

## Mito do Pós-Apocalipse e Jogos Eletrônicos

**Cristina Horta de Almeida**

*UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais*

**Resumo:** A questão central deste artigo é discutir a importância dos mitos pós-apocalípticos, tema comumente presente em várias produções culturais, destacando a abordagem no campo dos jogos eletrônicos. Baseando-se na discussão dos mitos sobre o fim do mundo em alguns momentos da história, realiza-se um breve mapeamento dos desdobramentos dessa representação nas sociedades ocidentais, compreendendo alguns exemplos de jogos eletrônicos acerca do tema.

**Palavras-chave:** pós-apocalipse, mito, jogos eletrônicos, videogame

**Abstract:** The central subject of this article is to discuss the importance of post-apocalyptic myths, a theme present in various cultural productions, highlighting the approach in the field of videogames. Based on the discussion of myths about the end of the world at different times of history, a brief mapping of the unfolding of this representation in Western societies is undertaken, including some examples of games about the theme.

**Keywords:** post-apocalyptic, myth, games, videogame

A rádio estadunidense Columbia Broadcasting System (CBS) veiculou um especial na véspera do Halloween de 1938: a companhia teatral *Mercury Theater on the Air*, fundada pelos artistas Orson Welles e John Houseman, realizou uma adaptação de *The War of the Worlds (A Guerra dos Mundos)*. Trata-se de uma obra ficcional do escritor

britânico Herbert George Wells, romance publicado em 1898. O próprio Orson Welles representou o personagem ficcional Richard Pierson, um “famoso” professor que transmite a notícia de uma invasão na Terra por extraterrestres. O que seria apenas um programa de entretenimento causou pânico em vários ouvintes, principalmente naqueles que começaram a acompanhá-lo após já ter-se iniciado, perdendo a introdução que informava tratar-se de uma ficção. Foi necessário Welles repetir em meio à apresentação o comunicado que tudo não passava de um teatro.

Um outro programa de rádio que deixou pessoas em estado de alerta – mas nesta ocasião não se tratando de uma abordagem fantasiosa – foi *The University of Chicago Round Table (A Mesa-Redonda da Universidade de Chicago)* –, transmitido pela National Broadcasting Company (NBC) no dia 26 de fevereiro de 1950. Programa de debates mais popular dos EUA na época, naquele dia o assunto foi a bomba de hidrogênio, a “arma do fim do mundo”. Entre os convidados estava Leo Szilard, um dos cientistas que contribuíram para o projeto destinado a construir a bomba atômica nos anos 1940. Segundo ele, quinhentas toneladas de hidrogênio pesado são suficientes para matar toda a raça humana. A “bomba H” é um objeto de especulação que ainda gera discussões acaloradas. No dia 3 de setembro de 2017 o assunto era notícia nos principais jornais mundiais ao citar que a Coreia do Norte havia realizado o sexto teste com a bomba. Em resposta ao anúncio, representantes de diferentes países demonstraram rejeição e preocupação com o futuro da humanidade.

Não apenas ficções e debates em torno de ataques alienígenas e do uso de superarmas científicas, mas de outras situações extremas como desastres naturais e surtos de vírus pandêmicos trazem à tona um sentimento comum entre os homens: o medo de sua iminente extinção ou, pelo menos, de grande parte da humanidade. O fascínio pelo apocalipse está relacionado a diferentes áreas do saber, encontrando-se, por exemplo, nas mitologias indo-europeias e na Bíblia, uma temática que vai ganhando diferentes roupagens a cada nova civilização e nível de conhecimento. De chuva de rãs à moda zumbi, variadas produções culturais refletem essa atmosfera que há muito serve como inspiração para criações artísticas. É isto: os seres humanos elaboram histórias sobre sua própria destruição. Por que o fim dos tempos é tão explorado nos diferentes campos das artes?

As estórias pós-apocalípticas são mitos. Para compreender essa afirmativa, consideremos alguns pensamentos do pesquisador romeno Mircea Eliade (1994). Para ele, sendo os seres humanos criaturas em busca de sentido, criam mitos para relatar o nascimento de qualquer tipo de ser ou circunstância, apontando como foi produzido e começou a existir. Essas narrativas ajudam, então, a pensar em situações que não fazem parte do presente e, conseqüentemente, ensinam a lidar com o desconhecido. Um mito traz à tona a pergunta “e se?”, levando à reflexão de novas possibilidades, auxiliando a se mover de um estágio da vida para outro. Mas o vocábulo “mito” não teve sempre uma mesma significação. Em síntese, ele já foi vinculado a um passado distante, estritamente voltado à divindade e compreendido como uma história verdadeira. É o que acontecia geralmente nas narrativas das sociedades arcaicas. No decorrer dos séculos, após as primeiras civilizações (4.000 a 800 a.C.), os deuses pareciam distantes do destino do homem e os mitos passaram a ser vistos como fábula ou ficção.

Com isso, trazer a narrativa mítica para a vida urbana é pensar a civilização como um processo contínuo, em que o homem é responsável pelo seu próprio destino. Assim, fica mais claro compreender o porquê de hoje existir um receio maior voltado à figura putrificada dos zumbis e não à ideia de uma besta que surja do mar, por exemplo.

Diante do exposto, temos em mãos dois fatos: primeiro, o homem assiste à ficção porque mitos são parte integrante da vida humana; segundo, o gênero é capaz de levar um indivíduo a experimentar outras maneiras de existência. Aproveitando-se que o tema atrai o público, podemos encontrar teorizações de como sobreviver a catástrofes desde as artes plásticas às obras cinematográficas. Aqui será dada uma ênfase às mídias eletrônicas, mais especificamente aos jogos eletrônicos. Eles são ferramentas em potencial que auxiliam nessas diferentes possibilidades de representação. Como afirma o pesquisador brasileiro Silvio Essinger, “Na vanguarda da interação homem-máquina imaginada pelos autores de ficção científica, os jogos eletrônicos ajudaram crianças, adolescentes e adultos a se antecipar ao novo milênio” (2008: 204). Porém, importante pautar, durante a feitura deste artigo não foi ignorada a presença no mercado de *games* que são do tipo quebra-cabeças ou, ainda, que apenas seguem a ordem “mirar e atirar”, não cumprindo esse papel de transmissor de mensagens aqui defendido.

Se fizermos uma breve pesquisa sobre a história dos *games* em *sites* de busca na *internet*, conseguiremos a informação de que a sua indústria é uma das maiores do mundo e está em constante expansão. Desde o lançamento de máquinas de *Pong* em 1972 pela Atari Inc. – primeiro jogo eletrônico lucrativo da história – percorreu-se um longo caminho até então chegar às possibilidades atuais de produção e exploração de uma narrativa nos *games*, uma mudança que se deu a partir da década de 1990. O mundo virtual transformou-se gradativamente em uma ferramenta capaz de contribuir para a compreensão da experiência humana. Trata-se de “uma realidade imaginada onde o jogo se transforma num factor cultural da vida” (Gouveia 2010: 5), uma espécie de extensão da realidade. O jogo sempre foi a *interface* entre o jogador e o personagem, mas pode-se dizer que a partir das novas tecnologias, o suporte potencializou suas ferramentas, possibilitando uma transição em sua linguagem. Nos dias de hoje os *games* apresentam opções mais complexas, com personagens multifacetados e são mais capazes de alcançar os jogadores como um filme atinge seus espectadores. Imersivos e navegáveis, os jogos possibilitam que pessoas pratiquem ações, experimentem e vivenciem situações por meio de conflitos programados. Com eles é possível conhecer o inferno (como na franquia *Doom*<sup>1</sup>), ser um jogador de futebol profissional (como na franquia *FIFA*<sup>2</sup>), viver em uma época passada (como em *L.A. Noire*<sup>3</sup>, que acontece na segunda metade dos anos 1940) e realizar os movimentos livres da prática de *parkour* (como na franquia *Mirror’s Edge*<sup>4</sup>). Logo, pode-se concluir, nas palavras do pesquisador João Ranhel, que “Cada vez mais, os jogos inserem situações narrativas, enquanto as narrativas permitem aos usuários serem atores em suas histórias” (Ranhel 2009: 20).

Considerando tais entendimentos, neste artigo o jogo eletrônico será encarado como uma atividade que apresenta uma função cultural. Unindo essa ideia à discussão do mito pós-apocalíptico, serão realizadas menções a quatro jogos recentes que abordam esses cenários.

Começando pelas representações de juízos finais no universo dos *games*, podemos encontrá-las na série *Darksiders* (2010, 2012), desenvolvida pela Vigil Games. A noção de fim dos tempos tem origem religiosa: verificamos nos textos da Bíblia informações sobre o surgimento da vida, o sentido da história e o fim. De um ponto ao outro, o Livro do Gênesis fala sobre a origem do mundo e o Apocalipse anuncia

acontecimentos que se sucedem até o dia do “Juízo Final”, tema escatológico por excelência. O diabo será acorrentado, Jesus Cristo triunfará e Deus julgará as criaturas segundo os seus atos. E é esta atmosfera sobre os reinos do céu e do inferno que foi incorporada nos jogos *Darksiders*. Em 2010, entre corpos celestiais e avernais, chegou ao mercado para PlayStation 3, Xbox 360 e computador (PC)<sup>5</sup> o primeiro<sup>6</sup> jogo da série com um enredo que fala a respeito dos primórdios da Terra. Para buscar a paz e o equilíbrio contínuo do universo, foi criado um conselho formado por três entidades de julgamento – o acusador, o questionador e o sábio – e por outros quatro membros nomeados “Cavaleiros do Apocalipse”, responsáveis por manter a ordem. Não é mencionado no *game* um “Criador”, mas subentende-se que todos os seres possuem uma mesma origem. Esse mundo permaneceu em harmonia até o surgimento dos homens. Diante da necessidade de repensar uma maneira de o equilíbrio permanecer entre, agora, os três reinos (céu, inferno e os homens), foi realizado um pacto protegido por “sete selos”, uma referência direta aos selos do Livro do Apocalipse. Mas este acordo não se manteve, ocasionando o apocalipse propriamente dito. Desce, então, à Terra um dos quatro Cavaleiros, War (Guerra), personagem que o jogador irá controlar durante todo o primeiro jogo. Como parte dos sete selos do Apocalipse, War tem a missão de proteger a humanidade e trazer de volta o equilíbrio para o mundo. Essa breve apresentação de *Darksiders* mostra que não se trata de uma representação fiel de um dos livros da Bíblia, mas que o jogo traz algumas referências, baseando-se em personagens e trabalhando parte das escrituras religiosas como pano de fundo para a construção do jogo. O *game* coloca em questão uma das narrativas mais antigas e utilizadas na cultura ocidental – a relação entre o bem e o mal – e aborda a reconciliação e restauração do equilíbrio em um mundo caótico. No jogo, a humanidade é colocada como terceiro reino, o que podemos interpretar como sendo aquele que não é totalmente bom nem totalmente mal, dualismo presente na condição humana. *Darksiders* teve sua primeira sequência em 2012. Nessa produção, o público controla a Morte, outro dos quatro Cavaleiros do Apocalipse. Para 2018 há a previsão do lançamento do terceiro jogo da série, em que o objetivo será derrotar os “Sete Pecados Capitais” e seus servos.

Saindo de uma perspectiva religiosa, outra que assombra o mundo é a de um holocausto nuclear. É uma ficção abordada no média-metragem francês *La Jetée* (A

*Pista*), do ano de 1962, de Chris Marker (1921-2012). Por meio de uma sequência de fotografias e uma voz off<sup>7</sup> é contada a estória das experiências pelas quais passa um homem após a Terceira Guerra Mundial. Este personagem vive com a lembrança de um momento de sua infância que se traduz em uma imagem de um tempo anterior, o tempo conhecido como o de paz. E foi o universo desse filme uma das inspirações para a introdução do jogo eletrônico *Fallout*, lançado em 1997, que acabou ganhando sequências ao longo dos anos nas mãos de diferentes desenvolvedoras. São até então cinco jogos principais (1997, 1998, 2008, 2010, 2015) e três *spin-offs*<sup>8</sup> (2001, 2004, 2015). O enredo central da franquia se passa em um futuro em que houve grandes avanços nas tecnologias mas, em contrapartida, não se desvinculou da estética dos anos 1950. E a humanidade que vive em um cenário futurista e, ao mesmo tempo, retrô chega a um mundo pós-apocalíptico resultado de uma guerra atômica. As pessoas que sobreviveram são aquelas que ficaram em abrigos nucleares denominados “vaults” (cofres), instalações construídas com tecnologia avançada, ao passo que as que ficaram sem proteção morreram ou sofreram mutações genéticas causadas pelo vírus “FEV” – Forced Evolutionary Virus (Vírus de Evolução Forçada). O jogador é então um sobrevivente que viveu durante décadas em um abrigo nuclear e, de volta ao ar livre, tentará manter-se vivo em um mundo de cenários abertos<sup>9</sup>.

Guerra. A guerra nunca muda. Os romanos travaram guerra para reunir escravos e riqueza. Espanha construiu um império a partir de sua cobiça por ouro e território. Hitler moldou uma desgastada Alemanha em uma superpotência econômica. Mas a guerra nunca muda (*Fallout*, introdução do jogo, trad. minha).

A sequência mais recente do *game* chegou ao mercado em 2015 sob o título *Fallout 4*<sup>10</sup>, desenvolvido pela Bethesda Game Studios para PlayStation 4, Xbox One e PC. Nele o jogador é o personagem que ficou no “Vault 111”, o único sobrevivente deste abrigo, congelado criogenicamente por 200 anos. Esse contexto ficcional dialoga diretamente com a introdução do artigo, quando mencionado o medo que o homem sente da bomba de hidrogênio. Medo que começou com *Little Boy* (*Garotinho*) e *Fat Man* (*Homem Gordo*), nomes nada assombrosos atribuídos às bombas atômicas estadunidenses que destruíram as cidades japonesas Hiroshima e Nagasaki

respectivamente, em 6 e 9 de agosto de 1945. Ocorreram mortes imediatas por queimaduras (pessoas desapareceram vaporizadas) e sobreviventes da explosão sofreram com a radiação que causou doenças como câncer e/ou ferimentos graves. O mundo entrava na era nuclear. Não muito mais tarde seria apresentada à humanidade a bomba H, com uma potência destrutiva maior. Mas até então esta arma nunca foi utilizada em guerra, apenas em experimentos, alimentando a tensão e o imaginário humanos.

Nas abordagens pós-apocalípticas também há obras que simplesmente não explicam as razões precisas que levaram ao esgotamento de seus recursos. É o que acontece em *I Am Alive*. Jogo eletrônico desenvolvido pela Ubisoft Shanghai inicialmente para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360 e, posteriormente, para PC, o *game* foi lançado em 2012, ano que marcava o final do calendário maia, interpretado por muitos como o fim do mundo. No jogo, a passagem para o pós-apocalipse é conhecida por “The Event” (“O Evento”). Por vezes pode-se suspeitar que ocorreu uma série de terremotos, mas não há esclarecimentos sobre o caso. Em um cenário de escassez, um homem comum segue em busca de sua esposa Julie e sua filha Mary um ano após o início do caos no planeta que matou quase toda a humanidade, tornando a Terra perto de ser inabitável. O personagem anda pelas ruas da cidade fictícia estadunidense de Haventon, procurando lidar com os poucos sobreviventes que encontra pelo caminho e com o ar poluído que chega a matar em algumas regiões, tamanha é a concentração de poeira tóxica. No enredo não há zumbis, monstros ou seres que sofreram mutações genéticas. Os que se apresentam como inimigos são os próprios seres humanos e suas ações cruéis. Dessa maneira, há em grande parte assassinos, mas também aqueles apenas necessitados de suprimentos que porventura o personagem principal detenha. O protagonista do jogo precisa administrar os recursos limitados que encontra pelo caminho. Nesse momento, o jogador tanto pode auxiliar as pessoas como simplesmente seguir viagem. Assim, *I Am Alive* coloca literalmente em jogo questões morais. Deve-se ajudar um estranho ou salvar a sua própria vida precavendo possível situação de risco? Como o título do jogo já indica e o *trailer*<sup>11</sup> corrobora, o importante é sobreviver ao presente. Outro ponto é o vínculo emocional. Os laços afetivos determinam suas escolhas em um ambiente com poucas possibilidades de qualquer tipo de prosperidade. O mundo não tem perspectivas

de futuro, mas as relações humanas vivas são capazes de conectar os personagens com eles mesmos e com a memória dos seres que já foram um dia em cenários pré-apocalípticos, deixando-os conscientes de determinados valores morais mesmo diante do caos.

O mito da destruição das civilizações do mundo também é explorado a partir das epidemias. Não são poucas as obras que exploram doenças infecciosas como forma de assolar a humanidade. De onde vem o medo de um surto dessa magnitude? A peste bubônica, a cólera, a gripe espanhola e a AIDS são algumas das epidemias que causaram horror ao longo da história humana. Quais são as suas influências no inconsciente coletivo?

No universo dos quadrinhos, *The Walking Dead* traz um vírus que infecta a maioria da população da Terra. Criado por Robert Kirkman e publicado pela Image Comics desde outubro de 2003, em seu primeiro volume, denominado *Days Gone Bye*<sup>12</sup> (*Dias Passados*), um policial baleado em campo acorda em um hospital após um período em estado de coma. Trata-se do xerife da cidade de Cynthiana (Kentucky/EUA), Rick Grimes. Ele depara com um hospital aparentemente vazio até encontrar um cômodo tomado pelos zumbis. Sem entender o que se passa e buscando explicações, dirige-se até onde era a sua casa. É a partir de então que o xerife conhece novos personagens que explicam que o planeta foi dominado por pessoas mortas que foram chamadas à vida. Os zumbis alimentam-se da carne de animais e de seres humanos. Basta uma mordida dessas aberrações para que aconteça a infecção. Aqueles que conseguem escapar vivem em um mundo sem uma ordem social, afetados psicologicamente. A obra ganhou uma adaptação para uma série de TV com mesmo nome em 2010, produzida pelo canal AMC, e uma versão para um jogo eletrônico surgiu em 2012<sup>13</sup>. Porém, no *game* o protagonista não é Rick Grimes. Dividido em temporadas e episódios, o jogo desenvolvido pela Telltale Games traz as desventuras do presidiário Lee Everett e da pequena Clementine, uma criança à procura de seus pais que viajaram e a deixaram com a babá antes de o mundo ser tomado pelos zumbis. Alguns personagens que fazem parte dos quadrinhos e da série de TV aparecem no jogo e a espinha dorsal da trama é a mesma, um grupo de pessoas em constante busca pela sobrevivência. Há reflexões sobre a vida, dilemas pessoais, escolhas morais, traições e perdas. O ambiente dramático deixa as figuras



monstruosas em segundo plano, mesmo sendo estas os agentes do desenrolar dos acontecimentos. Por vezes as ações do protagonista sofrem influência direta das escolhas do *gamer*. Isso se deve ao fato de existirem em certas circunstâncias diferentes possibilidades de decisões a serem tomadas frente a uma situação-problema. Ou seja, a trama se desenrola sob efeito cascata, colocando o jogador perante diversas questões morais à sua escolha de resolução. O sucesso do título é tamanho que *The Walking Dead* rendeu ainda uma atração permanente no parque Universal Studios, em Los Angeles (Califórnia/EUA), inaugurada em 2016. Trata-se do *The Walking Dead Attraction*. Os espectadores podem passear por diferentes ambientes inspirados em cenários marcantes do seriado, assustando-se com atores e animatrônicos<sup>14</sup> caracterizados de zumbis.

Mediante o exposto, em diferentes mídias (e até fora delas, *vide* o parque temático) *The Walking Dead* reafirma a presença marcante do tema apocalipse zumbi no século XXI. No universo dos *games* são inúmeras as produções que trabalham essa temática, como *Dead Island* (2011)<sup>15</sup> e *Dying Light* (2015)<sup>16</sup>. Esta lista aumenta se considerarmos as diferentes maneiras de se pensar seres humanos mutantes devido uma epidemia, como em *The Last of Us* (2013)<sup>17</sup>. Para a pesquisadora Sarah Lauro, a moda zumbi é “parte de uma tendência histórica que reflete um nível de insatisfação cultural e uma revolução econômica” (2013)<sup>18</sup>. Já o escritor e jornalista Joe Fassler (2011) acredita que figuras como Frankenstein, Drácula e zumbis têm a ver com o medo da humanidade. Medo de doenças, da destruição do meio-ambiente, medo de uma aniquilação nuclear. Embora a popularização da figura do zumbi tenha sido retratada de maneira abundante a partir dos anos 2000, a temática foi inicialmente explorada na primeira metade do século XX. *White Zombie (Zumbi Branco)*, filme de 1932, baseado na obra *The Magic Island* (“A Ilha Mágica”) de William Seabrook (1929), é considerado a primeira obra cinematográfica que aborda os mortos-vivos. Além disso, George Romero (1940-2017) é tido como o diretor de cinema que conferiu uma nova roupagem à figura do zumbi ao dar ênfase, por exemplo, ao *gore*<sup>19</sup>. Sua filmografia inicia-se em 1968 com *Night of the Living Dead (A Noite dos Mortos-Vivos)*. Romero criou sua própria mitologia para os zumbis, relacionando a figura do morto-vivo ao canibalismo e adicionando os passos cambaleantes, lentos e implacáveis.

Os jogos eletrônicos citados – *Darksiders*, *Fallout 4*, *I Am Alive* e *The Walking Dead* – têm em comum o universo apocalíptico e, sobre ele, a abordagem de situações caóticas e incontrolláveis que levam a um sentido singular: fatos que confrontam a vida humana e, conseqüentemente, culminam na luta pela sua sobrevivência. Apenas para constar, o tema sobre a ameaça ao fim da civilização humana conta com outras temáticas aqui não citadas, para além de intervenção divina, escassez de recursos advinda das ações do homem, epidemias ou mesmo de razões desconhecidas, como é o caso da dominação das máquinas. Para ilustrar, o jogo *Horizon Zero Dawn* (2017)<sup>20</sup>, da Guerrilla Games, trabalha um cenário de campos verdejantes habitados por tribos primitivas que buscam se manter protegidas de temíveis criaturas mecânicas. Assim, o cenário pós-apocalíptico é abrangente. Há inúmeras propostas para explicar um futuro problemático para os homens que acabam apresentando características comuns entre si, uma repetição de elementos que auxiliam a configurar o mito. Esse mito levanta questões possíveis para o futuro dos homens, que podem estar ou não relacionadas com aspectos do momento histórico da época de produção dessas obras, sendo capaz de preparar as pessoas para o porvir.

Em sua trajetória, para manter-se sujeito de seu presente, o ser humano sempre buscou a produção de sentidos. Assim, no caso do imaginário pós-apocalíptico presente na sociedade ocidental, trata-se de uma representação dos temores do homem. Ou seja, esse mito pode ser visto como mediador da mentalidade da sociedade da época de sua produção. Uma metáfora para um descontentamento da humanidade, podendo auxiliar na construção de uma memória do futuro (um imaginado horizonte de possibilidades) e, ao mesmo tempo, sinalizar questões do tempo presente, possibilitando a compreensão da importância das relações humanas. Neste contexto, os jogos eletrônicos mostram-se eficazes. Atualmente depende-se muito das mídias eletrônicas para transmitir experiência e os *games* fazem parte do conjunto dessas mídias. Eles são capazes de conduzir os jogadores a reflexões não apenas relacionadas ao comportamento do homem frente ao planeta, mas também frente à sua própria raça.

Como foi anunciado no final de 2016, *The Last of Us* ganhará uma sequência<sup>21</sup>, lançamento ainda com data indeterminada. Também, no mesmo ano, foi anunciado *Days Gone*<sup>22</sup>, jogo desenvolvido pela Bend Studio, que tem a previsão de chegar ao mercado

em 2019<sup>23</sup>. O jogador irá controlar o motoqueiro Deacon St. John, um sobrevivente de uma pandemia que precisará roubar, lutar e matar para permanecer vivo. Na lista de futuros lançamentos de jogos pós-apocalípticos ainda se encontram *World War Z*<sup>24</sup>, da Phosphor Games, que vem seguindo as obras literária (2006) e cinematográfica (2013) homônimas, e *Metro Exodus*<sup>25</sup>, da 4A Games, terceiro de uma série de *games* que conta a saga de pessoas que se refugiaram nos túneis das estações de metrô durante e após um ataque mundial. Com estes poucos exemplos de novas produções a caminho, pode-se dizer que o mundo ainda vive um pós-apocalipse e que o público tem demonstrado querer continuar a jogar nesse cenário. O tema não se esgota.

## **Bibliografia**

Ariès, Philippe (2014), “A hora da morte: recordações de uma vida”, in *O Homem diante da Morte* (trad. Luiza Ribeiro), São Paulo, UNESP, 125-183.

Berger, James (1999), “Post-apocalyptic rhetorics: how to speak after the End of Language”, *After the End: Representations of post-apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 3-18.

Blainey, Geoffrey (2011), “Uma arma muito secreta”, *Uma Breve História do Século XX*, São Paulo, Fundamento Educacional, 159-164.

Byrne, Joseph Patrick (2004), “Overview: plague in the middle ages”, *The Black Death*, Westport, Connecticut & Londres, Greenwood Press, 1-14.

Caillois, Roger (1990), *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem*, Lisboa, Cotovia.

Carrière, Jean-Claude (2007), *Fragilidade* (trad. Rejane Janowitz), Rio de Janeiro, Objetiva.

Eliade, Mircea (1994), *Mito e Realidade* (trad. Pola Civelli), São Paulo, Perspectiva.

Essinger, Silvio (2008), “Seria a vida apenas um videogame?”, in *Almanaque Anos 90*, Rio de Janeiro, Agir, 204-209.

Fassler, Joe (2011), “How zombies and superheroes conquered highbrow fiction”, *The Atlantic*, <[www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/10/how-zombies-and-superheroes-conquered-highbrow-fiction/246847/](http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/10/how-zombies-and-superheroes-conquered-highbrow-fiction/246847/)> (último acesso em 06/03/2018).

Finley, Moses I (1989), “Mito, memória e história”, in *Uso e Abuso da História*, São Paulo, Martins Fontes, 3-27.

Gouveia, Patrícia (2010), *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*, 11<sup>a</sup> ed., Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, <[www.academia.edu/5173527/Artes\\_e\\_Jogos\\_Digitais\\_Estetica\\_e\\_Design\\_da\\_Experiencia\\_Ludica](http://www.academia.edu/5173527/Artes_e_Jogos_Digitais_Estetica_e_Design_da_Experiencia_Ludica)> (último acesso em 06/03/2018).

Harari, Yuval Noah (2016), “O Antropoceno”, in *Homo Deus: Uma breve história do amanhã* (trad. Paulo Geiger), São Paulo, Companhia das Letras, 79-107.

Huizinga, Johan (2007), *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*, São Paulo, Perspectiva.

Kolbert, Elizabeth (2015), *A Sexta Extinção: Uma história não natural* (trad. Mauro Pinheiro), Rio de Janeiro, Intrínseca.

Lutz, Estevan (2015), *Impérios do Pós-Apocalipse*, São José dos Pinhais, Estronho.

Murray, Janet (2004), “From game-story to cyberdrama”, in N. Wardrip-Fruin / P. Harrigan (orgs.), *First Person: New media as story, performance, and game 1*, Cambridge, The MIT Press, 2-11, <<https://files.itslearning.com/data/1007/49564/wardripchap1.pdf?>> (último acesso em 06/03/2018).

Pereira, Mirna Feitoza *et alii* (2008), “Parte VI: games, cognição e experimentação”, in Arantes, Priscila / Santaella, Lucia (orgs.), *Estéticas Tecnológicas: Novos modos de sentir*, São Paulo, Educ, 391-477.

Petri, Setembrino (2006), “Extinções orgânicas”, *Revista USP*, São Paulo, nº 71, 38-43, <[www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13549](http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13549)> (último acesso em 06/03/2018).

Ranhel, João (2009), “O conceito de jogo e os jogos computacionais”, in Santaella, Lucia / Feitoza, Mirna (orgs.), *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games*, São Paulo, Cengage Learning, 3-22.

Rüdiger, Francisco (2008), *Cibercultura e Pós-Humanismo: Exercícios de arqueologia e crítica*, Porto Alegre, EDIPUCRS.

Sasso, Juliana B. / Chimara, Henrique D. B. / Monteiro, Luiz H. A. (2004), “Epidemias e modelos epidemiológicos baseados em autômatos celulares: Uma breve revisão”, *Cadernos de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica*, v. 4, nº 1, 71-80, <[www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos\\_Graduacao/Mestrado/Engenharia\\_Eletrica/volume\\_IV/005.pdf](http://www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Mestrado/Engenharia_Eletrica/volume_IV/005.pdf)> (último acesso em 06/03/2018).

Smith, P. D. (2008), *Os Homens do Fim do Mundo: O verdadeiro Dr. Fantástico e o sonho da arma total* (trad. José Viegas Filho), São Paulo, Companhia das Letras.

Ujvari, Stefan Cunha (2003), “Capítulo 5”, in *A História e suas Epidemias: A convivência do homem com os microorganismos organismos*, Rio de Janeiro, Senac Rio / São Paulo, 230-291.

Vugman, Fernando S. (2013), “O zumbi nas telas: breve história de uma metáfora”, *Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, ano 2, nº , 139-151.

Weisman, Alan (2007), *O Mundo sem Nós* (trad. Anthero S. Barbosa), São Paulo, Planeta do Brasil.

Wells, H.G. (1991), *A Máquina do Tempo* (trad. Fausto Cunha), Rio de Janeiro, Francisco Alves.

## **GAMEOGRAFIA**

*Darksiders*, desenvolvedora: Vigil Games, distribuidora: THQ Inc, lançamento: 23/09/2010.

*Days Gone*, desenvolvedora: Bend Studios, distribuidora: Sony, lançamento: 2019 (data indefinida).

*Dead Island*, desenvolvedora: Techland, distribuidora: Square Enix, lançamento: 06/09/2011.

*Doom*, desenvolvedoras: id Software e Nerve Software, distribuidoras: Activision Blizzard e Bethesda, 1º lançamento: 10/12/1993.

*Fallout 4*, desenvolvedora: Bethesda Game Studios, distribuidora: Bethesda Softworks, lançamento: 10/11/2015.

*FIFA*, desenvolvedora: Electronic Arts, distribuidora: Electronic Arts, 1º lançamento: 24/12/2000.

*Horizon Zero Dawn*, desenvolvedora: Guerrilla Games, distribuidora: Sony, lançamento: 28/02/2017.

*I Am Alive*, desenvolvedora: Ubisoft Shanghai, distribuidora: Ubisoft, lançamento: 05/09/2012.

*L.A. Noire*, desenvolvedora: Team Bondi, distribuidora: Rockstar Games, lançamento: 17/05/2011.

*Mad Max*, desenvolvedora: Avalanche Studios, distribuidora: Warner Bros, lançamento: 01/09/2015.

*Metro Exodus*, desenvolvedora: 4ª Games, distribuidora: Microsoft Studios, lançamento: 2018 (data indefinida).

*Mirror's Edge*, desenvolvedora: EA Digital Illusions CE, distribuidora: Electronic Arts, 1º lançamento: 13/11/2008.

*Pong*, desenvolvedora: Atari, distribuidora: Atari, 1º lançamento: 29/11/1972.

*The Last of Us*, desenvolvedora: Naughty Dog, distribuidora: Sony, lançamento: 14/06/2013.

*The Last of Us Part II*, desenvolvedora: Naughty Dog, distribuidora: Sony, lançamento: data indefinida.

*The Walking Dead: The Game*, desenvolvedora: Telltale Game, distribuidora: Telltale Game, lançamento: 24/04/2012.

*World War Z*, desenvolvedora: Saber Interactive, distribuidora: Saber Interactive, lançamento: 2018 (data indefinida).

**Cristina Horta de Almeida** é doutoranda e mestra em Artes (2017) pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Imagens e Culturas Midiáticas pela mesma instituição (2007). É graduada em Comunicação Social Gestão em Comunicação Integrada, com habilitação em Publicidade e Propaganda, pela PUC Minas São Gabriel (2004). Apresenta experiência na área de Comunicação Social e Artes, com ênfase em vídeo, áudio, televisão, cinema (curtas-metragens e animação) e mídias sociais. Dedica-se atualmente ao estudo da relação entre jogos eletrônicos e memória cultural.

## NOTAS

---

<sup>1</sup> *DOOM* - Launch Trailer (PEGI). In: canal do Youtube *BethesdaSoftworksUK*. Disponível em: <<https://youtu.be/mBuxUmT9fx4>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>2</sup> *FIFA 18 REVEAL TRAILER | FUELED BY RONALDO*. In: canal do Youtube *EA SPORTS FIFA*. Disponível em: <[https://youtu.be/l1FJfr\\_spJQ](https://youtu.be/l1FJfr_spJQ)> (último acesso em 03/01/2018).

<sup>3</sup> *L.A. Noire* First Trailer. In: canal do Youtube *Rockstar Games*. Disponível em: <<https://youtu.be/U9IH8fW0wS4>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>4</sup> *Mirror's Edge* Trailer. In: canal do Youtube *Electronic Arts*. Disponível em: <<https://youtu.be/2N1TJP1cxmo>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>5</sup> *Personal computer* (computador pessoal).

<sup>6</sup> *Darksiders* Cinematic Trailer. In: canal do Youtube *THQ*. Disponível em: <<https://youtu.be/1fx-IWy9hkQ>> (último acesso em 03/03/2018).

---

<sup>7</sup> É quando os acontecimentos do filme são narrados por um locutor/personagem que não aparece em cena.

<sup>8</sup> Esse termo pode ser utilizado em diferentes produções culturais. No caso do universo dos jogos eletrônicos, remete a um *game* cujo conteúdo é complementar ao jogo principal. Geralmente um *spin-off* se concentra mais detalhadamente em um aspecto da obra.

<sup>9</sup> Diferente dos *games* de progressão linear, o jogo de mundo aberto apresenta áreas simultâneas e, por isso, é geralmente seguido de um mapa. Ele é projetado para o jogador explorar de diferentes maneiras um nível, tendo a possibilidade de determinar a sequência da realização dos objetivos apresentados (missões principais e secundárias). Esta dinâmica confere ao jogador uma sensação de controle e liberdade.

<sup>10</sup> *Fallout 4* – The Wanderer Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <[https://youtu.be/TTF-7U\\_IJ\\_o](https://youtu.be/TTF-7U_IJ_o)> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>11</sup> *I Am Alive* – Comeback Trailer [UK]. In: canal do Youtube *Ubisoft*. Disponível em: <<https://youtu.be/q-QqDsvQHxo>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>12</sup> *The Walking Dead* Vol. 1 #1. In: *Galáxia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-1.html](http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-1.html)> (último acesso em 04/03/2018).

<sup>13</sup> *The Walking Dead* – Teaser Trailer. In: canal do Youtube *Telltale Games*. Disponível em: <<https://youtu.be/ugsKLovWZt8>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>14</sup> Do inglês *animatronic*, são bonecos ou fantoches mecanizados que dão a ilusão de estarem vivos. Podem ser pré-programados ou remotamente controlados. Um tipo de trabalho que foi muito utilizado no cinema antes da popularização da computação gráfica.

<sup>15</sup> *Dead Island*: Official Announcement Trailer. In: canal do Youtube *IGN*. Disponível em: <<https://youtu.be/lZqrG1bdGtg>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>16</sup> *Dying Light* – Launch Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/6C9NFL6j44c>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>17</sup> *The Last of Us* – announcement trailer official HD. In: canal do Youtube *Naughty Dog*. Disponível em: <<https://youtu.be/mJt-mlLk10k>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>18</sup> “Moda de zumbis é reflexo de uma sociedade infeliz, diz pesquisadora”. Cf. *G1 - Ciência e Saúde*. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/03/moda-de-zumbis-e-reflexo-de-uma-sociedade-infeliz-diz-pesquisadora.html>> (último acesso em 04/03/2018).

<sup>19</sup> Subgênero do cinema de terror que enfatiza a escatologia, o derramamento de sangue.

<sup>20</sup> *Horizon Zero Dawn* – Launch Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/wzx96gYA8ek>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>21</sup> *The Last of Us Part II* – PlayStation Experience 2016: Reveal Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/W2Wnvvj33Wo>> (último acesso em 03/03/2018).



---

<sup>22</sup> *Days Gone* – E3 2016 Announce Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/n95IaELdWDU>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>23</sup> “PS4 Exclusive Days Gone Delayed to 2019, Sony Confirms”. Cf. *USGamer*. <[www.usgamer.net/articles/ps4-exclusive-days-gone-delayed-to-2019-sony-confirms](http://www.usgamer.net/articles/ps4-exclusive-days-gone-delayed-to-2019-sony-confirms)> (último acesso em 14/03/2018).

<sup>24</sup> *World War Z* – Official Reveal Trailer | The Game Awards 2017. In: canal do Youtube *GameSpot*. Disponível em: <<https://youtu.be/gFeeufRfhZs>> (último acesso em 03/03/2018).

<sup>25</sup> *Metro: Exodus* – Game Awards 2017 Trailer. In: canal do Youtube *GameSpot*. Disponível em: <<https://youtu.be/F87ky5KNGGY>> (último acesso em 03/03/2018).