

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Carolina Barreto Rago

"It's okay, baby girl":

o fenômeno da transferência a partir do jogo eletrônico The Last of Us

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM PSICOLOGIA

São Paulo

2024



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Carolina Barreto Rago

"It's okay, baby girl":

o fenômeno da transferência a partir do jogo eletrônico The Last of Us

Trabalho de Conclusão de Curso da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência para o graduação no curso de Psicologia, sob a orientação da Prof. Ivelise Fortim Campos.

São Paulo

2024

Agradecimentos

Agradeço ao Felipe, meu marido, por ter me apresentado o universo dos *games*, por me apresentar ao gameplay de “The Last of Us” quando nós nem mesmo tínhamos um console para jogá-lo, e por me incentivar a entrar de cabeça nesse universo durante o meu trabalho de conclusão de curso.

À minha família, que me apoiou durante toda a minha graduação e sempre me incentivou a seguir estudando e descobrindo novos horizontes.

Ao Pedro Ambra, professor responsável pelo meu Projeto de Pesquisa, que me incentivou a seguir o caminho do *game*, por ser a opção mais interessante academicamente – não que isso tenha a ver com a sua paixão pela saga.

À minha orientadora, Ivelise Fortim, pelo acompanhamento gentil, direto e extremamente eficiente. Agradeço pelas dicas, por respeitar minhas vontades durante a elaboração do trabalho e por me ajudar a chegar onde eu imaginei inicialmente.

Aos meus amigos que acompanharam a jornada de construção deste trabalho, que aceitaram conversar comigo sobre o tema, que me emprestaram o jogo para que eu pudesse ter a experiência de jogá-lo antes de entregar o trabalho, e me mantiveram sã.

Endure and survive.

Resumo

O jogo *The Last of Us*, criado pela desenvolvedora Naughty Dog em 2013, conquistou o espaço dos jogos eletrônicos e, apesar de ser um jogo de ação-aventura e sobrevivência, se destacou por sua história e desenvolvimento dos personagens. Desde que foi anunciado, em 2011, foi aclamado pelas críticas por conta do enredo, do subtexto, da exploração da condição humana e da representação de personagens femininas. Sabendo-se que obras ficcionais podem ser utilizadas para entender melhor a realidade, e que o próprio Freud tantas vezes utilizava-se de mitos gregos e romances para explicar conceitos psicanalíticos como o narcisismo, o complexo de Édipo e a transferência, o presente estudo tem como objetivo elucidar como a franquia do jogo eletrônico *The Last of Us* pode ser utilizada como referência para estudos da teoria psicanalítica freudiana. Dentre as questões analisadas, destacam-se a relação parental entre Joel e Ellie e o fenômeno da transferência, que se evidencia em muitas passagens da trama. Foi possível notar que as vivências de Joel e Ellie, permeadas por perdas e traumas, poderiam dificultar um novo vínculo. No entanto, por conta dos sentimentos transferenciais envolvidos e o trabalho feito em cima disso – ainda que fora do ambiente clínico –, os personagens conseguem trabalhar melhor suas questões e permitir que uma nova formação familiar seja criada. Ellie e Joel constituem uma família por adoção informal, visto que não era possível o registro na situação em que se encontravam, e conseguem formar uma família mesmo após tantas intempéries com as vinculações anteriores.

Palavras-chave: the last of us, videogame, psicanálise, transferência, família, adoção.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
1.1 A utilização de um jogo eletrônico como forma de analisar o mundo.....	5
1.2 Um resumo do jogo The Last of Us.....	8
2. OBJETIVO.....	10
3. MÉTODO.....	11
4. O JOGO THE LAST OF US.....	13
4.1 “Você não pode escapar do seu passado”: A história.....	13
4.2 Resumo dos personagens.....	16
5. A TRANSFERÊNCIA NAS RELAÇÕES FAMILIARES.....	18
5.1 Os impactos da vida institucionalizada na adoção.....	24
6. ANÁLISE DA RELAÇÃO TRANSFERENCIAL ENTRE JOEL E ELLIE.....	26
6.1 “Você não tem ideia do que é perda” – as relações transferenciais no jogo.....	26
6.2 “Todos que eu amava morreram ou me deixaram” – os traumas de Joel e Ellie e suas repercussões na relação dos dois personagens.....	32
6.3 “Você está certa. Você não é minha filha” – a superação da transferência.....	40
7. “TUDO QUE EU ENCONTREI, QUERIDA, EU NÃO ENCONTREI SOZINHO”: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS.....	47

1. INTRODUÇÃO

1.1 A utilização de um jogo eletrônico como forma de analisar o mundo

The Last of Us conquistou espaço nos jogos eletrônicos devido à sua história densa e aprofundada dentro dos traumas e desejos dos personagens. O jogo foi um dos mais bem vendidos do PlayStation 3, com cerca de quarenta milhões de cópias vendidas até o momento de publicação deste trabalho (O Globo, 2023), além de seus vários prêmios de Jogo do Ano em 2013, como o Game Developers Choice Awards e o British Academy Games Awards, e também o prêmio de Jogo do Ano pelo The Game Awards em 2020 pela continuação da trama. O jogo retrata questões angustiantes de sobrevivência e vinculação, além de abordar as relações que podem ocorrer em contextos adversos, seja em um mundo pós-apocalíptico ou não. *The Last of Us: Part II* teve mais de quatro milhões de cópias vendidas nos três primeiros dias de disponibilização do mercado (IGN, 2022).

A trama foi muito bem recebida pelos jogadores. Em seu artigo, a ex-crítica de filmes e agora crítica de videogames Millicent Thomas (2020) diz que, ao jogar o jogo pela primeira vez, aos dezesseis anos, percebeu que “nunca me conectei a nada como isso antes”. Já Snigdha Kacker diz no jornal eletrônico IndiaTimes que “não só fiz progresso no jogo, mas ele mudou a forma que eu vejo as jornadas das pessoas pela vida” (Kacker, 2020).

Todd Martens (2023) inicia seu artigo no jornal Los Angeles Times com o seguinte parágrafo:

“O jogo histórico da Sony de 2013, “The Last of Us”, não facilitou as coisas para os jogadores. Mas a curva de dificuldade foi mais emocional do que técnica, pois o jogo apresentou o gênero zumbi em sua forma mais inebriante, angustiante e íntima” (p. 1).

Com isso, nota-se a importância que o universo de *The Last of Us* conquistou não só nas premiações e no mundo crítico, mas também entre os jogadores comuns, que esperavam apenas mais um jogo de apocalipse zumbi, e se depararam com decisões emocionalmente difíceis de serem feitas, missões moralmente duvidosas e uma grande ambivalência emocional, principalmente pelos personagens principais, Joel e Ellie, e a relação construída entre eles ao longo da trama.

Além disso, é importante notar que os jogos eletrônicos narrativos, assim como obras ficcionais, têm paralelo com a análise de obras literárias. Ambas as formas de expressão artística são intrinsecamente ligadas pela sua capacidade de contar histórias complexas, explorar temas

profundos e envolver os públicos em experiências imersivas. Em ambas as mídias, a narrativa desempenha um papel central na construção de significado e na comunicação de mensagens e reflexões.

A análise de jogos narrativos e obras literárias requer uma apreciação atenta das técnicas narrativas, da caracterização de personagens, do desenvolvimento de enredos e da exploração de temas subjacentes para desvendar a profundidade e a riqueza de suas narrativas. Portanto, a compreensão e a apreciação de ambas as formas de expressão artística podem se beneficiar de abordagens analíticas que reconheçam os paralelos e as nuances presentes em suas narrativas.

Pensando em formas de entender e refletir diferentes constituições familiares e suas problemáticas, as obras ficcionais podem ser uma fonte válida para o método deste estudo. Freud deixa claro, em “A Cabeça da Medusa”, que algumas obras ficcionais e lendárias ainda não foram interpretadas, o que não significa que elas não sejam bons exemplos do que é visto na realidade. O autor enfatiza que não é porque “a interpretação de temas mitológicos isolados não foi tentada com muita frequência por nós” (p. 292) que não poderá ser feita e, mais ainda, ter bom proveito das interpretações e análises realizadas (Freud, 1922/2011).

Autores posteriores a Freud também se debruçaram, especificamente, à importância da literatura na formulação dos conceitos psicanalíticos e na necessidade que Freud sentia de utilizá-los para trazer sentido aos seus estudos. Martin (2016) analisou que “a literatura estava internalizada em Freud” (p. 52), como cita em seu artigo. A literatura lhe pertencia e pertencia à sua subjetividade, sendo por isso parte central de muitos de seus escritos. Teixeira (2005) e Villari (2000) concordam com tal ponto de vista em seus artigos.

Depois dele, autores atuais se debruçaram em formatos de obras mais atuais, como as obras cinematográficas. É o caso de Nascimento, Oliveira e Silva (2015) em sua análise psicanalítica do filme “A Pianista”; Santos, D’antas e Araujo (2022) no trabalho em que analisam “Precisamos falar sobre o Kevin”; Scherdien, Bortolini e Oltramari (2018) na análise de relações de trabalho no filme “Que Horas Ela Volta?” e tantos outros. Isso mostra como a psicanálise, em sua evolução através dos anos, também foi instrumento para análise de obras mais atuais, adaptando-se aos contextos contemporâneos.

De acordo com a resenha de Martins (2010), antes de todo o conteúdo de suas obras em psicanálise, como aponta a psicanalista e pesquisadora Teixeira em seu livro “Freud e a literatura: destinos de uma travessia” (2009), o jovem Freud já se interessava demasiadamente por obras literárias, descobrindo as obras de Shakespeare, Goethe e demais clássicos europeus da época, e segue trazendo tais temas para seus posteriores escritos (Teixeira, 2009, apud Martins, 2010).

Mesmo o Complexo de Édipo, tema de grande abrangência nas obras freudianas, também surge a partir de um mito da Antiguidade, como o autor delinea em sua obra “Interpretação dos Sonhos”. Na mesma obra, Freud explica, ainda, sobre a peça Hamlet, de Shakespeare, de forma a analisar o simbolismo contido nas relações familiares da trama (Freud, 1900/2019).

Além disso, em outro texto, Freud mostra sua vontade em versar e analisar demais escritores de romances. Em “Dostoiévski e o Parricídio” (1928/2014), utiliza-se de quase vinte páginas para falar sobre os romances do autor, evidenciando que Dostoiévski, para o psicanalista, não está muito atrás de Shakespeare. Neste texto, aborda a questão de que, quando a obra é formidável, não há motivos para evitar usá-la nos mais variados contextos, pensando em extrair dela todo o seu significado (Freud, 1928/2014). Por isso, é tido como válido e, mais que isso, útil para os estudos sobre o tema da transferência e das relações familiares, o uso de um jogo denso como *The Last of Us* para analisar tais contextos.

Quando trata de arte, Freud muitas vezes fala da obra em si, enquanto outras vezes fala do autor, versando a relação de qualquer um deles com a psicanálise, abordando o efeito que tais obras produzem em quem é tocado por elas (Autuori; Rinaldi, 2014). Apesar da sua análise sofrer oscilações, com afirmações dissonantes que não necessariamente seguem um fluxo de evolução cronológica de seu raciocínio, fica claro que o próprio psicanalista foi tocado pela arte e foi capaz de apreender a importância da mesma na psique.

A arte se mostra tão importante nas obras freudianas que diversos trabalhos discorrem exclusivamente sobre o papel da arte na psicanálise. Autuori e Rinaldi (2014) falam até mesmo sobre a conexão de “arte, realidade e fantasia”, mostrando que “a arte constitui um meio caminho entre uma realidade que frustra os desejos e o mundo de desejos realizados na imaginação” (Autuori; Rinaldi, 2014, p. 9)

Quando Freud entende como correta a justaposição de ficção e loucura feita por Shakespeare (Masson, 1986 apud Autuori; Rinaldi, 2014), entende-se que o pai da psicanálise infere que quem avalia a descoberta sobre fantasiar é o escritor literário, já que a psicanálise é aprendiz da arte (Autuori; Rinaldi, 2014). De acordo com os autores, a arte é capaz de transferir o dito do artista, da ficção para o mundo real, o que lhe atribuiu um estatuto de verdade (Autuori; Rinaldi, 2014).

Discorrendo nessa mesma linha, muitos trabalhos indicam os jogos eletrônicos como forma de arte. Rodrigues (2015) explora, em seu trabalho, o mundo dos videogames enquanto arte, relacionando-o com outras artes tecnológicas, como, por exemplo, a fotografia e o cinema. Além

disso, os jogos eletrônicos causam impactos sociais e mudam radicalmente rotinas e vidas de jovens (Rodrigues, 2015). E não só de jovens, como será visto um pouco adiante.

Além dos estudos de Freud, psicanalistas contemporâneos se debruçaram outras vezes ao tema, analisando, em sua maioria, obras literárias e cinematográficas, porém, mais recentemente, abordando também jogos eletrônicos. O trabalho de Hillman (2023) explica com bastante clareza as questões que concernem o debate de utilizar ou não escritos de Freud em obras atuais. O autor afirma que este já é um debate “aposentado” a este ponto; além disso, a tentativa de analisar psicologicamente personagens como se fossem pessoas reais é algo que somente alguém imprudente tentaria; no entanto, é preciso ter claro que a psicanálise é uma disciplina em constante evolução, e muitas dessas formulações originais foram substituídas (Hillman, 2023).

Ficou evidente, a partir da revisão de literatura feita para este projeto, que ainda há poucos estudos sobre a transferência em crianças fora do ambiente clínico, apesar de este ser um mecanismo importante na constituição do Eu. Maggi (2009) diz, em seu trabalho, que estudos como os dela e os que vieram antes deste não preenchem algumas lacunas sobre o tema das transferências, pois ajudam a elucidar questões do atendimento psicanalítico, mas não abordam, por exemplo, a importância da transferência fora do contexto clínico psicanalítico. Ou seja, ainda restam questões a serem esclarecidas em artigos futuros.

Além disso, apesar do jogo ser muito conhecido no universo dos *games*, não existem muitos trabalhos analisando psicologicamente a trama. Muitos trabalhos focam na jogabilidade do *game*, como o artigo sobre a relação jogador-personagem de Erb, Lee e Doh (2021). No artigo de Stang (2017), é abordada a relação pai-filha neste e em outros três jogos para falar sobre personagens paternalizados trazidos como forma de fazer o jogador sentir algo novo. Almeida (2022) aborda o jogo para falar em seu mestrado sobre a questão do trauma. Como últimos exemplos, conforme Rodrigues (2015) aponta em seu texto, jogos eletrônicos impactam a vida dos jogadores; Anyó e Colom (2021) abordam a ambivalência emocional vivida pelo jogador enquanto vivencia a história de *The Last of Us*.

1.2 Um resumo do jogo *The Last of Us*

O jogo *The Last of Us* se passa em um Estados Unidos pós-apocalíptico, depois que um fungo passou a transformar os seres humanos hospedeiros em criaturas com tendências canibais. Joel é um homem solitário, que perdeu sua filha durante o primeiro surto do vírus, e passa então a

trabalhar como contrabandista. Alguns anos depois deste ocorrido, recebe a missão de levar Ellie, uma garota de 14 anos, para fora da zona de quarentena, um local considerado seguro para se estar.

Esta jovem possui uma imunidade até então desconhecida: mesmo sendo atacada por um destes “zumbis”, não se transformou em uma das criaturas. Então, Joel e Ellie cruzam os Estados Unidos com a esperança de utilizá-la para que se desenvolva a cura.

2. OBJETIVO

2.1 Objetivo geral: analisar a obra *The Last of Us*, enquanto saga, tendo como enfoque o fenômeno da transferência na adoção.

2.2 Objetivos específicos: analisar, a partir da teoria psicanalítica freudiana:

- a relação parental existente entre Joel e Ellie,
- a criação de vínculo,
- e as relações transferenciais.

3. MÉTODO

Com o objetivo de analisar a intimidade da relação entre Joel e Ellie durante os jogos de *The Last of Us*, se emprega um enfoque metodológico qualitativo, de forma a direcionar uma atitude compreensiva e interpretativa dos fenômenos, sob à luz da psicanálise freudiana.

Sendo assim, serão analisados não só o primeiro e o segundo jogos da franquia, mas também a DLC (Conteúdo para Download) *The Last of Us: Left Behind*, que consiste em um conteúdo à parte disponível para download, como os chamados *spin-offs*, no caso de conteúdo cinematográfico. As duas partes principais serão discutidas mediante análise de cenas previamente selecionadas, nas quais as emoções transferenciais entre Joel e Ellie se mostram mais evidentes.

Já a DLC será utilizada como forma de compreender a vivência de Ellie em uma instituição, quando ainda não havia constituição familiar própria, e os impactos que tal experiência pode ter gerado em seu desenvolvimento futuro de vínculos.

Deste mapeamento, foram selecionadas algumas cenas que trazem de forma mais evidente e relevante a questão da transferência no relacionamento dos personagens. Elas serão apresentadas na análise da seguinte forma:

- Parte 1: “Você não tem ideia do que é perda” – as relações transferenciais no jogo
 - *The Last of Us, Part. I*: Os personagens chegam à vila organizada por Tommy, irmão de Joel. Ellie conversa com a cunhada de Joel, Maria. Ao descobrir certas questões do passado, a menina foge, mas é encontrada e retorna. Joel e Ellie brigam.
 - *The Last of Us, Part. I*: Ellie mata um inimigo pela primeira vez durante a viagem, mas Joel não fala sobre, o que deixa a menina incomodada.
 - *The Last of Us, Part. I*: Joel e Ellie chegam à Salt Lake City e encontram animais silvestres e uma linda paisagem. Conversam sobre a jornada que fizeram até então para fora da zona segura.
 - *The Last of Us, Part II*: Em um flashback, Joel leva Ellie para um museu de dinossauros.

- Parte 2: “Todos que eu amava morreram ou me deixaram” – os traumas de Joel e Ellie e suas repercussões na relação dos dois personagens
 - *The Last of Us, Part. I*: Ellie entrega à Joel a foto de sua filha, que roubou de Maria, quando estavam na vila.
 - *The Last of Us, Part II*: Em um flashback, Joel e Ellie conversam novamente sobre o que ocorreu no hospital dos Vagalumes.
 - *The Last of Us, Part II*: Em um flashback, Ellie descobre a verdade sobre o hospital e dá um ultimato para que Joel conte toda a verdade.
 - *The Last of Us, Part II*: No início do segundo jogo, Joel atualiza Tommy sobre os eventos que ocorreram no jogo anterior.
 - *The Last of Us, Part II*: Joel é morto na frente de Ellie, que está imobilizada e nada consegue fazer para salvá-lo.

- Parte 3: “Você está certa. Você não é minha filha” – a superação da transferência
 - *The Last of Us, Part. I*: Joel acorda após ter sido desacordado por um Vagalume, nome dado à resistência, enquanto Ellie está sendo preparada em outra sala. Joel pede que o levem até ela.
 - *The Last of Us, Part. I*: Joel foge com Ellie do hospital.
 - *The Last of Us, Part II*: Joel canta “Future Days”, música de Pearl Jam, e entrega o violão de presente para Ellie. Após este momento, o jogo avança em quatro anos, quando se dará a nova narrativa.
 - *The Last of Us, Part II*: Em um flashback mais recente cronologicamente, Joel e Ellie conversam sobre o que ocorreu na festa da vila e falam sobre reconciliação. Esta é a última conversa que ambos têm antes de Joel ser assassinado.

Selecionadas as referidas cenas dos dois jogos e na DLC como um todo, a análise teve como enfoque os diálogos entre os personagens, utilizando a teoria psicanalítica freudiana e tendo também como recorte importante a questão da vinculação não biológica.

4. O JOGO THE LAST OF US

4.1 “Você não pode escapar do seu passado”: A história

Apesar do contexto apocalíptico, os prêmios de Jogo do Ano enfatizaram, principalmente, a conexão dos dois personagens e o desenvolvimento da relação paternal que ali existe. Para melhor compreensão do uso desta trama, cabe observar um resumo da sua história.

O jogo, e igualmente a série homônima, inicia com um cenário anterior ao apocalipse. Joel, um homem adulto, está com sua filha, Sarah, em casa. O jogador tem acesso ao dia dessa família, com suas vidas normais e pacatas, com exceção de algumas pequenas cenas que podem chamar a atenção dos mais atentos.

Irrompe, então, um apocalipse zumbi, com causas ainda incertas e com a certeza de que aquele não é mais um lugar seguro. Ao tentarem escapar, Sarah é morta por um policial, e somente Joel e seu irmão Tommy conseguem escapar.

Após esse prelúdio, a história avança vinte anos, e o cenário apocalíptico é escancarado e conhecido pelo jogador. É nesse contexto, também, que é revelado o *plot* principal da história: em sua nova profissão de contrabandista, Joel conhece Ellie, uma menina de 14 anos que precisa ser levada para fora da zona segura em que estão. Depois de algum tempo, o protagonista descobre que o motivo da viagem é vital para toda a humanidade: a menina é imune ao fungo causador do apocalipse, o que poderia ser a fonte de uma cura.

É importante pontuar, também, que Ellie é uma menina órfã; sua mãe morreu no parto e deixou os cuidados da menina para Marlene, sua melhor amiga. No entanto, Marlene a deixa em um internato militar para ser criada, acreditando não ser capaz de cuidá-la – afinal, como se descobre mais adiante, ela é parte da resistência, os Vagalumes, ambiente instável e impróprio para criar um bebê. A menina cresce neste ambiente militarizado, autoritário e com forte poder na zona de quarentena, com o objetivo de criar as crianças para serem futuros soldados e protetores da área. Os detalhes desse passado não são muito explorados, sendo citados majoritariamente na DLC (conteúdo para download) *Left Behind*. Além disso, o criador do jogo, Neil Druckmann, revelou mais informações no quadrinho *The Last of Us: Sonhos Americanos*, em que foi co-criador; no entanto, apesar

de ser conteúdo canônico – ou seja, que faz parte da história oficial –, tal obra não será analisada neste trabalho.

No jogo, as questões no relacionamento dos personagens surgem logo no início da saga, quando Ellie conhece Joel e o jogador a vê como uma menina arisca, grosseira e rebelde, ameaçando o homem e os demais adultos ao redor com seu canivete. Essa armadura de hostilidade, que tem raízes no abandono sofrido pela garota, vai se desfazendo aos poucos na trama, ao passo que Joel vai se tornando esse adulto que resiste às agressões verbais e investe em ouvir as histórias de Ellie. A relação, então, vai se construindo aos poucos, na frente do jogador. Como a primeira relação que a garota teve foi a de abandono de sua genitora, há também esse impacto futuro em sua personalidade mostrada na trama. Isso pode explicar, por exemplo, as implicações que Ellie faz sobre seu novo parceiro de jornada.

Durante o jogo, os impactos psicológicos do abandono de Ellie e da espera por um novo grupo se mostram evidentes. Um exemplo disso ocorre em um momento mais avançado do primeiro jogo, quando uma criança com quem Ellie constrói uma breve amizade é infectada e morta em sua frente. Essa experiência desencadeia uma profunda sensação de culpa na personagem, fazendo-a lembrar de todos que se foram à sua volta. Como resultado, suas rupturas e abandonos anteriores vêm à tona, deixando-a fragilizada por um longo período.

A relação dos dois personagens se inicia com esquivas e segredos, pois Joel esconde a existência de sua falecida filha de Ellie. O homem tenta preencher o vazio causado pela perda com a presença da nova adolescente diante dele, sem esclarecer seu luto ou permitir que Ellie se mostre como uma pessoa singular e especial. É importante ressaltar que o luto de Joel ainda não havia sido totalmente processado quando Ellie entra em sua vida, tornando-se uma substituta de sua "criança ideal", a filha perdida. É em cenas como essas que surge o questionamento: são essas emoções transferenciais como as emoções que se notam dentro do *setting* analítico?

Da mesma forma, toda a trama de Ellie e sua falecida melhor amiga é escondida de Joel, que acredita estar diante de uma menina ingênua e sem vivência no contexto apocalíptico. No entanto, à medida que convivem e passam por diversas experiências juntos, ambos têm a oportunidade de lidar com tais eventos de seus passados.

Para melhor compreensão, torna-se útil um resumo da segunda parte da trama, que será também material analisado neste trabalho. Em *The Last of Us, Part II*, Ellie se torna a protagonista. A continuação do primeiro jogo ocorre quatro anos depois do final de *The Last of Us, Part I*. Após uma tragédia impactante que culmina na morte de Joel, Ellie embarca em uma jornada de vingança em busca daqueles que o mataram. O jogo nos leva por uma narrativa intensa, explorando os desafios morais e psicológicos que Ellie enfrenta ao longo de sua jornada. Conforme ela segue seu caminho, confrontando inimigos e enfrentando as consequências de suas ações, somos confrontados com questionamentos sobre a natureza da violência, a busca por redenção e a complexidade dos relacionamentos humanos. A experiência narrativa do jogo mergulha fundo na psicologia dos personagens, de acordo com as críticas (THE LAST OF US PART II, 2020).

Outra questão em *The Last of Us* (2013) que dura todo o percurso é a evolução desse relacionamento entre os personagens. A situação inicial de uma simples viagem de um homem com uma menina, considerada sua "carga", gradualmente se transforma em uma adoção não oficial, conforme revelado na segunda parte do jogo, em que os laços afetivos se confirmam. Em flashbacks, por exemplo, *The Last of Us: Part II* nos mostra Joel se aventurando em locais inexplorados para presentear Ellie em seu aniversário; Ellie, ao devolver a imagem de Sarah à Joel, mostra sua empatia com a história pregressa do homem; além de, ao retornarem à vila de Tommy, Joel e Ellie se apresentam aos moradores como pai e filha.

Por sua vez, Joel não consegue compreender plenamente as adversidades pelas quais Ellie pode ter passado antes de conhecê-lo. Embora ele saiba que ela é órfã, quando o assunto da perda é abordado e Sarah, sua filha falecida, é mencionada, Joel afirma que Ellie não tem ideia do que é realmente perder alguém. Em resposta, Ellie rebate dizendo que todos aqueles com quem ela se importava faleceram ou a abandonaram, exceto Joel. Esse diálogo ilustra a dificuldade de Joel em reconhecer e acolher as particularidades da vida de Ellie, mesmo que suas experiências sejam, de certa forma, semelhantes às de uma família adotiva.

4.2 Resumo dos personagens

Joel: Joel é um dos protagonistas da série. É um homem endurecido pela vida após a pandemia da infecção fúngica que devastou o mundo. No primeiro jogo, ele é encarregado de escoltar Ellie através de um território perigoso. A relação entre Joel e Ellie é o foco central da história e evolui ao longo dos jogos.

Ellie: Ellie é a outra protagonista da série e uma adolescente corajosa e inteligente. A menina órfã cresce institucionalizada até o momento em que se passa o primeiro jogo. Ela é imune à infecção fúngica e, portanto, é vista como vital para a busca de uma cura. A história segue sua jornada de crescimento e sobrevivência no mundo pós-apocalíptico. No segundo jogo, é a protagonista principal.

Tommy: Tommy é o irmão mais novo de Joel e coordena a comunidade de Jackson, onde os sobreviventes se agrupam para se protegerem da infecção. Ele é um sobrevivente habilidoso e desempenha papéis importantes em ambas as partes da série, como líder e como amigo de Joel e, mais adiante, também de Ellie.

Maria: Maria é a esposa de Tommy e desempenha um papel central na comunidade de Jackson. Ela tem um relacionamento próximo com Joel e tem uma conversa importante com Ellie, cujo diálogo será analisado neste trabalho.

Sarah: Sarah é a filha de Joel e, apesar de aparecer por pouco tempo, tem um papel significativo no início do primeiro jogo. Sua morte é um evento traumático que afeta profundamente Joel e molda seu personagem.

Riley: Riley é uma personagem importante no DLC (conteúdo para download) chamado "Left Behind". Ela é uma amiga íntima de Ellie e a história explora o relacionamento de ambas durante os eventos do DLC, que moldam a personagem de Ellie. Riley também era uma criança institucionalizada na escola militar da FEDRA.

Dina: Dina é introduzida no segundo jogo, *The Last of Us Part II*. A personagem é uma amiga próxima de Ellie. O jogo explora o desenvolvimento do relacionamento entre as duas, principalmente após a morte de Joel.

Marlene: Marlene é parte dos Vagalumes, resistência que será explicada a seguir. Ela era amiga próxima da mãe de Ellie e fica encarregada de cuidar da menina após a morte de sua mãe. É Marlene quem convoca Joel para levar Ellie até a zona segura do outro lado dos Estados Unidos. Ela também é uma peça chave na cena do hospital, ao final do primeiro jogo, cena que será analisada neste trabalho.

Vagalumes: Esta é uma força de resistência à FEDRA, em resposta à lei marcial imposta pelo governo na época da explosão do surto. Eles pediam pela volta de um governo ramificado, sem intervenção militar, além de serem o único grupo revolucionário que ainda procurava uma cura para o fungo, mesmo vinte anos depois do surto inicial. Marlene era parte dos Vagalumes.

FEDRA: Apesar de não ser um personagem em específico, a presença da FEDRA é muito importante para o desenvolvimento do jogo. A sigla, que significa “Agência Federal de Resposta a Desastres”, é o último resquício do que seria o governo dos Estados Unidos antes do apocalipse. Eles controlam as zonas de quarentena e são extremamente autoritários. Como Ellie fica órfã assim que nasce, ela fica em instituições sob a gestão da FEDRA. Na DLC (conteúdo para download) *Left Behind*, é mostrada a vida de Ellie dentro da escola preparatória em que vivia. No segundo jogo, porém, a instituição já perdeu a maior parte do seu poder.

Cada um desses personagens contribui para a complexa narrativa da série e acrescenta camadas à experiência de jogo. A ordem de apresentação dos personagens se fez pelo grau de importância na história e, principalmente, nas partes que serão analisadas neste trabalho. Todos eles enfrentam desafios extraordinários em um mundo pós-apocalíptico, o que os torna personagens cativantes e memoráveis.

5. A TRANSFERÊNCIA NAS RELAÇÕES FAMILIARES

Freud conta sobre a descoberta do fenômeno transferencial em uma reflexão retrospectiva que faz do caso Dora (1901-1905). Desde então, mostra a importância dos sentimentos transferenciais na constituição da relação entre analista e analisando. Freud inclusive a considera a mais significativa das defesas, como aponta Franklin (2008). Também foi evidenciado, em seu texto Observações sobre o amor transferencial (1913/2010), que tal mecanismo revive uma série de experiências psíquicas prévia, contudo, como um vínculo atual com a pessoa do médico, e não como algo passado.

Em seu título “Fragmentos da Análise de um Caso de Histeria”, Freud ([1905a], p. 110) esclarece, durante a explicação do Caso Dora, que as transferências são reedições, ou seja, reproduções das fantasias, que se tornam conscientes, substituindo a pessoa anterior pela pessoa do analista. Assim, é possível compreender que as experiências do passado são revividas como se fossem um vínculo atual com o psicanalista.

Essa reedição ocorrendo fora do setting psicanalítico não é novidade. Freud defendeu, após seus escritos sobre o Caso Dora, que a transferência é passível de ocorrer não só no momento da sessão, mas também em relações familiares e amorosas, e até mesmo com figuras de poder, como traz em Psicologia das Massas (1920/2011). Santos também mostra em seu trabalho que a transferência pode surgir na relação professor-aluno, com o educador sendo visto pelo estudante como um substituto de alguma figura dos seus primeiros anos de vida, conexão essa que tornaria mais possível a aprendizagem (Santos, 2009).

No livro Psicologia das Massas, Freud aborda também o caso da garota primogênita que, como todo caso de Complexo de Édipo, gostaria de ser a mãe e dar ao pai os filhos que esta lhe deu nos anos seguintes, o que causava profunda decepção à menina. Em seus sonhos, a transferência se mostrou clara. A transferência do pai à pessoa do médico ocorreu com frequência durante o caso (Freud, 1920/2011).

No caso do “homem dos ratos”, Freud (1909/2013) também explica sobre as diferentes transferências que podem ocorrer quando fala sobre a raiva que o paciente Ernest sentia; a raiva original era dirigida ao seu pai, que, depois, foi dirigida ao seu capitão e, por fim, foi dirigida à Freud, no consultório. Então, apesar do contexto final ser o

contexto clínico, é possível notar que essa transferência ocorreu também em relações fora do *setting* psicanalítico na vida do homem.

Freud define a transferência como laços de emoções transferenciais do objeto original para um novo (Freud, 1921/2011). As problemáticas que a transferência traz para os novos objetos – a repetição inconsciente, a ambivalência poderosa, e a reconstituição compulsiva – provê insights para o que ocorre na relação de Joel e Ellie no jogo *The Last of Us*.

Além disso, é importante entender que as emoções transferenciais não são exclusivas do *setting* terapêutico. Como disse o pai da psicanálise,

“Não se deve crer que a análise cria a transferência e que esta ocorre somente nela. A transferência é apenas desvelada e isolada pela análise. É um fenômeno humano geral, decisivo para o êxito de toda influência médica, e inclusive governa as relações de uma pessoa com seu ambiente humano.”

(Freud, 1925/2011, p. 104)

O conceito de transferência foi se atualizando com o tempo, já que a prática psicanalítica também foi evoluindo e sofrendo alterações desde Freud até os dias de hoje (Morais, 2014). Na atualidade, é vital que a transferência traga algo do inconsciente para a fala dentro do contexto clínico, para que a análise possa se efetivar (Morais, 2014).

Trabalhos como os de Rosa e Cardozo (2020) mostram que psicanalistas entendem a transferência atualmente como um fenômeno inconsciente, que “permite que o inconsciente se manifeste e com isso o que é constituinte deste” (p. 12), não havendo grandes alterações diante do que Freud colocava em seus livros. É, também, um processo único, já que vem do inconsciente; por isso, cada relação analítica se constrói de forma singular, requerendo também manejos exclusivos (Rosa; Cardoso, 2020).

De acordo com Hillman, o que se traz para uma experiência em andamento é primeiro e principalmente nossas próprias suposições. Pensando nisso, então, a transferência é um jeito de explicar parcialmente o apelo global de jogos como este. Eles são poderosos em parte porque lidam com níveis profundos e reprimidos da psique de forma altamente cativante (Hillman, 2023).

Também por isso, é de se pensar o impacto que a transferência pode ter na filiação, em especial, na filiação por adoção. A transferência é uma das formas de resistência, e tem um importante papel no processo de cura. Evidencia-se, assim, a importância da família no processo de individuação e desenvolvimento da criança adotada. No caso do jogo, por exemplo, é de se pensar que a transferência ocorre de forma mais latente na relação, pois a primeira relação de Ellie, com sua genitora, foi de abandono.

Ferenczi (1994) traz em seu livro que afetos extravagantes aparentemente sem motivo são todos vindos de aspectos transferenciais das relações. Casos de muito amor ou de extremo ódio, por exemplo, podem ser por conta de uma transferência ocorrendo naquela relação. Em “Reflexões sobre o trauma” (1934), o autor também discute sobre as repetições que os pacientes traumatizados realizam, que não conseguem ser metabolizadas na transferência.

Como um reflexo do que ocorreu em seu passado, a criança ou adolescente traz uma bagagem emocional violada, com rupturas, negligências, abusos e abandonos, e esses traumas influenciam também na forma como eles se relacionam daquele momento em diante (Sousa; Casanova, 2014 apud Neves; Dias, 2019). Esses fatores podem contribuir para sentimentos transferenciais surgirem na construção desse novo relacionamento familiar.

Tal teoria não está afastada do que Freud havia descoberto. O autor tinha a transferência como parte do método que chamava de “cura pelo amor”; no entanto, ela também fazia parte de algo que seria possível chamar de cura pelo ódio. Afinal, a transferência não é somente sobre afetos positivos; ela traz à tona as ambivalências mais profundas da psique (Freud, 1940, apud Hillman, 2023).

Autores mais modernos não deixaram o conceito da transferência esquecido. Souza e Oliveira (2020) discutem em seu trabalho como a transferência e o desejo de ensinar e aprender são um conceito vital para compreender a criação de vínculos afetivos na educação infantil. O enlace é protagonizado graças à transferência, trazendo, por sua vez, uma ressignificação do desejo de ensinar e aprender, tanto ao educando quanto ao educador (Souza; Oliveira, 2020). Este é mais um exemplo de relação transferencial fora do contexto psicanalítico, enfatizando a importância de estudar tal situação para que possamos retirar todos os benefícios possíveis desses afetos.

Contemplando outras idades do desenvolvimento, Andrade e Lang (2020) analisam a transferência na clínica com os adolescentes, pois auxilia na construção de novas referências simbólicas. Isso faz com que o jovem consiga se sustentar fora da família e encarar o seu desejo (Andrade; Lang, 2020). Portanto, se o adolescente estivesse trazendo uma bagagem de negligências e abandonos da sua vida antes da clínica, é na análise que estes afetos poderão ser ressignificados. É possível notar esta questão com bastante clareza quando se fala de crianças institucionalizadas, tópico que será abordado a seguir.

Tal resistência é tão vital para o *setting* psicanalítico que foi também estudada a sua presença durante os atendimentos online, que foram demandados nos anos de pandemia de Covid-19. Ribeiro (2020) analisa como a transferência se instalava nas condições que eram possíveis na análise virtual. Aborda que é preciso falar e ser escutado, ver e ser visto, para que a transferência ocorra com eficiência (Ribeiro, 2020). Tais trabalhos nos mostram que este fenômeno é importante em diversas etapas da vida e em diferentes contextos.

Outro aspecto importante a ser abordado neste trabalho é a dissolução da transferência. Freud nunca se fixou em uma opinião acerca do assunto: ora dizia que não era possível realizar a tal feito, ora afirmava que a dissolução da transferência era o fim ideal de uma análise bem sucedida. No entanto, para as análises de obra posteriores, é vital trabalharmos essas diferentes visões para que possamos ter uma análise bem embasada da obra.

Mezan (1991) entende que é na dissolução da transferência que o paciente consegue se lembrar dos conteúdos recalçados, de forma a associá-los com a sua história, usando a linguagem. É importante deixar claro que, para o autor, o manejo do analista é o que torna possível que a transferência se dissolva, e isso faz com que o paciente consiga se conscientizar das interpretações que o analista propôs nas sessões até então (Mezan, 1991).

Concordando com o autor, Belvidas (1999) mostra que a transferência pode ser vista como um obstáculo a ser superado, pois é uma resistência que traz conflitos psíquicos muito poderosos. Além disso, suas pesquisas da época mostram que, justamente por esta questão, a superação da transferência tem efeitos curativos, principalmente quando há uma transferência excessiva.

Saigh (2008) traz suas pesquisas e também seu relato pessoal enquanto psicanalista ao afirmar que a dissolução completa da neurose de transferência não é jamais alcançada.

No entanto, a autora aponta que o término da análise traz vivências positivas e negativas que colaboram para a dissolução da neurose de transferência. Portanto, mesmo tal autora mais atual também demonstra que há dificuldades em se afirmar a dissolução ou não da transferência, mudando de opinião entre seu trabalho de mestrado, datado de 2002, e o trabalho realizado em 2008, estudado aqui.

Trazendo Laplanche para a discussão, Nogueira (2014) mostra em seu trabalho que não há dissolução da transferência. Esta forma de resistência seria a verdadeira força que impulsiona o tratamento, não podendo, por isso, ser dissolvida, transferência essa que cita Laplanche ao chamar de transferência em oco (Nogueira, 2014). Tal relato mostra que a discussão sobre a dissolução da transferência não é um assunto terminado, mas sim debatido até os dias atuais, dependendo da análise individual de cada psicanalista em suas práticas.

Pensando em trabalhos mais atuais, Ribeiro (2020) afirma que a transferência é uma atuação no presente que confirma a característica “atemporal” do inconsciente. Quando Freud (1977/1996, p.249) diz que a dissolução da transferência é importante, ele fala sobre como o processo analítico precisa conduzir o sujeito a “saber o que fazer” com as questões que estão girando ao redor das transferências de cada sujeito. Isso faz com que surjam os atos criativos (Ribeiro, 2020). Vivès (2006) afirma que, ao terminar a análise, o indivíduo terá objetos investidos por aquilo que são, mas sem que fique alienado neles, e seria este o impacto da dissolução da transferência (Vivès, 2006, apud Ribeiro, 2020).

Outra questão vital, como visto em outras partes desta revisão bibliográfica, é que a vasta maioria de trabalhos e obras até então abordam a dissolução da transferência no contexto clínico, graças ao manejo do psicanalista, não sendo discutida se há tal possibilidade fora da clínica. Esta é uma limitação da pesquisa, que escancara a necessidade de expormos os conceitos psicanalíticos fora da clínica, ampliando tais conceitos e atualizando suas relações com a vida “real”, ou seja, fora do ambiente controlado da análise clínica.

Dito isto, neste trabalho, será entendido que a dissolução da transferência não só é possível, como necessária para uma boa elaboração das questões originárias e para um desenvolvimento de relações saudáveis no futuro daquele indivíduo.

Pensando em contextos variados, uma relação importante de ser realizada neste trabalho é a da adoção com o fenômeno da transferência. Arruda (2022) avalia que, no contexto de crianças adotadas, a repetição já citada anteriormente pode surgir como um ódio direcionado aos pais adotivos – que, na realidade, vêm de uma situação primeira em relação aos pais biológicos e ao ambiente institucional. Como tais emoções não podiam ser expressadas no contexto em que estava antes, seja pela falta de alguém que veja de fato a criança, seja por estar passando por um trauma, agora que está em um ambiente confortável e seguro, transfere tal sentimento para o contexto familiar em que se insere (Arruda, 2022). É justamente por tais vivências que é vital buscar entender os impactos que a vida institucionalizada traz para a criança que virá a ser adotada. Afinal, não só a situação de perda pode ter sido traumática, como também o tempo que passou na instituição.

Analisando a tendência antissocial em crianças adotadas, Reis (2010) ressalta que a psicanálise via a origem da delinquência como uma intensa luta interna, que se manifestava como comportamento destrutivo, causando perturbações no processo de análise. Hoje, podemos conceitualizar como sendo parte dessa transferência. Existe uma culpa, originada de sentimentos conflitantes, principalmente do ódio que a pessoa sentia em relação a alguém que amava, e isso trazia tais comportamentos destrutivos à tona (Loparic, 2006 apud Reis, 2010).

Aprofundando-se mais na questão da fala como forma de cura e libertação, é possível notar no jogo um tempo que discorre entre o fato e os efeitos sobre Ellie e Joel em seus respectivos traumas. Almeida (2022) chama de “período de incubação” esse momento em que a pessoa se sente assombrada, de acordo com a nomenclatura dada por Freud, por conta da sensação de que o trauma está sempre a perseguindo. Após esse período de incubação, é possível notar a “transpiração” dessa trama – ou seja, o trauma voltando ao presente sem ter sido ressignificado e, por isso, de forma torpe. Enquanto no primeiro jogo apresenta-se com maior relevância a origem dos traumas enquanto ainda seguiam vivências separadas, com o abandono e a solidão, o segundo jogo traz novas experiências traumáticas, mas que, ao mesmo tempo, reforçam e relembram as experiências originais de ambos os personagens.

Freud afirma que o amor na transferência não é inferior a nenhuma outra forma de amar; ou seja, o amor transferencial seria tão genuíno quanto qualquer forma de amor que se está acostumado a considerar “o amor verdadeiro”. Mais que isso, Hillman afirma que o

amor transferencial seria condição para o que é chamado comumente de amor verdadeiro (Hillman, 2023). Portanto, é possível inferir que a relação paternal construída entre os personagens Joel e Ellie, apesar de conter muitas emoções transferenciais, foi também construída com muito amor, seja ele transferencial ou não.

5.1 Os impactos da vida institucionalizada na adoção

Como dito anteriormente, Ellie ficou institucionalizada por toda a sua infância e início da pré-adolescência, até fugir com Riley e ser encontrada pelos Vagalumes. A família que, como no game, se une por vias que não as dos laços sanguíneos, tem prazeres e desafios que são particulares dessa formação familiar. Isso porque, se a adoção por si só já traz singularidades, as diferentes formas de adoção também criam, entre si, diferentes constituições familiares e de criação de vínculos.

Nesse contexto, Neves e Dias (2019) estudaram a adoção irregular e notaram a insegurança familiar como aspecto principal nesse formato de adoção. O texto aponta, ainda, que a criança que foi adotada chega com experiências singulares que são alheias à família por adoção, o que pode trazer maior dificuldade em acolher e aceitar essas particularidades da criança, além de poder interferir na identificação da criança como filho(a) daquela família (Neves; Dias, 2019).

Esse argumento também é sustentado por outros autores. De acordo com Oliveira, Souto e Júnior (2017), uma criança ou adolescente em processo de adoção provavelmente passou por uma prévia violação de seus direitos por conta do abandono que sofreu. Por conta disso, é esperado que sejam notados efeitos tanto sobre a criança ou adolescente quanto sobre aqueles que se candidatam a pais.

Barros, Ribeiro e Souza (2021) enfatizam, ainda, que a ideia de que as crianças mais velhas não são capazes de adquirir novos hábitos ou habilidades se dá por uma leitura equivocada da obra de Freud, na qual o psicanalista define que a estrutura psíquica é construída na primeira infância. É uma leitura errônea pois essa afirmação não implica nas características individuais e na identidade como sendo imutáveis; elas se formam e se alteram a partir das experiências que a criança vem a ter (Barros, Ribeiro e Souza, 2021).

De acordo com a teoria kleiniana, Alencar (2017) entende que as crianças que sofreram com a ausência da figura paterna internalizam o pai mal, o que leva ao sentimento de rejeição e de desprezo pela figura amada. Isso cria, por consequência, mecanismos de defesa que podem se perdurar até a vida adulta, resultando em uma pessoa que busca realizações excessivas e que tangem o impossível, sem conseguir de fato alcançar seus desejos; que rejeita e se afasta de suas conquistas, e que busca preencher os vazios que não foram devidamente preenchidos ou elucidados na infância (Alencar, 2017).

Outros autores utilizam também, além de Melanie Klein, os estudos de Winnicott, Dolto e Bleichmar para explicitar as marcas originárias no infante. Maggi (2009) traz em seu estudo que a perda do objeto originário, como costuma ocorrer no caso de crianças que tornam-se disponíveis para adoção, pode causar manifestações somáticas. Como forma de retranscrição da história desse indivíduo, as associações transferenciais fornecem subsídio de grande poder para os casos clínicos que a autora analisou. Podemos pensar que essa é uma das formas que Ellie utiliza, mesmo que de forma inconsciente, para ressignificar a própria história depois do abandono.

Pensando nisso, a nova família deve ter como quesito importante a persistência, investindo em ouvir a criança, conquistá-la, sendo firme e, ao mesmo tempo, amorosa. Por exemplo: uma mulher que realizou apadrinhamento afetivo com uma criança contou à pesquisa de Biasutti e Nascimento (2021) que, após conhecer o menino, “nasceu dentro [dela] o desejo de tê-lo como filho” (p. 4). O artigo ainda aponta resultados de outros estudos acerca da convivência anterior com a criança acolhida como fator importante para a adoção tardia (Biasutti; Nascimento, 2021). Isso mostra que ter momentos de conexão e criação de experiências facilita muito o processo de filiação, e tal sucesso pode ser visto também no jogo, visto que os personagens passam um ano cuidando um do outro e ressignificando as experiências familiares que haviam tido até então.

Além disso, abordar o luto na adoção pode ser de extrema importância para entender também os sentimentos transferenciais. Biasutti e Nascimento (2021) afirmam que é essencial que o casal faça o luto da esterilidade e da “criança ideal”, para poder, enfim, receber uma criança que não será substituta desse filho fantasiado, mas sim a “criança real”.

6. ANÁLISE DA RELAÇÃO TRANSFERENCIAL ENTRE JOEL E ELLIE

6.1 “Você não tem ideia do que é perda” – as relações transferenciais no jogo

Apesar dos artigos citados, fica claro que estudos utilizando a teoria psicanalítica para abordar temas mais específicos da trama ainda é um caminho a ser desbravado. Por conta disso, o presente trabalho visa utilizar o universo de *The Last of Us* e seguir, como metodologia, o caminho de Freud, analisando obras ficcionais e sua relação com a realidade.

Para explorarmos a complexidade das relações familiares no contexto do jogo "The Last of Us", é fundamental adentrar em um aspecto importante dessas relações: a transferência que ocorre entre Ellie e Joel. Essa análise se mostra passível de ser feita pois Freud não só utilizava, como enfatizava a importância de outros estudiosos também utilizarem exemplos literários para retratar suas descobertas na área da psicanálise.

Como já citado no capítulo anterior, a transferência se trata de reedições que se tornam conscientes, substituindo a pessoa anterior pela relação atual. No caso de *The Last of Us*, por exemplo, algumas cenas são claras reencenações de questões passadas vividas por Ellie, que traz isso novamente na figura de Joel, que tende a se tornar sua nova figura parental desde o primeiro jogo - situação essa que se confirma a partir da segunda parte da franquia.

Pensando nas passagens a serem analisadas, explicitadas no método, é possível constatar que a relação de Joel e Ellie é pautada em situações do passado, não elaboradas, que retornam às relações atuais dos personagens. Freud já afirmava em *Psicologia das Massas* (1920/2011) que as relações transferenciais também podem se dar fora do consultório, em outros contatos que não o do analista com o analisando. Portanto, é de se pensar que questões transferenciais estão embutidas no relacionamento dessas personagens, de forma que sentimentos transferenciais se evidenciam durante a trama, como abordado anteriormente. Por isso, tais cenas serão utilizadas para que se possa analisar a transferência ocorrida nessa relação.

A primeira passagem a ser analisada será uma cena importante do primeiro jogo: a fuga de Ellie. Joel e a menina chegam à cidade construída pelo irmão de Joel, Tommy. Joel pede ao irmão que leve Ellie no caminho adiante até os Vagalumes. A ideia do caçador de recompensas, até então, era que ela estaria mais segura com o irmão, que é mais jovem e está mais conservado em sua saúde, podendo enfrentar as adversidades com maior afinco.

Apesar dos dois personagens já terem vivido algumas aventuras a este ponto da trama, a decisão parecia estar pautada na questão profissional, ou seja, de completar o objetivo de levá-la até os Vagalumes em segurança.

No entanto, concomitantemente a esta decisão tomada entre os homens, Ellie está na companhia da cunhada de Joel, Maria, e assim descobre a existência de uma filha falecida de Joel. Maria conta sobre Sarah e a perda trágica, e a menina parece se sentir traída. Tal juízo de valor surge pela cena que vem a seguir. A menina descobre tanto da existência de Sarah quanto da decisão de que ela irá com Tommy pelo resto do caminho. Então, decide fugir da cidade. Tal reação pode ser relacionada ao que Reis (2010) chama de delinquência: o ódio que sente por suas relações passadas traz tais comportamentos destrutivos para o momento atual. No entanto, os adultos a encontram eventualmente e Joel inicia uma discussão ao voltarem para a casa em que estão hospedados.

Ao ouvir as reclamações do homem sobre sua fuga, a menina diz: “Bom, acho que estamos ambos desapontados um com o outro, então”. Surpreso com a resposta, Joel pergunta: “O que você quer de mim?”. É neste momento que a menina se deixa verbalizar o que estava pensando sobre a situação: “Admita que você queria se livrar de mim o tempo inteiro. (...) Eu não sou ela, sabe. Maria me contou sobre Sarah. Eu sinto muito pela sua filha, Joel, mas eu talvez tenha perdido algumas pessoas também.”

Esta parte inicial do diálogo traz muitos elementos interessantes para discussão. Primeiramente, aqui, nota-se pela primeira vez na análise a ação deste fenômeno inconsciente, que como propõe Rosa e Cardozo (2020), permite que o inconsciente seja trazido nas conversas e mostre à quem está incluído nesta conversa o que é constituinte deste.

Pensando no contexto anterior de Ellie antes de se ver amparada por Joel, Neves e Dias (2019) reforçam outros estudos em que se constata características psicológicas de crianças e adolescentes à espera de adoção. Por isso, faz-se necessário criar o recorte da criança adotada para compreender as reedições que esta jovem em específico estava tendo em relação ao seu novo cuidador.

Sobre a questão da revolta, Barros, Ribeiro e Souza (2021) citam a possibilidade de a criança fantasiar a família biológica na adotiva, escolhendo um responsável para agredir, mesmo que apenas verbalmente, agindo como se fosse este que a abandonou. Por isso,

neste momento, Ellie age com tanta agressividade frente à decisão de Joel de trocar o seu guardião, mesmo que a ideia do homem fosse melhor protegê-la, e não abandoná-la.

Além disso, duas situações transferenciais ficam evidentes na fala. Na primeira metade da frase, a garota está deixando claro o seu medo de ser abandonada novamente. A reedição de sua primeira infância, sendo deixada pela mãe, vivendo sem uma família ao seu redor, vêm à tona quando ela começa a se vincular com Joel, e o medo de que volte a ficar sozinha começa a ficar cada vez mais escancarado. Tal reedição também pode ser confirmada pela frase final. Na iminência da separação ocorrer, a transferência surge na superfície, e não mais se esconde no inconsciente de Ellie.

No entanto, de volta ao diálogo, a garota também consegue, neste momento, perceber uma situação transferencial que está sendo vivida por Joel: apesar da sua decisão parecer inicialmente uma questão tática, para Ellie, fica óbvio que tal mudança vem de ele não querer perder novamente outra garota em seus braços. A partir do momento em que Joel sente que está se vinculando à garota, também sente medo de ser deixado, ou de falhar com ela, como falhou com sua própria filha. Por conta da transferência ser uma resistência poderosa, apesar de Ellie identificar tal fator, nota-se que nem mesmo Joel tenha tido consciência deste fato até então, pois não foi uma escolha consciente, e sim uma forma da sua psique se autopreservar.

Assim como lidamos com a transferência no contexto analítico, porém, existe um *timing* para que as informações cheguem à superfície. Quando Ellie proclama tal conhecimento de forma repentina, no meio de uma briga, Joel é pego desprevenido e sua reação é de defesa, e não de assimilação. Então, ele rebate: “Você não tem ideia do que é perda”.

Existe também um contexto desse seu raciocínio que pode ser explicado por um viés sócio-histórico. Pensando ainda na ideia do luto, enquanto Joel passava pelo que Biasutti e Nascimento (2021) chamam de luto parental, a masculinidade hegemônica o transformava em um indivíduo que não deve mostrar vulnerabilidade ou fraqueza, ainda mais no contexto apocalíptico em que se encontrava. Por isso, era parte de seu *modus operandi* viver de forma narcisista, sem se preocupar com a vivência dos demais. Trabalhava sozinho e vivia sozinho, e foi assim que conseguiu sobreviver por décadas no apocalipse – e na repressão emocional que o acompanhava.

Agora, Ellie também se mostra ofendida com a resposta que recebe, e dispara: “Todos que eu amava morreram ou me deixaram, todo mundo menos você. Não me diga que eu estaria mais segura com outra pessoa, porque a verdade é que eu só ficaria mais assustada”. Dessa forma, a garota tenta expressar a sua vontade de ficar perto de Joel. É interessante observar como nenhum dos dois personagens consegue expressar seus sentimentos de forma clara e coesa, sendo necessária uma grande discussão para chegar a este ápice em que a garota tenta dizer “eu me sinto mais segura com você”. Dado aos estudos citados anteriormente neste trabalho, fica claro que as situações traumáticas vividas anteriormente impediram ambos os personagens de ter uma comunicação aberta sobre medos, desejos e vontades, como será analisado mais adiante.

Joel parece ignorar a última fala da garota e finaliza a conversa respondendo ao que ela disse sobre Sarah: “Você está certa, você não é minha filha. E eu com certeza não sou seu pai”. Neste momento, o homem está tentando deixar clara a situação profissional em que os dois se encontram, tentando afastar qualquer possibilidade de vínculo. Baseado em cenas anteriores do jogo, o jogador nota que esta falta de vínculo não é verdadeira. Momentos como as histórias que Joel contava para Ellie durante as viagens; as piadas que a menina conta a partir de revistas que encontra; a confissão de Ellie de sua paixão por dinossauros e astronomia, que mais adiante é mostrada como um dado que Joel leva em consideração ao presentear a garota em seu aniversário – todos estes momentos são sinais de que o vínculo estava sendo construído ao longo da trama. É possível inferir, então, que tal fala vem de um lugar de medo do vínculo, como citado anteriormente.

No jogo, Joel ainda não havia feito o luto da criança ideal, que tinha Sarah como exemplo máximo de fantasia, e por isso, ainda não aceitava a criança real que estava à sua frente.

Essa convivência e processo permitem que ocorra o luto de ambos ao longo da trama, resultando em Joel aceitando Ellie como a criança real que ela é. A morte da “criança ideal” é bastante benéfica para o processo adotivo, como aponta a pesquisa de Souza e LoBianco (2021), pois permite que se saia do ilusório e se aproxime mais do real. Por sua vez, essa aceitação possibilita que Ellie se desenvolva em sua própria identidade. Ao longo dessa jornada, eles encontram a possibilidade de formar uma nova família e reconstruir seus laços afetivos, como transparece também no segundo jogo da franquia, lançado em 2020.

Outra situação recortada para análise é o momento em que Ellie mata um inimigo pela primeira vez na viagem. Após um tempo em dúvida sobre a capacidade da menina, Joel começa a confiar em Ellie para protegê-lo. Durante a passagem por um prédio abandonado, Joel é atacado por um homem, e ambos começam uma luta na água que há dentro do local, provavelmente por conta de vazamentos e reservas acidentais de chuva. O inimigo está claramente vencendo em relação ao Joel, afogando-o e impedindo-o de resgatar a arma, jogada na água junto com os homens. Então, Ellie resgata a arma e atira no rosto do inimigo, que cai imóvel na água, enquanto Joel se recupera. A menina automaticamente começa a se sentir enjoada, dando claros sinais de um certo choque por sua ação impulsiva.

Quando ela explicita sua sensação, Joel pergunta “Por que você não só ficou para trás como eu te falei para fazer?” Ellie responde, com um tom provocativo: “Bom, você está feliz que não fiz isso, né?”, e Joel rebate dizendo: “Eu estou feliz que minha cabeça não foi explodida por uma maldita criança”. Neste momento, Ellie se revolta com a ingratidão de Joel. Após se levantar, começa a discutir, falando mais alto: “Quer saber? Não. Que tal dizer ‘Ei, Ellie, eu sei que não foi fácil, mas era ele ou eu, obrigada por salvar meu traseiro’? Você tem qualquer coisa assim para mim, Joel?” Ao passo que o homem termina a discussão apenas dizendo que é melhor eles irem andando.

A revolta de Ellie vem de um lugar muito importante para a análise: a transferência, como já citado, traz afetos de muito amor e também de muito ódio nas relações atuais (Ferenczi, 1994). A menina tem uma clara necessidade de realizar grandes feitos para conquistar Joel; há um desejo em ser uma “boa menina”, que conquiste o carinho deste homem tão duro. Isso se mostra em várias passagens, como esta, mas também em outros momentos que ela tenta mostrar que o acompanha, que é capaz e que faz o que ele manda. No entanto, há momentos em que ela nota a resistência de Joel em trazê-la para perto, o que transforma rapidamente o seu amor incondicional em ódio, exatamente como Ferenczi (1994) avalia em seu texto. Também Hillman (2023) vai falar sobre a ambivalência de emoções que sentimos e que são escancaradas com a transferência. Apesar de gostar muito de Joel, a sensação de estar sendo abandonada novamente, ser deixada de fora como sempre foi, traz afetos em Ellie que surgem nessa transferência que ocorre durante todo o jogo; os traumas que vivenciou estão ressurgindo e afetando suas relações atuais, como mostram Neves e Dias (2019).

Alguns momentos do jogo são menos aflitivos e mais harmoniosos e emocionantes. Um desses momentos ocorre quando a dupla chega em Salt Lake City, já próximo do destino final, o hospital em que os Vagalumes se encontram à espera de Ellie. Em um dado momento, vasculhando um prédio abandonado, eles encontram uma girafa se alimentando da vegetação que surgiu no local. Ellie já fica impressionada só de olhar para o animal, mas Joel ainda consegue que ambos dêem carinho na girafa enquanto ela se alimenta. Subindo mais andares, conseguem ver várias girafas juntas.

Quando param para apreciar a vista, Joel pergunta sobre a descoberta do mundo fora da zona segura: “Então, tem sido tudo que você esperava?”. Ellie responde: “Tem seus altos e baixos. Mas... não se pode negar a vista”. O jogo faz com que o jogador tenha que ficar parado naquela posição, apreciando a vista, por pelo menos um minuto. Tal cena é importante para o fortalecimento da relação entre ambos. É uma cena silenciosa, mas que traz de forma quase palpável a união intensa estabelecida pelos dois.

Joel é o primeiro a desencostar do apoio e ir até a porta, mas não abre a mesma. Quando Ellie chega perto dele, ele diz: “Não temos que fazer isso. Você sabe disso, né?”. Ellie suspira e pergunta: “Qual a outra opção?”. Joel responde: “Voltar para o Tommy. Deixar de lado toda essa coisa”. Ellie reflete: “Depois de tudo que passamos juntos... tudo que *eu* fiz... Não pode ser por nada”. A menina adentra o prédio novamente. Joel permanece do lado de fora, vê a última girafa se afastando e entrando na mata mais fechada, suspira e entra no prédio novamente.

Nesta cena, Joel mostra, pela primeira vez, o apego pela menina. Percebe que, ao chegar no hospital, a sua “encomenda” estará entregue e não haverá laço para uní-los, a menos que construam um abertamente. Afinal, até aquele momento, ambos estavam usando o pretexto da viagem necessária e obrigatória para ficarem juntos e construíssem tal relação, mas nenhum dos personagens admite o envolvimento emocional que surge e aumenta a cada dia. Ao ver a menina feliz, observando os animais, Joel parece ter um vislumbre de um futuro possível, a primeira sensação de que aquilo é uma família. Ele tenta mostrar isso à Ellie, sem muita firmeza. Depois de tanto tempo resistindo à proximidade da menina, agora ele quer trazê-la para perto, ter uma vida normal com ela. No entanto, Ellie também tem seus machucados e suas amarras, não sendo capaz de ver a situação com os mesmos olhos que Joel naquele momento.

O que pode ter ocasionado a mudança em Joel? Como dito antes, os sentimentos transferenciais são fortes, mas o que ocorre nesse momento parece ser genuíno, e não uma reedição. Depois de tantas situações vividas juntos durante a jornada, inclusive os meses que Ellie cuida de Joel quando ele se machuca, podem ter levado à constatação de que aquela relação é real, e não uma mistura de relações passadas. É o início do que veremos adiante como a dissolução da transferência.

Ademais, também é possível pensar em outro ambiente em que a transferência ocorre, que é o da educação. Como Souza e Oliveira (2020) mostram, Joel pode estar sob efeito da transferência, assim como Ellie, de forma que o processo de ensino-aprendizagem tenha sido facilitado. Pode ser por isso, também, que os personagens começam a se parecer entre si; Ellie aprende rapidamente questões de tática e sobrevivência com Joel, além de começarem a se entender melhor, o que pode fazer parte desse vínculo afetivo construído, que facilita a aprendizagem (Souza e Oliveira, 2020). Pensando também na construção do vínculo com adolescentes (Andrade; Lang, 2020), a relação com Joel permite que Ellie supere, gradativamente, as relações familiares instáveis – e praticamente inexistentes – que teve em sua vida, construindo uma nova referência simbólica. Afinal, como aponta Maggi (2009), a perda do objeto originário pode se manifestar de forma somática; por isso, as associações transferenciais são importantes para construir vínculos saudáveis depois desta perda.

6.2 “Todos que eu amava morreram ou me deixaram” – os traumas de Joel e Ellie e suas repercussões na relação dos dois personagens

Sobre os traumas e os desafios de uma criança que passa pela adoção tardia, é possível utilizar uma cena do primeiro jogo *The Last of Us*. A figura de Joel é importante para a personagem de Ellie porque, como ela diz no primeiro jogo, ele seria a única pessoa a permanecer ao seu lado, o que se perpetuaria ainda na continuação do jogo. Como citado anteriormente, a mãe de Ellie morreu no parto e não há menções sobre seu pai, fazendo com que a menina seja órfã desde seu nascimento. Marlene, melhor amiga de sua mãe, fica encarregada de cuidar da menina, mas acaba deixando-a em um internato militar. Portanto, a menina cresce sem referências, até onde o jogo nos mostra.

Nessas instituições, o cuidado dirigido às crianças é mínimo, impessoal e frio, com foco em formar os próximos soldados que irão proteger a zona de quarentena, e não em formar os próximos cidadãos da região. A única menina que parece se vincular à Ellie é Riley, também aluna da instituição. Porém, como mostrado na DLC, Riley e Ellie são atacadas por zumbis; ambas são mordidas e resolvem esperar juntas a infecção e a morte. No entanto, apenas Riley se infecta e se transforma em zumbi, e Ellie descobre que é imune ao vírus.

Tais infortúnios da vida fizeram com que Ellie se tornasse solitária, insegura e muito desconfiada em suas relações. Ao longo da trama, vê-se a dificuldade de Ellie em manter contatos. Quando Joel conhece Ellie, como já citado, a menina está ameaçando os adultos ao seu redor com um canivete, por exemplo.

Na primeira parte do jogo, Ellie tenta mostrar que não tem medo de ser quem é. Usa palavras, faz o que quer e fala até não poder mais. No entanto, à medida que o jogo se desenvolve, é possível notar a sua necessidade de aprovação e de ser aceita. Além das cenas já citadas, como a fuga e o tiro no inimigo, pequenos momentos do jogo mostram Ellie tentando atender às expectativas de Joel, aprendendo seus trejeitos, conseguindo suprimentos ou mesmo aprendendo a tocar violão, instrumento pelo qual Joel tem grande afeto.

Joel também faz de tudo pela menina, não só no que acompanhamos diretamente no jogo, mas também pelo que nos é mostrado nos *flashbacks* na segunda parte do jogo. Em um de seus aniversários, Ellie ganha de presente do homem uma trilha até um museu abandonado, cheio de dinossauros e informações sobre o espaço, temas pelos quais a menina é apaixonada. Quando ele esconde a verdade de Ellie sobre o que ocorreu no hospital, também faz parte de seu hall de sacrifícios, poupando-a da dura verdade e da morte necessária para a finalização da cura. Tudo isso nos faz entender como a relação se deu nos anos que não passam por inteiro entre os jogos.

Outro momento importante de reconciliação é quando Ellie entrega à Joel a foto que roubou de Sarah. Em um momento anterior na trama, Tommy já havia tentado devolver essa foto à Joel, dizendo que era importante ele ter uma lembrança da filha. No entanto, Joel se recusa a ficar com a foto, memória que ainda é muito dolorosa para ele. Como já citado, Joel reprime essa memória e parece até mesmo fingir não ter tido uma filha, já que nem mesmo cita sua existência para Ellie. Antes de entrarem no local em que encontram as girafas, cena

já citada na parte 1 da análise, Ellie diz que roubou a foto quando estava com Maria na comunidade. A foto mostra Joel abraçando Sarah, que usa uma camiseta de time e segura um troféu. Ellie aparece enxugando o rosto depois de entregar a foto à Joel.

É de se pensar qual o motivo inicial de Ellie ter pegado a foto. No momento, estava com raiva de Joel, por estar entregando a menina para Tommy, e também por descobrir, naquela circunstância, que Joel tinha uma filha. Então, é possível que o roubo da foto tenha sido um ato de raiva e ressentimento, querendo que ele perca algo que é importante para ele. No entanto, a menina não rasga ou joga fora a foto. Ela a mantém, provavelmente pensando melhor sobre o que havia feito, e talvez até mesmo refletindo sobre o motivo de Joel ter escondido a informação. Quando ela devolve a foto, muito tempo depois, é como uma peça para reconciliação. Ela tem algo que é importante para ele; ela *devolve* a filha para Joel. E, vindo de Ellie, sua nova filha “em formação”. ele aceita a foto. Joel ainda respira fundo e diz: “Não importa o quanto você tente, acho que não dá para escapar do seu passado. Obrigado”. Isso mostra o grande salto que Joel teve durante a jornada, refletindo sobre o assunto e internalizando melhor a situação, aceitando e vivendo o luto, para enfim aceitar a foto.

No entanto, o jogo nos mostra em um destes *flashbacks* que Ellie descobre a verdade sobre o hospital: que Joel assassinou a todos e a tirou às pressas, e isto cria um conflito dentro da menina. Durante todo aquele tempo, apesar de ter dúvidas sobre o que ocorreu naquele dia, ela continuava fiel a seu mestre; ela o seguia e tinha a necessidade de satisfazê-lo, de deixá-lo feliz. No entanto, naquele momento, ela passa a sentir muito ódio e desprezo. Ao indagar Joel, ela diz “Se você mentir para mim mais uma vez, eu vou embora. Você nunca mais vai me ver de novo”. Ela usa tal trunfo pois sabe que, assim como Joel é importante para ela, ela é muito importante para Joel.

Neste momento, a decepção que sente faz com que todo o seu mundo mude, pois Joel era a única pessoa em que ela se inspirava e se espelhava. Ao ser confrontada com a realidade, ocorre a desidealização de Joel, pois Ellie percebe que ele é falho, o que não pode andar junto da onipotência que a menina impunha em seu pai. É como se ela fosse novamente abandonada, porém, ela também o está abandonando neste momento. É uma escolha dela dizer “estamos acabados” e romper laços com Joel. O desamparo, então, surge em ambos os lados.

Esta também é uma questão muito debatida sobre o jogo. Uma rede social muito comum para discussões sobre jogos e filmes é o Reddit. Nela, alguns jogadores entendem, pelo que Ellie diz nas cenas anteriores à chegada ao hospital no primeiro jogo, que a menina queria ser mártir pela causa, ou seja, que ela morreria pela cura. Apesar de ela não falar abertamente sobre a morte em si, ela dá a entender que seria voluntária da forma que eles necessitassem no hospital.

No entanto, outros jogadores dizem que, pela ingenuidade de Ellie, ela estava pensando em procedimentos ideais, e não cogitou a possibilidade de ter que morrer; por isso, não deu aval claramente para tal ato, e Joel então estaria certo em salvá-la. Um dos perfis do Reddit, que utiliza o pseudônimo plumskiwis, cria um tópico de discussão sobre isso, que será usado aqui como exemplo, visto que este trabalho não utilizou em sua metodologia a entrevista com jogadores. No tópico, plumskiwis diz que uma prova que reforça este argumento é que, em determinado momento, Ellie pergunta a Joel: “Como você acha que eles vão conseguir extrair a cura de mim? Você acha que vai doer?” Ainda é de se considerar que é factível Ellie se arrepender ou se sentir culpada depois que a situação já ocorreu, mas isso não significa que, no momento em que estava no hospital, teria coragem de ceder a própria vida, caso estivesse acordada para decidir. Mesmo assim, as discussões provenientes deste tópico criado pelo usuário mostra a qualidade multifacetada desta discussão.

Neil Druckmann, criador do game, diz em entrevista à IndieWire que a decisão de Joel é factível com a construção do personagem até então, mostrando que ele é a mesma pessoa do prólogo do primeiro jogo, quando ele se recusa a dar carona à outra família quando está tentando fugir com Sarah da infestação. “Ele está disposto a fazer tudo que for preciso para proteger sua tribo”, diz Druckmann (IndieWire, 2020).

Então, a raiva de Ellie pode vir de muitos lugares: não ter sido considerada na decisão; o fato de que teria que morrer para proporcionar a cura; e o fato de isso agora não ser mais possível, graças à matança de Joel. Tudo isso traz uma transferência negativa de volta à tona, pois este sentimento de raiva e a constatação da falibilidade podem remontar às falhas de seus pais biológicos, que a deixaram, que não foram capazes de cuidar da filha, que erraram com ela. É como se ela quisesse ser capaz de tomar as rédeas das situações do passado agora, no presente. E Joel acaba sendo o receptáculo de toda a sua raiva e desilusão.

Isto causa uma ferida aberta que atrapalha muito seu desenvolvimento, pois apesar de querer ter Joel por perto e ainda querer sua aceitação, agora não consegue demonstrar mais seu afeto e fica irritada quando ele tenta intervir ao seu favor. Um exemplo disso é quando é assediada verbalmente por um morador da vila ao beijar Dina no evento em que estavam, no segundo jogo. Quando Ellie começa a se exaltar, Joel surge e confronta o morador. Ao finalizarem a discussão, Joel vai até Ellie perguntar se ela está bem, e ela briga com o homem por intervir, dizendo “eu não preciso da sua ajuda, Joel” na frente de todos os moradores, deixando-o visivelmente constrangido. Quando ele deixa o recinto, a feição da menina logo muda, como se tomasse consciência dos seus atos, se arrependendo do que e como disse.

Tal reação faz lembrar o que disse no primeiro jogo, quando discute com Joel sobre ir com Tommy adiante ao invés de seguir com o primeiro. Ao dizer “todos que eu amava morreram ou me deixaram”, ela deixa claro seu abandono e como isso impacta sua vida, trazendo um enorme medo de que ocorra novamente. Como dito anteriormente, as situações traumáticas que ambos viveram impedem uma comunicação aberta e saudável. Ao reviver seus traumas nas reedições, ela não consegue ser clara sobre medos, desejos e vontades, sendo praticamente obrigada pelo seu estado psicológico a reagir sempre de maneira defensiva, agressiva ou vaga. É preciso realmente estar analisando sua fala para perceber as ligações com o seu passado, e é por isso que Joel tem tanta dificuldade de notar isso. Quando Joel e Ellie brigam, após saber a verdade sobre o hospital, é como se ela se sentisse abandonada novamente, apesar de ele ter feito isso para salvá-la, pois a amava. São sentimentos conflituosos dentro dela, que a deixam confusa sobre como agir – perdoá-lo ou fazê-lo sofrer pela sua decisão.

Quando ela o perde, no entanto, parece entender que preferia tê-lo perdoado. Ellie sofre visceralmente enquanto assiste seu pai ser brutalmente assassinado na sua frente. Chora, grita e se debate; após o ocorrido, desenvolve Transtorno do Estresse Pós-Traumático (TEPT), como é possível notar pelos sintomas de alta ansiedade, medo desencadeado por barulhos específicos e insônia (Almeida, 2022). Afinal, fica claro que não é a violência em si que causa tal transtorno em Ellie, visto que a menina está em um contexto violento e de matança há muitos anos sem prejuízo iminente à sua saúde mental. O TEPT surge a partir do momento que seu único ente querido a deixa, sem que ela pudesse fazer nada para ajudá-lo. Ela passa pelo que Almeida (2022) chama de “transpiração do

trauma”: o assassinato de Joel “assombra” Ellie durante todo o período que acompanhamos no segundo jogo, com todos aqueles sentimentos não ressignificados.

Inclusive, uma análise interessante de ser feita é que os lugares praticamente se invertem nessa situação, causando uma espécie de “karma” para a menina. Afinal, se Joel tivesse permitido que Ellie fosse morta para que fizessem a cura – ou se o impedissem de ajudá-la, como estavam tentando fazer –, a sua situação seria muito parecida com a de Ellie no momento em que matam Joel. No hospital, Joel sofreria muito, assistindo Ellie ser assassinada pelos médicos, para fins comunitários. Na estalagem, Ellie sofre pela sua incapacidade de poder impedir o que está ocorrendo. É como se a vida estivesse tentando fazê-la ter empatia, se colocar no lugar dele, para que ela possa entender o porquê de ele ter feito tudo aquilo por ela. Ela também era a única família que Joel tinha e, provavelmente, ele não queria sentir novamente o que é a perda.

Seu remorso, os inúmeros flashbacks ao longo do segundo jogo e a clara saudade que a acompanha intensamente parecem demonstrar que ela finalmente entendeu os motivos de Joel, e mostra ser capaz de perdoá-lo. Contudo, de acordo com Almeida (2022), apesar do desejo de vingança de Ellie no segundo jogo, seguir com esta sede por sangue e continuar sua própria vida confrontam a violência do passado, fruto de seu trauma. A separação da figura paterna no assassinato configura uma violência que é sofrida diversas vezes na parte dois do *game*.

Até chegar nesta conclusão, porém, sua sede de vingança faz com que perca também o que estava construindo por conta própria. É possível pensar que esta indecisão, este conflito não resolvido na relação entre eles tenha impulsionado ainda mais a vingança de Ellie, por terem tirado dela o tempo necessário para a cura. No entanto, as decisões que toma a partir da morte de Joel afetam seu relacionamento com Dina, fazendo com que Ellie também seja uma mãe e uma esposa faltante, com falhas, que abandona a família.

Seria possível que esse retorno de seu passado no futuro, com a possibilidade de Joel a abandonar, seja considerado um sentimento transferencial, como denomina Freud as situações vividas entre analista e analisando. A pesquisa de Almeida (2022) pode ser usada para interpretar esse acontecimento, como já citado.

Esse elemento do *game* também pode ser analisado sob a luz da pesquisa sobre o luto na adoção de Souza e LoBianco (2021). Além disso, é importante ressaltar que o

contexto apocalíptico da trama se assemelha ao contexto que foi visto em pós-guerras, por exemplo; contexto esse que dificulta a elaboração de situações traumáticas e de novos estabelecimentos de vínculos.

Outra situação importante a ser analisada é a família construída pelos dois personagens e a forma como é construída. Conforme trabalho de Biasutti e Nascimento (2021), o crescimento do afeto entre os dois personagens pode ter dado origem ao desejo de Joel de ser pai de Ellie. Além disso, Hillman (2023) afirma que o amor transferencial é condição para o desenvolvimento do amor verdadeiro; portanto, não é porque o amor transferencial fica evidente na relação de Joel e Ellie que o afeto desenvolvido não é verdadeiro. A relação durante a viagem até o destino final de Ellie é construída a partir do que se pode chamar de adoção informal. Apesar de não haver registro no contexto apocalíptico do jogo, em *The Last of Us, Part II*, Joel a apresenta à vila em que moram como sua filha, o que comprova tal vínculo estabelecido ao longo do primeiro jogo e dos anos que se passaram entre o final da primeira parte e o início do segundo jogo.

A forma como se apresentam é melhor explicada no início do segundo jogo. Joel conta à Tommy o que ocorreu no jogo anterior. Ele está limpando o violão que dará para Ellie – cena que será analisada na próxima parte – enquanto conta para Tommy sobre toda a viagem. Ele conta que era importante para Ellie que sua imunidade servisse para algo, e ele estava ajudando-a a tornar isso real. Conta também que o único problema é que a cura mataria Ellie. Tommy está ouvindo atentamente e diz: “Jesus Cristo, Joel. O que você fez?” Este é o primeiro momento da cena que Joel para de olhar para baixo, olha nos olhos do irmão e responde: “Eu salvei ela”. A cena ainda mostra um flashback de Joel dizendo “Vamos, minha menina, eu estou contigo”, enquanto a pega no colo. A cena da fuga do hospital será melhor detalhada na última parte desta análise, mais adiante.

Quando Joel termina de contar toda a sua saga, Tommy apenas diz, se levantando, que é melhor eles voltarem. Joel encara o irmão, com uma feição confusa, mas se levanta e o segue. Joel parecia esperar que o irmão o compreendesse, o acolhesse, mas não é o que ocorre. Isso mostra como a escolha feita por Joel pode parecer heroica e amorosa do ponto de vista dos jogadores, que acompanham a relação dos dois profundamente, mas não é vista da mesma forma por quem está fora desta relação. Talvez, Tommy não entenda que Ellie é a filha de Joel naquele momento, e que ele fez por ela o possível e o impossível, assim como fez com Sarah até o momento em que a menina faleceu. Tommy pode não ter

percebido, também, que Joel não era capaz de perder sua outra menina. Enquanto Joel já havia introjetado a relação paternal que construiu com Ellie, Tommy estava vendo tudo aquilo pela primeira vez, sendo muita informação para assimilar ao mesmo tempo.

Pensando nessa adoção que é feita ao longo da trama, e o fato de a menina já ser uma adolescente, surgem temáticas possíveis de serem equiparadas com o mundo real, como a família monoparental, o processo de adoção e criação de vínculo, os desafios a serem enfrentados nesse primeiro momento e como o trauma afeta a conexão entre os personagens, tanto no início do primeiro jogo quanto no decorrer do segundo. Os estudos de Almeida (2022), Neves e Dias (2019) e outros autores oferecem instrumentos poderosos para analisar a dinâmica entre os dois personagens dentro dessa relação paternal que foi construída.

Outro fator gerador de estresse familiar nas famílias adotivas é a falta de garantia jurídica de que são filhos legítimos daquela família de adoção, o que causa a iminência de ruptura e de perda da criança durante todo o processo, até a formalização. Afinal, de acordo com as autoras, o vínculo de filiação torna-se “exclusivamente socioafetivo e instável” em casos como esse (Neves & Dias, 2019). Em *The Last of Us*, tal insegurança familiar também surge em situações nas quais os personagens são colocados em ambientes distintos e são obrigados a viver momentos singulares. Um exemplo é o momento do game em que Ellie é sequestrada pelo líder de outra comunidade e é obrigada a lidar com a ameaça sozinha.

No momento em que isso ocorre, Joel e Ellie ainda não tinham uma relação declaradamente familiar, apesar de estarem cuidando um do outro. Essa instabilidade, que não é possível de ser combatida no contexto apocalíptico, torna tudo ainda mais difícil. Joel fica desesperado com a possibilidade de perdê-la e a procura por muito tempo. Ellie, enquanto isso, se sente desprotegida – porque de fato está – e é considerada uma presa fácil para o líder da comunidade, que primeiro pensa em matá-la e, depois, em estuprá-la. Não que a adoção formal impedisse o sequestro de ocorrer, mas seria mais fácil para Joel pedir ajuda para procurar sua filha do que para procurar “a menina que está andando com ele”, o que também pode soar estranho para quem vê de fora.

6.3 “Você está certa. Você não é minha filha” – a superação da transferência

Nas cenas finais do primeiro jogo, ocorre uma cisão importante entre a criança ideal e a criança real. Enquanto Joel ficou, durante muito tempo do primeiro jogo, comparando Ellie à Sarah e afastando a imagem da garota resgatada de sua filha, nos momentos finais do jogo, o homem parece superar tal distinção e conseguir enxergar Ellie como uma pessoa separada, a criança real que está diante de si. Uma cena que explicita bastante este momento de *insight* do personagem é quando ele acorda dentro da base dos Vagalumes e não sabe onde está a Ellie. Ele pede à Marlene que o leve até onde está a garota, e a chefe da resistência diz: “Você não precisa se preocupar com ela mais. Nós vamos tomar conta de...”. Joel a interrompe imediatamente e diz: “Eu me preocupo. Apenas me deixe vê-la, por favor.”

Este momento retrata a preocupação genuína que Joel desenvolveu pela garota, trazendo à tona todos os demais afetos que antes se deviam apenas à transferência. Como Freud explicita, o amor transferencial não é menos genuíno ou menos verdadeiro do que qualquer outro tipo de amor; no entanto, o desenvolvimento dos sentimentos transferenciais faz com que eles se resolvam e a relação passe a ser mais sobre o objeto atual do que sobre o objeto originário. As teorias ainda não têm um consenso sobre a possibilidade de cessar completamente a transferência depois de desenvolvida e trabalhada, mas o fato é que tais afetos se transformam com a análise e trazem novas nuances às relações.

Nesta análise da obra, conclui-se que houve a dissolução da transferência durante os últimos meses que passaram juntos no primeiro jogo. Tal conversa com a Marlene mostraria, então, um amor real, não mais baseado na transferência, graças ao trabalho que realizaram conjuntamente ao investigarem suas próprias feridas e trabalharem para se resolverem enquanto indivíduos reais, sem trazer à tona os traumas do passado. É evidente que a clínica traz possibilidades de trabalho mais seguras e acolhedoras, com técnicas estruturadas e pautadas em teoria, mas a prática do dia a dia parece também ensinar estratégias de resolver questões passadas, que podem ser mais ou menos efetivas, a depender da vivência do indivíduo. No caso do jogo, a clínica não era uma opção, dado o contexto apocalíptico. Por isso, os personagens pareceram compreender que a única forma de superar questões que estavam paralisando-os era conversar sobre as mesmas, sem receios, buscando compreender o outro e tendo paciência para que os traumas se dissolvessem com o tempo e com a reflexão. Além disso, é válido acrescentar que o jogo pode tornar tais arcos de desenvolvimento muito mais fáceis e práticos do que são na vida real, sendo, portanto, possível que a dissolução

ocorresse sem o processo de análise, apesar de poder ser bem mais demorado e doloroso, pela falta de instrumentos necessários para entender e acolher suas questões.

Voltando à cena, decidido a não deixá-la partir, Joel utiliza todas as suas forças e suprimentos para invadir hospital adentro, matar todos os Vagalumes, incluindo o cirurgião e suas enfermeiras, para resgatar Ellie. Ele destrói tudo que está ao seu alcance para mantê-la viva. Na saída do hospital, encontra Marlene, que o ameaça com uma arma e explica que essa operação é por um bem maior, pela chance de salvar todo o mundo da pandemia fúngica. Joel reage matando-a e levando Ellie embora. Isso mostra como seus ideais são, também, diferentes dos de Ellie e dos ideais dos Vagalumes, já que ele, para ele, preservar sua garota era mais importante do que preservar todo o mundo. Pode parecer uma escolha tola, mas é preciso considerar que Ellie era tudo que Joel tinha naquele momento, seu referencial familiar.

Neste momento, pode-se pensar que Joel se lembrou dos conteúdos recalcados a respeito também de sua própria filha, associando-os com a sua história, e assimilando tais situações à sua vida atual, ao invés de tentar se esconder deste passado (Mezan, 1991). Então, Joel supera a transferência e passa a ver Ellie não como a criança ideal, mas como a criança real, e por isso ele “sabe o que fazer” nessa situação, semelhante ao que ocorreria na análise (Freud, 1997). Então, Joel está investindo em Ellie pelo que ela é, sem ficar alienado nela, mostrando então a dissolução da transferência e seus impactos (Ribeiro, 2020).

A cena corta para Ellie acordando, já no carro, a caminho de Jackson. Como já dito anteriormente, Joel mente para a menina, dizendo que haviam muitos outros internados como ela e que não conseguiram achar uma forma de criar uma cura e, por isso, estavam voltando à cidade. Neste momento, é preciso pensar também no não dito familiar; apesar de acreditar estar fazendo o melhor para a menina, Joel está criando um componente que não tem como durar para sempre. Ellie se mostra, desde o início, em dúvida sobre a descrição do acontecimento, perguntando novamente sobre o momento em diversas situações. Em um flashback do segundo jogo, antes de chegarem à Jackson, Ellie para no caminho e indaga Joel se aquela é realmente a verdade. O homem assente. Por ora, ela se contenta com aquela resposta, decidindo acreditar no homem que agora considera como seu pai.

A ligação genuína entre os personagens também fica clara no início do jogo *The Last of Us Part II*. Em uma das primeiras cenas do jogo, antes do salto cronológico para quando o jogo acontece, Ellie está desenhando em seu diário quando Joel chega em seu quarto. Depois

de alguma conversa fiada, Joel traz um violão e mostra a Ellie como se toca, escolhendo Future Days, música de Pearl Jam, para este momento. Depois, dá o violão de presente para a menina.

A música não foi escolhida ao acaso. Além da relação de Joel com a banda, pois ambos são de Seattle, a letra é extremamente emocional e parece ser a forma que Joel encontra de expressar seus sentimentos, sendo um homem tão bruto. Ademais, de acordo com a cronologia do jogo, a música nem teria sido lançada, pois sua data de estreia está para um mês depois do início do apocalipse. No entanto, o desenvolvedor do *game* contou que Joel teria conhecido a música através de vídeos do Youtube, já que a banda já estava tocando a música em suas apresentações, apesar de não tê-la lançado oficialmente. Todo este esforço para que a música caiba no momento do jogo mostra que a sua escolha foi minuciosa. Por isso, vamos analisar também a letra da música para relacionar com o desenvolvimento da relação pai e filha do jogo.

O primeiro parágrafo da música diz: “Se algum dia eu viesse a perdê-la, eu certamente perderia a mim mesmo. Tudo o que eu encontrei, querida, eu não encontrei sozinho”. Tal constatação fica clara na cena em que Joel salva Ellie do hospital, como já citado anteriormente; ele de fato constata que não conseguiria viver sem ela, mesmo que o desejo da menina fosse morrer pela causa.

Mais adiante, a música diz: “Quando furacões e ciclones se enfureceram, quando ventos transformaram sujeira em pó, quando enchentes vieram ou as marés se levantaram – isso nos aproximou mais”. Tal passagem remete a todas as intempéries que a dupla sofreu ao longo do primeiro game. É interessante pensar que muitas relações se abalam e até mesmo se rompem quando passam por dificuldades como estas. Durante a pandemia de COVID-19, por exemplo, as buscas online sobre o termo “divórcio online gratuito” atingiram um percentual de 9900%, segundo levantamento do Google (Vicente, Da Silva e Rocha, 2021). De acordo com Sampaio (2023), no período da pandemia, “agravou-se o número de violência doméstica, número de divórcios e ainda, dentre outros fatores, o agravamento das situações de abandono afetivo”. Pesquisas como a de França, Priori e Galinkin (2020) também corroboram com estes números.

Mesmo com tantos problemas de convivência e o grande período que passaram juntos fisicamente, Joel e Ellie conseguiram que a sua relação apenas melhorasse e se estreitasse. Mesmo com ataques zumbis, dias sem comida, lutas por sobrevivência e mortes

ao redor, os dois sobreviventes conseguiram resgatar sentimentos positivos e genuínos dentro de si e estreitaram suas relações.

O final da música diz: “sem resistência, sem sustos. Por favor, isto é bom demais para acabar. Eu acredito, e eu acredito porque eu posso ver, os nossos dias futuros – dias de você e eu”. Neste momento, fica claro que a vida que Joel quer que eles vivam dali em diante é de serenidade e paz. É por isto, também, que decidem voltar à vila do irmão de Joel e se assumirem como pai e filha. Eles esperam dias futuros em que os dois possam conviver em harmonia e desenvolver ainda mais a relação. E isso de fato ocorre, como vemos em muitos flashbacks da garota.

É curioso pensar que a música pode ter conotação romântica, mas neste caso, é usada para uma relação familiar. Quando uma música romântica é escolhida para representar uma relação paternal, isso pode refletir uma transferência de sentimentos associados a emoções profundas e intensas. Os temas abordados, como amor incondicional, devoção e ligação transcendente, podem ser transferidos para a relação entre um pai e uma filha, especialmente se houver uma forte carga emocional envolvida. Assim, Joel está expressando, a partir da arte, as suas emoções intensas que surgiram inicialmente por conta da transferência, mesmo que a mesma já tenha sido dissolvida. E, apesar de Ellie ter uma resposta mais contida, é possível notar que a menina gosta da homenagem, pela forma como responde ao agora pai, e também pelo fato de toda a cena estar sendo vista a partir do seu *flashback*, o que mostra que foi um momento importante para ela e que ainda reside em sua memória afetiva.

Enquanto a cisão entre criança ideal e criança real ocorre no final do primeiro jogo, é possível dizer que a cisão entre pai ideal e pai real ocorre apenas no final do segundo jogo, tendo, assim, um arco para cada um dos personagens principais entenderem como relações saudáveis se dão. Ao final do jogo, como citado no tópico anterior, Ellie consegue entender e perdoar o pai, mesmo que este não esteja mais presente. O desenrolar da trama mostra à menina que o amor foi o propulsor das ações do pai, assim como tem sido seu propulsor até então em sua vingança.

A última cena do jogo, no entanto, traz uma conclusão sensível e apaziguadora para o jogador, depois de tantas cenas de sofrimento, indecisão e raiva. Em um flashback, Ellie encontra Joel na varanda de casa e os dois conversam sobre o que houve no evento da vila, quando a assediaram por beijar Dina. Ellie diz que tinha o morador sob controle, ao passo que Joel concorda e responde, com voz calma e baixa: “Eu sei”. Depois, ela diz que o

homem precisa parar de incomodar o colega de Ellie toda vez que ela vai sair em patrulha, procurando protegê-la. Ele apenas responde “okay”. Joel também traz o assunto do envolvimento de Dina e Ellie. Isso deixa claro que Joel vai, aos poucos, entendendo que Ellie não é mais uma menininha, realizando de novo a cisão entre o ideal e o real, desidealizando Ellie e permitindo que ela viva como decidir.

Ellie nota tal esforço, que não é em vão, pois ela finalmente acha um espaço seguro para conversarem sobre o que ocorreu. Ela diz que a vida dela teria tido sentido se ela tivesse morrido no hospital, mas que Joel tirou isso dela. Depois de muitos anos, consegue expor a sua insatisfação e sua frustração com a decisão do pai. Ele a olha nos olhos e diz: “Se Deus me desse uma segunda chance naquele momento, eu faria tudo de novo”. Ellie suspira e diz “É... Mas eu não acho que conseguirei te perdoar um dia por isso. Mas eu gostaria de tentar”.

O esforço dos dois em se fazerem entender e o choro velado que vem logo em seguida em ambos os rostos mostra como a relação de Joel e Ellie tem se dado durante todo esse tempo: muitos sentimentos negativos que vêm também de abandonos passados, talvez tornando os problemas atuais maiores do que realmente são, mas uma vontade imensa de constituir uma família, de perdoar e de seguirem juntos, apesar da dificuldade imensa de exporem seus sentimentos.

Por fim, a citação escolhida para nomear este subcapítulo já foi analisada anteriormente, mas é possível analisá-la também sob outro ponto de vista. Durante uma briga, Joel diz: “Você está certa. Você não é minha filha”. No momento em que o personagem diz isso à Ellie, ele está tentando machucá-la, afirmando que ela não tem ligação alguma com Joel. No entanto, se dita em outro contexto, ou se tirada de seu contexto original e pensada com a análise do final da trama, pode-se pensar que a frase funciona como uma constatação da dissolução da transferência. Ao dizer que Ellie não é a filha de Joel, está se dizendo que Ellie não é Sarah, ou seja, são meninas distintas, e não a criança ideal que Joel perseguiu por tantos anos. Ellie não é a filha que Joel tinha, mas é a filha que Joel terá dali em diante.

7. “TUDO QUE EU ENCONTREI, QUERIDA, EU NÃO ENCONTREI SOZINHO”: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi possível notar durante o trabalho, o jogo eletrônico “The Last of Us” serve como um estudo de caso valioso para explorar conceitos psicanalíticos, em especial, os sentimentos transferenciais. A relação de Joel e Ellie exemplifica tal achado em muitos momentos, desde os atritos iniciais da relação, como a fuga de Ellie e as brigas que os dois personagens têm, até os momentos finais de conciliação, perdão e saudade, demonstrando uma dissolução da transferência.

Esta análise contribui para o entendimento de como as obras de ficção podem ser utilizadas para explorar e entender as dinâmicas complexas da mente humana, como Freud já dizia em seu tempo. É importante que se elimine a fronteira entre psicanálise e a mídia, ampliando as ferramentas possíveis, sem deixar de fora os jogos eletrônicos nesta seara. A interdisciplinaridade é muito rica e pode favorecer os estudos da psicanálise e também das mídias. A narrativa e a imersão em jogos como “The Last of Us” facilitam uma compreensão mais aprofundada e sentimentalista, fazendo com que o jogador se conecte emocionalmente com os personagens, o que permite uma análise psicanalítica rica das interações que ocorrem no jogo.

Além disso, o estudo da relação de Joel e Ellie pode iluminar a compreensão de relações familiares não tradicionais, incluindo as adoções informais e os laços afetivos construídos em circunstâncias extraordinárias. Nesta análise, se mostrou ser de grande importância o recorte da adoção para entender os conflitos familiares e também os sentimentos transferenciais iniciais de abandono. Durante os estudos psicanalíticos, é importante que se jogue luz nessas novas concepções de família, sem o preconceito de considerá-las disruptivas ou disfuncionais. A reflexão sobre a construção de vínculos afetivos, o luto e a superação de traumas passados é vital para que seja possível entender a vida de quem se torna desgarrado e que está, enfim, à procura de um lar.

Uma dificuldade encontrada na organização deste trabalho foi a enorme lacuna que existe no que concerne aos estudos dos sentimentos transferenciais fora do contexto clínico. Apesar do próprio Freud propor tal uso do fenômeno, poucos autores se dedicaram à questão. Tal escolha é baseada na necessidade de se ter um ambiente controlado para que a pesquisa desenvolvida seja consolidada, e não a descrença de que a transferência seja possível fora do setting. Trabalhos como o de Santos (2009) mostram como o fenômeno

transferencial pode ocorrer mesmo sem ser favorecido pelo ato interpretativo, específico da análise. Na maioria das vezes, a análise precisou ser feita considerando o que foi encontrado no contexto clínico como verdade também para fora do mesmo, ou então, trazendo de outros ambientes, como o contexto escolar.

Além disso, a análise aqui feita trata do fenômeno transferencial, passando por questões como os traumas passados e a adoção, mas outros conceitos psicanalíticos podem ser explorados nessa relação com mais aprofundamento no futuro, como o não dito familiar e o Complexo de Édipo. Ainda, pode ser interessante se pensar sobre as masculinidades e a obrigação compulsória do homem agir de determinada forma, sendo um contexto apocalíptico ou não. Pela profundidade da trama, já se nota que é possível utilizar-se dos personagens para diversas análises.

Parece faltar à psicanálise o engajamento de analisar *games*, tendo em vista a dificuldade de encontrar artigos sobre este ou outros jogos sob viés psicanalista. Enquanto muito foi feito sobre pinturas, livros, filmes e até mesmo artistas ou escritores específicos, a psicanálise ainda não explorou tanto quanto poderia o universo dos jogos eletrônicos. Estes também possuem grande carga psíquica para ser investigada e um tempo de construção superior ao de filmes, que não costumam chegar a três horas de duração, enquanto os jogos costumam possuir mais de cinco horas de duração, permitindo maior desenvolvimento da trama e uma construção mais aprofundada dos personagens.

Outra limitação encontrada na elaboração do trabalho foram algumas lacunas nas informações a respeito do jogo. Existem algumas partes da história que os fãs acreditam ocorrer de uma determinada forma, mas que não foi comprovada pelos desenvolvedores do game. Ou, ainda, situações vagas ou ambíguas, como o embate sobre Ellie dever ou não morrer no hospital com os Vagalumes; tal ambiguidade nunca foi debatida pelos desenvolvedores ou em canais oficiais, mas os jogadores fazem projeções e divagações sobre as questões éticas envolvidas.

Por fim, a análise é de grande importância, tanto para os entusiastas do jogo que desejam se aprofundar mais na história dos personagens sob o ponto de vista psicanalítico, quanto para os psicanalistas que buscam explorar o fenômeno da transferência fora do contexto clínico, demonstrando o potencial dos jogos eletrônicos como ferramentas para explorar e compreender complexidades humanas e emocionais.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, M. L. de; MORAES, R. C. P. de. O impacto da figura paterna no desenvolvimento do indivíduo. **Psicologia - Saberes & Práticas**, [s. l.], v. 1, ed. 1, p. 54-61, 2017. Disponível em: <https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/psicologiasaberes&praticas/sumario/60/12122017145225.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2023.
- ALMEIDA, C. H. de. **Jogos eletrônicos e as memórias do trauma**: reflexões sobre Death Stranding e The Last of Us Part II. Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci. 2022. 196 páginas. Tese (Doutorado) - Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/50280/1/Cristina%20Horta%20de%20Almeida%20-%20Jogos%20Eletronicos%20e%20as%20Memorias%20do%20Trauma.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2023.
- ANDRADE, L. C. L. de, & LANG, C. E. (2020). A transferência na clínica psicanalítica de adolescentes. **Estilos Da Clínica**, 25(2), 297-312. <https://doi.org/10.11606/issn.1981-1624.v25i2p297-312>. Acesso em: 12 out. 2023
- ARRUDA, G. L. de. **O processo de adoção e a possível devolução de crianças: uma revisão psicanalítica**. Orientador: Prof. Márcia Almeida Batista. 2022. 49 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação no curso de Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/jspui/bitstream/handle/27714/1/Gustavo%20Lara%20de%20Arruda_GUSTAVO%20LARA%20DE%20ARRU.pdf. Acesso em: 21 out. 2023.
- AUTUORI, S.; RINALDI, D. A Arte em Freud: Um estudo que suporta contradições. *Bol. - Acad. Paul. Psicol.*, São Paulo, v. 34, n. 87, p. 299-319, dez. 2014. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2014000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 12 out. 2023.
- BARBOSA, R.; MATOS, P. M.; COSTA, M. E. Memórias afectivas do corpo: um estudo qualitativo acerca do papel dos pais na experiência corporal. **Psychologica**, [S. l.], n. 50, p. p. 57-83, 2009. DOI: 10.14195/1647-8606_50_4. Disponível em:

https://impactum-journals.uc.pt/psychologica/article/view/1647-8606_50_4. Acesso em: 15 abr. 2023.

BARROS, J. F. de; RIBEIRO, P. W.; SOUZA, L. de F. Os Aspectos Psicológicos da Criança e do Adolescente na Adoção Tardia. **Psicologia: Ciência e Profissão**, [s. l.], v. 41, e215129, n.spe 3, p. 1-13, 2021. DOI 10.1590/1982-3703003215129. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/RjXcmQPCGBqrVBRrP8C7BHz/?lang=pt>. Acesso em: 24 mar. 2023.

BEVIDAS, W.. Pesquisa e transferência em psicanálise: lugar sem excessos. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 12, n. 3, 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/LwfmG69YvksqJVNDMdCdixM/?lang=pt#>. Acesso em: 28 out. 2023.

BIASUTTI, C. M.; NASCIMENTO, C. R. R. O processo de adoção na família monoparental. **Journal of Human Growth and Development**, [s. l.], v. 31, ed. 1, p. 47-57, 2021. DOI 10.36311/jhgd.v31.10364. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbcdh/v31n1/pt_06.pdf. Acesso em: 14 abr. 2023

OPENAI. ChatGPT. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 05/04/2024.

EHRlich, D. **Neil Druckmann and Halley Gross Open Up About the Biggest Twists of 'The Last of Us Part II'**. IndieWire, [S. l.], 22 jun. 2020. Disponível em: <https://www.indiewire.com/features/commentary/the-last-of-us-part-ii-interview-neil-druckmann-halley-gross-spoilers-1234568597/>. Acesso em: 13 abr. 2024.

ERB, V.; LEE, S.; DOH, Y. Y. Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game: Focus on Player Experience of Character Switch in The Last of Us Part II. **Frontiers in Psychology**, [s. l.], v. 12, 2021. DOI 10.3389/fpsyg.2021.709926. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.709926>. Acesso em: 29 set. 2023.

DA SILVA, M. C. V.; LOPES, J. S.; ROCHA, M. O. O Covid-19 e o divórcio no Brasil: considerações do Direito e da Psicologia. **Caderno de Graduação - Ciências Humanas e Sociais - UNIT - ALAGOAS**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 13, 2021. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/fitshumanas/article/view/10051>. Acesso em: 13 abr. 2024.

DIAS, F. C. de S. C.; NEVES, A. S. Enredo Familiar na Adoção Irregular: Construção de Caso na Clínica Psicanalítica. **Revista Subjetividades**, [S. l.], v. 18, n. 3, p. 77–89, 2019. DOI: 10.5020/23590777.rs.v18i3.7361. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rmes/article/view/7361>. Acesso em: 23 mar. 2023.

FRANÇA, F. F.; PRIORI, C.; GALINKIN, A. L. Os Impactos da Pandemia (Covid-19) no Cotidiano das Pessoas: Desafios e Contribuições dos Estudos de Gênero e dos Feminismos - Entrevista com Joana Maria Pedro. **Revista Educação e Linguagens**, Campo Mourão, v. 9, n. 17, p. 11-25, jul./dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.33871/22386084.2020.9.17.11-25>.

FREUD, S. A cabeça da medusa. In: FREUD, S. **Obras completas volume 15: Psicologia das massas e análise do Eu e outros textos (1920-1923)**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 292.

FREUD, S. Alguns complementos à interpretação dos sonhos. In: FREUD, S. **Obras completas volume 16: O Eu e o Id, "Autobiografia" e outros textos**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p 288-302

FREUD, (1915a [1914]). Observações sobre o amor transferencial. In: FREUD, S. **Obras completas volume 10: Observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia relatado em autobiografia ("O caso Schreiber")**, artigos sobre técnica e outros textos (1911-1913). 3. ed. Rio de Janeiro, Companhia das Letras, 2010. v. 10. p. 159-172.

FREUD, S. **A interpretação dos sonhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, S. Esboço de psicanálise. In: _____. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Volume XXIII; Moisés e o Monoteísmo, Esboço de Psicanálise e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. p. 151-222.

FREUD, S. (1921). **Psicologia das massas e análise do eu**. In: FREUD, S. **Obras completas volume 15: Psicologia das massas e análise do Eu e outros textos (1920-1923)**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 9-100.

FREUD, S. **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade**, 1905. In: _____. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Volume VII; Um Caso de Histeria, Três Ensaios sobre a Sexualidade e outros Trabalhos (1901-1905). Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 163-195.

FREUD, S. **Um Estudo Autobiográfico, Inibição, Sintoma e Angústia, Análise Leiga e outros trabalhos.** ESB Vol XX. Rio de Janeiro: Imago, 1977.

GOLDGRUB, F. O oráculo e a esfinge, *In: A Metáfora Opaca.* Sonho, mito, cinema, interpretação. 2a ed. São Paulo: Samizdat; 2008

GONÇALVES, F. J. M. . Adoção e os Novos Parâmetros da Responsabilidade Parental. Revista **Jurídica Themis** , v. 9, p. 201-222, 2013. Disponível em: <https://revistathemis.tjce.jus.br/THEMIS/article/view/109/109>. Acessos em 18 jun. 2023.

GRAÇA, E. **Beirando os 40 milhões de cópias vendidas, game ‘The last of us’ vira série promissora.** O Globo, [S. l.], 16 jan. 2023. Cultura / TV, p. 1-1. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/noticia/2023/01/beirando-as-40-milhoes-de-copias-vendidas-game-the-last-of-us-vira-serie-promissora.ghtml>. Acesso em: 9 out. 2023.

KACKER, S. **How Last Of Us 2 Taught Me About Life, Grief And Friendship More Than Any Book Or Movie.** IndiaTimes, [S. l.], 10 dez. 2020. Technology. Disponível em: <https://www.indiatimes.com/technology/last-of-us-2-game-of-the-year-529331.html>. Acesso em: 30 set. 2023.

MAGGI, N. R.. A criança em situações de adoção e a clínica psicanalítica: o registro identificatório e os recursos no processo de simbolização. **Estud. psicanal.**, Belo Horizonte , n. 32, p. 141-146, nov. 2009 . Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372009000100016&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 25 maio 2023.

MARTENS, T. **How ‘The Last of Us’ changed gaming, strained relationships and spawned an empire.** Los Angeles Times, [S. l.], 15 jan. 2023. Entertainment & Arts, Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-15/the-last-of-us-hbo-tv-show-video-game-history-neil-druckmann>. Acesso em: 30 set. 2023.

MARTIN, P. L. **A literatura como fonte do pensamento de Freud.** 2016. Monografia de Especialização (Especialização em Teoria Psicanalítica) - Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

MARTINS, K. P. H. Freud e a Literatura: destinos de uma travessia. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza , v. 10, n. 2, p. 675-681, jun. 2010 . Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000200014&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 17 jun. 2023.

MENDES, C. L. P. C. **Vínculos e rupturas na adoção: do abrigo para a família adotiva**. 2008. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. doi:10.11606/D.47.2008.tde-27032009-153918. Acesso em: 18 jun. 2023.

MEZAN, R. **A transferência em Freud: apontamentos para um debate**. In: Slavutzky, A (org). *Transferências*. S; pgs. 53-54.

MORAIS, M. K. de. **Considerações sobre o conceito de transferência na contemporaneidade: do Sujeito Suposto Saber ao Inconsciente Real**. Orientador: Niraldo de Oliveira Santos. 2014. 31 p. Trabalho de conclusão de curso (Curso de Psicanálise) - Clínica Lacaniana de Atendimento e Pesquisa em Psicanálise – CLIPP, São Paulo, 2014. Disponível em: https://clipp.org.br/clipp_old/arquivos/monografia_mayra.pdf. Acesso em: 24 out. 2023.

NASCIMENTO, A. K. A.; OLIVEIRA, M. do C. de; SILVA, S. C. da. **Psicanálise: Uma análise breve sobre o filme 'A Pianista'**. *Psicologia.pt*, [S. l.], 25 ago. 2015. Trabalhos de Curso - Processos Psicológicos. Disponível em: https://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo_licenciatura.php?psicanalise-uma-analise-breve-sobre-o-filme-a-pianista&codigo=TL0386&area=d3. Acesso em: 11 out. 2023.

NOGUEIRA, J. V. **A transferência em Jean Laplanche: Desdobramentos do conceito a partir da teoria da sedução generalizada**. Orientador: Profa. Dra. Maria Teresa de Melo Carvalho. 2014. 41 p. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação lato sensu) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/53706/1/MONOGRAFIA%20VERS%C3%83O%20PDF.pdf>. Acesso em: 26 out. 2023.

OLIVEIRA, P. A. B. A. de; SOUTO, J. B.; JÚNIOR, E. G. da S. **Adoção e Psicanálise: a Escuta do Desejo de Filiação**. *Psicologia: Ciência e Profissão*, [s. l.], v. 37, ed. 4, p. 909-922, Out/Dez 2017. DOI <https://doi.org/10.1590/1982-3703003672016>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/9Bt59y8pPdg3d36kFcz5WjP/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 13 abr. 2023.

plumskiwis. **My concern with Ellie stating "she should have died"**. Reddit. [S.l.], 13 jul. 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/hq741w/my_concern_with_ellie_stating_she_should_have_died/>. Acesso em: 13 abr. 2024.

REIS, R. M. A. dos. **A atitude antissocial de crianças adotadas como um caso particular de reação à privação**. Orientador: Prof. Dr. Leopoldo Fulgencio. 2010. 107 p. Dissertação de mestrado (Pós-Graduação Strictu Sensu) - PUC Campinas, [S. l.], 2010. Disponível em: https://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/bitstream/handle/123456789/15941/ccv_ppgpsico_me_Renata_MAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 21 out. 2023.

RIBEIRO, M. M. C. Análise on-line!: Considerações sobre a transferência. **Estud. psicanal.**, Belo Horizonte, n. 54, p. 57-64, dez. 2020. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372020000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 12 out. 2023.

RODRIGUES, W. Os videogames enquanto forma de arte atual na educação escolar. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, Florianópolis, v. 11, n. 1, p. 89-107, 2015. DOI: 10.5965/198431781112015089. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/5965>. Acesso em: 12 out. 2023.

ROSA, A. L. de L. **Transferência no tratamento psicanalítico: considerações de profissionais da clínica**. Repositório Universitário da Ânima (RUNA), [s. l.], 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10435/3/Transfer%20aancia%20no%20tratamento%20psican%20al%20litico.pdf>. Acesso em: 23 out. 2023.

SAIGH, Y. A. Transferências: estudo dos períodos de término e pós-término. **J. psicanal.**, São Paulo, v. 41, n. 75, p. 181-191, dez. 2008. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352008000200013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 28 out. 2023.

SANTOS, J. M. S. dos. **A transferência no processo pedagógico: quando fenômenos subjetivos interferem na relação de ensino-aprendizagem**. Orientador: Profª. Dra. Ana Lydia B. Santiago. 2009. 102 p. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Educação

Conhecimento e Inclusão Social,) - Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/FAEC-84GTXZ/1/disserta_o_jacia.pdf. Acesso em: 8 set. 2023.

SANTOS, N. S.; D'ANTAS, P. F.; ARAUJO, V. M. **Precisamos falar sobre Kevin: uma análise psicanalítica.** Precisamos falar sobre Kevin: uma leitura psicanalítica do filme, a partir do conceito winnicottiano. Repositório Universitário da Ânima (RUNA), São Paulo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/26356/11/Precisamos%20Falar%20Sobre%20Kevin%20-%20Uma%20An%C3%A1lise%20Psicanal%C3%ADtica.pdf>. Acesso em: 10 out. 2023.

SAMPAIO, D. C. **Os reflexos da pandemia nas relações de família.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Faculdade Metropolitana Anápolis, Instituto Metropolitano de Educação e Cultura LTDA, Anápolis, 2023. Orientador: MSc. Jéssica Dafico Moreira da Costa Gomes. Disponível em: <https://repositorio.faculdefama.edu.br/xmlui/handle/123456789/186>. Acesso em: 13 abril 2023.

SAYOL, L. A.; COLOM, A. Ambivalencia emocional en The Last of Us: Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. **L'Atalante: revista de estudios cinematográficos**, [s. l.], v. 31, p. 85-102, 2021. Disponível em: <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/449941/Ambivalencia%20emocional%20en%20The%20last%20of%20us.pdf?sequence=5>. Acesso em: 29 set. 2023.

SCHERDIEN, C., BORTOLINI, A. C. S., & OLTRAMARI, A. P. (2018). Relações de trabalho e cinema: uma análise do filme “Que horas ela volta?”. **Farol – Revista de Estudos Organizacionais e Sociedade**, 5(12), 130-197. DOI <https://doi.org/10.25113/farol.v4i11.3874>. Disponível em: <https://revistas.face.ufmg.br/index.php/farol/article/view/3874>. Acesso em: 10 out. 2023.

SOUZA, B. M. A.; LOBIANCO, A. C. Adoção tardia, filiação e devolução de crianças: uma realidade brasileira. **Estilos da Clínica: revista sobre a infância com problemas**, [s. l.], v. 26, ed. 2, p. 342-355, 2021. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.1981-1624.v26i2p342-355>. Disponível

em: <https://www.revistas.usp.br/estic/article/view/184160/175522>. Acesso em: 14 abr. 2023.

SOUZA, M. R. D. S., & de Oliveira, C. (2020). Psicanálise e educação: a transferência na educação infantil. **Ciência & Trópico**, 44(2). [https://doi.org/10.33148/cetropicov44n2\(2020\)art9](https://doi.org/10.33148/cetropicov44n2(2020)art9). Acesso em: 12 out. 2023.

STANG, S. Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games. **The Journal of the Canadian Game Studies Association**, [s. l.], v. 10, ed. 16, p. 162-174, 2017. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/180/212>. Acesso em: 29 set. 2023.

TEIXEIRA, L. C. O lugar da literatura na constituição da clínica psicanalítica em Freud. **Psyche (São Paulo)**, São Paulo, v. 9, n. 16, p. 115-132, dez. 2005. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-11382005000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 17 jun. 2023.

THOMAS, M. **How The Last of Us Changed My Life**. Medium, [S. l.], 24 nov. 2020. Disponível em: <https://millicent-thomas.medium.com/how-the-last-of-us-changed-my-life-38fa42a08ada>. Acesso em: 30 set. 2023.

VILLARI, R. A. Relações possíveis e impossíveis entre a psicanálise e a literatura. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 20, n. 2, p. 2-7, jun. 2000.

WEBER, L. N. D.; BRANDENBURG, O. J.; VIEZZER, A. P. A relação entre o estilo parental e o otimismo da criança. **Psicologia: Ciência e Profissão**, 2021, v. 41 (n.spe 3), e215129, pp. 1-13. DOI: 10.1590/S1413-82712003000100010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pusf/a/VZpjdsMxPNLnk4LMNkjBrQr/?lang=pt>. Acesso em 23 maio 2023.

XERFAN, C. C. **Fragmentos da clínica psicanalítica na filiação por adoção**. In: XERFAN, C. C. A Identificação na Filiação por Adoção: um estudo na clínica psicanalítica. Orientador: Prof. Dr. Mauricio Rodrigues de Souza. 2009. Dissertação (Grau de Mestre em Psicologia) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Pará, Belém, 2009. p. 160. Disponível em:

<https://ppgp.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/Turma%202007/C1%C3%A1udia%20Xerfan.pdf>. Acesso em: 25 maio 2023.

YONEZAWA, B.; BANKHURST, A. **PS4, PS5: The Last of Us 2 vendeu mais de 10 milhões de cópias**. IGN Brasil, [S. l.], 12 jun. 2022. The Last of Us: Part II. Disponível em: <https://br.ign.com/the-last-of-us-2/99271/news/ps4-ps5-the-last-of-us-2-vendeu-mais-de-10-milhoes-de-copias>. Acesso em: 9 out. 2023.

THE LAST OF US REMASTERED. Desenvolvedora: Naughty Dog. Distribuidora: Sony. Lançamento: 29/07/2014. Plataforma: PlayStation 4. Versão: 1.06. Língua: inglês. Jogo eletrônico.

THE LAST OF US PART II. Desenvolvedora: Naughty Dog. Distribuidora: Sony. Lançamento: 19/06/2020. Plataforma: PlayStation 4. Versão: 1.02. Língua: inglês. Jogo eletrônico.

THE LAST OF US. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Last_of_Us&oldid=65127426. Acesso em: 26 mar. 2023.

LISTA DE JOGOS CONSIDERADOS OS MELHORES DE TODOS OS TEMPOS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Lista_de_jogos_considerados_os_melhores_de_todos_os_tempos&oldid=63742500. Acesso em: 26 mar. 2023.