

O “novo normal” em *The Last of Us*: uma leitura sobre o mundo pandêmico

Thífani Postali

Tadeu Rodrigues Iuama⁶⁵

Resumo

O presente artigo objetiva discutir possíveis interlocuções entre o mundo apresentado na franquia *The Last of Us* e o nosso mundo histórico, em busca de representações do que é entendido como o normal no mundo assolado por uma pandemia, conforme apresentado no jogo. Embora concentrado sobre os aspectos comunicacionais – o artigo parte da leitura de um produto midiático –, também se ampara em reflexões acerca da sociedade. Metodologicamente, faz uso da hermenêutica de profundidade. Como principal achado, traz a noção de que a necropolítica, recorrente em nosso mundo histórico, é passível de ser comparada com as sociedades agonísticas apresentadas em *The Last of Us*.

Palavras-chave: Comunicação; Jogos Digitais; Pandemia; The Last of Us

Introdução

Nos debruçamos sobre a franquia *The Last of Us*, narrativa transmidiática centrada em dois jogos, com o intuito de observar as relações entre o ambiente apresentado na narrativa e o contexto de pandemia que nosso mundo histórico atravessa hodiernamente.

Nosso olhar se volta para o potencial comunicacional⁶⁶ do jogo. A perspectiva, portanto, é olhar para *The Last of Us* enquanto mídia lúdica, ou seja, uma maneira “aberta, processual e colaborativa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012) de estabelecer um “meio de campo que procura superar o abismo entre o eu e o outro” (BAITELLO JUNIOR, 2012, p. 60) para “nos fazer pensar nas coisas, nos outros, em nós mesmos, na nossa vida” (MARCONDES FILHO, 2009, p. 88).

⁶⁵ Universidade de Sorocaba, SP.

⁶⁶ Quando apontamos para o potencial comunicacional, indicamos que nosso olhar não se volta para os aspectos específicos do *game design*, tais como suas questões mecânicas, dinâmicas e estéticas (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). Com isso, apesar de compreendermos a interdependência entre o que chamamos de potencial comunicacional e o *game design*, observamos que nosso recorte se dá exclusivamente sobre os aspectos comunicacionais.

A partir dessa perspectiva comunicacional, objetivamos, por meio da descrição do mundo da narrativa de *The Last of Us*, interpretar possíveis relações com nosso mundo histórico, marcado por incertezas acerca do novo normal que se apresenta como termo recorrente num contexto de pandemia.

No que diz respeito ao enquadramento teórico, destacamos autores que nos auxiliam com definições de modelos sociais, tais como Hakim Bey e Michael Chance, assim como a noção de comunidade de Martin Buber (2008) que indica que a comunidade se dá na relação respeitosa, dialógica entre os seres humanos. Como contraponto, nos apoiamos no conceito de necropolítica, a partir de Sílvio Almeida (2019) que, respaldado no conceito de Achille Mbembe, discorre que a necropolítica se dá num ambiente em que a guerra, a política, o homicídio e o suicídio tornam-se indistinguíveis. Portanto, os conceitos de comunidade e necropolítica se fazem necessários para entendermos o mundo de *The Last of Us*.

Métodos

Como aporte metodológico, optamos pela hermenêutica de profundidade (THOMPSON, 1995). Buscamos, com isso, um processo de (re)interpretação dos fenômenos, que contempla partir de uma interpretação de senso comum, opinativa, e, após um processo analítico que envolve aspectos sócio-históricos e formais, chega em uma nova interpretação, dessa vez tributária de cientificidade.

Resultados

As análises apontam para a relação entre a mídia lúdica e o mundo histórico atual. A franquia *The Last of Us* representa um estado de pandemia, incluindo o seu início, busca pela cura e estabilização da situação de pandemia. Dentro desse contexto, aborda possíveis (re)organizações sociais. O primeiro jogo apresenta uma sociedade organizada por um poder monopolizador, que exerce a violência pelos militares. Nesse primeiro momento, é apontado que um grupo de oposição, que inclui cientistas, é o único que busca a resolução da pandemia para a volta do “normal”. Neste sentido, a narrativa leva a crer que não há esforços do poder dominante em voltar ao mundo anterior ao estado de pandemia. Diante

de um mundo altamente controlado pela violência, surgem novos subgrupos que acabam se organizando e criando seus valores a partir de uma liderança.

O segundo jogo, então, apresenta a reorganização social após a queda do poder militar dominante e com a pandemia instaurada. Eles se distanciam em alguns aspectos pontuais, como elementos de cultura tais como crenças e valores internos, no entanto, se aproximam da formação anterior pautada no terror e na eliminação dos grupos considerados inimigos. Assim como o governo monopolizador apresentado no primeiro jogo, no segundo, o mesmo modelo é reproduzido, mas em grupos distintos que lutam por território, suprimentos e, simplesmente, pela eliminação da diferença. Diante dessa situação, observamos o desenvolvimento da cultura da necropolítica num cenário de pandemia e normalização desse estado. Um mundo pautado pelo terror, invenção de inimigos e violência extremada.

As análises realizadas à luz de teorias da comunicação, sociologia, biologia e filosofia, nos apresentam que a mídia lúdica pode nos apontar possíveis caminhos a serem tomados no mundo histórico atual, especialmente, quando consideramos que a narrativa foi desenvolvida em situações diversas de possíveis pandemias.

Assim, refletimos sobre como uma situação de pandemia sob lideranças autoritárias e que ignoram a ciência e os interlocutores sociais, pode levar a sociedade a um estado permanente de terror e reorganização social, a partir de estruturas agonísticas (necropolíticas) e não hedônicas (comunidades).

Discussão

A franquia *The Last of Us*, produzida pela Naughty Dog, possui uma organização transmidiática, com produtos lançados desde o ano de 2012. Além dos jogos - mídia central da franquia -, trailers, quadrinhos, livros conceituais, podcasts e guia de cosplay estão entre os produtos da desenvolvedora que oferece, por meio deles, conteúdos complementares à história central.

Assim, utilizaremos os produtos transmidiáticos para contextualizar o mundo de *The Last of Us*, considerando os diferentes momentos históricos em que a narrativa se passa. O

quadrinho *The Last of Us: Sonhos Americanos* (DRUCKMANN; HICKS; ROSENBERG, 2013) é o produto que introduz de maneira mais ágil o leitor/jogador no mundo do jogo, motivo pelo qual iniciaremos a nossa leitura a partir dele.

A história mostra uma menina (Ellie) sendo transportada num ônibus. Pela janela, observa uma placa que informa a necessidade de denunciar infectados e, nessa mesma placa, uma pichação com os dizeres “Os vagalumes vão nos salvar”. Logo depois, observa uma abordagem de militares sobre civis. Um deles é detectado como infectado e a narrativa dá indícios de que ele foi exterminado no local. Num plano geral, percebemos um ambiente altamente controlado por militares fortemente armados, com espaços delimitados por grandes cercas.

No interior dessa fortaleza, Ellie (que acaba de chegar no local) é inserida em uma escola militar. O tom das relações interpessoais fica evidente quando jovens maiores que ela a recebem com violência, algo mostrado como comum nesse mundo. A imagem opressora dos militares é delineada em momentos distintos, de maneira que fica claro que o sentimento é de um direito a opressão – os militares entendem que, já que os outros só sobrevivem por conta deles, têm o direito de controlar todos os aspectos da vida dos indivíduos ali presentes⁶⁷.

Nesse primeiro momento, compreendemos a tensão entre o grupo dominante (os militares), que controlam tais zonas de quarentena, num reflexo distópico de governos comuns do nosso mundo histórico, e uma organização de contrapoder (chamada Vagalumes), tida como terrorista pelos militares. Fica evidente, ainda, que os indivíduos da zona de quarentena criaram microgrupos sociais dedicados, sobretudo, à prática de contrabandos.

⁶⁷ Em *Sonhos Americanos*, quando Ellie chega na escola e é enviada para a sala do militar responsável pelo local, o mesmo questiona Ellie sobre o que separa as hordas de infectados de todos os desgarrados que vivem na cidade. Ellie responde, com ironia, que é um paredão de concreto. O militar então, numa demonstração clara e evidente de ira diz: “**Eu**. E todos os outros soldados que arriscaram suas vidas por pessoas como você. A gente mantém a ordem que salva vidas! Cada maldito humano no planeta estaria infectado se não fosse pela **gente**. É a gente que protege pessoas como você de tudo [..]” (DRUCKMANN; HICKS; ROSENBERG, 2013, s.p.).

No primeiro jogo (*THE LAST*, 2013), descobrimos que a pandemia que marca o cenário começou em setembro de 2013, momento em que o prólogo do jogo acontece. Um fungo passa a infectar humanos, que se transformam em criaturas similares aos zumbis mítico-midiáticos. O caos é instaurado, e é evidenciado que a postura inicial do governo é ordenar que os militares matem as pessoas, a fim de conter a infecção. É importante ressaltar que a narrativa enfatiza que, até o surto do fungo em 2013, o mundo do jogo guardava semelhanças com mundo histórico.

Após esse prólogo, a narrativa corta para 20 anos depois – tempo no qual o primeiro jogo se assenta. Descobrimos que o contexto de 2033 é o mesmo apresentado nos quadrinhos – zonas de quarentena controladas pela violência exercida pelos militares, grupos libertadores tidos como terroristas, grupos de contrabandistas operando no submundo. A pandemia, instalada, nunca cedeu, mas a humanidade se adaptou a ela: os centros das cidades foram bombardeados para matar o maior número de infectados, práticas como revistas e testes na população por militares fortemente armados, controle de entrada e saída de áreas e grandes cercas em volta das zonas de quarentena fazem parte do mundo de *The Last of Us*.

Então temos, no primeiro jogo, uma sociedade que é altamente controlada pelo governo que faz uso da violência para organizá-la. O grupo organizado de oposição ao sistema vigente e subgrupos como os contrabandistas e outras organizações independentes replicam essas mesmas estruturas violentas de organização social.

O segundo jogo (*THE LAST*, 2020) se passa em 2038/2039, cinco anos após o primeiro. Ellie e Joel, protagonistas do primeiro jogo, vivem em Jackson, uma cidade interiorana, versão de vida pacata adequada àquele mundo: embora as rondas pelo entorno da cidade, em busca de infectados, sejam rotineiras, a vida dentro dos limites da cidade é tranquila.

O mundo do segundo jogo apresenta uma outra organização social. Não há a presença da liderança governamental por meio dos militares, mas há menção nas falas e imagens, o que nos leva a dedução de que já não existe o poder monopolizado. Nele, conhecemos a organização de diferentes grupos, que dominam as diferentes áreas em que o jogo se passa.

O grupo de Ellie possui um perfil interiorano, que lembra faroeste. A narrativa apresenta de forma bem explícita que cada pessoa tem uma função no grupo.

Depois, nos deparamos com o grupo WLF (Washington Liberation Front), do qual Abby, uma das protagonistas do jogo, faz parte. Localizado em Seattle, possui uma cultura mais urbana. Alocados em um campo de futebol, o grupo é extremamente organizado e cada pessoa também parece possuir sua função. Do mesmo modo, a narrativa nos convida a perceber a organização do grupo: treinamento militar, armamento mais moderno, produção de alimentos, carros, médicos, treinamento de cachorros etc. É enfatizado na narrativa que a WLF foi responsável por, anos atrás, tomar o poder do território dos militares (aqui, referidos também como FEDRA – Agência Federal de Resposta a Desastres).

Também são apresentados os Serafitas, grupo de pessoas que se juntaram por uma crença e que possuem uma cultura muito distinta das demais apresentadas pelo jogo. Localizados também em Seattle, eles se vestem de maneira semelhante, tem o comportamento pautado por uma crença – explicitada por um ritual de purificação, no qual os inimigos são capturados, enforcados e estripados. Enquanto em Jackson questões de sexualidade são mais resolvidas entre as personagens, entre os Serafitas há a perseguição explícita de um personagem trans pelo grupo. Enquanto a WLF utiliza armas de fogo, os Serafitas investem, especialmente, no uso do arco e flecha, situações que representam que cada grupo recriou a sua cultura⁶⁸.

Outros grupos aparecem ou são mencionados, tais como os Cascavéis de Santa Barbara, os Caçadores de Pittsburgh e os Corvos do Novo México. O que se mantém, entre todos eles, é o padrão de um grupo que domina, por meio da violência, determinado território. Quando mais de um grupo compartilha o mesmo espaço (como é o caso da WLF e dos Serafitas), existe um clima de tensão em que, ao mínimo desentendimento, pode estourar um conflito – característica de um ambiente pautado pela necropolítica (ALMEIDA, 2019).

⁶⁸ Entendemos cultura à luz da antropologia, o que, num sentido geral, se refere aos modos de vida de um grupo social, incluindo as produções materiais e imateriais.

Portanto, no segundo jogo, percebemos uma reorganização social que reflete um mundo de pandemia normalizada: são grupos que criaram suas organizações e práticas culturais a partir das situações de pandemia. O termo normalizado comparece aqui de maneira problematizada, uma vez que parece uma consolidação do conceito de necropolítica. Ao citar Achille Mbembe, Almeida (2019) destaca que a necropolítica se dá num ambiente em que a guerra, a política, o homicídio e o suicídio tornam-se indistinguíveis. O autor destaca, ainda à luz de Mbembe, que a situação de estado de exceção somada à relação de inimizade são a base normativa do direito de matar. A ideia ficcional sobre o inimigo é pilar desse estado que trabalha na manutenção dessa ideia.

Segundo Almeida (2019), a formação peculiar de terror dá origem a necropolítica e a ideia de raça e a questão da delimitação territorial são cruciais para o seu funcionamento. Numa ameaça de guerra, a ideia é atacar primeiro o inimigo para preservar a vida do meu grupo e manter, nele, a ideia de paz. Segundo o autor (idem), constitui um modelo colonial, fecundado pelo medo, pela dúvida, pela paranoia e pela loucura, sujeita os indivíduos, por meio do terror.

A contextualização sócio-histórica da criação do jogo contém importantes elementos para a leitura que nos propomos. *The Last of Us* (2013) começou a ser pensado pela Naughty Dog em 2009, após a finalização do jogo *Uncharted 2: Among Thieves* (PLAYSTATION, 2014). Entre 11 de junho de 2009 e 10 de agosto de 2010, nosso mundo passava pela pandemia de gripe A, causada pelo Influenzavirus A-H1N1 (WORLD, 2011).

A ideia de mundos pós-apocalípticos é tema recorrente em jogos digitais, assim como ocorre em outras narrativas midiáticas. O mesmo é cabível para o tema dos zumbis. Nesse sentido, num primeiro olhar, *The Last of Us* parece não oferecer nada de novo: um fungo infecta as pessoas, transformando-as em criaturas violentas e sanguinárias, não exatamente vivas, muito próximas aos zumbis mitológicos. Contudo, se colocada em contexto, tal narrativa parece responder à apreensão coerente de um contexto de pandemia em nosso mundo histórico. Daí, a preocupação em como a sociedade teria que se

re(organizar) num mundo pós-pandêmico – ou, pior ainda, num mundo em que a pandemia nunca cedeu, e as pessoas precisaram adequar suas vidas a esse novo normal.

No ato do lançamento do jogo, em 2013, o mundo passava por um novo período de apreensão – desde 2012, ocorria um surto de síndrome respiratória no Oriente Médio, causada pelo MERS-CoV (WORLD, 2019). Embora a doença ainda não tenha um tratamento específico ou vacina, e pessoas continuem sendo infectadas, a condição de surto se estabilizou, sem nunca ter se alastrado a ponto da Organização Mundial da Saúde ter declarado uma pandemia, ou mesmo uma epidemia. Contudo, há de se reconhecer que, em 2013, a sombra de uma nova pandemia se apresentava no horizonte. É possível que, mesmo numa esfera menos consciente, os indivíduos tenham se interessado pela temática do jogo por conta do contexto em que viviam.

Em 2020, quando o segundo jogo é lançado, o mundo novamente se encontra em um período de pandemia, dessa vez ocasionada pelo SARS-CoV-2 (WORLD, 2020). Numa condição de distanciamento social física – mais eficiente medida de prevenção à disseminação da doença – a narrativa de relações entre indivíduos num mundo afetado pela pandemia ganha enlevo.

Os agrupamentos de indivíduos encontrados, tanto no primeiro quanto no segundo jogo, são caracterizados por um poder centralizado, detentor de grande violência potencial (e, muitas vezes, atual). A luta por território é recorrente, e mais do que por interesse, os indivíduos se agrupam em torno desses indivíduos por necessidade – a necessidade, no caso dos jogos, é a segurança contra a ameaça perene dos infectados e demais grupos. Todos esses elementos correspondem a uma manifestação muito coerente daquilo que Chance (1978) chama de sociedades agonísticas. Estudioso de primatas, Chance divide a organização social destes em dois grupos: hedônicos e agonísticos. Enquanto o primeiro diz respeito a relações de interesses comuns e horizontalidade, mais frequente em ambientes relativamente pacíficos, seguros e abundantes, o segundo é mais comum em ambientes hostis. Nessas sociedades agonísticas, ameaças são cotidianas, a ponto dos agrupamentos acontecerem em torno de um primata extremamente agressivo e poderoso, capaz de

protegê-los contra as ameaças. Nesses grupos, a atenção dos indivíduos é sempre dirigida ao centro, ocupado pelo alfa. Esse indivíduo, com posição ambígua, é ao mesmo tempo a fonte de segurança contra ameaças externas e a principal ameaça interna – já que é justamente sua agressividade que lhe garante a posição de destaque. Por conta disso, sociedades agonísticas são caracterizadas por um afastamento entre os indivíduos, que dificilmente se tocam, e sempre encaram uns aos outros, apreensivos se alguma ameaça doméstica se manifestará. Os relacionamentos afetivos tendem a efemeridade, e os conflitos internos são cotidianos.

Relacionado às questões ambientais, Bey (2018) aponta a duas formas de organização social: uma baseada em escassez e outra em abundância. Nas organizações sociais baseadas em abundância, a preocupação com o ambiente não é relevante, de modo que os indivíduos se aproximam por afinidade. Já nos ambientes escassos, a garantia da manutenção do território é pertinente, gerando relações de caráter permanente (o grupo precisa manter o território para si), embora afetivamente esparsas (um indivíduo gostar do outro não é pré-requisito para que ambos defendam o território que garante o território).

A partir de Chance e Bey, o diálogo com a comunidade buberiana parece possível. De acordo com Buber, o habitat natural do ser humano se dá na relação respeitosa, dialógica entre os seres humanos. As comunidades são formadas de modo orgânico, onde os indivíduos se entendem como complementares à vida em sociedade, respeitando as diferenças (2008). Assim, a diferença é o caminho para a compreensão do mundo, e o diálogo se dá numa relação horizontal, respaldada pela postura ética. A postura ética, por sua vez, se revela na relação Eu-Tu, onde o diálogo ocorre com o sentimento de confiança e respeito, fenômeno chamado pelo autor de encontro. Por outro lado, temos a postura egótica, onde o Eu da relação se coloca de modo individual, entendendo o Outro (Isso) de forma generalizada e destituído de suas especificidades (BUBER, 1974). Os apelidos dados entre os grupos e os diálogos e monólogos nos revelam a situação de construção generalista sobre o Outro – como é o caso dos Serafitas, chamados de Cicatrizes pelos membros da WLF. Do ponto de vista de um grupo, o Outro parece ser muito diferente,

mas quando se permitem o diálogo, como no caso de Abby e Lev, as proximidades surgem e o respeito às diferenças se revela na relação.

Posto assim, podemos entender que a ideia de comunidade se dá nos grupos hedônicos, ainda que não necessariamente em ambientes de abundância, uma vez que pessoas podem se relacionar por afinidades diversas, incluindo suas condições sociais. Deste modo, podemos identificar que a ideia de comunidade, no mundo de *The Last of Us*, é remota, uma vez que os grupos se constituem a partir do modelo de terror (necropolítica), por meio de grupos agonísticos, que temem suas lideranças. Todos os grupos fazem uso da violência sobre os diferentes e, quando isso é quebrado, o próprio jogo apresenta uma situação de erro nesse novo mundo, como o episódio da morte de Joel logo na introdução da narrativa do segundo jogo. Joel morre por ferir as regras e ajudar uma pessoa de outro grupo (Eu-Tu).

A ideia de comunidade se dá em microssituações, como nas relações interpessoais entre determinadas personagens que fazem parte do mesmo grupo, ou em novas relações, pontuais, como no caso de Abby (WLF) e Liv (Serafitas), incompreendidas pela própria cultura representada no jogo. Ainda que o macroambiente seja necropolítico, algumas relações interpessoais nos apontam para o que Buber (2008) chama de habitat natural.

Pode parecer, a primeira vista, que olhar para os jogos e buscar por respostas em nosso mundo histórico é absurdo. Contudo, observamos que episódios de disseminação de doenças em ambientes virtuais lúdicos já foram analisados para criar modelos de disseminações epidemiológicas em nosso mundo histórico, como é o caso de uma epidemia que ocorreu acidentalmente em *World of Warcraft* (BALICER, 2007) – caso que voltou à tona no momento em que a atual pandemia do novo coronavírus tem, como sua mais eficiente profilaxia, o distanciamento social, argumento também observado no modelo proposto a partir do jogo.

Destarte, extrapolamos essa mesma noção de interlocução entre os acontecimentos lúdicos e os fenômenos históricos, para pensarmos: olhar para o mundo proposto em *The Last of Us* poderia fornecer pistas sobre o mundo que se anuncia sobre a égide de novo normal, e

que, ao optar por atacar cientistas e outros agentes de (in/trans)formação social, condena-se ao estado de pandemia permanente. Talvez *The Last of Us*, em última análise, nos aponte para consequências possíveis das escolhas que fazemos em nosso mundo histórico – um mundo a ser habitado por subgrupos agonísticos. A questão que fica, depois de fruir os títulos da franquia, é se realmente gostaríamos de um novo normal militarizado, segregado e segregacionista, violento, com indivíduos desvinculados entre si, onde o próprio encontro e a comunidade, termos que aqui comparecem sob a perspectiva buberiana, configuram um acontecimento em si, dada sua raridade.

Referências

- ALMEIDA, Silvio Luiz de. *Racismo estrutural*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.
- BALICER, Ran D.. Modeling Infectious Diseases Dissemination Through Online Role-Playing Games. *Epidemiology*, v. 18, n. 2, mar. 2007, p. 260-261. Disponível em: <https://bit.ly/3hucFbf>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. **O pensamento sentado**: sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012.
- BEY, Hakim. **TAZ – Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Veneta, 2018.
- BUBER, Martin. **Eu e Tu**. Introdução e Tradução de Newton Aquiles. Von Zuben. 2. ed. São Paulo: Moraes, 1974.
- BUBER, Martín. Sobre **comunidade**. Trad. de Newton Aquiles Von Zuben. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- CHANCE, Michael. Sociedades hedônicas e sociedades agonísticas entre os primatas. In: MORIN, Edgar; PIATELLI-PALMARINI, Massimo (Org.). **A unidade do homem**: invariantes biológicos e universais culturais. São Paulo: Cultrix; EdUSP, 1978, p. 82-89.
- DRUCKMANN, Neil; HICKS, Faith Erin; ROSENBERG, Rachelle. **The Last of Us**: American Dreams. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.

- HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. **AAAI workshop on Challenges in Game**, AAAI Press, 2004. Disponível em: <https://bit.ly/3nVxe3G>. Acesso em: 15 out. 2020.
- MARCONDES FILHO, Ciro. Comunicação. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Dicionário da Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009, p. 86-89.
- PLAYSTATION. Grounded: The Making of The Last of Us. YouTube, 28 fev. 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2DQshqN>. Acesso em: 27 jul. 2020.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.
- THE LAST of Us. Santa Monica: Naughty Dog, 2013. 1 jogo eletrônico.
- THE LAST of Us Part II. Santa Monica: Naughty Dog, 2020. 1 jogo eletrônico.
- THOMPSON, John B.. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- WORLD Health Organization. **Pandemic (H1N1) 2009**, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3gkdlOK>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- WORLD Health Organization. **Middle East respiratory syndrome coronavirus (MERS-CoV)**, 11 mar. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3iYqE9q>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- WORLD Health Organization. **Coronavirus**, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2CP8qI4>. Acesso em: 20 ago. 2020.