



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS CENTRO DE
EDUCAÇÃO, HUMANIDADES E SAÚDE DE TOCANTINÓPOLIS CURSO
DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Vitória Andrade Santana Torres

**O IMPACTO DO JOGO THE LAST OF US NAS EMOÇÕES DOS
JOGADORES**

**Tocantinópolis/TO
2025**

Vitória Andrade Santana Torres

**O IMPACTO DO JOGO THE LAST OF US NAS EMOÇÕES DOS
JOGADORES.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à UFNT – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Centro de Educação, Humanidades e Saúde de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação Física para obtenção do título de graduação e aprovado em sua forma final pelo orientador e a banca examinadora.

Orientador (a): Ma. Karla Mayane da Silva

**Tocantinópolis/TO
2025**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT
Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A554i Andrade Santana Torres, Vitória.
O impacto do jogo The Last of Us nas emoções dos jogadores /
Vitória Andrade Santana Torres. - Centro de Educação, Humanidades e
Saúde - CEHS, TO, 2025.
24 f.

Artigo de Graduação (Graduação - em Educação Física
Licenciatura) -- Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2025.

Orientadora: Karla Mayane da Silva.

1. Jogos eletrônicos. 2. Emoções. 3. Educação Física.

CDD 613.707

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

FOLHA DE APROVAÇÃO

O IMPACTO DO JOGO THE LAST OF US NAS EMOÇÕES DOS JOGADORES.

Trabalho de conclusão de curso apresentado à UFNT – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Centro de Educação, Humanidades e Saúde de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação Física para obtenção do título de graduação e aprovado em sua forma final pelo orientador e a banca examinadora.

Orientador (a): Ma. Karla Mayane da Silva

Data de aprovação: 03/12/2025

Banca Examinadora:

Prof^a. Ma. Karla Mayane da Silva (UFNT)

Prof. Dr. Adriano Lopes de Souza – Membro Interno (UFNT)

Prof^a.Dra. Carliene Freitas da Silva Bernardes – Membro Interno (UFNT)

Tocantinópolis – TO, 2025

AGRADECIMENTOS

Durante minha caminhada no curso, gostaria de agradecer a algumas pessoas que foram extremamente importantes para o meu aprendizado e para a minha trajetória ao longo desses quatro anos de jornada acadêmica.

Em primeiro lugar, agradeço à minha família, em especial à minha mãe, Eduarda Santana, por todo o ensinamento, dedicação, paciência e cuidado diante dos desafios que surgiram durante o curso. Ela sempre me incentivou a continuar e me ajudou a não desistir.

Agradeço também à minha tia Francisca e ao meu tio Vagno, por sempre me incentivarem a estudar, buscarem o melhor para mim e me lembrarem da importância do conhecimento e da educação.

Durante todo o meu processo de aprendizagem, quero agradecer especialmente ao meu padrao Elilton, por ter me apresentado ao mundo dos games, uma das minhas principais paixões e por me mostrar diversos jogos, como Resident Evil, Super Mario e tantos outros. Como forma de retribuição, compartilhei com ele o jogo The Last of Us, que se tornou o principal objeto de estudo deste TCC e um dos jogos que mais marcaram tanto a mim quanto a ele. Foi uma experiência significativa e uma das melhores que já vivenciamos juntos.

Gostaria também de agradecer aos meus amigos, ao meu grupinho, composto por Beatriz, Emanuel Kennede, Eduardo, pessoas excepcionais que foram fundamentais na minha jornada e que se tornaram grandes amigos ao longo dessa trajetória. Não consigo imaginar ter passado por tantas etapas sem o apoio deles, sem a ajuda, a união e o companheirismo que sempre existiram entre nós. Agradeço ao meu amigo Stênio, que, embora não faça parte do meu grupinho, me ajudou imensamente em diversos afazeres da faculdade, oferecendo apoio e auxílio sempre.

E, para terminar, gostaria de agradecer à minha professora e orientadora, Karla Mayane, por todo o apoio, ajuda e paciência durante o processo de construção deste TCC. Sua orientação foi essencial para que eu pudesse concluir esta etapa com aprendizado, confiança e dedicação.

RESUMO

Este estudo analisou o impacto emocional do jogo The Last of Us na experiência dos jogadores, investigando como elementos narrativos e interativos despertam sentimentos durante a gameplay. A pesquisa apresenta um breve panorama da evolução dos jogos eletrônicos e sua transformação em produções com enredos complexos e forte carga emocional. O objetivo foi identificar as emoções predominantes nos jogadores durante The Last of Us Part I e Part II e compreender suas causas. A metodologia adotada foi qualitativa, utilizando um questionário com 26 perguntas aplicado a seis participantes. As respostas revelaram emoções como tristeza, empatia, apego, raiva, admiração e frustração, sendo a tristeza a mais recorrente, especialmente em cenas de perda e dilemas morais envolvendo Joel, Ellie e Abby. Conclui-se que o jogo ultrapassa o entretenimento, promovendo reflexões sobre ética, empatia e relações humanas.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Emoções. Educação Física.

ABSTRACT

This study analyzed the emotional impact of the game *The Last of Us* on players, investigating how narrative and interactive elements evoke feelings throughout gameplay. The research provides a brief overview of the evolution of electronic games and their transformation into productions with complex plots and strong emotional depth. The objective was to identify the predominant emotions experienced by players during *The Last of Us Part I* and *Part II* and understand their causes. A qualitative approach was adopted, using a questionnaire with 26 questions applied to six participants. The responses revealed emotions such as sadness, empathy, attachment, anger, admiration, and frustration, with sadness emerging as the most frequent, especially in scenes involving loss and moral dilemmas related to Joel, Ellie, and Abby. The study concludes that the game goes beyond entertainment, encouraging reflections on ethics, empathy, and human relationships.

Keywords: Video game. Emotions. Physical Education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	REVISÃO DE LITERATURA	9
2.1	Jogos Digitais e Cultura Pop Contemporânea	9
2.2	Corpo, Emoções e Representações nos Jogos Eletrônicos	10
2.3	Educação, Juventude e Games: Potenciais Pedagógicos e Formativos	11
3	OBJETIVOS	11
3.1	Objetivo geral:	11
3.2	Objetivos específicos:	11
4	MATERIAIS E MÉTODOS	12
4.1	Caracterização do estudo, participantes e aspectos éticos	12
4.2	Procedimentos	12
4.3	Local e período da pesquisa	13
4.4	População/Amostra	13
4.5	Critérios de inclusão/exclusão	14
4.5.1	Critérios de inclusão	14
4.5.2	Critérios de exclusão	14
4.6	Instrumentos/Técnicas/Procedimentos de coleta dos dados	14
4.7	Análise dos dados	15
5	RESULTADOS E DISCUSSÃO	15
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
	REFERÊNCIAS	8

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos passaram por transformações significativas desde sua origem como forma de lazer familiar na década de 1950, quando aproximavam pais e filhos em momentos de descontração. Com o avanço da tecnologia, tornaram-se experiências imersivas, capazes de transportar os jogadores para universos complexos e narrativas emocionalmente densas. Consoles como o NES (Nintendo Entertainment System), os fliperamas e os MUDs (MultiUser Dungeon) contribuíram para a popularização de diversos gêneros, entre eles os RPGs, que se destacaram pelo aprofundamento narrativo e migraram posteriormente para os computadores (Almeida, 2022).

Com essa evolução, muitos jogos passaram a explorar temáticas que vão além do entretenimento, abordando conflitos psicológicos, dilemas éticos e traumas profundos. Um exemplo marcante é *Resident Evil*, criado por Shinji Mikami e Tokuro Fujiwara em 1996 para o PlayStation. Seu protagonista enfrenta uma cidade infestada por zumbis, seguindo pistas e superando obstáculos que desafiam suas convicções e sua sobrevivência (Araújo et al., 2024).

Entre os títulos que mais se destacam por abordar questões existenciais, emocionais e humanas, está *The Last of Us*, desenvolvido pela Naughty Dog e lançado em 2013. A narrativa acompanha Joel e Ellie em um mundo devastado por uma pandemia causada pelo fungo Cordyceps. Desde as cenas iniciais, o jogador presencia a perda traumática que marca a vida de Joel e molda sua personalidade ao longo da história. Esse trauma apresenta características compatíveis com o Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT), evidenciadas por hipervigilância, comportamentos defensivos e dificuldade de estabelecer vínculos (Santos et al., 2023).

A profundidade emocional do jogo faz com que os jogadores desenvolvam empatia pelo personagem Joel, mesmo quando suas atitudes se mostram contraditórias em um ambiente que desafia noções tradicionais de ética e moralidade (Almeida, 2022). Essa representação realista de sofrimento psíquico em um cenário distópico reforça o potencial dos jogos digitais como ferramentas capazes de promover debates sobre saúde mental e comportamento humano.

Neil Druckmann, criador do jogo, revelou que a inspiração para o enredo surgiu a partir do documentário *Planet Earth*, que apresenta o fungo Cordyceps — capaz de parasitar insetos e controlar seu comportamento. Estudos de Borges (2023) explicam que mutações podem ocorrer nesses fungos, embora não haja evidências de risco real para seres humanos, ao contrário do que ocorre na obra ficcional.

Do ponto de vista psicológico, os vínculos emocionais observados em *The Last of Us* dialogam com conceitos do desenvolvimento humano. Segundo *Psicologia do Desenvolvimento: Infância e Adolescência* (2012), emoções como medo, angústia e tristeza são fundamentais para o modo como o indivíduo estrutura suas relações sociais e reage a experiências ao longo da vida. Esses elementos ajudam a compreender a profundidade emocional retratada no jogo.

Diante disso, este trabalho busca responder ao seguinte problema de pesquisa: quais impactos emocionais o jogo *The Last of Us* provoca em seus jogadores durante e após as experiências de gameplay?

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo analisar o impacto do jogo *The Last of Us* nas emoções dos jogadores, investigando quais sentimentos são despertados durante e após a gameplay e como eventos narrativos marcantes contribuem para essas respostas emocionais. A escolha do tema justifica-se pela relevância psicológica da discussão e pela originalidade da abordagem no campo dos jogos digitais, integrando entretenimento, psicologia e crítica social (Santos et al., 2023; Almeida, 2022).

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Jogos Digitais e Cultura Pop Contemporânea

Os jogos digitais buscam, cada vez mais, incorporar realismo ao abordar cenários apocalípticos fundamentados em elementos históricos, biológicos ou sociais, como guerras e pandemias. Essa ambientação busca intensificar a imersão do jogador, aproximando ficção e realidade.

Segundo Almeida (2022), a evolução dos gráficos possibilitou o desenvolvimento de novos recursos, como mapas detalhados, controle de câmera e mecanismos interativos que ampliam a exploração. Em *Resident Evil* (1996), destaca-se a técnica *cutscene to real time graphics*, que permite a transição fluida entre cenas cinematográficas e gameplay, oferecendo profundidade narrativa sem quebra de imersão.

O artigo *Filosofia trágica e pedagogia da escolha*, de Oliveira e D'Angelo (2023, p.14), discute formas de lidar com o caos e com as perdas inevitáveis da existência, relacionando esses elementos a narrativas que expõem a natureza humana. Esse conceito dialoga diretamente com o personagem Joel, que aceita as consequências, éticas ou não, de suas escolhas no final do jogo, afirmando que faria tudo novamente se necessário.

Outras obras midiáticas partilham dessa temática, como *The Walking Dead* (2010) e *Mad Max* (1979), cujos protagonistas enfrentam dilemas psicológicos e morais em mundos que desafiam noções tradicionais de certo e errado. Essas narrativas são marcadas por perdas, sacrifícios e decisões difíceis, conferindo aos personagens uma humanidade crua e imperfeita. Assim, muitos protagonistas tornam-se anti-heróis, figuras falhas que atraem identificação ou repulsa do público.

Como afirma Maquiavel (2007, p. 59–60), “é muito mais seguro ser temido que amado quando não se pode ser ambos”, frase que dialoga com a postura de Joel diante dos NPCs do jogo, revelando um instinto de proteção que gera conflitos e rivalidades.

2.2 Corpo, Emoções e Representações nos Jogos Eletrônicos

Em *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), os efeitos sonoros assumem papel central na evocação do sofrimento emocional de Ellie. A combinação de som, iluminação e enquadramentos cria atmosferas de tensão e luto, intensificadas por pausas dramáticas que comunicam emoções sem a necessidade de diálogo. Essa estratégia dialoga com Ekman (1992), que explica como estímulos audiovisuais evocam emoções básicas, e com Murray (1997), que vê os jogos como ambientes narrativos transformadores.

O vínculo emocional entre Ellie e Joel é reforçado por elementos simbólicos, como o violão e a música *Future Days*, da banda Pearl Jam. Após a morte de Joel, a música torna-se um marcador afetivo, funcionando como disparador de memória emocional (Gee, 2003; Juul, 2010). Quando Ellie perde dois dedos e não consegue mais tocar a música, o gesto simboliza a ruptura definitiva do vínculo afetivo perda física e emocional que reforça o luto.

Do ponto de vista clínico, apegar-se a objetos ligados a pessoas queridas é comum em quadros de TEPT, marcado por revivências, esquiva e hipervigilância (APA, 2014). Van der Kolk (2014) afirma que o trauma reorganiza a memória emocional, levando o indivíduo a buscar formas simbólicas de manter vínculos interrompidos. Assim, a insistência de Ellie em tocar o violão pode ser interpretada como mecanismo psicológico de enfrentamento.

Bryant e Foord (2016) acrescentam que reações intensas diante da morte de alguém próximo fazem parte do processo humano de lidar com experiências traumáticas, o que ajuda a compreender a construção emocional da personagem.

2.3 Educação, Juventude e Games: Potenciais Pedagógicos e Formativos

A evolução tecnológica não se restringe aos jogos digitais, mas alcança também o campo educacional, com a incorporação de ferramentas interativas e plataformas virtuais. Nas escolas, ambientes como laboratórios de informática permitem o uso de recursos digitais, como o Kahoot, que facilita exercícios e avaliações em formato de quiz com tempo determinado.

O Google Classroom também se destaca ao permitir ao professor organizar turmas, disponibilizar atividades, gerir prazos e compartilhar conteúdos complementares. Essas práticas estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para promover aprendizagem significativa e atualizada com a realidade dos estudantes.

Os jogos digitais podem integrar o contexto educacional de variadas formas avaliações, atividades interativas, competições escolares e, quando utilizados de forma planejada, tornam-se ferramentas pedagógicas potentes, favorecendo o engajamento e o desenvolvimento de diferentes habilidades (Santos, 2022).

Entretanto, muitos docentes ainda enfrentam dificuldades na utilização dessas tecnologias, seja por falta de familiaridade ou por resistência ao uso de novas metodologias. Essa limitação prejudica a incorporação dos jogos digitais como recurso educativo. Assim, é fundamental que os professores busquem formação continuada para desenvolver estratégias pedagógicas que dialoguem com a realidade tecnológica dos estudantes (Silva; Nicodem, 2021).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral:

Analisar como *The Last of Us* (Partes I e II) influencia emocionalmente os jogadores, considerando suas reações durante a gameplay e após os eventos narrativos mais marcantes.

3.2 Objetivos específicos:

- Identificar as emoções mais frequentemente relatadas pelos jogadores diante das cenas de maior impacto emocional presentes no jogo.

- Avaliar a intensidade das respostas emocionais negativas (como tristeza, tensão, medo) e positivas (como empatia, admiração) evocadas pela narrativa.
- Examinar de que forma elementos narrativos, trilha sonora, iluminação e ambientação contribuem para o envolvimento emocional e a sensação de imersão do jogador.
- Compreender, a partir dos relatos dos participantes, como a construção dos personagens e seus traumas (especialmente de Joel e Ellie) influenciam reflexões pessoais e conexões empáticas.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

4.1 Caracterização do estudo, participantes e aspectos éticos

O presente estudo caracteriza-se como uma investigação de abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, voltada à compreensão das emoções despertadas nos jogadores a partir da experiência com o jogo *The Last of Us* (Partes I e II). A abordagem qualitativa foi escolhida por permitir acessar percepções subjetivas, significados atribuídos e interpretações individuais sobre a narrativa e os elementos emocionais do jogo, conforme preconizado por Minayo (2012).

O caráter exploratório se justifica pela busca inicial de compreensão de um fenômeno ainda pouco discutido no campo acadêmico, as emoções evocadas por narrativas de videogames, enquanto o caráter descritivo refere-se à apresentação detalhada das percepções e sentimentos relatados pelos participantes.

Participaram do estudo seis indivíduos, todos do sexo masculino, com familiaridade prévia com o jogo *The Last of Us*, seja por meio da jogabilidade direta ou da observação de gameplays e da série televisiva. A seleção ocorreu por conveniência e voluntariedade.

Todos os procedimentos éticos para pesquisas com seres humanos foram respeitados, conforme a Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. Os participantes foram informados sobre os objetivos do estudo, sua natureza voluntária, anonimato e sigilo das informações, e receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), concordando com sua participação.

4.2 Procedimentos

A análise qualitativa das respostas foi conduzida com base na Análise de Conteúdo, conforme a proposta de Bardin (2011). Trata-se de um método sistemático e objetivo que permite descrever e interpretar o conteúdo das comunicações, buscando significados latentes e explícitos presentes nos relatos dos participantes. A Análise de Conteúdo é especialmente adequada para pesquisas que investigam percepções, emoções, sentimentos e experiências subjetivas, como é o caso deste estudo.

Segundo Bardin (2011), o procedimento analítico organiza-se em três etapas fundamentais:

- Pré-análise: leitura exploratória e organização inicial das respostas;
- Exploração do material: codificação e identificação de unidades de registro relacionadas às emoções relatadas;
- Tratamento dos resultados e interpretação: estabelecimento de categorias temáticas e análise dos significados atribuídos pelos participantes.

As emoções identificadas incluíram tristeza, empatia, apego, admiração, carinho e frustração, permitindo compreender o impacto emocional da narrativa na experiência subjetiva dos jogadores.

4.3 Local e período da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida de forma remota, com aplicação dos instrumentos por meio de formulários eletrônicos. A coleta foi realizada entre setembro e outubro de 2025.

4.4 População/Amostra

A população-alvo foi composta por jogadores e apreciadores do jogo *The Last of Us*. A amostra foi não probabilística e intencional, formada por seis participantes com idades entre 18 e 41 anos, de sexo masculino, que relataram experiências diretas (jogando) ou indiretas (assistindo a gameplays ou à série baseada no jogo).

A pesquisa contou com participantes de diferentes regiões, o que contribuiu para uma análise mais ampla das percepções emocionais despertadas pelo jogo. Os respondentes eram oriundos das cidades de Tocantinópolis e Nazaré, no Tocantins, além de Porto Franco, no Maranhão, e também do estado do Pará. Essa diversidade geográfica permitiu observar que,

mesmo pertencendo a contextos socioculturais distintos, os jogadores manifestaram reações emocionais semelhantes durante e após a gameplay.

O número reduzido de participantes é compatível com a natureza qualitativa do estudo, que visa à profundidade interpretativa em vez da generalização estatística (BARDIN, 2011; MINAYO, 2012).

4.5 Critérios de inclusão/exclusão

4.5.1 Critérios de inclusão

Jogadores com idade mínima de 18 anos; ter jogado The Last of Us (qualquer versão ou remaster) pelo menos parcialmente; aceitar participar voluntariamente da pesquisa, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE); responder integralmente ao questionário disponibilizado via Google Forms.

4.5.2 Critérios de exclusão

Menores de 18 anos. Indivíduos que nunca jogaram ou tiveram contato com a gameplay de The Last of Us; questionários com respostas incompletas ou inconsistentes (por exemplo, pular mais de 30% das perguntas obrigatórias); participantes que não aceitarem o TCLE.

4.6 Instrumentos/Técnicas/Procedimentos de coleta dos dados

A coleta de dados deste estudo foi realizada por meio de dois questionários elaborados no Google Forms. O primeiro questionário tinha como objetivo verificar o interesse dos participantes em colaborar com a pesquisa, enquanto o segundo continha 26 perguntas relacionadas ao estudo. Dessas, as três últimas perguntas eram abertas, permitindo que os participantes respondessem com suas próprias palavras, enquanto as demais eram de resposta objetiva, nas quais os participantes selecionavam opções previamente definidas.

Para a divulgação do primeiro questionário, o link foi compartilhado em diversos grupos de WhatsApp da faculdade, bem como em outros grupos de contato com possíveis participantes, garantindo amplo acesso e participação voluntária. Os participantes que demonstraram interesse em colaborar foram contatados e adicionados a um grupo no WhatsApp, onde receberam o link para o segundo questionário.

4.7 Análise dos dados

A ferramenta Google Forms foi utilizada para a análise de dados, por meio de um formulário contendo 26 perguntas, sendo 23 objetivas e 3 discursivas, referentes aos jogos *The Last of Us Part I* e *Part II*. A partir das respostas fornecidas, tanto nas questões dissertativas quanto nas discursivas, foram identificadas as seguintes emoções: empatia, tristeza, admiração, apego, raiva, carinho, comoção e frustração, relatadas pelos seis participantes.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados permitiu identificar que a emoção predominante entre os participantes foi a tristeza, relatada por quatro dos seis jogadores. Considerando que *The Last of Us* apresenta uma narrativa marcada por perdas, violência e eventos emocionalmente intensos, é compreensível que a tristeza tenha sido a emoção mais recorrente. Os participantes destacaram, especialmente, perdas secundárias (como personagens próximos aos protagonistas) e, principalmente, a morte de Joel em *The Last of Us Part II* como gatilhos emocionais significativos.

A maioria relatou insatisfação por não poder continuar a gameplay com Joel na Parte II, sendo substituído pela personagem Abby. Mesmo entendendo o passado e as motivações da personagem, muitos demonstraram resistência emocional a se conectar com ela, dado que Abby é responsável pela morte de Joel. Esse distanciamento afetivo é coerente com a literatura, que aponta que personagens com quem o jogador possui forte vínculo prévio tendem a gerar maior apego e identificação (RAMOS, 2020). Considerando o passado revelado de Abby e o fato de ela ter matado Joel, os jogadores apresentaram dificuldade em se conectar emocionalmente com a personagem, como pode ser observado no gráfico:

Figura 1 - Resultado do questionário realizado



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Segundo Ramos (2020), as emoções podem ser divididas em três categorias: emoções primárias, que são inatas e presentes desde o nascimento; emoções secundárias, que se desenvolvem conforme o ambiente e as experiências do indivíduo; e as emoções de fundo, que são mais sutis e de difícil identificação. No contexto dos jogos digitais, o jogador vivencia e desperta diferentes emoções especialmente as de tensão e as secundárias, ao longo da narrativa, variando conforme as fases e os ambientes em que a ação se desenrola.

Em relação à personagem Abby, a maioria dos participantes reconheceu suas atitudes e vivências, não considerando-a vilã, embora não tenham se simpatizado com ela. Foi destacado que Joel despertou maior apego emocional nos jogadores, e outros 50% interpretaram a narrativa de forma que Abby aparentasse ser vilã, mesmo que objetivamente não fosse. Dessa forma, muitos jogadores apresentaram simultaneamente características de apego e empatia em relação aos dois personagens.

As questões objetivas permitiram traçar o perfil dos participantes e compreender como diferentes aspectos da franquia influenciaram suas emoções. A maioria possui ensino superior (66,7%) e joga videogame há mais de dez anos (83,3%), dedicando entre 3 e 10 horas semanais ao hábito. As preferências mostraram inclinação por jogos de ação (66,7%), seguidos por narrativas e aventura. Sobre as versões jogadas, a maioria teve contato com The Last of Us Part I, Part II e suas versões remasterizadas. O primeiro jogo foi apontado como o mais marcante por metade dos participantes e também o que eles escolheriam rejogar (66,7%). Em relação às escolhas morais, 66,7% afirmaram que salvariam Ellie ao final do primeiro jogo, e 50% consideraram que não existem heróis ou vilões absolutos no universo narrativo. A identificação com personagens também se destacou, com 83,3% mencionando Joel como figura de maior conexão. Entre as cenas mais difíceis, a morte de Joel foi indicada como a mais aflitiva por 83,3% dos respondentes. As maiores dificuldades relatadas incluíram lidar com perdas,

enfrentar infectados e assimilar o impacto emocional da história. Esses dados objetivos reforçam o envolvimento profundo dos jogadores com a narrativa e sustentam a análise sobre o impacto emocional causado pela obra.

As seguintes emoções que apareceram apenas uma vez: admiração, raiva, comoção, carinho, frustração. Dessa forma, o participante 1º descreveu o momento mais marcante emocionalmente no jogo em dois momentos, sendo interpretado aqui pela emoção de admiração. *Resposta do participante 1º:*

Dois momentos me marcaram profundamente. O primeiro é a "parte do gerador" no primeiro jogo, especialmente no remake, cuja perseguição aterrorizante é intensificada pelo enquadramento e pela respiração de Joel, tornando a experiência marcante. O outro momento impactante é a revelação dos motivos da Abby, que, enquanto jogamos com Ellie, inicialmente vemos como vilã. A reviravolta ocorre na segunda parte do jogo, quando entendemos as razões da personagem. Essa complexidade narrativa, que nos força a confrontar perspectivas diferentes, é o que torna *The Last of Us* tão memorável. A ausência de mocinhos e vilões absolutos, a ambiguidade moral dos personagens, tudo contribui para uma experiência imersiva e perturbadora. A gente se vê forçado a questionar nossas próprias convicções, a ponderar sobre as consequências da vingança e a fragilidade da condição humana em um mundo devastado. É uma história que fica com a gente muito depois de desligarmos o console.

Na questão 24, os participantes descreveram quais momentos consideraram emocionalmente mais marcantes no jogo, e o relato do Participante 1 ilustra bem essa tendência de forte impacto emocional. Assim como ele, outros jogadores mencionaram cenas intensas, como o encontro com a girafa, percebido como um momento raro de leveza na narrativa. Também foram citados episódios de sofrimento e assédio vivenciados por personagens, que geraram grande aflição, além de situações em que Ellie busca recursos para ajudar Joel, reforçando o vínculo afetivo entre eles. Entre os momentos mais mencionados, destacaram-se a morte de Joel—vista como uma das cenas mais traumáticas da franquia—e a sequência do segundo jogo em que Ellie tenta afogar Abby, mas interrompe o ato ao lembrar de Joel, interpretada como um dos ápices emocionais da história.

Nas questões 25 e 26, a maioria afirmou que *The Last of Us* deixou impactos duradouros em suas percepções e emoções, especialmente por apresentar duas versões de uma mesma história e revelar o lado humano das personagens em situações extremas, gerando reflexões sobre empatia, escolhas difíceis e moralidade. Muitos compararam a intensidade da narrativa à

de um filme, porém de forma mais profunda pela imersão proporcionada pelo jogo. Ao definir a obra em uma única palavra, os termos mais citados foram “emocionante”, “impactante”, “inesquecível” e “superação”, enquanto poucos relataram não ter sentido efeitos prolongados. De modo geral, as respostas mostram que o jogo provoca reações complexas e continua influenciando os jogadores após o término da experiência.

Os participantes 1 e 2 apresentaram resultados semelhantes, embora com perspectivas diferentes. Enquanto o participante 1 manifestou o sentimento de admiração, o participante 2 expressou raiva. Esses resultados evidenciam como as expectativas durante o jogo foram intensificadas, conforme pode ser observado abaixo no quadro 1.

Quadro 1 – Resumo das experiências e emoções relatadas pelos jogadores

Trecho de Resposta	Emoções Detectadas	Qtd. Emoções
Superior em andamento The Last of Us (2013);The Last of Us Remastered;The Last of Us Part II O segundo jogo mais emocionante Sim- explorando outros per...	empatia, tristeza, admiração	3
Ensino médio; The Last of Us (2013);The Last of Us Remastered; The Last of Us Part II O primeiro mais emocionante Sim- explorando o passado de Joel	apego, tristeza, raiva	3
Superior em andamento The Last of Us Remastered, The Last of Us Part II O segundo jogo mais emocionante Sim- explorando Ellie após superar a morte de Joel ...	empatia, tristeza, carinho	3
Superior em andamento The Last of Us (2013);Ainda não joguei, apenas assisti (gameplay/série) O segundo jogo mais emocionante Sim- explorando o passado de Joel..	apego, tristeza	2
Ensino médio The Last of Us Remastered O primeiro mais emocionante Sim- explorando o passado de Joel	comoção, frustração	2
Superior em andamento Ainda não joguei, apenas assisti (gameplay/série) The Last of Us O primeiro mais emocionante Sim- explorando Ellie após superar a morte de Joel...	empatia, tristeza	2

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Os resultados da pesquisa indicam que os participantes apresentaram manifestações tanto de emoções quanto de sentimentos, corroborando a distinção teórica apresentada por Bock, Furtado e Teixeira (capítulo 11, *Psicologias: uma introdução a um estudo de psicologia*), segundo os quais o afeto surge de acontecimentos externos, as emoções são intensas e passageiras, e os sentimentos mais duradouros. Observou-se que, assim como em contextos simulados em jogos digitais, como *The Last of Us*, as respostas afetivas dos participantes refletem tanto reações imediatas quanto internalizações prolongadas, evidenciando a aplicabilidade prática da teoria em diferentes contextos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como propósito analisar as emoções despertadas em jogadores durante a *gameplay* de *The Last of Us Part I e Part II*. Os resultados demonstraram que a tristeza

foi a emoção predominante, seguida pela empatia e pelo apego, evidenciando o forte envolvimento emocional dos participantes com a narrativa e com os dilemas vivenciados pelos personagens. A profundidade das respostas revelou que a imersão do jogador ultrapassa o mero entretenimento, estimulando reflexões éticas, morais e subjetivas ao longo da experiência de jogo.

Os objetivos propostos foram alcançados à medida que se identificaram: (1) as emoções mais frequentes relatadas pelos jogadores; (2) a intensidade com que sentimentos positivos e negativos foram vivenciados; (3) os aspectos narrativos que funcionaram como desencadeadores emocionais; e (4) os relatos qualitativos que evidenciaram como o jogo influencia percepções individuais e reflexões pessoais. A análise permitiu compreender que emoções como tristeza, frustração, admiração e empatia emergem não apenas de eventos dramáticos, mas também das relações construídas com os personagens e das escolhas narrativas que desafiam o jogador.

O estudo também dialogou com elementos teóricos relacionados ao Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT), destacando como os traumas vividos por personagens como Ellie e Joel são representados de forma intensa e realista. Muitos dos gatilhos emocionais presentes no jogo perdas, violência, conflitos morais e momentos de ruptura contribuem para uma experiência narrativa que simula respostas emocionais complexas, aproximando ficção e realidade de maneira significativa.

Diante disso, *The Last of Us* revela-se mais do que um título de ação pós-apocalíptico: trata-se de uma obra capaz de promover discussão ética, reflexão emocional e análise psicológica. A narrativa, profundamente construída, convida o jogador a questionar suas próprias convicções, a exercitar a empatia e a refletir sobre as consequências das ações humanas. Assim, o jogo demonstra seu potencial como objeto de investigação interdisciplinar, podendo ser explorado tanto na psicologia quanto na educação, na saúde e nas pesquisas envolvendo jogos digitais e comportamento.

Além de *The Last of Us*, outros jogos narrativos, como *Silent Hill*, *Resident Evil* e produções semelhantes, também exploram intensamente sentimentos relacionados ao medo, ao apego e a conflitos morais. Essas obras, ambientadas em cenários distópicos e pós-apocalípticos, apresentam situações que desafiam emocionalmente o jogador, reafirmando que os jogos digitais são espaços legítimos de estudo, capazes de gerar aprendizado, engajamento emocional e reflexão crítica.

Os resultados deste estudo podem ser relacionados às práticas pedagógicas que utilizam jogos digitais como ferramenta de aprendizagem. A partir da compreensão dos impactos

emocionais provocados por *The Last of Us*, torna-se possível refletir sobre como jogos, narrativas interativas e dinâmicas lúdicas podem auxiliar professores a trabalhar as emoções dos alunos em sala de aula. Atividades que simulam desafios, tomadas de decisão, cooperação ou situações de conflito podem contribuir para o desenvolvimento socioemocional, permitindo que os estudantes reconheçam, expressem e regulem suas emoções. Assim, investigar o impacto emocional dos jogos possibilita ao educador compreender de forma mais profunda como os alunos reagem a diferentes estímulos e como essas respostas podem ser acolhidas e trabalhadas pedagogicamente. Dessa forma, o uso de jogos digitais no contexto escolar não se limita ao corpo e ao movimento, mas abrange aspectos emocionais, sociais e formativos do aluno.

O estudo apresenta algumas limitações. A coleta de dados foi realizada apenas por questionário online, sem entrevistas ou contato direto, o que reduziu a profundidade da análise emocional. Além disso, embora o questionário tenha sido aberto a todos, apenas homens responderam, o que limita a diversidade das percepções e impede uma representação feminina na pesquisa. Essas restrições devem ser consideradas na interpretação dos resultados.

Em síntese, os achados deste estudo reforçam que jogos digitais narrativos possuem grande potencial para pesquisas futuras, especialmente na compreensão das emoções, da empatia e dos processos de identificação do jogador. Seu caráter dinâmico e imersivo aponta para possibilidades de investigação que dialogam com diferentes áreas do conhecimento, destacando a relevância crescente dos jogos no cenário acadêmico contemporâneo.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Victor; BOMFOCO, Marco Antônio. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee – Games and its contributions to learning according J. P. Gee. *Revista Renote*, Porto Alegre, v. 10, n. 3, dez. 2012. DOI: 10.22456/1679-1916.36411.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi; outros. *Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia*. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Básica – Educação Física*. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-basica/bncc>. Acesso em: 9 dez. 2025.

BRYANT, R. A.; CHAN, I. Activating attachment representations during memory retrieval modulates intrusive traumatic memories. *Consciousness and Cognition*, v. 55, p. 197–204, out. 2017. DOI: 10.1016/j.concog.2017.08.010.

CRUZ, Gilson; CRUZ, Dulce Márcia. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 38, n. 2, p. 179-185, 2016.

DA CUNHA, Higor Antonio; RAMOS, Emanuel Nogueira; WILLMS, Elni Elisa. Corpo e jogo dramático: o processo criativo na linguagem teatral como experiência de consciência e autoformação existencial. *Pontos de Interrogação – Revista de Crítica Cultural*, v. 11, n. 2, p. 381-404, 2021.

DE ALMEIDA, Cristina Horta. *Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo: reflexões sobre The Last of Us*. 2017.

DE ALMEIDA, Cristina Horta et al. *Jogos eletrônicos e as memórias do trauma: reflexões sobre Death Stranding e The Last of Us Part II*. 2022.

EKMAN, P. Um argumento a favor das emoções básicas. *Cognição e Emoção*, v. 6, n. 3–4, p. 169–200, 1992. DOI: 10.1080/02699939208411068.

GRIMES, Robert Kirkman; ADLARD, Charlie. *The Walking Dead*. Robert Kirkman Productions, 2003–atual. HQ.

GRIMES, Robert Kirkman; DARABONT, Frank (produtor executivo). *The Walking Dead*. Estados Unidos: AMC, 2010–2022. Série de TV.

MAQUIAVEL, Nicolau. *O Príncipe: texto integral*. 4. ed. São Paulo: Edipro, 2009.

MILLER, George. *Mad Max*. Direção: George Miller. Austrália: Kennedy Miller Productions, 1979. Filme.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Nova York: The Free Press, 1997.

NELLIS, Neil Druckmann (diretor). *The Last of Us*. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013. Jogo eletrônico.

NELLIS, Neil Druckmann (diretor). *The Last of Us Part II*. Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2020. Jogo eletrônico.

PACHECO, Álysson Oliveira; VASCONCELLOS, Sílvio José Lemos. Como a paixão e a personalidade impactam o ranking dos jogadores de *League of Legends*. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, v. e210108, 2025.

PEARL JAM. *Future Days*. *Lightning Bolt*, Universal Music, 2013. CD.

RAMOS, Daniela Karine. Competência emocional: como os jogos podem contribuir com o seu desenvolvimento? *Research, Society and Development*, v. 9, n. 5, p. e132953170-e132953170, 2020.

REIS, Ramon; ORTEGA, Francisco. Cérebro, estresse e defesa: elementos para uma teoria neurocientífica do trauma psicológico. *Psicologia USP*, v. 35, p. e220033, 2024. *RESIDENT EVIL*. Direção de Shinji Mikami. Produção de Capcom. Japão: Capcom, 1996. Jogo eletrônico (PlayStation).

SANTOS, I. J. dos; FARIA, Y. G. de P.; ARAÚJO, C. de S.; NASCIMENTO, R. G. A. do; OLIVEIRA, G. A. B. de. Transtorno de Estresse Pós-Traumático: Intervenções e perspectivas. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, [S. l.], v. 5, n. 5, p. 5140–5155, 2023. DOI: 10.36557/2674-8169.2023v5n5p5140-5155. Disponível em: <https://bjih.emnuvens.com.br/bjih/article/view/1045>. Acesso em: 31 mar. 2025.

SHAFFER, David R.; KIPP, Katherine. *Psicologia do desenvolvimento: infância e adolescência*. 8. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SILENT HILL. Direção de Keiichiro Toyama. Produção de Konami. Japão: Konami Computer Entertainment, 1999. Jogo eletrônico (PlayStation).

VALLE, PAULO ROBERTO DALLA; FERREIRA, JACQUES DE LIMA. Análise de conteúdo na perspectiva de Bardin: Contribuições e limitações para pesquisas qualitativas em educação. *Educação em Revista*, v. e49377, 2025.

VAN DER KOLK, Bessel. *O corpo guarda as marcas: cérebro, mente e corpo na cura do trauma (The Body Keeps the Score)*. Porto Alegre: Artmed, 2014.