmentos nos ajudam a preencher lacunas textuais, pois têm a capacidade de representar ausências.

¹⁰ Quaisquer personagens não controlados pelo jogador, neste caso, controlados pelo computador; geralmente possuem comportamentos pré-definidos e programados, que podem - ou não - impactar no *gameplay*.

¹¹ Disponíveis no canal de YouTube da *Naughty Dog*.

¹² O evento conteve reencenações de cenas presentes no jogo, com algumas mudanças no roteiro e uma entrevista com o criador, Neil Druckmann.

De modo similar, as fontes históricas podem conter silêncios que são preenchidos pelo cruzamento com outros documentos - às vezes até mesmo externos. Assim, os paratextos ser interpretados como um patrimônio ausente (HARRISON, 2013), nos colocando a par de memórias de outros indivíduos e nos mostrando ainda mais sobre o mundo criado no jogo.

O papel do jogador, porém, não é apenas interativo. Ele também é o responsável por conferir significado à narrativa e aos objetos encontrados. Com isso, moldam a experiência no ambiente virtual, criando um mundo social vivido pelos personagens do *game* e um mundo social percebido, que é projetado no digital e percebido pelos *players* (KAPELL, ELLIOTT, 2013). Ao fazê-lo, criam um ambiente culturalmente significativo, capaz de criar patrimônios virtuais, como é o caso do diário.

Assim como o historiador, portanto, o jogador pode criar sua própria narrativa a partir das fontes oferecidas. Desse modo, o diário e outros paratextos, podem ser historicizados dentro de sua materialidade digital, que passa a ter um significado para o jogador a partir do momento em que ambos interagem entre si. Esse reconhecimento dos elementos como reais, torna-os artefatos para o jogador, que passa a ser também um historiador daquela sociedade e, assim, o jogo se torna um referencial de passado, que se choca com a noção de tempo real, gerando um ambiente virtual e, ao mesmo tempo, material.

Considerações finais

A partir dessa leitura das fontes internas de *The Last of Us*, podemos criar uma narrativa histórica, que nada mais é do que “uma tentativa de negociar a presença e a ausência de evidências e, eventualmente, nos ajuda a entender o que aconteceu” (SEIWALD, 2023, p. 6). Ao pensar nossa relação com o tempo através da narrativa do jogo, aliada à análise de paratextos, podemos tomar ambos como fonte e explorar a representação de memória nessa mídia - como no exemplo do diário. Com isso, traçaremos um paralelo entre a noção histórica de patrimônio e memória e a noção dos desenvolvedores, que chega no jogador e molda a posição deste frente aos conceitos.

Espera-se que com o desenvolvimento da pesquisa seja possível catalogar e analisar grande parte dos paratextos internos e externos que se relacionam com a ideia de patrimônio, bem como aprofundar-me bibliograficamente no conceito. Ademais, esse pode ser um interessante ponto de contato da História acadêmica com suas representações (mesmo que indiretas) em mídias digitais, o que nos leva a refletir sobre os possíveis rumos da historiografia

e da história contemporânea - considerando também com quem a História pretende dialogar e como o faz.

Referências

- AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997.
- ALMEIDA, C. **Jogos Eletrônicos e as Memórias do Fim do Mundo: reflexões sobre The Last of Us**. Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci. 2017. Tese de Mestrado (Mestrado em Artes) - Universidade Federal de Minas Gerais, 2017.
- BANFI, R. **Ellie's Journal: Para-Narratives in The Last of Us Part II**. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v. 22, ed. 3, p. 1-15, ago. 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/363151458_Ellie's_Journal_Para-Narratives_in_The_Last_of_Us_Part_II. Acesso em: 1 ago. 2023.
- BARROS, J. **Será a História uma ciência: Um panorama de posições historiográficas**. *Inter-Legere*, Rio Grande do Norte, v. 3, n. 27, p. 1-29, 2020.
- BÓDI, B. **Videogames and Agency**. New York: Routledge, 2023.
- BOGOST, I. **Persuasive Games: The expressive power of videogames**. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- CHAPMAN, A. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. New York: Routledge, 2016.
- CHAPMAN, A; FOKA, A; WESTIN, J. **Introduction: What is historical game studies? Rethinking History: The Journal of Theory and Practice**, Gothenburg, v. 21, n. 3, p. 358-371, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>. Acesso em: 28 fev. 2024.
- CONSALVO, M. **When paratexts become texts: de-centering the game-as-text**. *Critical Studies in Media Communication*, Montreal, v. 34, p. 1-7, 2017.
- ERLL, A; NÜNNING, A (ed.). **Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook**. Berlin: GmbH & Co., 2008.
- GENETTE, G. **Paratexts: Thresholds of Interpretation**. Traduzido por J. A. Lewin. Cambridge University Press, 1997.
- HARRISON, R. **Heritage: Critical Approaches**. New York: Routledge, 2013.
- HUIZINGA, J. **Sobre el estado actual de la ciencia histórica**. Madrid: Revista de Occidente, 1934. p. 80
- JENKINS, H. **Game Design as Narrative Architecture**. In: SALEN, K; ZIMMERMAN, E (ed.). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Massachusetts: MIT Press, 2006. p. 670-689.

- JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- KAPPELL, M; ELLIOTT, A. (Eds.). **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. London: Bloomsbury, 2013.
- MCCALL, J. **Playing with the past: history and video games (and why it might matter)**. *Journal of Geek Studies*, Cincinnati, v. 6, p. 29-48, 2019. Disponível em: jgeekstudies.org. Acesso em: 31 ago. 2023.
- MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: The Free Press, 1997.
- MUKHERJEE, S. **Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books**. 1. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- NORA, P. **Entre história e memória: a problemática dos lugares**. *Revista Projeto História*. São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.
- REINHARD, A. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games**. New York: Berghahn Books, 2018.
- RICOEUR, P. **Tempo e Narrativa**. Campinas: Papirus, 1994.
- RÜSEN, J. **Narratividade e objetividade nas ciências históricas**. *Textos de História, UnB*, v. 4, n. 1, p. 75-102, 1996.
- RYAN, M. **Avatars of Story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- SEIWALD, R; VOLLANS, E (ed.). **(Not) In The Game: History, Paratexts, and Games**. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2023.

Fontes

- Playstation. **Naughty Dog**. Canal de YouTube, 26 jan. 2006. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/naughtydog>. Acesso em: 24 jan. 2024.
- The Last of Us: One Night Live**. Direção: Neil Druckmann. Santa Mônica: PlayStation, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aAhT9gbmOtw>. Acesso em: 12 mar. 2024.
- THE OFFICIAL THE LAST OF US PODCAST**. Locução de: Christian Spicer. [S.l]. PlayStation. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/6Wkp8gWwE496D2svfjHWGu>. Acesso em: 02 mar. 2024.

Recebido em: 12 de junho de 2024
Aceito em: 27 de setembro de 2024
