



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS III

CENTRO HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

CURSO DE HISTÓRIA

KARLOS BEZERRA DA COSTA

**DEATH STRANDING: UMA MENSAGEM SOBRE A PRESERVAÇÃO DO NOSSO
MUNDO**

GUARABIRA - PB

2021

KARLOS BEZERRA DA COSTA

**DEATH STANDING: UMA MENSAGEM SOBRE A PRESERVAÇÃO DO NOSSO
MUNDO**

Trabalho de Conclusão de Curso de licenciatura plena em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em história.

Área de concentração: História cultural e Mídia.

Orientador: Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega

GUARABIRA - PB

2021

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C838d Costa, Karlos Bezerra da.

Death Stranding [manuscrito] : uma mensagem sobre a representação do nosso mundo / Karlos Bezerra da Costa. - 2021.

25 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História)
- Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades ,
2021.

"Orientação : Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros
Nóbrega , Departamento de História - CH."

1. Jogos eletrônicos. 2. Aquecimento global. 3. Distopia. I.

Título

21. ed. CDD 333.7

KARLOS BEZERRA DA COSTA

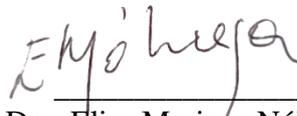
DEATH STHANDING: UMA MENSAGEM SOBRE A PRESERVAÇÃO DO NOSSO
MUNDO

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado a/ao Coordenação /Departamento
do Curso de Licenciatura Plena em História da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em História.

Área de concentração: História Cultural

Aprovada em: 08 / 10 / 2021.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Elisa Mariana Nóbrega (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Luciana Calissi
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Emerson Erivan de Araújo Ramos
Universidade Federal do Tocantins (UFT)

A todos que me ajudaram nessa jornada, em especial a minha mãe Verônica, DEDICO.

RESUMO

Esse trabalho pretende analisar, numa perspectiva histórica, o jogo eletrônico distópico “*Death Stranding*” para compreender como o tempo presente, a partir da criação dos artefatos culturais da indústria cultural dos jogos eletrônicos, cria narrativas distópicas que representam simultaneamente a relação de tempo presente. Nessa perspectiva utilizamos os seguintes autores: Delumeau (1978, 2000), Debray (1995), Benjamin (1985), Castro (2014), Crawford (2007), Battaola (2000), Schuytema (2008), Huizinga (2003), Pesavento (2007), Bloch (2001), Barros (2005) e Harari (2011).

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos; Aquecimento global; Distopia.

ABSTRACT

This work intends to analyze, from a historical perspective, the dystopian electronic game “*Death Stranding*” to understand how the present time, from the creation of cultural artifacts, of the electronic games cultural industry, creates dystopic narratives that simultaneously represent the relation of the present time. In this perspective, we used the following authors: Delumeau (1978, 2000), Debray (1995), Benjamin (1985), Castro (2014), Crawford (2007), Battaola (2000), Schuytema (2008), Huizinga (2003), Pesavento (2007), Bloch (2001), Barros (2005) and Harari (2011).

KEYWORDS: Electronic games; Global warming; Dystopia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
1.1 SOBRE O JOGO E SEU UNIVERSO.....	11
1.2 A HISTÓRIA E ENREDO.....	13
2. A INDÚSTRIA CULTURAL DOS GAMES USADA NA DIFUSÃO DE MENSAGENS PARA NOSSA CONTEMPORANIEDADE.....	20
3. CONCLUSÃO.....	23
REFERÊNCIAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

“...Velhos hábitos persistem, mas isso vai ter que mudar...”

(Sam Bridges, Death Stranding)

Estou por meio deste artigo me fazendo historiador, mas sempre queimou em meu interior uma paixão pelas mídias impressas, visuais e digitais. A partir desses meus lugares de sujeito me proponho a analisar a narrativa do jogo eletrônico Death Stranding, lançado no ano de 2019, com um olhar histórico que vai privilegiar a relação não só entre a história e a mídia, mas como a partir disso podemos problematizar diversos tempos históricos, sejam eles fictícios ou não, naquilo que sempre refere a vivência dos indivíduos em meio aos cataclismos globais já vividos, vivenciados ou imaginados, na perspectiva da história cultural.

Debater sobre o aquecimento global é um assunto que por vezes permeia os veículos midiáticos, em boa parte das vezes quando os representantes das maiores nações do globo se encontram para discutir soluções sobre o assunto. A última reunião desse porte, a Cúpula do Clima, sediada na França, aconteceu no dia 22 de abril deste ano de 2021. Acreditar que tal problema possa resultar no fim do nosso mundo moderno como o conhecemos parece uma hipótese distante ou apenas um enredo já batido de obras de ficção científica.

Desde 1760 com o apogeu da revolução industrial inglesa (1760-1840), os padrões de produção e consumo humano aumentaram em uma escala inimaginável para nossos antecessores.

Segundo Harari (2011, p.08), “Três importantes revoluções definiram o curso da história. A Revolução Cognitiva deu início à história, há cerca de 70 mil anos. A Revolução Agrícola a acelerou, por volta de 12 mil anos atrás. A Revolução Científica, que começou há apenas 500 anos, pode muito bem colocar um fim à história e dar início a algo completamente diferente”. As consequentes alterações climáticas provocadas no planeta já são uma ameaça considerável ao sustento da vida. Tal incompatibilidade do modo de vida humano, associado à geração de desastres em escala global, se apresenta como um problema muito recente na história humana.

O principal órgão responsável pela divulgação de dados e informações sobre o Aquecimento Global é o Painel Internacional sobre Mudanças Climáticas (IPCC), esse órgão está ligado diretamente à Organização das Nações Unidas (ONU). Segundo a mesma, desde seu

primeiro relatório publicado em 1990, a temperatura do planeta vem aquecendo em média 0,7°C ao ano.

Para Bloch (2001), “a história tem por objeto o homem e por isso ela é a ciência que estuda os homens no tempo”. Os estudos da história, acompanham a existência humana nesse planeta desde nossos primeiros traços de cultura. Representamos nossos sonhos, medos, paixões, lembranças e cotidiano, das mais diversas formas, e de diferentes maneiras ao decorrer das eras.

Em meio a essa amplitude no estudo da história, surge os estudos da história cultural, onde Pesavento (2007), expõe que a história cultural teria surgido da vertente neomarxista inglesa e da história francesa dos *Annales*, motivada pela crise de paradigmas que essas duas vertentes se encontravam durante o século XX. Para o mesmo, “a História Cultural seria uma reinvenção do passado, uma releitura” (PESAVENTO, 2007, p.10). Barros (2005) completa que o estudo da História cultural viria buscando entender não os fins, mais os meios pelos quais os mecanismos de objetos cultural se fazem funcionar.

Entre as possibilidades oferecidas pela história cultural, Barros (2005) lista quatro elementos fundamentais, sujeitos; objetos culturais; sistemas; processos. Estes, por sua vez, que se dividem em outros quatro gestos culturais essenciais. As práticas se relacionam ao “fazer”; as representações relacionam-se ao "representar"; as visões de mundo relacionam-se ao "ver" ou “conceber”, e as expressões. relacionam-se ao impulso do ser humano de se "expressar". Gestos que oferecem diversos desdobramentos possíveis, gerando uma grande abrangência de objetos de estudo por meio da História Cultural.

Entre práticas, representações, visões de mundo e expressões, para o estudo presente neste trabalho partiremos do gesto cultural denominado representações. As representações, entre diversos fatores, nos permitem fazer uso do recurso da imagem, que, segundo Barros (2005, p. 05), tanto pode ser usada na “...reelaboração das imagens já percebidas, como nas imaginadas ou produzidas pela mente...”.

É vital para o bom entendimento que a definição de jogo eletrônico fique tão bem definida assim como elaborada. O jogo, segundo Huizinga (2003), corresponde à um elemento muito primitivo, que antecede o surgimento da cultura na medida em que é um conceito compartilhado com outros animais. Para o autor, o jogo pode ser definido como “uma atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo ainda, um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária”.

Crawford (2007), evidencia quatro elementos fundamentais a todos os jogos: representação, interação, conflito e segurança. A representação é usada na elaboração de uma realidade simplificada ou subjetiva da realidade, fazendo uso de um conjunto de regras explícitas ao entendimento.

A interação depende essencialmente da representação da realidade, nela o participante deixa de ser um expectador para se tornar um jogador, alguém que dentro do conjunto de regras estabelecidos, é capaz de alterar aquela realidade com causas e feitos.

Estabelecidos os dois elementos anteriores, o conflito surge como um consequente direto destes. Na presença de um objetivo, sendo o objetivo a força motora de qualquer jogo, o jogador o buscará ativamente, e existirão obstáculos que impedirão que esse objetivo seja alcançado facilmente. Essa força de oposição poderá ocorrer de forma ativa ou subjetiva.

Definidos os três elementos presentes nos jogos, a segurança se faz presente na medida que os conflitos estabelecidos dentro dos jogos, não colaborem para situações de risco físico fora dele. A experiência do jogo permite aos jogadores se colocarem em situações de estresse psicológico e perigo sem os danos físicos, possibilitando assim desassociar as consequências de suas ações.

Tendo exposto os parâmetros básicos pelo qual o jogo se fundamenta, nos voltaremos ao objeto primeiro desse ponto, os jogos eletrônicos. Para Schuytema (2008), os jogos eletrônicos podem ser definidos como uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras regidos por um programa de computador.

Indo um pouco mais a fundo, Battaiola (2000), afirma que o jogo eletrônico é composto de três partes fundamentais: enredo, motor e interface interativa. O enredo define o tema, a trama, os objetivos do jogo e a sequência na qual os acontecimentos ocorrem. O motor do jogo seria o mecanismo que controla a reação do ambiente às ações e decisões do jogador, efetuando as alterações de estado neste ambiente. Já a interface interativa permite a comunicação entre o jogador e o motor do jogo, fornecendo um caminho de entrada para as ações do jogador e as respostas audiovisuais que evidenciam as mudanças do estado do ambiente.

Desde seu surgimento em 1943, com o “Colossus” (primeiro computador eletrônico programável digital), os jogos eletrônicos, de forma mais geral, estão intimamente ligados aos computadores (PC’s), mas também a consoles de videogame (Playstation, Xbox) e celulares. Nesse sentido, a noção de que os jogos se movem de maneira volátil e adaptável entre as mídias, torna sua associação natural.

Um estudo realizado em abril desse ano denominado “Gaming: the new superplatform”, de autoria da empresa de consultoria e tecnologia Accenture, avaliou que o valor total da indústria de jogos eletrônicos excede US\$ 300 bilhões por ano, mais do que os mercados de filmes e música juntos. As vendas nesse mercado foram impulsionadas pela atual pandemia de Covid-19. Estima-se, ainda segundo o estudo, que mais de 2,7 bilhões de pessoas no globo joguem ou estejam jogando. Jogos de tiro em primeira pessoa, RPG, arena de batalha multiplayer online e jogos no estilo Battle Royale são os mais populares. É possível se ter acesso a narrativa de jogos digitais através de sites de transmissão ao vivo como a *Twitch.tv*®, ou a canais de postagem como no *Youtube*®.

1.1 SOBRE O JOGO E SEU UNIVERSO

Death Stranding é um vídeo game em terceira pessoa (visto de cima podendo visualizar seu avatar de costas) produzido por Hideo Kojima e Marky Cerny, sendo dirigido por Guillermo del Toro, pela Kojima Productions e publicado em 2019 pela Sony Interactive Entertainment para consoles PlayStation 4. Tendo seu anúncio oficial em 2016 na Electronic Entertainment Expo. O jogo eletrônico até o momento desse trabalho é classificado como de ação (não podendo ser definido como por exemplo, sendo um RPG. Kojima em entrevista ao site G1 na E3 2018, relatou não filiar seu jogo a qualquer gênero, e deixou as interpretações sobre o mesmo em aberto).

Jay Boor, chefe de publicação da Kojima Productions, expõe que o jogo teria alcançado a marca de 5 milhões de cópias vendidas até março de 2021. A companhia Publisher 505 Games, publicou que a receita de *Death Stranding* no PC ultrapassa os US\$ 27 milhões no ano de 2020. O lançamento para a nova plataforma PlayStation 5, com melhor qualidade visual e resposta interativa, facilitando a imersão a outra realidade através de um controle e tela, foi marcada para o dia 24 de setembro de 2021.

Com duração estimada em quarenta horas, a história narrativa do jogo é dividida em quinze episódios, sendo eles (listados em sequência do Prólogo ao décimo quinto): Prólogo; Bridget; Amelie; Fragile; Unger; Mama; Deadman; Clifford; Heartman; Higgs; Die-Hardman; Clifford Unger; Bridges; Sam Strand; Lou e “O amanhã está em suas mãos”. Buscando sintetizar de forma a facilitar a leitura bem como o entendimento, esse artigo não fará uso da cronologia dos capítulos para relatar tanto as tramas narrativas quanto a jogabilidade presentes no jogo eletrônico “*Death Stranding*”.

Para se entender a trama de seu enredo, é crucial conhecermos o universo ficcional de *Death Stranding*. Toda a história se passa num emaranhado de reviravoltas, para esse trabalho buscarei exibi-la de forma objetiva.

O nome “*Death Stranding*”, em uma tradução livre do inglês pode ser compreendido como “encalhe da morte”, está relacionado a um evento de proporções gigantescas que aconteceu neste universo fictício. Duas dimensões, ou dois mundos, colidiram um com o outro. Ambas as dimensões não se aniquilaram nem se fundiram, mas encalharam um no outro. O primeiro mundo, ou dimensão, seria uma muito semelhante à nossa, com as mesmas culturas, formas de governo e tecnologia, podendo ser comparada como uma representação narrativa da nossa realidade atual. O segundo mundo, ou dimensão, seria o mundo dos mortos, nesse mundo não existe o conceito ou a ideia de vida. Com a colisão dessas dimensões opostas a si, uma terceira dimensão, foi criada, a praia.

A praia é o lugar para qual os seres que morrem passam em direção ao além. Esse local possui um aspecto diferente para cada ser vivo, mas em resumo seria uma praia de areia escura, margem rochosa e águas turvas. Em decorrência ao “*Death Stranding*”, muitas almas ficaram presas em suas praias, não podendo ir para o além, e ao entrar em contato com a matéria morta presente na praia, originária do mundo dos vivos, uma explosão de proporções atômicas seria causada em ambas as dimensões, tanto na praia, como no mundo dos vivos. Essas calamidades em série devastaram os grandes centros metropolitanos, deixando no lugar, apenas imensas crateras.

A forma encontrada para evitar o que passou a ser chamado de obliteração foi a incineração dos corpos, pois, se percebeu que esses eventos só vinham a ocorrer com a decomposição do corpo dentro de 48 horas. Para esse processo foram construídos crematórios afastados dos centros urbanos, a razão disso é que na cremação do corpo o mesmo libera uma substância no ar vinda da dimensão dos mortos por meio da praia, chamada “*Chirilium*”. O acúmulo dessa substância na atmosfera geraria a “*Timefall*”, traduzindo do inglês, “chuva temporal”. A “*Timefall*” acelera mortalmente o envelhecimento dos organismos vivos com os quais entra em contato, extinguindo qualquer modelo de agricultura ou pecuária humano, atingindo toda a fauna e flora desse mundo.

As almas dos mortos que ficaram presas em suas praias, retornaram ao mundo dos vivos, atraídos aos locais com maior concentração de “*Chirilium*”. São entidades vagantes invisíveis que se alimentam dos vivos, as chamadas “*Beached Things*”, ou “entidades encalhadas”, ou ainda “*EP's*”.

Neste cenário, onde viagem com veículos aéreos ou terrestres, satélites e qualquer meio de comunicação se tornaram inviáveis, o restante da humanidade sobrevivente se isolou em cidades subterrâneas, lugares onde a produção de alimento é o suficiente para a sobrevivência. Essas cidades foram batizadas de Cidades Estados, possuindo governos e leis próprias, ficando em sua maioria, sem comunicação umas com as outras.

Fora das cidades há ainda a presença dos carregadores, que são indivíduos que caminham no mundo aberto encarregados de levar alimentos, amostras científicas, ferramentas ou qualquer coisa que por eles possa ser carregada em suas costas entre as cidades próximas umas das outras. Os carregadores podem ser autônomos ou funcionários de alguma empresa de entregas.

Buscando evitar contato com as “EP’s”, são utilizados os “BB’s”, sigla para “Bridge Baby”, uma tradução livre do inglês seria “bebês ponte”, que são crianças cujas mães tiveram morte cerebral durante a gestação, pelo fato dessas crianças estarem ligadas tanto à dimensão dos vivos quanto a dos mortos, são postos em um recipiente que simula o ventre da mãe, e ao serem ligas ao carregador, através de um dispositivo mecânico chamado “Odradek”, acionam um braço mecânico permitindo ao usuário ver e ouvir as “EP’s”, podendo assim evitá-las.

1.2 A HISTÓRIA E ENREDO.

A narrativa se inicia apresentando nosso avatar dentro do jogo, Sam Bridges, interpretado pelo ator Norman Reedus. Sam é um carregador autônomo que não faz uso dos BB’s. Nosso avatar é um dos poucos que possui “DOOMS”, uma condição sensorial que permite sentir a presença das “Ep’s”. “DOOMS” podem se manifestar na capacidade de ver, ouvir, sentir ou controlar “EP’s”, dependendo do seu grau sensorial, que varia para cada indivíduo.

Sam se encaminhava para uma das sedes da “Bridges Company”, para fazer uma entrega e no caminho, buscando abrigo de uma “Timefall”, encontramos a “NPC”, sigla em inglês para Non-Player Character, que designa um personagem de jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, cujo nome é Fragile, e é interpretada por Léa Seydoux. Fragile é uma portadora de “DOOMS” que permite ver as entidades “EP’s”. Líder de outra empresa de entregas, a “Fragile Company”, ela se abriga junto com Sam na mesma caverna enquanto a chuva cessa. Fragile tenta recrutar Sam, que recusa por conta de rumores da sua companhia estar associados a terroristas.

Seguindo para sua entrega, Sam encontra um membro da “Bridges Company”, o NPC Igo. Indo fazer o descarte de um corpo, Igor pede a ajuda de nosso Avatar pelo fato de os incineradores serem regiões com alto número de entidades “EP’s”, devido a maior concentração de “Chirilium” nesses locais. Além de Sam, Igor conta com a ajuda de um “BB”, que iria ajudá-los no percurso.

Ao se aproximarem do incinerador, o veículo onde estão Sam, Igor e um motorista são atacados por “EP’s”, o motorista é arrastado pelas entidades, e sem ter como salvá-lo, Igo o executa com um tiro de pistola na cabeça, como sinal de misericórdia a seu sofrimento. Em seguida, um homem trajando vestes escuras aparece e demonstra ter controle sobre as “EP’s” e o “Chirilium”. Higgs, interpretado por Troy Baker, é um membro do grupo terrorista Homo Demons, traduzido do grego como “Homens-loucos”, indivíduos descentralizados cuja predileção pelo massacre e a dedicação à violência os tornam oponentes astutos e destrutivos. Sua meta principal é causar o caos e o terror.

Uma poça de alcatrão se forma abaixo de Igor, fazendo-o lançar seu “BB” em direção a Sam, e apontando sua pistola contra sua própria cabeça, não conseguindo atentar contra si próprio a tempo, já que uma “EP” gigantesca devora seu corpo, iniciando uma obliteração.

Sam acorda em sua praia junto ao “BB” deixado consigo. É utilizado um recurso narrativo para retirar a penalidade resultante da morte do seu avatar no jogo eletrônico. Sam é um repatriado, indivíduo que após vivenciar um evento de morte consegue retornar de sua praia adentrando no mar e buscando seu corpo no mundo dos vivos. Esse recurso pode ser usado a qualquer momento no jogo para retomar ao ponto em que se foi morto.

Após o retorno de Sam e o BB da praia, o jogo pula alguns dias até as instalações da “Bridges Company”, no local somos apresentados a Deadman, interpretado por Guillermo del Toro, com a voz de Jesse Corti. Nesse momento é feito o tutorial básico do jogo, utilizando um dispositivo semelhante a uma alga, nosso Avatar está conectado ao sistema Bridges, sendo possível ter acesso a mapas, rotas, comunicação com NPC’s, entre outros.

A mercadoria entregue por Sam era morfina, substância usada para aliviar as dores da líder da “Bridges Company” e última presidente do (por muitos já esquecido) Estados Unidos da América. Brigitte Bridges é interpretada pela atriz Lindsay Wagner. Além disso, Bridges é a mãe adotiva de Sam, e se encontra debilitada por um câncer em fase terminal. Sam demonstra em sua personalidade um distanciamento físico e emocional para com aqueles à sua volta, relutando em entregar a morfina para sua mãe adotiva pessoalmente, ao ser informado que esse era um pedido dela.

A narrativa segue para o quarto da presidente, lá se encontra Die-Hardman, interpretado por Tommie Earl Jenkins, braço direito da presidente Bridges, que utiliza uma máscara de metal sobre o rosto.

Enquanto falava com Sam, Bridgite Bridges vem a óbito, e Die-Hardman pede dois favores a Sam. O primeiro é para que ajude sua irmã adotiva, Amelie, interpretada por Lindsay Wagner, a realizar o sonho de sua mãe, que é restaurar os Estados Unidos da América, unificando todas as cidades estados sob a bandeira da “UCA”, sigla para “United Cities of America”, em tradução livre “Cidades Unidas da América”. O segundo pedido é para levar o corpo de sua mãe até um crematório, o percurso deve ser feito em sigilo pois todos deviam acreditar que Bridges continua viva, por ser um símbolo muito importante na unificação. Sam aceita o segundo, mas não se decide sobre o primeiro pedido.

Nosso avatar é orientado por Deadman a cremar junto com a presidente o seu “BB”, que já estaria impróprio para uso, por apresentar defeitos em seu funcionamento. A cremação do corpo da presidente é realizada, mas a do “BB” não. Não tendo coragem para tal ato, mesmo com as contraindicações, Sam acopla-o a seu traje. Seguiremos a narrativa fazendo uso desse “BB”.

Retornando a “Bridges Company”, nosso Avatar aceita a missão de ajudar sua irmã Amelie na unificação das Cidades Estados. Amelie é apresentada para nós em holograma, em sua primeira tentativa de unificação em uma caravana ao interior do país, e diz ter sido capturada e mantida em cárcere pelo grupo terrorista “Homo Demons” no extremo Oeste. Sam, auxiliado por Die-Hardman, Deadman e Mama, interpretada por Margaret Qualley, que é uma colaboradora de outra cidade.

O objetivo dele consiste em refazer sozinho o percurso feito por Amelie a todas as Cidades Estados, buscando integrá-las num sistema de internet chamado “Rede Chiral”, para possibilitar a comunicação, troca de conhecimento e cultura entre as cidades, além da venda de produtos entre as mesmas, numa tentativa de imitar os antigos meios comerciais antes da colisão entre as dimensões. Esse modelo de internet utiliza o “Chirilium” presente na atmosfera como transmissor de informação, sem a utilização de cabos ou antenas. O sinal eletrônico passaria pela praia de cada indivíduo, processando os dados e os entregando muito mais rápido, já que o tempo passa diferente nas praias em relação ao mundo dos vivos. É apresentada desse ponto em diante a missão principal do jogo eletrônico Death Stranding, e todos os acontecimentos presentes na narrativa ocorrerão conforme o jogador for avançando na integração das Cidades Estados no Sistema de “Rede Chiral”.

O percurso acontece em um mundo aberto, possibilitando escolher as rotas sem o jogador estar preso a um caminho limitado e pré-estabelecido. A jogabilidade se baseia em equilibrar as mercadorias de forma que não prejudique o caminhar num ambiente de solo irregular, tendo que, por muitas vezes, passar por subidas íngremes em montanhas, e as mercadorias não podem cair, há o risco de elas se danificarem e a missão ser perdida. Durante a missão, ficamos sabendo das histórias de vida dos representantes das cidades, que pedem favores pessoais ou estruturais para poderem integrar o sistema de “Rede Chiral”. Na primeira cidade da missão um contratempo ocorre após entregar uma mercadoria da “Fragile Company”, uma Cutscene representando um sonho do Avatar Sam é exibida, evidenciando o terrorista Higgs implantando uma bomba na cidade.

Fragile aparece a Sam, que conta sobre seu sonho e ela revela não ter recebido qualquer pedido de entrega para aquele local. Ao examinarem a mercadoria, se tratava de uma bomba nuclear com um contador chegando ao término. A missão do jogador é jogar a bomba num poço de alcatrão próximo, caso o jogador falhe, a cidade será destruída e a narrativa do jogo continuará desse ponto irreversível.

Com a conclusão da missão, o jogador assiste a um diálogo entre Sam e Fragile. Nesse momento ficamos sabendo sobre a relação dela com o terrorista Higgs. No passado, ambos eram sócios da “Fragile Company”, no entanto, ao manifestar seus “DOOMS” Higgs passa a ter uma postura hostil e agressiva, confirmada quando ele direcionou duas ogivas nucleares para duas cidades distintas. Fragile, que se encontrava rendida e despida pelo grupo terrorista Homo Demons ao qual Higgs se aliou, foi posta diante de duas opções: Ela teria que escolher entre salvar a si mesma ou uma cidade da obliteração. Para isso, o Terrorista alterou o “Chirilium” da atmosfera gerando uma “Timefall”. Como piada, cobriu o rosto dela com um capuz, para que se ela decidisse escolher a cidade em lugar de si mesma, tivesse seu corpo envelhecido pela chuva, conservando apenas seu belo rosto. Fragile escolhe salvar a cidade jogando a bomba num poço de alcatrão e tem seu corpo afetado pela chuva temporal. Ao final da conversa, a NPC Fragile se compromete a ajudar nosso Avatar Sam, desde que no final, durante o resgate da NPC Amelie, ela mesma possa matar Higgs.

Algumas missões à frente, um estranho fenômeno acontece, uma concentração repentina de “Chirilium” na atmosfera faz gerar um grande tornado que suga Sam para seu interior, o jogador é apresentado nesse momento a outro cenário de mundo aberto, baseado na primeira guerra mundial. Nesse ambiente entramos em confronto com “Cliff”, interpretado pelo ator Mads Mikkelsen. No início das missões anteriores ao desenvolvimento da narrativa do jogo eletrônico, sempre que o “BB” era acoplado ao traje de Sam, o jogador assistia uma “Cutscene”

onde Cliff, ex-militar e há muitos anos morto, conversa numa sala de hospital com um “BB”, que seria seu filho e estaria ao lado de sua esposa que teve morte cerebral. Comandando um esquadrão de soldados mortos, Cliff inicia uma tentativa de retirar o “BB” de Sam, o jogador é desafiado a sobreviver aos confrontos até se encontrar com Cliff, que por meio de “Cutscene” é derrotado por Sam, que consegue sair daquela praia de guerra.

Do momento da ida de Sam para a praia de guerra e seu retorno ao mundo dos vivos, se passaram apenas alguns segundos, enquanto para o jogador foram horas de jogabilidade. Nesse momento somos apresentados à engenheira que dá suporte à missão, Mama, que chama nosso Avatar até seu laboratório. Lá somos apresentados à história de “Mama”, que está ligada a uma “EP” recém-nascida. Mama, que se chama Malingen, possui uma irmã gêmea siamesa separada por cirurgia, chamada Lockne.

A cirurgia não afetou o laço telepático entre as duas, sua irmã era incapaz de ter filhos, e estava apaixonada por um homem que, mais tarde, morreria vítima de um ataque terrorista. Sentindo a dor de sua irmã, Malingen se dispõe a servir como barriga de aluguel, para gerar o filho que sua irmã sonhava, utilizando o sêmen congelado do homem falecido. Durante o trabalho de parto, outro atentado terrorista deixa Malingen entre a vida e a morte, a fazendo parir na sua praia, ao ser resgatada, percebe que seu filho estava ligado a ela pelo cordão umbilical espiritual, sendo o bebê uma entidade da praia. Desse momento em diante ambas as irmãs se afastaram uma da outra.

Mama pede ajuda ao jogador no comando do Avatar Sam para cortar o cordão umbilical e assim libertar ambos o bebê e sua mãe. Feito isso, resta pouco tempo ao jogador para levar Mama que está morrendo, como resultado da separação, até sua irmã Lockne. Ao se despedir, Malingen vem a falecer, porém, sua alma passa a integrar o corpo de sua irmã, revelando que ambas sempre foram parte uma da outra, estando elas agora completas.

Sam leva o corpo de Malingen até um N chamado Heartman, interpretado por Nicolas Winding Refn, a razão disso é o corpo da mesma não se decompõe, assim como o cordão umbilical da mãe adotiva de Sam, Brigitte Bridges. Somos apresentados à história de Heartman, que possui uma condição peculiar. Aparado por uma bateria que induz ataques cardíacos, ele passa três minutos em sua praia e retorna ao término do tempo com a bateria o reanimando. Após vinte e um minutos ele repete o processo. A razão para isso foi a morte de sua família (esposa e filha) durante um atentado próximo ao hospital onde Heartman passava por uma cirurgia cardíaca. Em sua praia, o personagem avista tanto sua família quanto vários indivíduos que morreram no mesmo momento, o que indica uma conexão entre as praias ainda que várias pessoas morram simultaneamente. Ao se aproximar Heartman percebe estar retornando ao

mundo dos vivos, tendo ele sobrevivido devido a aparelho hospitalares. Desde então o personagem repete o ciclo de morte e ressurreição sessenta vezes ao dia para encontrar a praia de sua família.

Comovido com a situação apresentada, a narrativa apresenta ao jogador a história de Sam, que pouco tempo após seu casamento, perdeu sua esposa, que estava grávida de sua filha, em um atentado terrorista. Esse momento evidencia como os ataques são antigos e constantes nesse universo.

Heartman já tinha conhecimento sobre corpos que não envelhecem ou se decompõe após a sua morte, ele mostra arquivos com fotos de exemplares de antigos seres vivos que apresentam a mesma condição, e todos os exemplares presenciaram em vida eventos de extinção. Ele batizou esses indivíduos como entidades de extinção. o jogador é apresentado a conclusão de que a presidente Brigitte Bridges, seria uma entidade de extinção, alguém com capacidade de iniciar o processo de convergência entre as dimensões dos vivos e dos mortos, pondo fim a ambos, e sua filha Amelie também poderia ser uma entidade de extinção.

Entramos aqui no desfecho da narrativa. Após ter expandido toda a “Rede Chiral”, nosso Avatar Sam segue até o local de encontro marcado pelos terroristas para resgatar sua irmã Amelie. No percurso, é surpreendido por Higgs, que leva Sam até sua irmã e ela revela que foi a orquestradora de tudo, e a união de todas as Cidades Estados seria usada para o fim definitivo. O evento da sexta extinção aconteceria, já que nosso planeta já passou por cinco grandes ventos de extinção ocorridas nas eras geológica do Ordoviciano-Siluriano, Devoniano, Permiano-Triássico, Triássico-Jurássico e Cretáceo-Paleogeno, assim, confirmando que Amelie é uma entidade de extinção.

Higgs viaja junto com Amelie até a praia da mesma, devido àquela ser a praia primeira, formada como consequência do “Death Stranding”. Após o jogador derrotar uma “EP” gigante, criada por Higgs para atrapalhar o progresso da missão, é recomendado que Sam se encontre com Fragile, ela ajudará Sam a se conectar à praia de Amelie, no objetivo de impedir que ela inicie o evento de extinção. Na praia, Sam encontra Higgs, que está sozinho, um confronto é iniciado, agravado pelo conhecimento de que quem morrer ali não terá retorno, por ser a primeira praia, a morte naquele local é o fim definitivo. O terrorista é derrotado, mas não morto, Sam espera por Fragile que aparece em seguida, cumprindo a promessa feita.

Sam avista sua mãe adotiva Brigitte Bridges, bem mais jovem e saudável, tendo uma arma apontada para ela pelo seu antigo aliado “Die-Hardman”, ambos conversavam quando aparece Cliff, emergindo das águas escuras do mar da praia, junto a soldados mortos. Ele se aproxima de “Die-Hardman” e o chama de Jhon, o mesmo por sua vez cai de joelhos sobre os

pés de Cliff, e pede perdão. O ex-militar inicia sua busca por Sam e seu “BB”, mas Amelie aparece e retira Sam daquela praia.

Mais à frente, ao completar algumas missões que dão acesso a “Cutscenes, é revelado que Cliff foi o pai de Sam em vida e ele seria o “BB” ao qual o mesmo se referia e buscava. Sua morte aconteceu ao saber que seriam feitos testes experimentais com seu filho e, tentando fugir com ele, foi baleado por seu subordinado na época, “Die-Hardman”, a mando da presidente Bridges. Essa por sua vez, não podia ter filhos, e nunca adotou ninguém além do Sam. Sua suposta filha Amelie jamais foi vista em público, nem mesmo por Sam, apenas pelo Holograma. Sam reluta em acreditar nessas informações, mas deve retornar à praia de sua suposta irmã para realizar uma de duas opções: convencer Amelie a não iniciar o evento de extinção ou matá-la e ficar para sempre preso na praia, já que teria matado a única pessoa que permite a entrada e saída daquele lugar.

No encontro com Amelie, nosso Avatar é informado que tanto sua mãe quanto irmã eram desde sempre a mesma pessoa. Durante o evento do “Death Stranding” seu corpo e sua alma foram separados, ficando um na praia, eternamente jovem, e outro no mundo físico. Com o falecimento corpo físico, ela estaria completa e capaz de iniciar a sexta grande extinção. Sam tenta convencê-la do contrário, Amelie responde que o fim daquele mundo já foi iniciado pelo próprio Sam, no momento que uniu os povos humanos, e seria apenas questão de décadas ou séculos até eles próprios causarem a sexta extinção, assim como já estava acontecendo antes do encalhe entre as dimensões. Amelie oferece ao jogador outras duas opções: ficar na praia com ela, juntos, e assistirem ao fim de tudo ou matá-la, o que não acabaria com o processo de extinção, mas garantiria algum tempo até o fim. Caso o jogador escolha a primeira opção, um final alternativo se mostrará na tela, com Amelie chorando sangue enquanto tudo é consumido por um gigantesco foco de luz. Terminando o jogo.

Na escolha da segunda opção, a alternativa de matar a personagem se mostra falsa, já que ao tentar atirar contra ela nada acontece. Somente ao se aproximar da “NPC” que iniciamos uma “Cutscene”, onde Sam a abraça, expondo não poder escolher nenhuma das opções, e que sempre escolheria ela, mostrando pela primeira vez no jogo uma demonstração direta de afeto partida do nosso personagem para com a figura adotiva de sua mãe e irmã. Tocada pelo momento, Amelie pede desculpas a Sam, revela ter passados décadas sozinha naquele lugar, já que estaria destinada a viver até o dia que a obliteração dos mundos se concluísse, fazendo-a concluir que ninguém se importaria caso acontecesse de imediato.

Amelie diz a Sam que dará mais um tempo a todos, porém o fim daqueles mundos irá acontecer, por essa causa ou por outra, sendo apenas questão de tempo. Para fazer isso, ela

cortará o vínculo de sua praia com todas as outras, quebrando assim a ligação da dimensão dos mortos com a dos vivos, aprisionando-a para sempre ali. Antes disso, encaminha Sam até sua própria praia. O mesmo, após algumas semanas, é puxado para o mundo dos vivos pelos seus amigos adquiridos durante sua jornada na união de cidades estados.

A “cutscene” prossegue mostrando Die-Hardman sendo promulgado presidente da UCA. em conversa com Sam, Die-Hardman pede perdão por ter matado o capitão do exército Cliff, pai de Sam. O mesmo fala que se Die-Hardman quiser ser um presidente, ele deve se importar com a vida das pessoas, e que “... velhos hábitos ainda persistem, mas isso vai ter que mudar”.

O “BB”, batizado por Sam de Lou, que o acompanhou durante todo progresso no jogo, cresceu demais dentro da capsula, até um ponto onde não respondia a estímulos e foi declarada morta. No crematório Sam a retira da capsula e massageia seu peito na esperança que possa reanimá-la. O processo dá certo e ambos saem do local sob a chuva, evidenciando que a influência do mundo dos mortos já não se faz presente.

2. A INDÚSTRIA CULTURAL DOS GAMES USADA NA DIFUSÃO MENSAGENS PARA NOSSA CONTEMPORANEIDADE.

A indústria cultural na contemporaneidade investe em vários artefatos culturais, a exemplo do cinema, séries, filmes e “*streams*”. Contudo, a indústria cultural dos games é muito mais significativa no sentido de que um único jogo pode gerar milhões de dólares, gerando um impacto sem precedentes nesse capitalismo selvagem. Apesar de que existem práticas anti-disciplinares como a pirataria de jogos eletrônicos, para ter acesso a todas as atualizações e novidades do game é necessária a mídia, o produto original. O que em si é um significado de que esse artefato cultural é dirigido a uma certa elite econômica, pois seus valores de compra são em média um terço do salário mínimo de um trabalhador brasileiro.

A indústria cultural é mais importante ainda se pensando segundo o “Manifesto Mediológico” de Régis Debray (1995) por que é um produto massivo que pode ser confeccionado por uma única empresa e vendido a milhões de pessoas independente das fronteiras nacionais. É um produto que ao fazer uso das legendas e traduções consegue alcançar um público muito amplo, tanto regionalmente quanto culturalmente.

Quando Benjamin (1985), pensa a obra de arte, ele associa questões da tradição e originalidade, demonstrando que a replicação e a duplicação das obras de arte são extremamente

sinalizadas como algo da contemporaneidade sem que isso seja um julgamento moral. A obra “*Death Stranding*” é importante por poder ser lida como um gênero da distopia. Os artefatos culturais distópicos nunca foram tão utilizados, apesar dos clássicos como “*Laranja mecânica*” de Anthony Burgess de 1962, e “*Admirável Mundo Novo*”, de Aldous Huxley de 1932, e muitos outros clássicos da literatura adaptados quanto para filmes quanto para jogos eletrônicos, como as distopias atuais. Um exemplo disso é a franquia literária *Jogos Vorazes* escrita por Suzanne Collins no ano de (2008), adaptado tanto para o cinema quanto para os jogos digitais, sendo um sucesso midiático gerando um consumo elevado de suas obras e adaptações. Assim como alavancando o gênero distópico.

Atualmente produtoras tanto de livros, filmes e jogos, nunca produziram tanto sobre o gênero distópico quanto antes. Qual seria a razão disso? Eduardo Viveiro de Castro (2014), vai defender a tese de que nos foi roubada a ideia de futuro, isso pode significar sobretudo que, pensando como historiador, a distopia muito mais do que falar do que pode vir a ser o futuro nos fala sobre o presente, nos fala sobre as questões mobilizadoras das pessoas, que provocam tanto medo quanto esperança. O historiador Delumeau (2000) fez um trabalho nessa perspectiva distópica, para ele a distopia muito mais do que falar sobre o futuro pode significar a experiência do passado e a vivência do presente, pois ela indicia aquilo que no presente significa o medo e a esperança, assim como fez Delumeau (2000) em relação ao período da modernidade.

Para iniciar uma definição coerente sobre o que seria a distopia, é preciso falarmos antes de sua contraparte, a utopia. Neumann (2013), descreve que “o termo foi cunhado por Thomas More, no início do século XVI, em sua *Utopia* (1516). A palavra, advinda do grego, significa “lugar que não existe” e serve para textos ficcionais ou não, que caracterizam e imaginam lugares e tempos melhores ou perfeitos, permeados por algum modo de vida idealizado pelo autor”. A distopia teria surgido em meio ao apogeu industrial do século XIX, se fazendo imaginar um futuro ainda pior do que a realidade atual. Considera-se que o primeiro uso do termo “distopia” ocorreu em 1868, em um discurso ao Parlamento Britânico por Gregg Webber e John Stuart Mill.

Berriel (2005) nos traz uma definição melhor elaborada sobre o que seria uma distopia, para o mesmo a distopia busca colocar-se em continuidade com o processo histórico, ampliando e formalizando as tendências negativas operantes no presente que, se não forem obstruídas, podem conduzir, quase fatalmente, às sociedades perversas, e que na distopia a realidade não apenas é assumida tal qual é, mas as suas práticas e tendências negativas, desenvolvidas e ampliadas, fornecem o material para a edificação da estrutura de um mundo grotesco.

A distopia se põe como gênero literário e histórico forjado em cima de futuros onde a humanidade declina devido a injustiça, o terror promovido pelas ditaduras, o medo do desenvolvimento técnico científico, ou sua extinção, seja ela pelas razões anteriores, por invasões externas ou catástrofes tanto climáticas quanto planetárias. Como exemplo disso temos obras de literatura distópica como: “O conto da Aia”, de Margareth Atwood (1985), e “1984”, de George Orwell (1949), assim como o anteriormente já citado “Admirável Mundo Novo”, de Aldous Huxley (1932). Voltando para o audiovisual, os jogos eletrônicos, além do jogo base para esse artigo, há uma grande gama de obras construídas neste gênero, temos a exemplo: “Horizon Zero Dawn”, Guerrilla Games (2017), “NieR: Automata”, PlatinumGames (2017) e “Deus Ex” Eidos Interactive (2000). Todas essas obras, de anos diferentes, meios de produção, propagação e interação diferentes, trazem a mesma mensagem de que aquele futuro precisa ser evitado, o presente deve ser melhor gerenciado a fim de evitar as tragédias que resultaram num mundo muito pior em comparação à nossa atualidade.

Mesmo sendo obras em que seu enredo/história se passe num futuro, elas são fruto de suas contemporaneidades, dos medos e perspectivas de suas sociedades. “Death Stranding” traz em sua distopia características e simbolismos referentes aos problemas climáticos de nossa atualidade, derivada do “Capitalismo selvagem” ainda vigente hoje, mais do que nunca. Esse termo criado por Karl Marx, em O Capital (1867) é utilizado quando empresas competem sem a interferência do estado para definir limites. Para o colunista Marcus Faustini (2015), o “Capitalismo Selvagem” ocorre “quando uma empresa ganha o direito de explorar uma atividade que envolve risco ambiental e humano, porém lucrativo, ganhando assim um poder sobre todos nós”.

O jogo “Death Stranding” se caracteriza como uma obra de futuro distópico à medida que seu mundo fictício está impróprio ao desenvolvimento humano, um mundo repleto de medo e desesperança, onde as condições de vida e o meio-ambiente estão em padrões piores do que os atuais.

Esses simbolismos distópicos estão inseridos dentro de um produto amplamente disseminado em nossa realidade. Segundo pesquisa online da PGB 2021 (Pesquisa Game Brasil), 72% dos entrevistados disseram ter o costume de jogar. Desse total, 51,5% são mulheres e 48,5% homens, estando em sua maioria na faixa etária entre 20 e 24 anos. Uma mensagem voltada à conscientização sobre os males de sua época, e a responsabilidade a qual cada indivíduo deve tomar para si frente a isso é muito importante, não apenas nos meios de

publicação de divulgação tradicionais, como no Painel Intergovernamental de Mudanças Climáticas (IPCC).

O vice-presidente da organização “*Population Council*”, John Bongaarts, afirmou em entrevista “Estamos no limite do planeta. O aquecimento global está gerando um aumento nos preços dos alimentos, e essa é a maior ameaça que temos. Chegamos a um momento em que há bilhões de pessoas que querem viver bem e consumir muito, e isso não vai ser possível. “Com o aumento dos preços, é provável que os mais ricos consigam pagar o custo e manter um padrão de vida melhor, mas os mais pobres vão enfrentar dificuldades cada vez maiores para poder se alimentar” (Jornal G1, 2011).

Sobre a importância da mensagem, presente tanto nos jogos distópicos quanto no IPCC de 2011 da ONU que, por sua vez, visam uma necessidade de melhor gerenciar nosso tempo em decorrência dos abusos ocorridos no passado, Debray (1995) em “Manifestos midiológicos” expõe que uma representação do mundo, difundida nos meios de comunicação humanos - *Logosfera, Grafosfera e Videosfera*- é capaz de mudar o estado do próprio mundo na qual essa representação se originou. Essa ideia trabalhada por Debray (1995) afirma que as atividades simbólicas exercem influência definitiva sobre a circulação de vestígios e as formas de organização sociais, levando em conta que as produções simbólicas de uma sociedade não podem ser explicadas independentemente das tecnologias de memória de sua época.

Para deixar mais clara a ideia que Debray (1995) quer passar sobre a transmissão simbólica e sua força de agir em nossas sociedades, ele faz uso do exemplo da televisão. O aparelho televisivo é um produto consequente do desejo simbólico humano de capturar e transmitir o momento, para chegarmos em sua criação, devemos olhar antes para os ícones bizantinos, a pintura, a fotografia e o cinema. Nenhuma dessas criações foi elaborada visando ser um passo para a posterior, a representação foi elaborada e reelaborada com os entraves dos tempos, por sociedades e tecnologias distintas, não se prendendo a uma única “Mediasfera” humana.

3. CONCLUSÃO

Ao assistir o jogo eletrônico “*Death Stranding*” no ano de 2019, me senti estimulado, tanto pela sua história e enredo quanto pelos seus simbolismos referentes ao tempo presente.

Não era o objetivo desse trabalho abordar diretamente as consequências climáticas derivada de um percurso histórico de exploração ambiental.

Analisar o jogo, o desastre do aquecimento global, e representação na “Mediasfera”, numa perspectiva histórico cultural, trouxe para mim enquanto aprendiz de historiador uma abrangência de conhecimento e compreensão do mundo ao qual faço parte maior do que me era esperado. Todos nós em nossa ignorância cômoda pensamos ter conhecimento das coisas do mundo a medida em que vamos envelhecendo.

Esse trabalho me reforçou o pensamento de que não podemos estar acomodados, o papel do historiador no tempo presente, entre tantas funções, é trazer a compressão do nosso estado atual seja por meio da leitura de grandes autores como Marx, seja pela análise de um jogo eletrônico produto dos meios, anseios e paixões de nossa sociedade. Assim como a luta por tecnologias renováveis, diminuição na exploração ambiental e consciência social de tempo presente para que se evite um futuro ainda pior, e não se prende a apenas um meio de comunicação e transmissão, o historiador como indivíduo deve seguir junto analisando e reelaborando o saber histórico, a fim de trazer para nossa sociedade uma consciência de si mesma e do mundo ao seu redor, independente da “Mediosfera” na qual esteja.

REFERÊNCIAS

CASTRO, E. V. E. “HÁ MUNDOS POR VIR? ENSAIOS SOBRE O MEDO E OS FINS”. Desterro (Florianópolis): Cultura e Barbárie: Instituto Socioambiental, 2014.

LUZ, Alan Richard da. Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MÉSZAROS, L. Produção Destrutiva e Capitalista. São Paulo: Ed. Ensaio, 1989.

PIKETTY, Thomas. Resenha de “Capital et idéologie”. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwimpvkwOjvAhWyCrkGHV4oD2QQFjAAegQIAhAD&url=https%3A%2F%2Fperiodicos.ufsc.br%2Findex.php%2Fethic%2Farticle%2Fdownload%2F1677-2954.2020v19n2p464%2F44268%2F273336&usq=AOvVawOpJgaC1AzJKMyzdDvgOeAf>. Acessado em 05/04/2021.

PRESSE, France. Mundo deve se antecipar ao aumento de catástrofes naturais, afirma IPCC. Disponível em: <http://g1.globo.com/natureza/noticia/2011/11/mundo-deve-se-antecipar-ao-aumento-de-catastrofes-naturais-afirma-ipcc.html>. Acessado em 12/07/2021.

MARANHÃO, Ana Carolina Kalume. Mediologia: a epistemologia da comunicação de Régis Debray. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO. 2008.

WAKKA, Wagner. Pesquisa Games Brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208/>. Acessado em 05/10/2021.

TREFILIO, Daniel. Death Stranding no PC rendeu US\$ 27 milhões desde o lançamento. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/vendas-death-stranding-pc>. Acessado em 05/10/2021.

CREDIDIO, Diego de Camargo. Metodologia do Desing Aplicada a Concepção de Jogos Digitais. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNANBUCO CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO DEPARTAMENTO DE DESING PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO E DESING. 2007.

HARARI, Yuval. Sapiens – Uma Breve História da Humanidade. tradução de Janaína Marcoantonio. (2011).

BLOCH, Marc. Apologia da História ou O Ofício de Historiador. Edição anotada por Étienne Bloch Jorge Zahar Editor Rio de Janeiro. 2002.

PASAVENTO, Sandra J. História & História Cultural. Editora: Autêntica Editora. 2007.

BARROS, José D'Assunção. História cultural e História das ideias. Centro de História da Cultura. 2005

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Editora PESPECTIVA. 2003.

CRAWFORD, C. A arte do design de jogos de computador. Washington: Washington State University, 2007.

SCHUVTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
REPORT, Accenture's new. "Gaming: the new superplatform". Disponível em: <https://newsroom.accenture.com/news/global-gaming-industry-value-now-exceeds-300-billion-new-accenture-report-finds.htm>. Acessado em: 05/10/2021.

BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática. 2000.

DEBRAY, Regis. MANIFESTOS MIDIOLOGICOS. Petrópolis, RJ: Vozes. 1995.

BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras escolhidas volume 1. Editora Brasiliense. 1987.

DELUMEAU, Jean. História do Medo no Ocidente 1300-1800. Editora Schwarcz Ltda. 2009.

DELUMEAU, Jean. Mil Anos de Felicidade, O Que Sobrou do Paraíso? Companhia das letras Ltda. 2000.

BERRIEL, Carlos E. O. Utopia, distopia e história. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/citations?user=7JacvxAAAAAJ&hl=pt-BR&oi=sra>. Acessado em: 17/10/2021.

NEUMANN, Ana L. COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NA LITERATURA DISTÓPICA: de Nós (1924) a Jogos vorazes (2008). Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/jovenspesquisadores/article/view/3577>. Acessado em: 17/10/2021.

FONSECA, Willian. O que é RPG? Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>. Acessado em: 17/10/2021.