

REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE NA NARRATIVA DE THE LAST OF US: A PERSONAGEM ELLIE E A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES DISSIDENTES NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

GENDER AND SEXUALITY REPRESENTATIONS IN THE NARRATIVE OF THE LAST OF US: ELLIE AND THE CONSTRUCTION OF DISSIDENT IDENTITIES IN CONTEMPORARY CULTURE

Igor Arnaldo Soares de Alencar¹

Resumo: o presente artigo analisa as representações de gênero e sexualidade na narrativa do jogo digital The Last of Us, com foco na personagem Ellie, investigando de que modo a obra participa da construção de identidades dissidentes na cultura contemporânea. O estudo parte da compreensão de que as narrativas midiáticas funcionam como espaços de formação simbólica, nos quais se produzem sentidos sobre corpo, afetividade e pertencimento. A pesquisa caracteriza-se como análise qualitativa de natureza teórico-interpretativa, fundamentada nos estudos culturais, na teoria da representação e nos debates sobre gênero e sexualidade na contemporaneidade. Inicialmente, discute-se o papel das narrativas midiáticas como pedagogias culturais, destacando a importância da cultura digital na constituição das subjetividades. Em seguida, apresentam-se fundamentos teóricos sobre identidade, representação e performatividade, situando o debate no contexto das transformações sociais e simbólicas atuais. A análise narrativa do jogo evidencia que a construção da personagem Ellie rompe com modelos tradicionais de protagonismo, ao apresentar uma figura feminina marcada por autonomia, vulnerabilidade e complexidade afetiva. A presença de relações dissidentes, a representação de um corpo não idealizado e a centralidade de conflitos morais contribuem para ampliar as formas de identificação disponíveis na cultura midiática. Os resultados indicam que os jogos digitais podem atuar como espaços relevantes de produção de significados sociais, participando da redefinição das formas de representar gênero e sexualidade. Conclui-se que as narrativas digitais contemporâneas constituem ambientes simbólicos nos quais se elaboram novas possibilidades de identidade, evidenciando o papel da cultura midiática na ampliação das formas de pertencimento na sociedade atual.

Palavras-chave: gênero; sexualidade; narrativa digital; identidade; cultura midiática.

Abstract: this article analyzes the representations of gender and sexuality in the narrative of the digital game The Last of Us, focusing on the character Ellie and investigating how the work contributes to the construction of dissident identities in contemporary culture. The study is based on the understanding that media narratives function as symbolic spaces of formation in which meanings about body, affectivity and belonging are produced. The research is characterized as a qualitative and theoretical-interpretative analysis grounded in cultural studies, representation theory and contemporary debates on gender and sexuality. First, the role of media narratives as cultural pedagogies is discussed, emphasizing the importance of digital culture in the constitution of subjectivities. Then, theoretical foundations on identity, representation and performativity are presented, situating the discussion within current social and symbolic transformations. The narrative analysis of the game shows that the construction of Ellie breaks with traditional models of protagonism by presenting a female character marked by autonomy, vulnerability and emotional complexity. The presence of dissident relationships, the representation of a non-idealized body and the centrality of moral conflicts expand the possibilities of identification available in media culture. The results indicate that digital games can function as relevant spaces for the production of social meanings, contributing to the redefinition of gender and sexuality representations. It is concluded that contemporary digital narratives constitute symbolic environments in which new forms of identity are elaborated, highlighting the role of media culture in expanding possibilities of belonging in contemporary society.

Keywords: gender; sexuality; digital narrative; identity; media culture.

¹ Doutor em Ciência, Tecnologia e Inclusão pela UFF, professor, pesquisador e profissional da área de tecnologia, com atuação em inteligência artificial, educação digital, inovação, gamificação, cultura tecnológica e transformação digital. A trajetória começou na formação em Tecnologia e Jogos Digitais, unindo desde cedo comunicação, experiência do usuário, aprendizagem e soluções digitais.

1 INTRODUÇÃO

A cultura contemporânea caracteriza-se pela centralidade das mídias na produção de sentidos sociais, na circulação de valores simbólicos e na formação das identidades. As narrativas midiáticas deixaram de ocupar apenas o campo do entretenimento para assumir funções pedagógicas, participando ativamente da construção de referenciais culturais, afetivos e sociais. Nesse contexto, produtos audiovisuais, literários e digitais operam como dispositivos de significação por meio dos quais sujeitos aprendem modos de existir, de sentir e de se reconhecer no mundo, constituindo aquilo que os estudos culturais compreendem como processos de representação. A identidade, nessa perspectiva, não é entendida como essência fixa, mas como resultado de práticas discursivas e culturais que organizam o modo como os indivíduos se percebem e são percebidos socialmente (Hall, 2006).

O desenvolvimento das tecnologias digitais ampliou significativamente o alcance dessas narrativas, criando ambientes interativos nos quais a experiência estética se articula à participação do sujeito. A convergência entre diferentes mídias produziu novas formas de *storytelling*, capazes de integrar imagem, som, texto e interação, transformando o consumo cultural em experiência imersiva. Nesse cenário, as narrativas digitais passam a funcionar como espaços privilegiados de produção simbólica, nos quais se elaboram valores, identidades e formas de pertencimento. A cultura da convergência, marcada pela circulação de conteúdos entre diferentes plataformas e pela participação ativa dos públicos, reforça o papel das narrativas na formação cultural contemporânea (Jenkins, 2009).

Entre essas formas narrativas, os jogos digitais ocupam posição relevante por combinarem elementos audiovisuais, literários e interativos em estruturas complexas de significação. Diferentemente de mídias lineares, os jogos possibilitam ao jogador vivenciar experiências narrativas nas quais a construção de sentido ocorre por meio da ação, da escolha e da identificação com personagens. A interatividade amplia o potencial simbólico dessas obras, tornando-as espaços de experimentação de papéis sociais, afetivos e identitários. A cultura digital, nesse sentido, não apenas reproduz representações sociais existentes, mas também participa de sua transformação, ao permitir a circulação de novas formas de subjetividade e de pertencimento (Santaella, 2013).

Nesse contexto, a análise de narrativas digitais torna-se relevante para compreender como as representações de gênero e sexualidade são construídas na cultura contemporânea. As identidades de gênero não correspondem a determinações naturais, mas resultam de processos históricos e discursivos que definem normas, expectativas e possibilidades de existência. O corpo, o comportamento e a afetividade são regulados por sistemas simbólicos que estabelecem padrões considerados legítimos, ao mesmo tempo em que produzem formas de diferença e dissidência. A sexualidade, compreendida como campo de produção de saber e poder, constitui um dos principais espaços de disputa simbólica nas

sociedades modernas, sendo continuamente redefinida por discursos culturais, científicos e midiáticos (Foucault, 1988).

A partir dessa perspectiva, as representações de gênero nas narrativas contemporâneas podem ser analisadas como práticas performativas, nas quais identidades são reiteradas, negociadas ou transformadas. O conceito de performatividade indica que os modos de ser homem, mulher ou sujeito dissidente não são dados naturais, mas efeitos de repetições sociais que produzem a aparência de estabilidade. As narrativas culturais, ao representarem personagens e relações afetivas, participam desse processo, contribuindo para a manutenção ou para a reconfiguração das normas que regulam o gênero e a sexualidade (Butler, 2003). Dessa forma, a análise de personagens em obras audiovisuais e digitais permite observar como a cultura contemporânea elabora novas possibilidades de identidade.

Entre as narrativas digitais recentes, o jogo *The Last of Us* destaca-se pela complexidade de sua construção narrativa e pelo desenvolvimento de personagens que ultrapassam modelos tradicionais de representação. A obra apresenta uma estrutura dramática marcada por conflitos morais, relações afetivas intensas e situações de vulnerabilidade, aproximando-se de formas narrativas próprias do cinema e da literatura. A personagem Ellie, em especial, assume papel central na construção simbólica da narrativa, sendo apresentada como protagonista que rompe expectativas convencionais associadas ao gênero, à sexualidade e à posição feminina em histórias de ação e sobrevivência. Sua trajetória evidencia a presença de identidades que não se enquadram plenamente em padrões normativos, permitindo analisar a narrativa como espaço de representação de formas dissidentes de subjetividade.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo analisar as representações de gênero e sexualidade na narrativa de *The Last of Us*, com foco na personagem Ellie, investigando de que modo a obra participa da construção de identidades dissidentes na cultura contemporânea. Parte-se da hipótese de que as narrativas digitais funcionam como espaços de formação simbólica, nos quais se articulam discursos sobre corpo, afetividade e pertencimento, contribuindo para a redefinição das normas que regulam o gênero e a sexualidade. A análise busca compreender como a personagem é construída narrativamente e quais sentidos culturais são produzidos por essa representação.

A abordagem metodológica adotada é de natureza qualitativa, fundamentada na análise cultural e narrativa da obra, com base em referenciais dos estudos culturais, da teoria da representação e dos estudos de gênero. O procedimento consiste na interpretação dos elementos narrativos, dos diálogos e das relações entre personagens, considerando o jogo como texto cultural inserido em um contexto histórico específico. A análise não se restringe ao enredo, mas observa a obra como prática simbólica que participa da produção de significados sociais, conforme proposto pelas abordagens que compreendem a mídia

como espaço de construção de identidades e valores culturais (Hall, 2006; Jenkins, 2009; Santaella, 2013).

O artigo está organizado em seis seções, além desta introdução e das considerações finais. Inicialmente, discute-se o papel das narrativas midiáticas como espaços de formação cultural, destacando a função simbólica das produções audiovisuais e digitais na construção de identidades. Em seguida, apresentam-se os fundamentos teóricos sobre gênero, sexualidade e representação na cultura contemporânea, com base nos estudos culturais e nas teorias sociais do corpo e da diferença. Na terceira seção, aborda-se a narrativa digital como forma de construção de sentido, analisando os jogos eletrônicos como linguagem cultural e situando *The Last of Us* no contexto das narrativas contemporâneas. Posteriormente, desenvolve-se a análise da personagem Ellie, examinando sua construção simbólica e sua relação com representações de gênero, sexualidade e dissidência. Na sequência, discute-se a cultura digital como espaço de produção de novas formas de identidade, articulando a análise da obra com transformações mais amplas da cultura contemporânea. Por fim, as considerações finais retomam os argumentos desenvolvidos, evidenciando o papel das narrativas digitais na formação simbólica de subjetividades e na ampliação das formas de representação na cultura atual.

2 NARRATIVAS MIDIÁTICAS COMO ESPAÇOS DE FORMAÇÃO CULTURAL

A compreensão das narrativas midiáticas como espaços de formação cultural exige reconhecer que a mídia contemporânea não atua apenas como veículo de informação ou entretenimento, mas como instância produtora de sentidos, valores e formas de subjetivação. As práticas culturais mediadas por imagens, sons, textos e interfaces participam da constituição de repertórios simbólicos por meio dos quais os sujeitos interpretam o mundo, constroem vínculos de pertencimento e elaboram referências identitárias. Nessa perspectiva, a cultura não pode ser entendida como esfera secundária da vida social, mas como campo no qual circulam representações que organizam percepções sobre normalidade, diferença, corpo, gênero, afetividade e poder. A representação, portanto, não apenas expressa a realidade, mas participa ativamente de sua produção simbólica, articulando linguagem, cultura e identidade em processos históricos de significação (Hall, 2006).

Essa abordagem permite compreender as narrativas midiáticas como formas de pedagogia cultural. Para além dos espaços escolares, a formação dos sujeitos ocorre em múltiplas instâncias sociais, entre elas a televisão, o cinema, a publicidade, as plataformas digitais e os jogos eletrônicos. Tais dispositivos ensinam sensibilidades, difundem modelos de comportamento, organizam imaginários e instituem visões de mundo que incidem sobre a experiência cotidiana. Ao discutir as pedagogias culturais, observa-se que a educação não se restringe à transmissão formal de conteúdos, mas envolve a atuação disseminada de

aparatos culturais que orientam práticas, valores e expectativas sociais. A mídia, nesse sentido, constitui um dos principais ambientes de aprendizagem contemporânea, pois produz narrativas que disciplinam, autorizam ou contestam modos de existência, contribuindo para a formação moral, estética e política dos sujeitos (Giroux, 1995).

No contexto da cultura digital, essa função formativa intensifica-se devido à ampliação do alcance, da velocidade e da capilaridade dos conteúdos culturais. A digitalização não apenas multiplicou os suportes narrativos, mas transformou a própria lógica de circulação das narrativas, favorecendo processos de convergência entre linguagens, plataformas e práticas de consumo. A cultura da convergência caracteriza-se precisamente pela circulação de conteúdos em diferentes meios e pela reconfiguração da relação entre produtores e públicos, que passam a interagir de maneira mais ativa com os objetos culturais. Tal cenário reforça a centralidade das narrativas no ambiente digital, uma vez que elas deixam de ser apenas consumidas para serem compartilhadas, reinterpretadas e incorporadas às práticas sociais dos sujeitos. A experiência cultural torna-se, assim, mais participativa, mais conectada e mais implicada na produção cotidiana de sentidos (Jenkins, 2009).

Ao mesmo tempo, a expansão das mídias digitais não suprimiu a dimensão narrativa da cultura, mas a reconfigurou. As narrativas audiovisuais contemporâneas operam em um regime de complexidade crescente, no qual texto, imagem, som, movimento e interação articulam-se na produção de experiências imersivas. A centralidade da linguagem verbal, sem desaparecer, divide espaço com formas multimodais de construção de sentido, fazendo com que a recepção das obras passe a depender de processos interpretativos mais amplos e sensorialmente densos. A cultura das mídias, marcada pela proliferação de linguagens híbridas, transforma a experiência estética em experiência cognitiva e afetiva, uma vez que os sujeitos não apenas assistem às narrativas, mas as percorrem, as sentem e as interpretam a partir de diferentes camadas de mediação tecnológica. Nessa dinâmica, a formação simbólica torna-se indissociável da experiência comunicacional e da circulação de signos em ambientes digitais (Santaella, 2013).

É nesse quadro que os *videogames* devem ser compreendidos como objetos legítimos de análise no campo das Humanidades. Durante muito tempo, os jogos eletrônicos foram tratados de modo reduutivo, seja como mero entretenimento técnico, seja como produto periférico diante de linguagens consideradas mais nobres, como a literatura e o cinema. No entanto, tal perspectiva mostra-se insuficiente diante da sofisticação narrativa, estética e simbólica alcançada por esse meio nas últimas décadas. Os jogos digitais articulam enredo, espacialidade, trilha sonora, visualidade, interação e construção de personagem em estruturas complexas de significação, configurando-se como formas narrativas próprias da cultura contemporânea. Ao mobilizarem escolhas, ações e percursos, eles produzem experiências que não apenas contam histórias, mas inserem o sujeito em regimes de

participação narrativa, nos quais o sentido emerge também da relação entre jogador, sistema e mundo ficcional.

A legitimidade cultural do jogo, contudo, não decorre apenas de sua sofisticação técnica, mas de sua inserção histórica como prática simbólica. O jogo já havia sido compreendido como elemento constitutivo da cultura, na medida em que organiza formas de sociabilidade, ritualização, disputa, regra e imaginação. Ao destacar o caráter estruturante do lúdico, observa-se que o jogo não constitui mero desvio da vida social, mas uma de suas expressões fundamentais, associada à produção de linguagem, ordem e sentido coletivo (Huizinga, 2004). Em perspectiva semelhante, o jogo pode ser entendido como prática regulada por convenções, tensões e formas de prazer que expressam aspectos decisivos da vida social, revelando sua importância como fenômeno cultural e antropológico (Caillois, 1990). Quando essa tradição é articulada às tecnologias digitais, torna-se ainda mais evidente que os *videogames* não representam ruptura com a cultura, mas reconfiguração contemporânea de uma prática histórica de produção simbólica.

Nos jogos digitais, a narrativa não se limita à sucessão linear de acontecimentos, pois se articula à experiência de exploração, decisão e imersão. A interatividade redefine a relação entre obra e receptor, deslocando o sujeito da posição de observador para a de participante de uma experiência narrativamente estruturada. Essa condição não elimina a autoria nem dissolve a organização estética da obra, mas introduz uma modalidade específica de construção de sentido, em que a experiência do tempo, do espaço e da ação torna-se decisiva para a compreensão da narrativa. A imersão, nesse contexto, não é apenas efeito técnico, mas experiência cultural de envolvimento simbólico, afetivo e cognitivo com universos ficcionais que ensinam modos de perceber, reagir e interpretar situações. Assim, os jogos operam como formas narrativas complexas, capazes de articular emoção, conflito, memória e identificação em níveis comparáveis aos de outras linguagens audiovisuais.

A análise de *videogames* como narrativas culturais também se justifica porque esses objetos participam da produção social de imaginários, representações e identidades. Personagens, conflitos, ambientes e relações apresentados nos jogos não são neutros, pois mobilizam visões de mundo e formas de organização simbólica que dialogam com disputas sociais mais amplas. A cultura digital, ao incorporar os jogos como uma de suas expressões centrais, faz deles espaços relevantes de circulação de valores, afetos e discursos sobre pertencimento, diferença e subjetividade. Examinar jogos eletrônicos, portanto, não significa deslocar-se para um campo menor ou periférico, mas reconhecer que a cultura contemporânea produz parte significativa de seus sentidos em narrativas interativas, imersivas e audiovisuais. É justamente essa condição que torna legítima a análise de obras como *The Last of Us*, cuja densidade narrativa e cuja construção simbólica permitem tratá-las como textos culturais capazes de participar da formação social dos sujeitos e da redefinição das sensibilidades contemporâneas (Hall, 2006; Jenkins, 2009; Santaella, 2013).

Desse modo, a leitura das narrativas midiáticas como espaços de formação cultural permite sustentar que a análise de jogos digitais não constitui uma concessão temática, mas uma exigência teórica diante das transformações da cultura contemporânea. Se a mídia educa, se as narrativas formam identidades e se a cultura digital produz sentidos, então os *videogames* precisam ser reconhecidos como objetos legítimos para a investigação das formas pelas quais a sociedade elabora simbolicamente suas experiências, suas diferenças e seus modos de existir. É a partir dessa compreensão que se torna possível avançar para o debate sobre gênero, sexualidade e representação, observando de que modo tais categorias são produzidas, tensionadas e reconfiguradas nas narrativas culturais do presente.

3 GÊNERO, SEXUALIDADE E REPRESENTAÇÃO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

A compreensão das representações de gênero e sexualidade na cultura contemporânea exige partir do pressuposto de que a identidade não constitui um dado natural, mas um processo histórico e socialmente construído. Nos estudos culturais, a identidade é entendida como resultado de práticas discursivas que produzem significados, classificações e posições de sujeito dentro de determinados contextos culturais. As formas pelas quais os indivíduos se reconhecem e são reconhecidos estão relacionadas a sistemas simbólicos que organizam diferenças e estabelecem normas de pertencimento. Nesse sentido, as identidades não são fixas nem homogêneas, mas constituídas por meio de processos de representação que articulam linguagem, cultura e poder, definindo aquilo que pode ser considerado legítimo, normal ou aceitável em uma determinada sociedade (Hall, 2006).

A noção de representação ocupa papel central nesse debate, pois é por meio dela que os sentidos sociais são produzidos e compartilhados. Representar não significa apenas descrever o mundo, mas construir significados sobre ele, estabelecendo categorias que orientam percepções e comportamentos. As representações atuam como práticas culturais que organizam modos de ver, de pensar e de sentir, influenciando a forma como os sujeitos interpretam a si mesmos e aos outros. Dessa maneira, a produção de identidades está diretamente vinculada à circulação de discursos que definem normas, expectativas e valores, tornando a cultura um campo de disputas simbólicas no qual diferentes formas de existência são afirmadas, silenciadas ou transformadas (Hall, 2006).

No que se refere ao gênero, essa perspectiva implica compreender que as diferenças entre masculino e feminino não derivam exclusivamente de determinações biológicas, mas de processos sociais que atribuem significados aos corpos. O gênero pode ser entendido como conjunto de práticas reiteradas que produzem a aparência de estabilidade e naturalidade, fazendo com que determinadas formas de comportamento pareçam

inevitáveis ou necessárias. A repetição de normas culturais cria a impressão de que as identidades são fixas, quando, na realidade, elas resultam de performatividades que se mantêm por meio da repetição de gestos, discursos e expectativas socialmente reguladas. A análise do gênero, portanto, envolve observar como essas normas são produzidas, reproduzidas e, em certos contextos, tensionadas ou transformadas (Butler, 2003).

A relação entre corpo e norma torna-se particularmente relevante nesse processo, pois é sobre o corpo que incidem grande parte das regulações sociais. As sociedades modernas desenvolveram dispositivos de controle que classificam, organizam e disciplinam os corpos, definindo padrões considerados normais ou desviantes. Tais mecanismos não operam apenas por meio de proibições explícitas, mas também por discursos científicos, médicos, jurídicos e culturais que estabelecem critérios de legitimidade. A sexualidade, nesse contexto, não pode ser compreendida apenas como dimensão biológica ou privada, mas como campo de produção de saber e poder, no qual se definem categorias, identidades e formas de conduta. O discurso sobre a sexualidade participa, assim, da constituição dos sujeitos, ao determinar quais práticas são autorizadas, toleradas ou marginalizadas (Foucault, 1988).

A produção social das normas de gênero e sexualidade não ocorre apenas nas instituições formais, mas também nas práticas culturais e educacionais. A escola, a família, a mídia e outras instâncias sociais participam da construção de expectativas sobre comportamento, aparência e afetividade, ensinando modos de ser considerados adequados. A educação, nesse sentido, não se limita à transmissão de conteúdos, mas envolve a formação de sensibilidades e identidades, contribuindo para a naturalização de determinadas formas de viver o gênero e a sexualidade. Ao mesmo tempo, esses mesmos espaços podem tornar-se locais de questionamento e transformação, na medida em que novas representações passam a circular, ampliando as possibilidades de reconhecimento e pertencimento (Louro, 2008).

Na cultura contemporânea, as mídias desempenham papel decisivo nesse processo, pois constituem um dos principais ambientes de produção e circulação de representações. Filmes, séries, publicidade, redes digitais e jogos eletrônicos apresentam modelos de corpo, de afetividade e de identidade que influenciam a maneira como os sujeitos percebem a si mesmos e aos outros. A presença crescente de personagens que escapam a padrões tradicionais indica que as narrativas culturais tornaram-se espaço de disputa simbólica, no qual se confrontam concepções distintas de normalidade e diferença. A visibilidade de identidades dissidentes não significa necessariamente superação das normas, mas evidencia que a cultura contemporânea se caracteriza por tensões entre regulação e transformação, entre permanência e mudança.

Nesse cenário, a dissidência pode ser compreendida como a existência de formas de vida que não se ajustam completamente às expectativas normativas estabelecidas

socialmente. Identidades dissidentes não se definem apenas pela oposição às normas, mas pela possibilidade de produzir novas formas de reconhecimento e de experiência. A diferença deixa de ser vista exclusivamente como desvio e passa a ser entendida como elemento constitutivo da diversidade social. As narrativas culturais participam desse processo ao representar personagens que não correspondem a modelos tradicionais de gênero e sexualidade, abrindo espaço para interpretações mais plurais das relações humanas. A ampliação dessas representações não elimina os mecanismos de controle, mas evidencia que a cultura contemporânea é marcada por negociações constantes entre norma e diferença, estabilidade e transformação.

As mídias digitais intensificam esse processo ao ampliar o repertório de imagens e histórias disponíveis para os sujeitos. A circulação global de narrativas favorece o contato com diferentes formas de viver o corpo, o desejo e a identidade, contribuindo para a relativização de padrões antes considerados universais. A experiência cultural torna-se mais heterogênea, permitindo que sujeitos encontrem referências que não estavam presentes em modelos tradicionais de representação. Nesse sentido, a cultura digital pode ser compreendida como espaço de produção de novas possibilidades simbólicas, no qual a identidade se constrói de maneira mais fluida, negociada e plural. A análise das narrativas contemporâneas torna-se, portanto, fundamental para compreender como essas transformações são representadas, interpretadas e incorporadas socialmente (Hall, 2006; Butler, 2003; Foucault, 1988).

A partir dessas considerações, torna-se possível examinar as narrativas digitais como locais privilegiados para observar a construção simbólica do gênero e da sexualidade. Personagens, enredos e relações afetivas não apenas refletem mudanças sociais, mas participam da produção de novas formas de identificação e pertencimento. A análise de obras narrativas permite investigar de que modo a cultura contemporânea elabora representações que tensionam normas estabelecidas e tornam visíveis identidades que historicamente foram marginalizadas. É nesse horizonte teórico que se insere a leitura de *The Last of Us*, cuja narrativa apresenta personagens que desafiam expectativas tradicionais e evidenciam a complexidade das formas de subjetividade na cultura digital. A partir dessa base conceitual, torna-se possível avançar para a análise da construção narrativa da obra, observando como o jogo articula linguagem, personagem e experiência para produzir sentidos sobre identidade, afetividade e diferença.

4 NARRATIVA, PERSONAGEM E CONSTRUÇÃO DE SENTIDO EM THE LAST OF US

A análise de jogos digitais no campo das Humanidades exige compreender que essas obras constituem formas narrativas complexas, nas quais diferentes linguagens se articulam para produzir experiências simbólicas densas. Diferentemente de narrativas estritamente

lineares, os jogos combinam elementos audiovisuais, textuais e interativos, permitindo que o sentido seja construído por meio da ação do jogador dentro de um universo ficcional estruturado. A narrativa digital não se limita à sucessão de acontecimentos, mas envolve a organização de espaços, personagens, regras e possibilidades de escolha, formando um sistema no qual a experiência do sujeito participa da construção do significado. Nesse contexto, os jogos podem ser entendidos como ambientes narrativos nos quais a imersão e a participação ampliam as formas tradicionais de contar histórias (Murray, 2003).

A especificidade da narrativa digital está relacionada à possibilidade de interação, que modifica a relação entre obra e receptor. Enquanto em narrativas literárias ou cinematográficas o espectador acompanha acontecimentos previamente definidos, nos jogos o sujeito participa ativamente da experiência narrativa, explorando ambientes, tomando decisões e realizando ações que influenciam a forma como a história é percebida. Essa condição não elimina a estrutura narrativa, mas introduz um modo particular de construção de sentido, no qual o envolvimento do jogador se torna parte fundamental da experiência estética. A interatividade não substitui a narrativa, mas a reorganiza, criando formas de *storytelling* que combinam autoria, sistema e participação em um mesmo processo cultural (Aarseth, 1997).

Nesse cenário, o desenvolvimento do *storytelling* digital está diretamente ligado às transformações da cultura midiática contemporânea. As narrativas deixam de estar restritas a um único suporte e passam a circular em diferentes meios, constituindo universos ficcionais mais amplos e interconectados. A convergência entre mídias favorece a criação de histórias que se expandem por múltiplas plataformas, integrando cinema, televisão, literatura, quadrinhos e jogos eletrônicos em processos de construção narrativa que envolvem diferentes formas de participação. Esse modelo reforça a importância dos jogos digitais como parte integrante da cultura narrativa contemporânea, uma vez que eles não apenas reproduzem histórias, mas contribuem para a ampliação de universos ficcionais e para a criação de experiências imersivas que articulam emoção, ação e interpretação (Jenkins, 2009).

A experiência narrativa nos jogos também depende da construção simbólica dos personagens, que funcionam como pontos de identificação e mediação entre o jogador e o mundo ficcional. O personagem não é apenas um elemento do enredo, mas uma forma de organização de sentidos que permite ao sujeito experimentar conflitos, afetos e decisões dentro da narrativa. A identificação com personagens possibilita que o jogador vivencie situações que envolvem medo, perda, desejo, responsabilidade e pertencimento, tornando a experiência narrativa mais intensa e significativa. Nos jogos contemporâneos, a construção de personagens complexos tornou-se elemento central para a criação de narrativas capazes de produzir envolvimento emocional, aproximando essa linguagem de formas narrativas tradicionalmente associadas ao cinema e à literatura (Ryan, 2004).

A dimensão emocional da narrativa digital constitui aspecto fundamental para compreender sua força simbólica. A imersão não se reduz ao realismo técnico, mas envolve a capacidade de criar vínculos afetivos entre o jogador e os acontecimentos narrados. Quando a narrativa apresenta personagens com conflitos morais, trajetórias de transformação e relações afetivas consistentes, a experiência deixa de ser apenas lúdica e passa a envolver processos de interpretação e empatia. A emoção, nesse contexto, funciona como elemento estruturante da narrativa, permitindo que o sujeito atribua significado às ações realizadas dentro do jogo. A experiência estética torna-se, assim, também experiência cognitiva e afetiva, na qual o envolvimento com a história contribui para a construção de sentidos sobre o mundo e sobre o próprio sujeito (Santaella, 2013).

Entre os jogos que exemplificam essa complexidade narrativa, *The Last of Us* destaca-se por apresentar uma estrutura dramática centrada no desenvolvimento de personagens e na construção de relações afetivas. A narrativa organiza-se a partir de conflitos morais, perdas, escolhas difíceis e vínculos de cuidado, aproximando-se de formas narrativas que privilegiam a dimensão humana dos acontecimentos. A obra combina elementos de ação e sobrevivência com uma narrativa emocionalmente densa, na qual o percurso dos personagens se torna mais importante que a própria resolução dos eventos. Essa característica contribui para que o jogo seja frequentemente analisado como exemplo de amadurecimento da narrativa digital, demonstrando que os *videogames* podem produzir experiências simbólicas comparáveis às de outras linguagens culturais.

A relação entre jogador e personagem desempenha papel decisivo nesse processo. Ao controlar um personagem dentro do universo ficcional, o jogador não apenas observa a narrativa, mas participa de sua realização, compartilhando decisões e consequências. Essa condição cria uma forma específica de identificação, na qual a experiência narrativa é vivida simultaneamente como ação e como interpretação. A agência narrativa, entendida como possibilidade de atuar dentro de um sistema ficcional, intensifica o envolvimento do sujeito e amplia o impacto simbólico da história. Mesmo quando a estrutura do enredo permanece relativamente fixa, a sensação de participação contribui para tornar a experiência mais significativa, pois o jogador se percebe implicado nos acontecimentos narrados (Murray, 2003; Aarseth, 1997).

Nesse contexto, a personagem Ellie assume papel central na construção de sentido em *The Last of Us*. Sua presença organiza a experiência narrativa, orientando a relação afetiva do jogador com o mundo ficcional e com os conflitos apresentados. Ao longo da narrativa, a personagem é construída de forma progressiva, revelando vulnerabilidades, dúvidas, afetos e transformações que ultrapassam modelos tradicionais de protagonismo. Essa complexidade contribui para que a experiência do jogo se desloque do simples enfrentamento de desafios para a reflexão sobre vínculos, perdas e responsabilidades, aproximando a narrativa digital de formas culturais mais amplas de elaboração simbólica.

Dessa maneira, a análise de *The Last of Us* como narrativa cultural torna-se legítima no campo das Humanidades, pois a obra articula linguagem, personagem e experiência em um sistema de significação capaz de produzir sentidos sobre o mundo social. A construção narrativa do jogo evidencia que os *videogames* podem funcionar como textos culturais complexos, nos quais se elaboram representações sobre corpo, afetividade, moralidade e identidade. A centralidade da personagem Ellie nesse processo torna possível investigar de que modo a narrativa digital participa da produção de sentidos sobre gênero e sexualidade, permitindo avançar para a análise das formas pelas quais a obra representa identidades que escapam a modelos normativos na cultura contemporânea.

5 A PERSONAGEM ELLIE E A REPRESENTAÇÃO DE IDENTIDADES DISSIDENTES

5.1 PROTAGONISMO, AFETIVIDADE E RUPTURA DE ESTEREÓTIPOS

A personagem Ellie ocupa posição central na narrativa de *The Last of Us*, constituindo um dos exemplos mais significativos de transformação das representações de gênero na cultura digital contemporânea. Em um campo historicamente marcado pela predominância de protagonistas masculinos, sobretudo em narrativas de ação, violência e sobrevivência, a construção de uma personagem feminina que sustenta o desenvolvimento dramático da obra indica um deslocamento relevante nos regimes de representação. A importância dessa mudança não se limita ao fato de Ellie ser mulher, mas à forma como sua presença narrativa é construída sem subordinação a papéis secundários ou estereotipados, permitindo compreender a representação como prática cultural que organiza significados sobre identidade, pertencimento e legitimidade social (Hall, 2006).

A trajetória da personagem evidencia ruptura com modelos tradicionais de feminilidade associados à fragilidade, à dependência ou à função meramente emocional dentro do enredo. Ainda que a narrativa apresente relações de cuidado, especialmente no vínculo estabelecido com Joel, Ellie desenvolve progressivamente autonomia, capacidade de decisão e densidade subjetiva próprias, assumindo papel decisivo na condução da história. Essa construção desloca expectativas reiteradas sobre o que se considera comportamento adequado para personagens femininas, mostrando que as normas de gênero não são naturais, mas produzidas culturalmente por meio de repetições que tendem a estabilizar determinadas imagens do corpo e da conduta. A presença de uma protagonista que não se ajusta plenamente a esses padrões evidencia que tais normas podem ser tensionadas no interior das próprias narrativas que circulam socialmente (Butler, 2003).

A relevância dessa representação torna-se ainda mais evidente quando considerada no âmbito das pedagogias culturais. As narrativas midiáticas participam da formação dos sujeitos ao oferecer modelos simbólicos que orientam a percepção do mundo social, ensinando modos de compreender papéis de gênero, relações afetivas e posições de

pertencimento. A presença de Ellie como protagonista complexa em uma narrativa de ampla circulação contribui para ampliar o repertório representacional disponível, deslocando a ideia de que centralidade dramática, força e agência narrativa seriam atributos prioritariamente masculinos. A mídia, nesse sentido, atua como espaço educativo difuso, no qual se negociam imagens de masculinidade, feminilidade e diferença, influenciando as formas pelas quais os sujeitos interpretam a si mesmos e aos outros (Louro, 2008).

A construção da personagem também se distingue por evitar a simples inversão de estereótipos. A força narrativa de Ellie não resulta da adoção de um modelo masculinizado de heroísmo, mas da articulação entre resistência, vulnerabilidade, inteligência e afetividade. Sua trajetória é marcada por conflitos, perdas e transformações que a aproximam de uma experiência humana mais complexa, afastando-a tanto da figura da mulher fragilizada quanto da heroína construída apenas para confirmar expectativas de força superficial. A personagem é apresentada como sujeito em processo, cuja identidade se forma na relação com as circunstâncias vividas, e não como expressão de características fixas ou previamente determinadas.

A dimensão afetiva ocupa papel fundamental nessa construção, especialmente nas relações estabelecidas com Riley e Dina, que são apresentadas como parte orgânica do desenvolvimento da personagem. O vínculo entre Ellie e Riley, construído de maneira gradual, insere a descoberta do afeto no interior de uma experiência marcada por amizade, cumplicidade e compartilhamento de vivências, evitando que a sexualidade seja tratada como elemento excepcional ou meramente ilustrativo. De modo semelhante, a relação com Dina é apresentada dentro da lógica dramática do enredo, compartilhando o mesmo espaço simbólico ocupado por outras relações humanas da narrativa. A afetividade não aparece como desvio, mas como dimensão constitutiva da subjetividade da personagem, contribuindo para ampliar as formas de reconhecimento possíveis no interior da obra (Hall, 2006).

Essa naturalização da diferença pode ser compreendida a partir da ideia de que a sexualidade constitui campo de produção de saber e poder, no qual normas sociais definem aquilo que pode ser reconhecido como legítimo. Quando uma narrativa incorpora personagens que não se enquadram plenamente nesses padrões, ela participa de um processo simbólico de deslocamento das fronteiras do aceitável, tornando visíveis experiências historicamente marginalizadas. A representação da afetividade de Ellie não elimina as normas culturais que regulam gênero e sexualidade, mas evidencia que essas normas dependem de práticas discursivas que podem ser reiteradas ou transformadas ao longo do tempo (Foucault, 1988).

A centralidade de Ellie como protagonista, associada à construção de sua vida afetiva sem caricaturas ou simplificações, evidencia uma mudança importante nas formas de representação presentes nos jogos digitais contemporâneos. Ao sustentar a progressão

dramática da narrativa e mobilizar forte identificação por parte do público, a personagem torna-se exemplo de como a cultura midiática pode incorporar identidades mais complexas, nas quais gênero, sexualidade e experiência humana não aparecem como categorias isoladas, mas como dimensões articuladas na formação do sujeito. Essa transformação indica que as narrativas digitais participam ativamente da disputa simbólica em torno das identidades, contribuindo para ampliar as possibilidades de representação e reconhecimento na cultura contemporânea (Hall, 2006; Butler, 2003; Louro, 2008; Foucault, 1988).

5.2 CORPO, VIOLÊNCIA E VULNERABILIDADE

A representação do corpo na narrativa de *The Last of Us* constitui elemento fundamental para compreender a complexidade simbólica da personagem Ellie. Diferentemente de modelos tradicionais presentes em narrativas de ação, nos quais os protagonistas são frequentemente apresentados como fisicamente idealizados, invulneráveis ou dotados de capacidades extraordinárias, o corpo de Ellie é construído a partir da exposição constante ao risco, à dor e ao desgaste. Essa escolha narrativa contribui para deslocar padrões estéticos e simbólicos que associam heroísmo à perfeição física, evidenciando que o corpo, na cultura contemporânea, é também espaço de fragilidade, conflito e transformação. As representações culturais participam da produção de significados sobre o corpo, definindo normas de normalidade e estabelecendo expectativas que orientam a maneira como os sujeitos percebem a si mesmos e aos outros (Hall, 2006).

A presença da violência na narrativa não se limita a recurso dramático, mas atua como elemento estruturante da experiência vivida pela personagem. O mundo ficcional apresentado no jogo é marcado pela escassez, pela ameaça constante e pela necessidade de sobrevivência, fazendo com que o corpo seja continuamente colocado em situação de risco. A exposição à violência produz marcas físicas e emocionais que integram o desenvolvimento da personagem, impedindo que sua trajetória seja interpretada como simples sequência de conquistas heróicas. Nesse contexto, o corpo torna-se lugar de inscrição das experiências, revelando que as identidades não se constituem apenas por escolhas individuais, mas também por condições materiais e históricas que moldam as possibilidades de existência. A análise do corpo como espaço de regulação social permite compreender que as normas não operam apenas no plano simbólico, mas também por meio de práticas que disciplinam, controlam e classificam os sujeitos (Foucault, 1988).

O trauma ocupa posição central nesse processo, pois a narrativa apresenta repetidamente situações de perda, ameaça e ruptura que atravessam a trajetória da personagem. A experiência do sofrimento não é tratada como obstáculo passageiro, mas como elemento constitutivo da subjetividade, influenciando decisões, comportamentos e

relações afetivas. Essa construção narrativa reforça a ideia de que a identidade não se forma de maneira linear, sendo marcada por acontecimentos que alteram a forma como o sujeito percebe a si mesmo e o mundo ao seu redor. Ao incorporar o trauma como parte da experiência da personagem, a narrativa afasta-se de modelos simplificados de heroísmo e aproxima-se de representações mais complexas da condição humana, nas quais vulnerabilidade e resistência coexistem.

A sobrevivência, nesse contexto, não é apresentada apenas como resultado de força física, mas como processo que envolve aprendizado, adaptação e transformação. A personagem desenvolve habilidades ao longo da narrativa, mas essas habilidades não eliminam sua condição de vulnerabilidade, apenas permitem que ela continue existindo em um ambiente hostil. Essa construção contribui para que a experiência do jogo se organize em torno de uma lógica de persistência, e não de invencibilidade, reforçando a ideia de que o corpo permanece exposto a limites e riscos mesmo quando adquire capacidade de ação. A representação da sobrevivência, assim, articula resistência e fragilidade, mostrando que a identidade se constrói em relação às circunstâncias e às experiências vividas, e não como expressão de uma essência fixa.

Essa forma de representar o corpo e a violência também pode ser compreendida como parte das transformações das narrativas contemporâneas, nas quais personagens passam a ser construídos com maior densidade psicológica e afetiva. A cultura midiática atual tende a valorizar trajetórias marcadas por conflitos internos, dilemas morais e experiências de perda, aproximando as narrativas digitais de outras formas culturais que exploram a complexidade da condição humana. A presença de personagens vulneráveis, que sofrem, erram e se transformam, amplia as possibilidades de identificação do público e favorece a produção de sentidos mais diversos sobre o que significa existir em contextos de instabilidade. A mídia, nesse sentido, participa da elaboração simbólica das experiências sociais, oferecendo modelos narrativos por meio dos quais os sujeitos interpretam sofrimento, resistência e pertencimento (Santaella, 2013).

Ao construir Ellie como personagem cujo corpo carrega marcas de violência, trauma e sobrevivência, a narrativa contribui para questionar padrões tradicionais de representação que associavam protagonismo à invulnerabilidade. A personagem não é definida pela perfeição, mas pela capacidade de continuar existindo apesar das perdas e das ameaças que atravessam sua trajetória. Essa escolha narrativa permite compreender o jogo como texto cultural que participa da redefinição dos modos de representar o humano, evidenciando que a identidade se forma em processos marcados por conflito, fragilidade e transformação. A centralidade do corpo vulnerável reforça, assim, a ideia de que as narrativas digitais contemporâneas constituem espaços simbólicos nos quais se elaboram novas formas de compreender a experiência, a diferença e a própria condição de sujeito (Hall, 2006; Foucault, 1988; Santaella, 2013).

5.3 DISSIDÊNCIA, REPRESENTAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEA

A construção da personagem Ellie em *The Last of Us* permite observar transformações importantes nas formas de representação presentes na cultura contemporânea, especialmente no que se refere à visibilidade de identidades que não se ajustam plenamente aos modelos normativos de gênero e sexualidade. Diferentemente de representações tradicionais, nas quais personagens dissidentes são frequentemente reduzidos a traços estereotipados ou a funções secundárias, Ellie é construída como sujeito complexo, cuja identidade não pode ser definida por uma única característica. Essa forma de representação evidencia que a identidade se constitui por meio de processos culturais de significação, nos quais diferentes experiências se articulam na produção de sentidos sobre pertencimento, diferença e humanidade (Hall, 2006).

A narrativa evita enquadrar a personagem em categorias fixas, apresentando uma trajetória marcada por contradições, perdas, vínculos afetivos e transformações ao longo do tempo. A sexualidade, a condição de sobrevivente e o papel de protagonista não aparecem como elementos isolados, mas como dimensões que se entrelaçam na formação da subjetividade. Essa construção aproxima a personagem de uma experiência humana mais ampla, afastando-a de representações caricatas frequentemente associadas a identidades dissidentes nas narrativas midiáticas. A possibilidade de existir fora de modelos rígidos está relacionada ao entendimento de que as identidades são produzidas por práticas reiteradas, que podem ser modificadas conforme as condições sociais e culturais nas quais os sujeitos se inserem (Butler, 2003).

A ausência de estereotipia também se manifesta na forma como a narrativa integra a diferença ao desenvolvimento dramático da obra, sem transformá-la em elemento excepcional ou necessariamente problemático. Os conflitos vividos por Ellie não se restringem à sua sexualidade ou ao fato de ser mulher, mas estão ligados à experiência compartilhada de perda, violência, responsabilidade e sobrevivência que atravessa todos os personagens da narrativa. Essa escolha impede que a dissidência seja tratada como desvio central, permitindo que ela apareça como uma das dimensões possíveis da existência. As representações culturais, nesse sentido, participam da definição do que pode ser reconhecido como legítimo, estabelecendo limites que podem ser reafirmados ou deslocados pelas próprias narrativas que circulam socialmente (Foucault, 1988).

Essa forma de construção narrativa relaciona-se às transformações mais amplas da cultura midiática contemporânea, na qual se observa crescente diversidade de personagens e histórias. A ampliação do alcance das tecnologias digitais e a participação mais ativa dos públicos modificaram as condições de produção cultural, favorecendo o surgimento de narrativas que dialogam com experiências antes pouco visíveis na mídia. A circulação de conteúdos em múltiplas plataformas intensificou a disputa simbólica por reconhecimento, tornando a representação um espaço no qual diferentes identidades podem ser afirmadas,

questionadas ou reinterpretadas. A cultura da convergência contribui para esse processo ao permitir que narrativas se expandam por diferentes meios, ampliando as possibilidades de identificação e pertencimento (Jenkins, 2009).

No campo dos jogos digitais, essas mudanças tornaram-se particularmente visíveis nas últimas décadas. Narrativas que antes se concentravam em protagonistas masculinos e em modelos heroicos simplificados passaram a incorporar personagens mais complexos, marcados por conflitos internos, vulnerabilidade e diversidade de experiências. A presença de Ellie como protagonista em uma obra de grande circulação indica que o *videogame* deixou de ser apenas espaço de entretenimento técnico para tornar-se também ambiente de elaboração simbólica, no qual se produzem sentidos sobre corpo, gênero e identidade. A cultura digital, ao integrar diferentes linguagens e formas de participação, favorece a emergência de narrativas capazes de representar a experiência humana de maneira mais plural (Santaella, 2013).

A representação de identidades dissidentes nesse contexto não significa desaparecimento das normas sociais, mas evidencia que elas estão em constante negociação. Discursos culturais continuam a estabelecer limites sobre aquilo que pode ser considerado normal ou aceitável, ao mesmo tempo em que novas narrativas introduzem possibilidades que tensionam essas classificações. A presença de personagens como Ellie torna visíveis essas disputas, mostrando que a cultura contemporânea se caracteriza por processos contínuos de redefinição das formas de ser e de pertencer. A mídia, ao funcionar como espaço de formação cultural, contribui para ampliar o repertório simbólico disponível, permitindo que diferentes modos de existência sejam reconhecidos dentro das narrativas que circulam socialmente (Hall, 2006; Butler, 2003; Jenkins, 2009; Santaella, 2013).

Desse modo, Ellie pode ser compreendida como expressão das transformações que atravessam a cultura digital contemporânea. Sua construção narrativa articula vulnerabilidade, autonomia, afetividade e dissidência sem reduzir a personagem a um estereótipo, evidenciando que as narrativas atuais tendem a produzir imagens mais complexas da identidade. Ao integrar uma obra de ampla circulação, a personagem contribui para tornar visíveis novas formas de subjetividade, indicando que os jogos digitais se tornaram espaços privilegiados para a elaboração simbólica das mudanças culturais que marcam a contemporaneidade.

6 CULTURA DIGITAL E NOVAS FORMAS DE IDENTIDADE

A expansão da cultura digital modificou profundamente as formas pelas quais os sujeitos constroem suas identidades e estabelecem relações de pertencimento. A circulação intensiva de imagens, narrativas e discursos em ambientes conectados ampliou o repertório simbólico disponível, permitindo que diferentes modos de existência sejam representados, compartilhados e reinterpretados em escala global. Nesse contexto, a identidade deixa de

ser compreendida como resultado de tradições estáveis e passa a ser entendida como processo em constante construção, influenciado pelas experiências culturais mediadas por tecnologias. As representações que circulam na mídia não apenas refletem a sociedade, mas participam da produção de sentidos que orientam a maneira como os sujeitos percebem a si mesmos e aos outros, configurando a cultura como espaço privilegiado de formação simbólica (Hall, 2006).

A cultura digital intensifica esse processo ao transformar a relação entre produção e recepção de conteúdos. As tecnologias de comunicação permitem que os indivíduos participem mais ativamente da circulação de narrativas, compartilhando interpretações, criando novos significados e estabelecendo vínculos em torno de experiências comuns. A socialização contemporânea ocorre, em grande medida, por meio de ambientes midiáticos nos quais valores, comportamentos e identidades são continuamente negociados. A mídia deixa de ser apenas meio de transmissão para tornar-se espaço de interação, no qual se constroem formas de reconhecimento que influenciam diretamente a constituição da subjetividade. A experiência cultural passa, assim, a depender da participação em redes simbólicas que atravessam diferentes plataformas e linguagens (Santaella, 2013).

Nesse cenário, as narrativas interativas assumem papel relevante na produção de sentidos sobre a experiência humana. Diferentemente de narrativas lineares, os ambientes digitais permitem que o sujeito se envolva de maneira mais direta com os acontecimentos, participando da construção da história e estabelecendo vínculos mais intensos com personagens e situações. A interatividade amplia as possibilidades de identificação, pois o indivíduo não apenas observa a narrativa, mas a vivencia como experiência simbólica. Essa característica favorece a formação de repertórios afetivos e cognitivos mais complexos, nos quais os sujeitos experimentam diferentes posições e perspectivas dentro do universo ficcional. A cultura da convergência, marcada pela articulação entre múltiplas mídias, reforça a importância dessas narrativas como espaços de elaboração simbólica da realidade social (Jenkins, 2009).

A contemporaneidade é marcada por transformações que tornam as identidades mais instáveis, plurais e negociadas. A globalização, a mobilidade social e a circulação acelerada de informações contribuem para enfraquecer modelos rígidos de pertencimento, favorecendo a emergência de formas mais flexíveis de subjetividade. As identidades passam a ser construídas a partir de múltiplas referências culturais, que podem ser combinadas de maneiras diversas conforme as experiências individuais e coletivas. Esse cenário não elimina as normas sociais, mas torna mais visíveis as tensões entre tradição e mudança, estabilidade e transformação. A vida social contemporânea caracteriza-se, assim, por um processo contínuo de redefinição das formas de ser e de se reconhecer no mundo, no qual a cultura desempenha papel decisivo (Bauman, 2001).

A circulação de narrativas em ambientes digitais também favorece a criação de comunidades simbólicas que se organizam em torno de interesses, experiências e identificações compartilhadas. A comunicação em rede permite que sujeitos localizados em diferentes contextos sociais tenham acesso a representações variadas, ampliando as possibilidades de reconhecimento e pertencimento. A inteligência coletiva, entendida como resultado da interação entre múltiplos indivíduos conectados, contribui para a produção de significados que não dependem exclusivamente de instituições tradicionais, mas emergem da própria dinâmica da cultura digital. Nesse processo, as narrativas tornam-se elementos centrais para a construção de referências comuns, funcionando como pontos de encontro simbólico entre diferentes experiências sociais (Lévy, 1999).

As mídias contemporâneas, ao incorporarem personagens mais diversos e narrativas mais complexas, participam diretamente da redefinição das formas de identidade. A presença de protagonistas que escapam a padrões tradicionais indica que a cultura digital tornou-se espaço de experimentação simbólica, no qual diferentes modos de vida podem ser representados e reconhecidos. Essas representações não eliminam as estruturas normativas, mas ampliam as possibilidades de interpretação, permitindo que os sujeitos encontrem referências que dialogam com experiências antes pouco visíveis na cultura de massa. A diversidade narrativa, nesse sentido, não é apenas resultado de mudanças sociais, mas também fator que contribui para sua consolidação, pois as imagens que circulam na mídia influenciam a maneira como a sociedade compreende diferença, pertencimento e humanidade (Hall, 2006; Santaella, 2013).

A personagem Ellie pode ser compreendida como expressão dessas transformações no interior da cultura digital. Sua construção narrativa articula vulnerabilidade, autonomia, afetividade e dissidência em uma obra de ampla circulação, tornando visíveis formas de identidade que não se enquadram em modelos tradicionais. Ao integrar uma narrativa interativa e emocionalmente complexa, a personagem participa de um processo mais amplo de redefinição simbólica, no qual a cultura contemporânea passa a reconhecer múltiplas possibilidades de existência. A análise de *The Last of Us* evidencia que os jogos digitais não apenas acompanham as mudanças sociais, mas contribuem para produzir novos imaginários sobre corpo, gênero e pertencimento, demonstrando que a cultura digital constitui um dos principais espaços de elaboração das identidades na atualidade.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise desenvolvida, torna-se possível afirmar que a narrativa de *The Last of Us* constitui um espaço relevante de produção de sentidos sobre gênero, sexualidade e identidade na cultura contemporânea. Ao investigar a construção da personagem Ellie, este estudo buscou compreender de que modo as narrativas digitais participam da elaboração

simbólica de formas dissidentes de subjetividade, partindo da hipótese de que os jogos digitais atuam como ambientes culturais capazes de produzir representações que influenciam percepções de pertencimento, afetividade e reconhecimento social. Os resultados obtidos corroboram essa hipótese ao evidenciar que a obra ultrapassa os limites do entretenimento, configurando-se como texto cultural que intervém na circulação de significados sobre a experiência humana.

A análise demonstrou que a construção narrativa de Ellie rompe com modelos tradicionais de protagonismo historicamente predominantes nos produtos culturais de ampla circulação. Sua trajetória articula autonomia, vulnerabilidade, resistência e complexidade afetiva, produzindo uma representação que escapa a estereótipos frequentemente associados às personagens femininas e às identidades dissidentes. Ao apresentar uma protagonista cuja sexualidade integra organicamente sua experiência de vida, sem reduzir sua existência a essa dimensão, a narrativa amplia as possibilidades de reconhecimento simbólico e contribui para a naturalização de formas plurais de pertencimento. Nesse sentido, a personagem evidencia que gênero e sexualidade não constituem categorias fixas ou essencializadas, mas processos continuamente produzidos e negociados no interior da cultura.

Observou-se também que a força simbólica da obra está diretamente relacionada às especificidades da narrativa digital. A combinação entre interatividade, imersão e desenvolvimento dramático favorece formas intensas de identificação entre jogador e personagem, ampliando o potencial das narrativas digitais como espaços de formação cultural. Ao vivenciar os conflitos, as perdas e os dilemas morais experimentados por Ellie, o sujeito não apenas acompanha uma história, mas participa de uma experiência narrativa que mobiliza dimensões cognitivas, emocionais e éticas. Tal característica reforça o papel dos jogos digitais como importantes agentes de produção de sentidos na contemporaneidade, capazes de influenciar a maneira como os indivíduos interpretam questões relacionadas à diferença, à alteridade e à convivência social.

Além disso, a pesquisa permitiu compreender que as representações presentes em *The Last of Us* dialogam com transformações mais amplas da cultura digital contemporânea, marcada pela ampliação da visibilidade de identidades historicamente marginalizadas e pela crescente pluralização das formas de representação. Embora as normas sociais que regulam gênero e sexualidade continuem operando na organização da vida coletiva, a circulação de narrativas que apresentam personagens mais diversos contribui para tensionar padrões tradicionais e ampliar o repertório simbólico disponível na sociedade. Nesse contexto, a obra analisada evidencia como os produtos culturais participam ativamente das disputas por reconhecimento, legitimidade e pertencimento que caracterizam o cenário contemporâneo.

Conclui-se, portanto, que *The Last of Us* exemplifica o potencial dos jogos digitais como espaços privilegiados de elaboração simbólica das experiências humanas, demonstrando que a cultura midiática contemporânea exerce papel decisivo na construção de imaginários sociais sobre corpo, afetividade, gênero e sexualidade. Ao tornar visíveis identidades dissidentes por meio de uma narrativa complexa, emocionalmente densa e amplamente difundida, a obra contribui para ampliar as possibilidades de representação e reconhecimento na esfera cultural. Dessa forma, o estudo reforça a importância de investigar os jogos digitais como objetos legítimos de análise nas Ciências Humanas, uma vez que eles participam ativamente da formação de subjetividades e da produção dos sentidos que orientam a vida social na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- GIROUX, Henry A. **Os professores como intelectuais**: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 2008.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural / Unesp, 2003.
- RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media**: the languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2013.