



CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Os Laços em Red Dead Redemption II: imersão, narrativa e comunidade online

JEAN CELSO CRAVO DE OLIVEIRA

VIÇOSA - MINAS GERAIS

2022

JEAN CELSO CRAVO DE OLIVEIRA

Os Laços em Red Dead Redemption II: imersão, narrativa e comunidade online

Monografia apresentada ao Curso de Ciências
Sociais da Universidade Federal de Viçosa
como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Ciências Sociais.
Orientadora: Prof^o Dr. Henrique Mazetti

VIÇOSA - MINAS GERAIS

2022

RESUMO

Esta pesquisa foi desenvolvida no período pandêmico entre meados 2020 e início de 2022, reunindo análises críticas-sociais sobre a comunidade online de fãs do jogo Red Dead Redemption II (2018) da Rockstar Games. O objetivo foi compreender como relações sociais digitais se estruturam em torno de um objeto de interesse comum, e de que maneira funciona a comunicação dos membros da comunidade em diferentes plataformas de redes sociais online, que apesar da distância física se dedicam a discussões aprofundadas sobre um produto midiático. As análises se pautam na contextualização das publicações dos membros da comunidade centradas em textos, memes e conteúdos audiovisuais publicados no YouTube e em grupos do Facebook, evidenciadas para discutir a dinâmica da comunidade, aspectos de representatividade de personagens chave e o contexto sociocultural estadunidense ao final do século XIX representado na obra original. A interação na comunidade de jogadores de RDR2 acontece por meio de pautas sobre as trocas de conhecimento a respeito dos personagens, narrativa e a *lore* do jogo, estimuladas pelas próprias características desenvolvidas no jogo e pela extensão *multiplayer* intitulada Red Dead Online.

Palavras-chave: Red Dead Redemption II; fandom; cultura digital; video games.

ABSTRACT

This research was developed in the pandemic period between mid-2020 and early 2022, gathering critical-social analysis about the fan's online community of *Red Dead Redemption II* published by Rockstar Games in 2018. The objective aims to understand how digital social relationships are structured around an object of common interest, and how the communication of community members works on different online social networking platforms, who despite the physical distance are dedicated to in-depth discussions about a media product. The strengthening of community ties between RDR2 players happens through the exchange of knowledge about the characters, narrative and lore of the original work, stimulated by the very characteristics developed in the game and by the multiplayer extension called *Red Dead Online*. The analyzes are guided by the contextualization of the publications of the community members focused on texts, memes and audiovisual content published on YouTube and in Facebook groups, evidenced to discuss the dynamics of the community, aspects of representativeness of key characters and the American sociocultural context at the end of the 19th century represented in the original work.

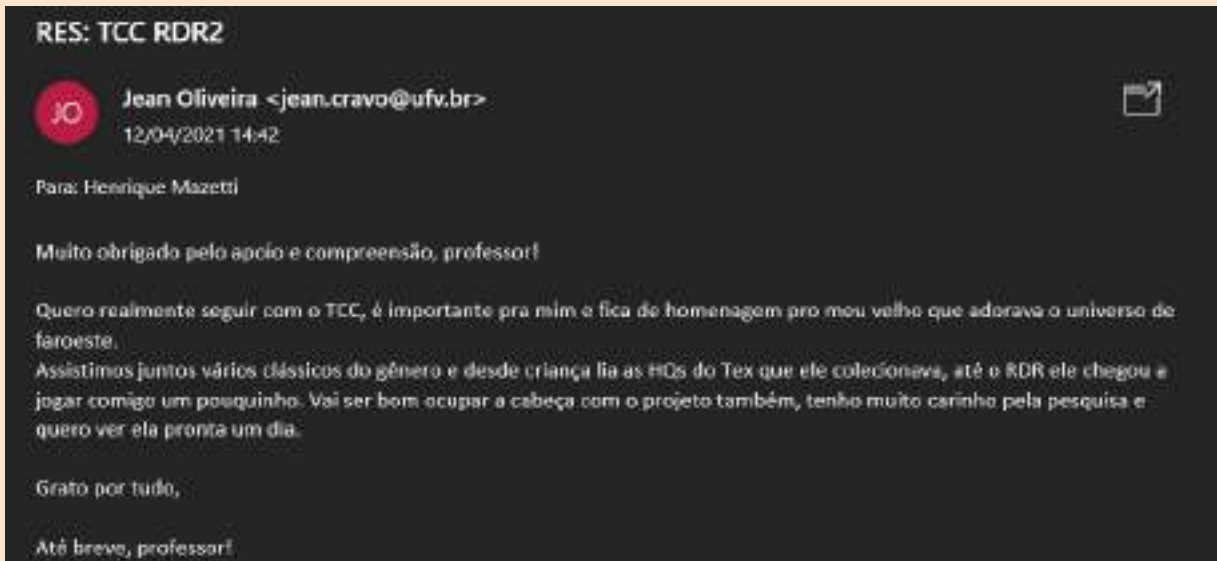
Key-words: Red Dead Redemption II; fandom; digital culture; video games.

*The day is done, the time has come
You battled hard, the war is won
You did your worst
You tried your best
Now it's time to rest
Now it's time to rest*

- [See the Fire In Your Eyes](#)

Red Dead Redemption II - Official Soundtrack

AGRADECIMENTOS



Este trabalho não chegaria a uma conclusão se não fosse o apoio inigualável do meu orientador Henrique Mazetti, que foi parceiro desde a ideia mais vaga do projeto, compreensivo diante das tantas dificuldades encontradas e motivador incansável mesmo quando eu não acreditava que conseguiria terminar. Agradeço infinitamente por tudo, por cada e-mail, reunião, indicação de leitura, erro apontado e principalmente por ouvir minhas ideias inconstantes e caminhos “alternativos” para pesquisar um objeto que tanto amo.

Red Dead Redemption II é uma história sobre reconhecer nossos erros e tomar atitudes para ser uma pessoa melhor num mundo duro e violento, um épico de redenção realista demais para não se emocionar. Próximo demais para não se identificar. Experimentei sua história, pesquisei seu universo e conheci sua comunidade num mundo pandêmico, marcado pelo isolamento e pela perda de pessoas importantes, vítimas da covid-19. Em especial meu pai, Celso Cravo, que me apresentou o universo dos filmes e HQs de velho-oeste e que estaria muito orgulhoso de mim agora.

Agradeço imensamente à minha mãe pela paciência e minha namorada maryvilhosa pelo apoio e incentivo. Agradeço também aos amigos que estiveram ao meu lado durante a graduação, em especial o menino Hugo Gomes, seu Noah Oshiro, dona Bruna Cândido, Kuarahy Martins e Pedro Pio, aos colegas das Ciências Sociais, aos amigos da República ManSão 5 e ao corpo docente do DCS. A vocês, minha eterna gratidão.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. CAPÍTULO TEÓRICO.....	12
2.1 CULTURA DIGITAL E CULTURA FÃS	12
2.2 DIGITAL GAME STUDIES	14
2.3 IMERSÃO NO DIGITAL.....	19
3. DISCUSSÃO E ANÁLISE.....	23
3.1 METODOLOGIA.....	23
3.2 NARRATIVA DE REDENÇÃO	27
3.3 O CHÃO DE SANGUE.....	39
4. OBSERVAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa investiga um aspecto social vital à humanidade que foi completamente remodelado pelo avanço da cultura digital: as relações de comunidade. Hoje, reconfiguradas às dinâmicas das novas plataformas digitais e das redes sociais online, as comunidades surgem e se mantêm nos contextos de sites e aplicativos, especialmente entre os mais jovens, que acompanharam de perto o desenvolvimento das principais plataformas e as adaptações mútuas entre internet e sociedade que estruturam nosso cotidiano. Essas transformações vêm sendo investigadas pelo campo acadêmico desde os primórdios da internet de uso doméstico¹, sendo a socialização por meio da rede um objeto recorrente de análise devido aos diversos âmbitos da vida humana que são alterados pelas tecnologias digitais. Incluem-se nessas três décadas de estudos, pesquisas de naturezas diversas, que vão dos efeitos psicológicos das redes sociais em seus usuários aos estudos sobre consumo midiático, passando por diferentes aspectos do que se convencionou chamar de cultura digital – cada vez mais inseparável do mundo offline pré-internet que um dia existiu.

Ao longo deste trabalho apresentarei como se estruturam e se mantêm as relações sociais entre pessoas fisicamente dispersas mas que se organizam em torno de interesses em comum, construindo genuínas comunidades dentro das plataformas digitais. As comunidades online, como são denominadas conceitualmente, antecedem inclusive à web 2.0 – período da internet, a partir de meados da década dos anos 2000, marcado pela popularização de sites pessoais, blogs e pela produção de conteúdo amador – e por vezes desenvolvem uma cultura própria em torno do interesse central, com linguagens e expressões características, referências compartilhadas, conhecimentos próprios e significados particulares. As comunidades se adaptam às mudanças das plataformas e agregam as possibilidades do audiovisual, do humor, da troca teórica e sentimental e principalmente dos espaços de interação entre membros, criando um terreno fértil para que jogadores de *Red Dead Redemption II* pudessem criar

¹ São pioneiros nos estudos comunicacionais e sociais sobre internet os autores Pierre Lévy (2010) que estudou a cooperação online dentro do conceito de inteligência coletiva, Manuel Castells (2003) que pesquisou a nível geográfico a estrutura em rede da internet, e Sherry Turkle que a partir da psicologia social investigou as mudanças no relacionamento interpessoal com a popularização de meios de comunicação digitais. Estes pioneiros desenvolveram seus trabalhos ainda nos anos 90 e começo dos anos 2000, abrindo novos campos de estudos para as ciências humanas no ambientes digitais.

algum tipo de laço entre si através da socialização originada por um tópico em comum. Jogo de orçamento bilionário, publicado em 2018 por uma das maiores empresas de games no mundo: a polêmica *Rockstar Games*, criadora de títulos famosos como *Bully* (2006) e a franquia *Grand Theft Auto*, RDR2, para os mais íntimos, traz como experiência midiática uma imersão com raríssimos precedentes na história, apresentando uma narrativa exaustivamente densa e minuciosa e a criação de um mundo aberto complexo que retrata esmiuçadamente o contexto de expansão da civilização industrial dos Estados Unidos ao final do século XIX, que tem como contraste a extinção do período conhecido como *western*, ou “velho-oeste”, nas produções literárias e cinematográficas estadunidenses.

Somando-se ao impressionante realismo que norteia o game, os jogadores de *Red Dead Redemption II* mergulham na convivência com personagens humanizados e bastante diversos entre si em um raro esforço de promoção de representatividade na indústria dos games. O enredo posiciona em destaque personagens indígenas, hispânicos, negros e mulheres, representando uma parcela comumente ignorada do público consumidor de videogames, tentando evitar, por ventura, o afastamento dessas populações da experiência pelo fato de não se encaixarem no estereótipo do *gamer* – masculino, branco, jovem de classe média norte-americano – moldado pela indústria e pela imprensa especializada ao longo dos anos.

Adrienne Shaw (2010) promove essa discussão a partir dos estudos culturais ingleses da década de 70, em que analisa o consumo da mídia videogame pela ótica de jogadores pelo crivos de gênero, raça e orientação sexual e conclui que consumidores fora do estereótipo descrito comumente menosprezam as próprias habilidades e conhecimentos que carregam sobre seus jogos favoritos e recusam o título de *gamer* por não se sentirem pertencentes a tal comunidade. Esse espaço para a diversidade presente em RDR2 abre margem para uma maior identificação com suas personagens, seu mundo aberto e o jogo de forma abrangente e aprofundada.

Estes aspectos comunicacionais, sociais e culturais são pesquisados por uma corrente interdisciplinar conhecida como *digital game studies*². As pesquisas caracterizadas como *game studies* abrangem uma ampla gama de recortes seguindo historicamente as investigações

2

acerca do desenvolvimento de jogos a nível de programação e motores gráficos, passando pela construção de cenários, mecânicas e personagens (entendida também como game design) e, mais recentemente, as análises literárias e críticas socioculturais acerca da narrativa e aspectos comunicacionais das obras (FRAGOSO, 2017). Foi norte para essa pesquisa a revista *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games* (MALKOWSKY & RUSSWORM, 2017).

Originada em campos de estudos que desde os anos 90 pesquisa implicações mais amplas que envolvem o *jogar*, como construção de regras, transmissão de valores, desenvolvimento de culturas próprias dos jogadores, e aqui especialmente: a sociabilidade desenvolvida a partir do jogo. E, mobilizando a corrente dos *game studies* e dos estudos midiáticos sobre a cultura de fãs representados pelo trabalho de Henry Jenkins, o que procuro responder neste trabalho é: *como se desenvolvem as dinâmicas de sociabilidade entre jogadores de RDR2 em ambientes completamente digitais marcados pela distância geográfica e pela constante dos laços fracos nas redes sociais – onde o contato se faz com a mesma facilidade com que se desfaz.*

Nesse cenário, investigo e apresento como o jogo *Red Dead Redemption II* é capaz de manter uma comunidade forte de jogadores que dedicam tempo para alimentar o fluxo de interações internas e longos esforços na criação de conteúdo complexo e aprofundado sobre o jogo. Graças à densa narrativa, aos mistérios e desafios criados pela *Rockstar* e às mecânicas internas de jogabilidade *multiplayer*, vemos uma ativa comunidade online de fãs presentes em diferentes grupos em várias plataformas digitais como *Facebook*, *Discord*, *Reddit*, *YouTube*³, e no próprio game.

Espalhados pelas plataformas na internet é possível encontrar os mais diferentes conteúdos ligados à franquia *Red Dead*, em absoluta maioria produzidos pelos próprios fãs do jogo. Incluem-se na produção: memes, ilustrações, gameplays, teorias sobre o enredo e os

³ As plataformas digitais mencionadas são retrospectivamente: *Facebook* foi um site inaugurado em 2004 para publicação de fotos e interação entre amigos, a plataforma agregou diferentes formatos multimídia com o tempo, teve sua marca reconstruída pelo grupo *Meta* em 2022. *Discord* é uma plataforma com canais de voz criada para interação por áudio focada no público jogador de jogos *multiplayer* pela internet. *Reddit* é uma plataforma em formato de fórum que reúne sub-fóruns temáticos de diversos assuntos criados pelos usuários que tradicionalmente interagem sob anonimato. *YouTube* é em 2022 a maior plataforma de hospedagem e compartilhamento de vídeos buscáveis no ocidente.

personagens, discussões, fotos e vídeos dos avatares criados pelos jogadores, e toda sorte de reconfigurações⁴ possíveis dentro das plataformas. Em especial, uma dinâmica própria de RDR2 caracterizada pelas formações de grupos para o *multiplayer online*, os chamados “bandos”. É dentro dos bandos que os jogadores interagem de maneira síncrona nas jogatinas e onde ocorrem as interações mais próximas e constantes, geralmente de maneira cooperativa, durante longas sessões, repetidas vezes.

Os bandos são uma forma interessante de aproximação entre os jogadores dentro da comunidade pois frequentemente estão abertos a novos membros para a participação nas atividades dentro do jogo, aliada à constante solidão dos jogadores em Red Dead Online que será explanada nos capítulos de análise. Enquanto pesquisador pude acompanhar parte da dinâmica de um bando e descobrir mais sobre o universo do “modo online” de RDR2 ao aplicar métodos da etnografia digital/netnografia para experienciar a construção de um personagem do início até a comum desistência do jogo.

Complementando metodologias, pude construir dados relevantes por meio da inserção nas comunidades online no Facebook e no Discord, onde utilizando métodos de observação-participante e análise do conteúdo publicado, tive a oportunidade de visualizar de forma relativamente ampla quais as dinâmicas sociais entre os fãs, quais temáticas movimentam a comunidade e quais são os formatos mais recorrentes que promovem discussões entre os membros.

A natureza desse trabalho se sustenta por uma genuína curiosidade sobre como as relações sociais foram afetadas pelas novas tecnologias de comunicação possibilitadas pela internet, especialmente pelas plataformas de redes sociais online, e como se caracterizam os laços comunitários desenvolvidos em ambientes essencialmente digitais, especialmente no contexto do isolamento social provocado em resposta à pandemia de Covid-19. Esta pesquisa se atenta à forte tendência de digitalização e desmaterialização do mundo pré-internet (LEHDONVIRTA, 2012), que foi acelerada pela crise de saúde mundial, mas que já estava

⁴ O conceito de reconfiguração remete à obra de André Lemos (2006), que denota as incontáveis possibilidades de recriação de conteúdos digitais a partir de uma obra original. Como exemplo, temos as gameplays feitas por fãs que gravam partes da jogatina e editam para diversos fins, como [ensinar conceitos práticos de fotografia jogando Red Dead Redemption II](#).

em curso com a expansão do acesso às novas tecnologias digitais, como os videogames, computadores e smartphones.

O que se espera encontrar com essa pesquisa é um breve indicador de como são as relações sociais construídas dentro das plataformas digitais, que são espaços de interação por meio da internet mantidos por empresas privadas e abertas para que usuários acessem para publicar conteúdo multimídia e interagir pelos canais de comunicação, onde as pessoas se reúnem não mais pela proximidade geográfica ou laços familiares, mas marcadamente por interesses e afinidades em comum, numa acentuada tendência de digitalização que não apresenta sinais de regresso.

2. CAPÍTULO TEÓRICO

2.1 CULTURA DIGITAL E CULTURA FÃS

Este trabalho se insere nos estudos sobre cultura digital e cultura de fãs, e traz como referência os trabalhos de Henry Jenkins e de pesquisas caracterizadas como *digital game studies*. O autor estadunidense pesquisou comportamento de fãs de produtos midiáticos e acompanhou suas mudanças com a popularização da internet. Jenkins argumenta em seu livro *Textual Poachers* (2006), que os fãs, ao contrário do estereótipo, não são apenas pessoas obcecadas com aquilo que gostam, mas pessoas que ativamente produzem conhecimento sobre seus interesses, promovem espaços de socialização com outros fãs e que se dedicam à colecionar e conhecer mais sobre os artistas e obras que consomem.

Os trabalhos de pesquisa de Jenkins se iniciaram em um período histórico marcado pela popularidade da televisão, das séries exibidas via *broadcast* - sistema amplo de distribuição centralizada a partir de uma emissora - e dos programas no formato *reality show* que chamaram a atenção do autor e se tornaram objeto de análise com uma abordagem centrada nas audiências e em como se organizavam coletivamente.

No livro “Cultura da Convergência” (2008), o autor elenca a formação de comunidades organizadas tendo por base ambientes digitais, como os *Spoilers* - comunidade online formada por fãs de *Survivor*⁵, que operava seguindo o conceito de inteligência coletiva do Pierre Lévy (1994), onde centenas de anônimos se organizam conjuntamente e trabalham

⁵ *Survivor* é um *reality show* competitivo popular nos Estados Unidos semelhante ao programa brasileiro *No Limite* produzido pela Rede Globo de Televisão e que já foi produzido em inúmeros outros países. A versão estadunidense do programa que foi produzida e exibida em 2000 ficou conhecida como a mãe dos realities shows devido ao seu pioneirismo na TV e pelos altos índices de audiência que conquistou nos Estados Unidos.

de forma remota com objetivos em comum, nesse caso: descobrir antes de todo mundo o que aconteceria nos episódios ainda não lançados da série com o interesse genuíno de acabar com a surpresa dos outros. Por isso se chamavam de *spoilers*.

Os *Spoilers* eram compostos de fãs da série que trabalhavam em diversas frentes para descobrir por meio de mínimos vestígios, investigações criteriosas, técnicas de espionagem e até pelo uso de um satélite quem seriam os novos participantes da temporada, os eliminados dos episódios seguintes ou quem venceria a prova final de *Survivor*. Dentro de um fórum online, os membros levantavam teorias com base nas fontes que tinham - por vezes as vozes da própria cabeça - e discutiam internamente para encaixar as peças do quebra-cabeça deixadas intencionalmente pelos produtores do programa, que encontraram na comunidade uma forma de aumentar o engajamento do público com a série. Os *Spoilers* tinham consigo um sistema de reputação com base nos acertos de suas teorias, uma hierarquia que decidia pelos rumos da comunidade e regras que definiam o jogo de adivinhações.

O ponto levantado por Jenkins sobre essa comunidade online é justamente a especificidade dessa cultura de participação ativa que se apropria das possibilidades da internet e age em convergência com a mídia televisiva. Questões estruturais como a descentralização dos meios de comunicação permitiu pautas, contatos e interações impossíveis na era da radiodifusão, dando força e concretude ao que se convencionou chamar de *fandom* - termo originário do inglês que se remete ao “reino dos fãs” de um produto cultural - que se multiplicaram em gênero, número e grau a ponto de desenvolverem culturas próprias em torno de seus paixões.

Ou seja, a soma de comunidades ativas com as possibilidades de comunicação resultou em fãs capazes de produzir os conteúdos que quiserem a partir das obras originais, com infindáveis formas e reconfigurações que se manifestam em formato de textos, memes, vídeos, teorias, montagens, ilustrações e tudo mais que o ser humano conseguir criar e compartilhar com rapidez e exatidão online, influenciando até mesmo o próprio desenvolvimento dos produtos midiáticos.

Os conceitos apresentados por Jenkins são vividos cotidianamente pelos fãs da franquia Red Dead, que diariamente publicam em grupos de Facebook e WhatsApp trechos da jogatina da madrugada, assistem a vídeos no YouTube sobre curiosidades da narrativa e comentam suas próprias opiniões e teorias, assim como acompanham jogatinas ao vivo pela Twitch, procuram por mistérios do universo do jogo em um *sub* no Reddit exclusivo para isso,

e, talvez o ponto mais forte da comunidade, jogam juntos conectados aos servidores do Discord. Toda a experiência de consumo midiático dos fãs de Red Dead passa por diferentes plataformas com estruturas e objetivos específicos, mas que fundem os desejos comuns dos fãs formando comunidades online muito bem estruturadas, que por definição reinterpretem a noção de espaço e apresentam como fator agregador de pessoas justamente os interesses centrais dos membros.

Evidentemente, esses fenômenos extrapolam a franquia Red Dead e seus fãs, e são comuns a diversos jogos disponíveis na internet, assim como outras formas de mídia como os filmes, séries, livros, podcasts e afins. A convergência entre as diferentes mídias, plataformas e fontes é feita justamente pelos fãs, está presente no imaginário dos consumidores e nas dinâmicas das comunidades. Não apenas em tecnologias e aparelhos como se pode pensar olhando [a capa do livro](#) que ilustra um iPhone com telas ao fundo.

2.2 DIGITAL GAME STUDIES

Esses aspectos relacionais entre consumidores e mídias nos chamam à reflexão sobre o próprio tempo em que vivemos, às tecnologias à nossa disposição e à forma como são consumidas as produções midiáticas na era da convergência. Ressalta-se portanto, a inevitabilidade de levarmos em consideração aspectos macro do consumo midiático há décadas globalizado e recentemente conectado, e é justamente essa a defesa de Adrienne Shaw (2010).

As provocações da pesquisadora estadunidense seguem a perspectiva dos estudos culturais ingleses nos anos 70⁶, famosos pelo contraponto que fizeram às teorias da Escola de Frankfurt ao defender o espaço ativo dos consumidores, elencados como capazes de discernir sobre o que consomem, de se apropriar de símbolos para auto expressão e de se posicionar criticamente às mídias veiculadas pelas emissoras. Shaw sustenta em “*What Is Video Game Culture?*” *Cultural Studies and Game Studies*” (2010) que não só os videogames desenvolveram uma cultura própria em seu entorno, como devem ser estudados como

⁶ Trago como referência dessa corrente acadêmica o trabalho da antropóloga britânica Mary Douglas que, ao propor um olhar simbólico aos fenômenos estudados por economistas em seu livro *O Mundos dos Bens* (1976), fundou um interessante campo de estudos conhecido como antropologia do consumo.

elementos de uma cultura popular mais ampla, levando em consideração as relações dos consumidores dos jogos digitais interativos - a definição dela de videogame - em seus aspectos mais cotidianos da vida.

Em síntese, a pesquisadora defende que ao pesquisarmos videogame deveríamos olhar

para os videogames dentro da cultura, ao invés dos jogos como uma cultura. Os videogames permeiam a educação, as tecnologias móveis, as exposições em museus, as funções sociais, as interações familiares e os locais de trabalho. Eles são jogados por muitas, senão todas as idades, sexos, sexualidades, raças, religiões e nacionalidades. Nem todos esses tipos de jogos e jogadores podem ser incluídos em um estudo de uma comunidade isolada de jogadores. (SHAW, 2010, p. 416).

E conclui que:

Os game studies se concentraram amplamente na validação do consumo de videogames, textos de videogames e jogadores de videogame. Os estudos de videogame, no entanto, devem ser reflexivos, não reativos. Esta é uma prática crítica, não descritiva. (SHAW, 2010, p. 418).

Em seu artigo “*Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*” (2011), a autora coloca essa perspectiva em prática ao entrevistar consumidores assíduos de videogames levantando questões identitárias como raça, gênero, sexualidade e idade, para compreender a identificação de diferentes jogadores em relação a identidade “*gamer*” e as próprias relações que estes indivíduos têm com a mídia videogame. A problematização perpassa a própria influência da indústria e da imprensa especializada na construção do estereótipo do que é ser gamer, trazendo um debate sobre representação nos jogos e diversidade no mercado.

Para Shaw, não se trata apenas de construir uma audiência diversa para a mídia videogame, pois ela já é diversa, mas de transformar a mídia em formatos diversos ao incluir na indústria, na imprensa especializada e, evidentemente, nos jogos elementos representativos dos diferentes públicos que consomem a mídia em todos os substratos que fogem ao “público-alvo” definido como *gamer* que é cada vez mais associado atitudes e comportamentos misóginos, racistas e preconceituosos em relação à comunidade LGBTQIA+. Essa associação, segundo os resultados das entrevistas realizadas por Shaw (2011) com pessoas de diferentes gêneros, raças e orientações sexuais, têm afastado jogadores da identidade *gamer*. Contextualizando questões ainda mais sensíveis como a exclusão

histórica de minorias de dentro da indústria de jogos digitais e a relação conflituosa dos ambientes de *multiplayers* online carregados de comportamentos sexistas que se tornaram inegáveis após os escândalos envolvendo a hashtag #GamerGate em 2013⁷.

O universo dos jogos digitais é atravessado por questões políticas e sociais intensas e esse é um ponto importante nessa pesquisa. Seguindo outras pesquisadoras como Jennifer DeWinter e Carly Kocurek (2017), ressalto o recorte de gênero para compreendermos com maior amplitude o que gira em torno da identidade “*gamer*”, e vemos que para além de uma categoria de mercado, um público-alvo ou um nicho, pontuam as autoras, o caráter de auto-seleção presente na indústria dos jogos seria, portanto, um reflexo da identidade dos próprios criadores e desenvolvedores. Numa indústria tradicionalmente masculina e propositalmente excludente às mulheres, esse reflexo continua nas narrativas de inúmeros jogos, que apresentam aspectos misóginos e machistas, incorporados e reiterados nas interações de fóruns, comunidades e *multiplayers online*.

Lamentavelmente, são comuns nos ambientes online os mais agressivos e absurdos xingamentos contra jogadoras pelo fato de serem mulheres jogando. No artigo “*AW FUCK, I GOT A BITCH ON MY TEAM!*”: *Women and the Exclusionary Cultures of the Computer Game Complex* (DEWINTER & KOCUREK, 2017) as autoras argumentam que o comportamento masculino atua no sentido de preservar os ambientes dos games como livre de mulheres e estritamente dominados por homens, que abusam de ofensas misóginas, ameaças de morte e estupro para atingir esse objetivo. Em tradução direta:

“Nós argumentamos que o policiamento contra mulheres na cultura do videogame é uma expressão de violência sexual que depende da retórica de isolamento e do estupro. Além disso, essas ações, intencionalmente ou não, realizam o que os jogadores anti-mulheres desejam: criar uma cultura agressivamente excludente, sem espaço para mulheres, sua participação ou voz, como jogadoras ou criadoras. (DeWinter & Kocurek, 2017. p. 58)

A exclusão feminina por meio do assédio e do “mito do estupro em ação”⁸ (2017) se estende para fora dos jogos e se sustenta também na imprensa especializada - sites como

⁷ A #GamerGate foi uma série de escândalos envolvendo publicações difamatórias de cunho sexista inicialmente sobre a designer de jogos Zoe Quinn e a crítica midiática feminista Anita Sarkeesian, que escalaram para linchamentos morais e ameaças de morte na internet provocando conturbadas repercussões na imprensa especializada e na “comunidade *gamer*”, marcando os rachas ideológicos a respeito da representatividade de identidades diversas na mídia videogame.

⁸ Este conceito se refere às recorrentes ameaças de estupro e demais violências sexuais contra mulheres com fins de intimidação por parte de homens, com o objetivo de manter a hegemonia masculina nos espaços de poder. As autoras localizam esse conceito nos ambientes ligados aos videogames e à indústria dos jogos, não extrapolando nesta pesquisa o mesmo conceito a outros ambientes em disputa.

Kotaku, *Gamasutra* e *GameSpot* estiveram no centro dos conflitos da #GamerGate tanto por editoriais e colunas com distintos posicionamentos quanto por ser palco de comentários problemáticos sem moderação - e na indústria que há décadas cria personagens femininas objetificadas, sem protagonismo e à mercê dos personagens masculinos. Fica mais claro agora porque pessoas fora do estereótipo *gamer* recusam essa identidade e minimizam seus interesses e habilidades com jogos. Apesar dos trabalhos citados serem estadunidenses, no Brasil, infelizmente tais comportamentos também são amplamente difundidos.

Em lançamentos mais recentes, as grandes desenvolvedoras têm apresentado mudanças no sentido de ampliar a representatividade ao menos em suas narrativas. Um exemplo de altíssima repercussão é o título *The Last of Us - Part 2*, desenvolvido pela Naughty Dog e publicado em 2020 pela Sony Interactive Entertainment para *Playstation 4*, que traz como protagonistas duas personagens lésbicas que vivem um romance num mundo pós-apocalíptico. Infelizmente, pouco tenho a dizer além dos elogios tecidos pelas críticas que consumi, pois ainda não tive acesso ao jogo.

A Rockstar Games desde seus primeiros títulos de grande alcance foi protagonista de representações problematizadas pela imprensa, sociedade e academia em diversas ocasiões, como à crítica aos estereótipos raciais de *GTA: San Andreas* (2004) discutidos em pesquisas acadêmicas (HUTCHINSON, 2017), às possibilidades do jogador assediar meninas e estruturar o jogo em torno da violência entre menores de idade em *Bully* (2006) e à vida criminosa na sociedade capitalista ultra caricaturada de *GTA V* (2013). Em *Red Dead Redemption II*, a Rockstar traz alguns avanços apesar de reiterar a predominância de personagens homens e brancos que se impõem pelo uso da força definindo um código de ética traçado pela violência exercida (MORGAN, 2020).

Em sua tese de PhD, o pesquisador de Comunicação Joshua Morgan - que por ironia do destino carrega o mesmo sobrenome do protagonista Arthur Morgan - analisou as representações de masculinidade e branquitude em *Red Dead Redemption II* e defende que nada há de novo no jogo ao argumentar que são os personagens homens que tomam as decisões de importância política, exercem protagonismo narrativo e perpetuam ações de extrema violência para alcançar seus objetivos. Morgan destaca a mecânica⁹ de honra como

⁹ O termo “mecânica” em jogos de videogame se trata de um sistema de ações programadas que podem ser manipuladas pelo jogador por meio de interações baseadas em comandos escolhidos dentro de um conjunto de possibilidades. Exemplo: a mecânica de tiro permite que o jogador mire uma arma, defina um alvo e atire, quando e onde utilizá-la fica a critério do jogador no contexto em que se encontra o personagem controlado.

forma de traçar o que o jogo considera correto ou errado, pois certas ações premiam o jogador com honra positiva e outras removem honra de Arthur, prejudicando sua reputação pelas cidades por onde passa. Outros mecânicos de recompensa e punição também são analisados, como os equipamentos conquistados em missões da história e as recompensas colocadas sob a cabeça do jogador ao cometer *certos* crimes.

Certos crimes são aceitos e não interferem no sistema de honra nem colocam a cabeça de Arthur a prêmio. Por exemplo, é possível matar 6 pessoas a sangue frio sem qualquer sanção, desde que sejam membros de alguma gangue rival, como os *O' Driscoll Boys*. É possível **ganhar honra** ao explodir com dinamite 10 homens que conversam na floresta à noite, desde que estejam com tochas nas mãos trajando vestes brancas com gorros pontudos e apenas buracos na altura dos olhos. Mas o jogo certamente colocará caçadores de recompensas em seu encalço caso aponte uma arma exigindo dinheiro de passageiros em um trem de viagem.

A partir dessa lógica de premiações, neutralidades e sanções dentro do game, Morgan traça o “código de violência” que define a representação da masculinidade hegemônica branca dos protagonistas de Red Dead. É esse traço que dá nome a sua tese “o tipo certo de homem”. Em “*The “Right” Type of Man: A Digital Ethnography of Red Dead Redemption 2*”, o pesquisador escolhe o título da Rockstar para análise justamente pelo histórico conturbado da produtora para ter uma “mídia” de como são representados homens brancos na mídia videogame na época da pesquisa. O autor leva em consideração também o grande impacto comercial do game, que até a publicação de seu trabalho havia vendido mais de 23 milhões¹⁰ de cópias arrecadando 1.3 bilhão de dólares, ou seja, o investimento em pouco mais de um ano de vendas.

Morgan analisa o texto do jogo enquanto mídia literária, coletando informações sobre a narrativa por meio da etnografia digital - que será melhor explicada no capítulo de metodologia - onde o autor grava as sessões em que joga o game e anota em um diário de campo suas impressões até chegar à saturação dos dados. Seu trabalho foi importante para identificação de aspectos de representação social, contextualização histórica e norte para as interpretações dos dilemas morais postos ao jogador.

¹⁰ Cerca de 38 milhões de cópias foram vendidas até maio de 2021, segundo balanço da Take-Two Interactive publicado pela imprensa especializada.

2.3 IMERSÃO NO DIGITAL

O jogo *Red Dead Redemption II* é caracterizado pelo seu formato de mundo aberto, ou seja, que permite ao jogador controlar o protagonista de forma livre pelos cenários disponíveis, onde é possível explorar o ambiente e interagir com outros personagens de forma facultativa. O jogador tem por objetivo viver pelos mundos apresentados em paralelo com as missões que colocam o protagonista dentro da trama central, tida como obrigatória para progressão pelos capítulos da história central.

Para além da narrativa principal, o jogo apresenta missões secundárias, eventos e desafios optativos, que envolvem: busca de itens, caça de animais, ataques a gangues rivais, roubos, furtos, pescarias, coleta de plantas, busca por tesouros escondidos, entrega de cartas, compras de mantimentos, dentre uma série de atividades cotidianas para a sociedade estadunidense ao final do século XIX.

Durante a imersão na narrativa, o jogador terá contato com um mundo historicamente detalhado ao representar o período do final do século XIX, com avanços gráficos e técnicos realistas que possibilitam uma experiência imersiva em relação a outras mídias como livros, histórias em quadrinhos, filmes e séries. No artigo “*The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players Self-Perception*” (Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009) são explanados os conceitos de imersão, identificação e representação dentro dos videogames. Os autores utilizam bases teóricas da psicologia social para contrastar o fenômeno da identificação em mídia não-interativas com a experiência de identificação nos videogames interativos.

Segundo o levantamento bibliográfico do artigo, três principais abordagens teóricas conceituam a identificação em mídias não-interativas, sendo as linhas de raciocínio: A percepção de simulação da vida real incorporada que o espectador assume ao consumir conteúdos televisivos; o usuário de mídia como “testemunha” que julga moralmente as ações dos personagens; e por fim o modelo PeFIC¹¹ que é ancorado nas percepções artísticas e estéticas, próximas à psicologia emocional do usuário da mídia. Ambas são caracterizadas

¹¹ Perceiving and Experiencing Fictional Characters, na sigla em inglês, traduz-se como “Percepção e Experiência como Personagens Fictícios”

como no artigo como "diádicas", ou seja, marcam uma separação entre consumidor e personagem.

Já os videogames seriam a mídia capaz de trazer a “verdadeira” identificação com o protagonista, pois os jogadores ao assumirem o controle deixam em suspensão sua própria identidade - ou self - e assumem a identidade do personagem do jogo em que interagem, assim como também assumem traços e componentes valorativos dos personagens, projetando a si próprios com essas qualidades enquanto imersos dentro do jogo. A esse fenômeno de “fusão” temporária entre jogador e personagem, os autores dão o nome de **identificação monodíadica**. Na prática, o que um consumidor diria ao comparar um filme com um jogo é que um espectador assiste às cenas e acompanha as ações dos personagens, enquanto um jogador assume e controla as ações do protagonista, como numa interpretação teatral. Um jogador de Red Dead Redemption II é o Arthur enquanto joga.

Essa diferença na identificação permite maior aproximação entre jogador e personagem, e esta noção nos é útil por quatro razões: 1º pelo forte vínculo emocional construído ao longo da narrativa do jogo em questão; 2º pelo altíssimo realismo posto em prática na execução de RDR2 em aspectos audiovisuais, gráficos, físicos e narrativos; 3ª pelas questões morais levantadas pelos eventos encontrados pelos jogadores ao longo da campanha; e 4ª pela possibilidade de criação de personagens próprios personalizados para cada jogador de Red Dead Online - modo de jogo distinto da História em que o jogador joga pela internet com outros jogadores.

Com relação ao efeito do realismo na identificação e na imersão do jogador vemos que:

Pode-se argumentar que os ambientes e personagens de jogos realistas são mais propensos a promover a alteração da autopercepção dos jogadores, já que os atributos espelham as experiências da vida real dos jogadores e podem, portanto, ser associados ao self dos jogadores com mais facilidade. (Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009. p. 360)

Questões morais e valorativas também podem ser internalizadas pelo jogador a variar pelos próprios valores trazidos por quem joga, os autores exemplificam:

Um episódio em que um jogador controlando o herói de ação "Max Payne" derrota um grupo de representantes de gangues urbanas hostis, por exemplo, oferece material para a alteração do autoconceito do jogador em dimensões como coragem, destreza, integridade moral e sucesso. (Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009. p. 359)

Somado à noção de agência que o jogador encontra ao controlar Arthur ao longo da campanha, não é de surpreender o tamanho envolvimento pessoal dos relatos que serão analisados ao longo da pesquisa. Esse aspecto da identificação com o protagonista se reflete em envolvimento emocional significativo e manifestos na comunidade online, que é também objeto de análise como veremos na sequência, assim como é um pilar no relacionamento do jogador com o personagem criado para interagir com os outros jogadores em Red Dead Online.

Um avatar criado para o multiplayer é a mais próxima manifestação de um “eu” para os outros, que assim o fazem também. As customizações, personalizações, ofícios escolhidos e ações tomadas durante a jogatina são expressões do personagem criado e esse processo passa pelos conceitos apresentados de imersão, agência e identificação. Imersão para se conectar ao jogo, agência para assumir o controle das ações e identificação para se importar com o que acontece na tela.

Num mundo digital que disputa constantemente por nossa atenção com tantas possibilidades de formatos midiáticos diferentes, a indústria do entretenimento encontrou nos videogames sua maior fonte de receitas em um produto capaz de despontar no tempo de tela que os usuários de mídias digitais consomem. Apesar de serem realmente incríveis os avanços dos jogos, e tão ricas serem as comunidades online que se formam em torno deles, os jogos também se inserem em um complicado paradoxo levantado por Sherry Turkle. A professora de Estudos Sociais de Ciência e Tecnologia no MIT, o Massachusetts Institute of Technology, levanta em seu livro *Alone Together* (2012) que as tecnologias digitais colocaram uma lógica nova ao cotidiano humano baseado na solidão.

Os paradoxos apresentados por Turkle envolvem diretamente o direcionamento da atenção dos usuários das tecnologias e das plataformas digitais de comunicação. Nos paradoxos de Turkle se encontram situações cotidianas em que pessoas estão juntas no mesmo espaço físico mas não interagem entre si, pois dirigem sua atenção a outras pessoas por meio de smartphones ou outros dispositivos com acesso à internet, priorizando o consumo de conteúdos publicados em plataformas de redes sociais online à interação local, fenômeno visível tanto em um ônibus com desconhecidos quanto em encontros tradicionais de família.

Na dinâmica das redes sociais ocorre outro paradoxo caracterizado pela superficialidade das relações sociais, onde quanto mais pessoas e contatos se têm maior a

tendência de permanência em vínculos fracos e rasos, em detrimento de relações mais íntimas e profundas com amigos, familiares ou parceiros amorosos. E as conexões que são facilmente criadas, tão facilmente se desfazem na lógica do cancelamento, onde bloqueios ou ‘unfollows’ são sinônimos do fim de um laço social num universo com infinitas possibilidades de contato. E aprofundando o paradoxo de Turkle, as relações sociais mantidas no ambiente online cada vez mais exigem a solidão no ambiente offline, pois requerem a principal moeda da internet: a atenção plena do usuário, gerando um ciclo que se retroalimenta.

Quando pensamos no contexto extremo do isolamento social provocado pela pandemia de covid-19, em que encontramos nos ambientes digitais soluções para mantermos contato com pessoas queridas, alternativas para conhecer novas pessoas e formas de nos entreter, vemos que as pessoas procuraram nas tecnologias formas de suprir necessidades emocionais humanas, e que as os games se mostraram uma mídia de excelência para ambos objetivos. No entanto, os games culminam nessa mesma constante de laços fracos entre os membros das comunidades onlines e, como veremos no capítulo de análise, a solidão se tornou uma presença no espaço onde as maiores interações deveriam ocorrer: no *multiplayer*. Curiosamente, a narrativa de nosso objeto voltada para um só jogador traz maior sensação de propósito, humanização e vida que a proposta de jogar com os amigos e fazer novas amizades.

Turkle (2012) descreve uma relação curiosa que nos serve de contraponto com o jogo Second Life. Game que ficou famoso no começo dos anos 2000 justamente por emular uma segunda vida dentro de ambientes digitais se mostrou, durante a pesquisa da autora, como um espaço de desenvolvimento de habilidades sociais pretendidas pelos jogadores. São resgatadas histórias como, em tradução livre:

Pete diz que é difícil conversar com sua “verdadeira” esposa Alison sobre suas ansiedades; ela fica “muito preocupada que eu possa morrer e deixá-la em paz”. Mas ele pode falar com Jade. Pete diz: “O Second Life me dá um relacionamento melhor do que eu tenho na vida real. É aqui que me sinto mais eu mesmo. Jade aceita quem eu sou. Meu relacionamento com Jade possibilita que eu permaneça no meu casamento, com minha família.” (Turkle, 2012. p. 159)

A conclusão do diagnóstico levantado é que as tecnologias nos afastam das pessoas fisicamente próximas, em uma troca que fazemos cotidianamente em prol de maior controle

sobre a exposição de nossa intimidade e manifestação de como queremos ser vistos e entendidos pelos outros. Como vemos:

Um avatar do Second Life oferece a possibilidade de juventude e beleza virtuais e, com isso, encontros sexuais e companheirismo romântico nem sempre disponíveis no real físico. Eles podem ser usados para construir confiança para a vida real, mas às vezes a prática parece perfeita. Alguns cidadãos do Second Life afirmam que encontraram, entre outras coisas, sexo, arte, educação e aceitação. Ouvimos a história familiar: a vida na tela deixa de ser melhor do que nada para simplesmente ser melhor. Aqui, o self é reconfortantemente multifacetado. Você pode experimentar diferentes tipos de pessoas, mas você não assume os riscos de relacionamentos reais. Se você ficar entediado ou com problemas, você pode, como Nora coloca isso, "seguir em frente". Ou você pode "aposentar" seu avatar e começar de novo. (Turkle, 2012. p. 218)

Assumir personagens e atuar em diferentes contextos de forma lúdica evidentemente antecede muito os videogames, a novidade é justamente a complexidade e escala da cultura construída coletivamente em torno dessa mídia tão imersiva, que se reflete em novos comportamentos dentro e fora das telas. Nós vivemos isso.

3. DISCUSSÃO E ANÁLISE

3.1 METODOLOGIA

A pesquisa se desenvolveu a partir da combinação de diferentes metodologias das Ciências Sociais para dar conta dos aspectos digitais, panorâmicos e amplos acerca de seu objeto. Por combinação, me refiro que a realização dessa pesquisa se norteou em pesquisas empíricas exemplares que foram base do trabalho, mas que por si só também adaptaram métodos clássicos a objetos pouco usuais aos campos das pesquisas sociais, especialmente à sociologia e à antropologia.

As três principais bases que orientaram a coleta de dados e a posterior análise são intrinsecamente ligadas e complementares para gerar os resultados de amplitude latitudinal alcançados pela pesquisa, sendo elas as partes de: análise literária, análise de conteúdo e inserção etnográfica em ambientes digitais.

Quando afirmo o ponto da experimentação sobre análise literária é porque não analiso uma mídia de texto fixo, como um livro, um filme, uma série, uma novela ou qualquer outro formato que não os jogos ou videogames. Nessa mídia, o texto apresentado ao consumidor se altera conforme a experiência de cada jogador, especialmente num título que permite a livre movimentação, a agência, possibilidades de escolha, finais alternativos e conteúdos opcionais vastos também multi finais. Mas que ainda assim permite a contextualização de suas mensagens centrais, visões de mundo expressas por seus personagens, e acesso aos padrões sociais de um contexto histórico representado com detalhamento suficiente para a construção de hipóteses sólidas e fundamentadas apoiadas na narrativa apresentada.

É justamente essa a abordagem metodológica de Joshua Morgan (2020) ao imergir no universo de Red Dead Redemption II, que também se vale da análise literária por meio inserção netnográfica, para identificar padrões identitários na expressão da masculinidade e da branquitude dos protagonistas e do cenário histórico em que se passa a narrativa do jogo. Morgan grava e re assiste suas sessões de jogatina mantendo um caderno de anotações a respeito de suas impressões focalizando suas hipóteses de pesquisa pautadas no referencial teórico feminista que traz à pesquisa. O pesquisador joga se atendo à narrativa principal e tem por objetivo optativo seguir o caminho mais ‘pacifista’ possível e de honra alta em suas escolhas, para delinear ao longo da narrativa qual “código de violência” presente na obra para identificar se RDR2 foge da hegemonia masculina dos personagens brancos dos grandes lançamentos da indústria dos games. *Spoiler*: conclui que não.

Adentrar o universo narrativo de Red Dead Redemption II permeando o desenrolar da trama, aliada à exploração do vasto mundo criado para guardar segredos e surpresas ao jogador, é o ponto de partida fundamental para a existência de uma pesquisa dessa natureza. Conhecer o objeto de dentro tal qual fazem os fãs foi vital para compreender as discussões que a comunidade levanta nos formatos multimídia nas diversas plataformas digitais que concentram os jogadores. A análise do conteúdo discutido se pauta principalmente na contextualização dos assuntos em duas frentes: a localização das conversas no que concerne à narrativa central, o ambiente do mundo aberto de RDR2 e os eventos vividos em Red Dead Online; para posterior discussão com os referenciais teóricos levantados. Sem os verbos jogar, ler e contextualizar não há verbo “analisar”.

Tom Boellstorff (2008), por sua vez foi referência ao apresentar a metodologia de sua pesquisa também sobre Second Life – um jogo online que ocorre em tempo real no formato de simulador de uma vida social alternativa – onde criou um avatar exclusivamente para a pesquisa, construindo uma casa chamada de "Ethnographia" em que recebia seus convidados para entrevistas e grupos focais deixando claro que era um antropólogo em serviço. Aliando métodos de elicitación ao ouvir os jogadores dentro do game, Boellstorff contextualiza os dados com descrições dos ambientes de seu objeto, dinâmicas e aspectos da interação social da vida online.

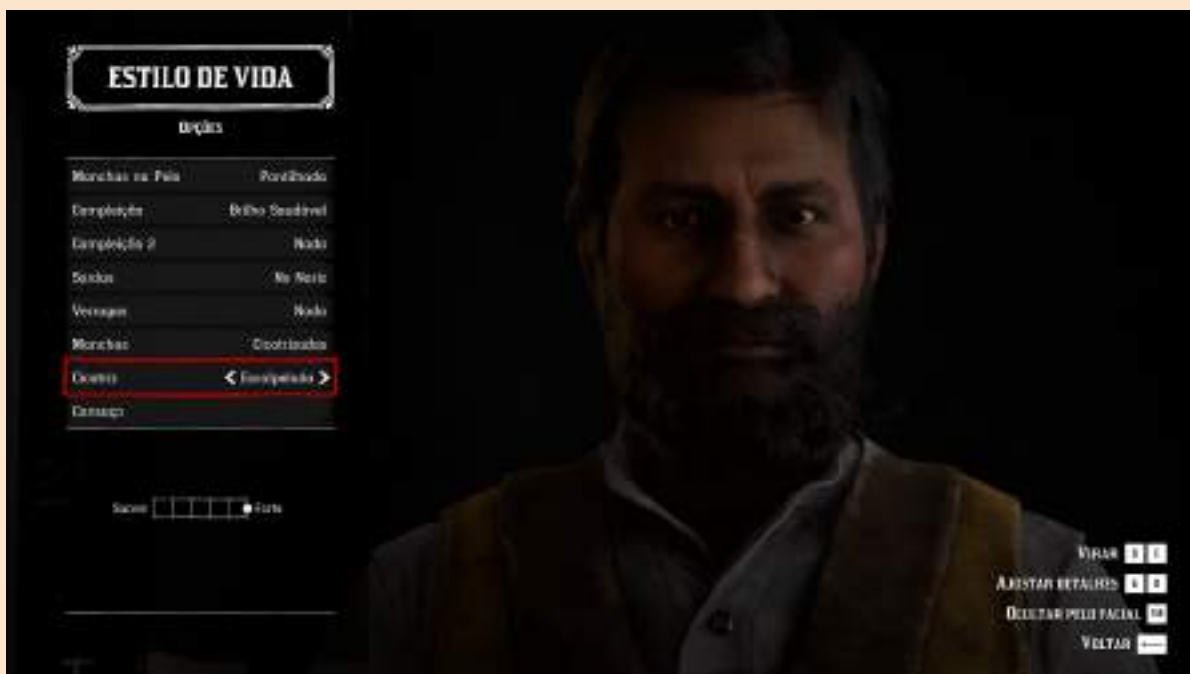
As observações participantes *in-game* são basilares para o projeto, pois o objetivo era compreender os aspectos mais cotidianos da cultura do Second Life, onde evitou-se pesquisar os sujeitos "reais" fora do jogo em seus ambientes de origem. Boellstorff em sua tese de PhD também anexou mais de 10 mil páginas de entrevistas, registros dos grupos focais e notas de campo, assim como somou mais 10 mil páginas de textos de blogs, artigos, fóruns e newsletters como material de pesquisa. Semelhante linha segue sua colega dra. Celia Pearce (2009), que investigou a sociabilidade nas comunidades online de World of Warcraft, traçando também seus caminhos com a etnografia digital em mundos virtuais. Boellstorff e Pearce (2012) publicaram um manual metodológico que foi referência em minha preparação para entrada no campo.

Assim como as referências do MIT, em meu processo de inserção no campo também dei vida à uma figura humana feita de bits e pixels batizada por mim de “John Clove”, a versão digital de Jean Cravo que chegou ao velho-oeste para socializar com outros jogadores e jogadoras em Red Dead Online. Essa foi a aposta mais incisiva da pesquisa pois foi durante às minhas sessões com outros players, especialmente as sessões conectadas aos servidores dedicados à RDR2 no Discord¹², que pude ter contato síncrono com outros fãs da franquia que me apresentaram as dinâmicas próprias do modo online, como funcionam as formas de progressão no jogo, aspectos mecânicos da interação dos bandos organizados para realização conjunta de tarefas necessárias e a economia do jogo.

¹² Discord é uma plataforma digital tradicional entre o público *gamer* que utiliza a ferramenta para criar salas virtuais para se comunicarem por áudio durante sessões conjuntas de jogatina. Funciona de forma similar aos populares *Google Meet*, *Zoom* e *Microsoft Teams*, mas se destaca por funcionalidades específicas para organização do conteúdo e interação em seus servidores, múltiplos canais de voz e por um sistema de detecção automática de fala que dispensa o click para abrir e fechar o microfone.

Minha hipótese inicial para a pesquisa é que RDR2 era um fator agregador de pessoas com interesses em comum potente o suficiente para promover vínculos de amizade entre fãs. E se esse fenômeno de fato acontecia, o ambiente propício para tal era justamente nas jogatinas síncronas de RDO¹³ conectadas ao Discord. Mas como veremos na última sessão de análise há uma série de obstáculos para tal, a ponto da pesquisa mudar seu foco para uma perspectiva mais comunitária em torno da franquia. De toda forma, muitas descobertas foram registradas em meu diário de campo multimídia, que reúne anotações em texto sobre as sessões, áudios que gravei com minhas impressões e longos registros de jogatinas síncronas com horas de conversas com jogadores informantes vitais para a compreensão desse universo.

Ao longo do período de pesquisa pude consumir [podcasts](#), artigos acadêmicos, [críticas midiáticas](#), [análises do jogo](#), [as trilhas sonoras originais](#) de [ambos os títulos](#) da franquia, toneladas de [vídeos de mistérios](#) sobre o [mundo do jogo](#), [gameplays](#), [fotos em subs](#) do Reddit, publicações na comunidade do Facebook e por aí adiante. Por vezes o trabalho de pesquisador estendeu o apreço do fã, mas faz parte da imersão necessária para a pesquisa, é quase uma exigência vinda de um objeto tão denso.



¹³ RDO ou modo online são sinônimos para Red Dead Online, versão que se apropria do mesmo mapa e estruturas mecânicas de Red Dead Redemption II para proporcionar outro formato de jogo aos moldes de um MMO, ou seja, *Massive Multiplayer Online*. Os jogos multijogador massivos online se caracterizam brevemente por agregar uma grande quantidade de jogadores convivendo no mesmo espaço para cumprir objetivos designados pelo jogo dentro de um sistema de progressão que permite a evolução de equipamentos, habilidades e aquisição de elementos estéticos que hierarquizam em níveis os jogadores.

(Figura 1 - John Clove nasceu - Print da criação do meu avatar para a pesquisa em RDO)

Ao longo do próximo capítulo apresento as metodologias convergindo em forma de análise, mantendo o tripé: narrativa, universo e *multiplayer* para apresentar a comunidade. A discussão sobre a narrativa decorre das publicações que acontecem dentro das redes sociais que tive contato, como infindáveis comentários no fórum oficial do Reddit, os **longos** vídeos no YouTube, conversas extensas no Discord e principalmente às dezenas de publicações diárias no grupo “Red Dead Redemption II Brasil” no Facebook. Pela natureza desta pesquisa, este último grupo citado se tornou o centro do recorte por se mostrar um ambiente vivo, constantemente alimentado pelos membros e com a característica de reunir os fãs brasileiros na franquia.

Por ali pude reunir as três principais categorias de análise construídas com base nas publicações mais recorrentes, que apesar de variar muito nos formatos, apresentam tópicos que agregam as discussões em torno da narrativa central, o universo em si do jogo - o que os gamers em geral chamam de *lore* - e o Red Dead Online, que se passa no mesmo universo mas distante da narrativa do modo História. Ao longo da análise, elenco ao capítulo capturas de tela de publicações que ilustram a natureza das discussões, seguidas da análise e contextualização com a narrativa e dinâmica da comunidade.

3.2 NARRATIVA DE REDENÇÃO

A comunidade da franquia se espelha em diferentes plataformas digitais, e o primeiro acesso que tive a ela foi por meio do grupo do Facebook, que no Brasil funciona como um agregador de fãs, mas também de conteúdos multimídia e links para outras plataformas. Ao longo de mais de um ano, monitorei a comunidade acompanhando discussões e registrando por capturas de telas quais os assuntos centrais em torno do objeto até identificar três principais eixos norteadores trabalhados na análise como categorias analíticas.

Trago como a primeira das três categorias analíticas a relação da comunidade de fãs com a **narrativa de Red Dead Redemption 2**. Esse fator é considerado crucial à comunidade pois promove as discussões mais significativas pautadas pelos fãs. Justamente pela narrativa ser o norte do jogo ao trazer a densa história vivida pela perspectiva de Arthur Morgan, com

suas lacunas, mistérios e dubiedades. Surge da imersão no papel de fora-da-lei os assuntos que mais interessam aos fãs da franquia na comunidade.

Apesar do título de nosso objeto conter o “2” à frente de seu nome, o jogo se trata de uma narrativa anterior aos eventos de *Red Dead Redemption* (2010), esta que é protagonizada por John Marston, personagem também presente e importante em RDR2. Uma boa introdução à narrativa é o título, que encontra sua tradução mais fidedigna em português nas aspas “Sangue, Morte e Redenção”, pois assim faz jus aos arcos narrativos contados em ambos os jogos da franquia.

Os jogos de *Red Dead Redemption* colocam o jogador em um mundo cru e cruel, onde a morte é um evento comum, a justiça é feita com as próprias mãos e a sobrevivência em ambientes hostis é posta à prova com frequência ao jogador. Personagens importantes são falhos, matam e morrem e poucas chances têm de se redimir de seus severos erros. É no controle dessas figuras que vemos a narrativa se desenrolar.

Os *outlaws*, não meramente “criminosos”, vivem de forma desprendida da vida dos grandes centros urbanos, das cidades e da lei. Não apenas compram o que precisam, mas colhem da natureza, caçam animais selvagens para comer e vestir, e roubam quando é conveniente para a sobrevivência do bando - que tem sua própria moralidade construída pela hostilidade da sociedade que o define: marginais.

É essa vida de Arthur Morgan, que ainda criança perdeu sua mãe, quando adolescente perdeu o pai que pouco tinha apreço, e se juntou a Dutch Van der Linde e Hosea Mathews para viver de forma errante em acampamentos temporários nas montanhas, florestas e desertos no interior da América do Norte. A chamada Gangue Van der Linde protagonizava em meados de 1880 desde pequenos furtos, golpes, agiotagem, assaltos a trem, a grandes roubos a bancos, intromissões políticas, dentre uma série de crimes que forçava a gangue a se mover constantemente para fugir da polícia, caçadores de recompensas e dos Pinkertons.

A agência investigativa privada [Pinkerton¹⁴](#), passou a caçar a gangue após ser contratada pelo magnata Cornelius Cornwall, que teve títulos de sua companhia de linhas férreas roubados pelos Van der Linde em um assalto a trem. Este evento que acontece no primeiro capítulo do jogo marca a essência da expansão do capitalismo industrial rumo ao

¹⁴ _que realmente existiu no mundo real, e inclusive processou a Rockstar pelo uso indevido de sua imagem.

interior do país ainda ocupado por povos indígenas nativos da região, e destaca a oposição dos diferentes modos de vida alheios à Lei, ao Estado e à vida urbana.

A própria gangue é composta por sujeitos que não se encaixavam aos padrões da vida na cidade, pois ali se reúnem imigrantes irlandeses e mexicanos, filhos de escravos, prostitutas, pistoleiros e indígenas desterrados pelo Exército estadunidense. Nas palavras do protagonista Arthur Morgan: “Somos ladrões numa terra que não nos quer mais”. E é no controle desse fora-da-lei que o jogador experiencia a vida *western* no final do século XIX e enfrenta os dilemas internos de um homem que repensa seus crimes e atitudes perante à morte certa que o cerca.

O arco da redenção na franquia é intimamente atrelado à morte, e com a licença dos spoilers, ela vêm também para os protagonistas. A redenção de fato só é vivida por quem segue vivo. Arthur se sacrifica pela vida de John Marston, que sacrifica sua vida pelo futuro de seu filho Jack. Essa sequência narrativa é apresentada de forma profundamente densa, com múltiplas perspectivas, personagens, mistérios e peças que o jogador deve encaixar ao longo das 60 horas de campanha até a conclusão da história principal, além das várias missões secundárias, desafios de caça de animais e coleta de plantas, pedidos de desconhecidos, mistérios escondidos pelo mapa, colecionáveis e registros de jornais, cartas, folhetos, fotografias e o dos próprios diários dos protagonistas.

A franquia Red Dead traz em suas narrativas fortes embates e confrontações morais, como a relação do protagonista com seu histórico de crimes violentos que perdem sentido à medida em que a gangue entra numa busca inconsequente por dinheiro e poder político. Se as ações de Arthur tinham um propósito até mesmo revolucionário que almejava uma forma de vida alternativa aos ideais capitalistas da época, ao avançar da história vemos um rastro de destruição e morte motivados por vinganças egoístas, ao lado de roubos e assaltos motivados apenas por uma ganância que só trazia baixas à gangue. A redenção que vem no título é o símbolo da busca de aceitação do remorso carregado pelos personagens e de reparação pelo que lhes foi roubado antes de terem força para se defender. Cada figura perdeu muito, inclusive os próprios motivos de porquê permanecerem vivos.

Charles Smith vê seu povo ser dizimado no horrendo genocídio indígena ainda em curso durante seus dias; Javier Escuela encontrou na gangue o pertencimento perdido na guerra e deixado no que restou do México; Sadie Adler teve seu marido assassinado a sangue frio pelos o’Driscolls - gangue arquirival dos Van der Linde - e jurou pra si mesma nunca

deixar ninguém tirar nada que é dela de novo; Arthur Morgan endureceu ainda mais com a perda de sua esposa e seu filho. E o que todos têm em comum é a lealdade por Dutch Van der Linde, o líder da gangue que os acolheu como filhos, os reuniu em família, e os prometeu futuro em uma luta constante pela sobrevivência enquanto lutava ele próprio contra sua ganância e resistência de seus ideais fora da lei.

Tantos conflitos internos, privações e perseguições não poderiam acabar de outra forma senão sangue, morte e... traição? Ao longo dos 6 capítulos vemos as promessas de Dutch se esfacelarem por sua busca por mais e mais dinheiro, seus ideais se contorcem pelas mentiras contadas por Micah Bell - um bastardo infiltrado na gangue em acordo de delação com os Pinkertons - ao passo que a loucura se instala com a morte de cada membro em ações desastrosas onde a polícia sempre estava um passo à frente dos brilhantes planos bolados por Hosea Mathews, estrategista da gangue que teve sua inevitável morte antecipada pelas traições de Micah.

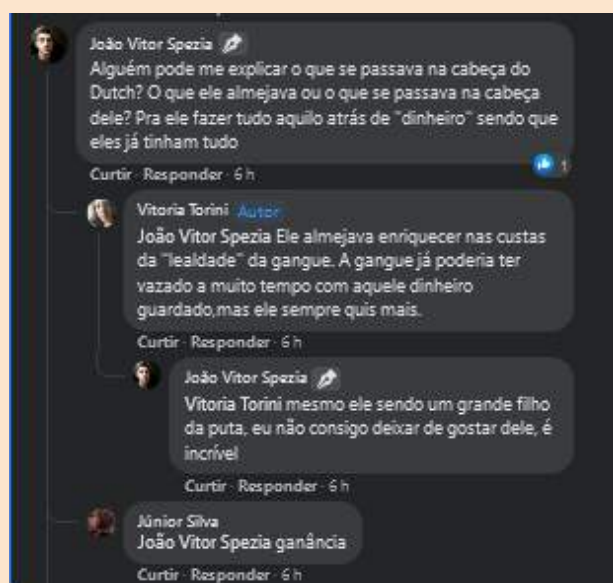
O desenrolar da trama, a forte conexão que o jogador desenvolve ao conviver com os personagens, especialmente ao assumir o papel central de Arthur Morgan, e imergir nessa guerra de motivações é o que faz a redenção se manter após o prólogo. É essa complexidade narrativa que agrega os jogadores em torno da comunidade e promove constantes discussões e debates nas publicações feitas pelos fãs nas diferentes plataformas que os agregam. Durante o período da pesquisa reuni capturas de tela de publicações no grupo Red Dead Redemption II Brasil no Facebook, onde os membros discutem a trama do jogo.

A primeira publicação apresentada em formato de meme funciona como um resumo das motivações dos protagonistas Arthur e Dutch. Ao longo da narrativa, a gangue Van der Linde equilibra pratos entre o discurso que almeja uma forma de vida alternativa ao mundo que os persegue, enquanto a ganância de Dutch coloca a todos em constante perigo nas tentativas frustradas de grandes roubos e maquinações políticas.



(Figura 2 - Publicação em meme que ironiza a traição de Arthur por Dutch)

Essa contradição coloca a lealdade primordial de Arthur em cheque, que passa a questionar as decisões do líder gerando o racha que dissolve a gangue ao final da história. Assolado pelo peso de seus erros, pela dureza que encarnou durante a vida e em busca de um novo sentido em seus dias contados pelo avanço da tuberculose contraída enquanto cobrava uma dívida. Arthur Morgan vivencia a redenção de seu passado se sacrificando pelo futuro de seus companheiros, em especial, John Marston e sua família, em quem vê a possibilidade de uma vida longe do crime e em paz com a sociedade.



(Figura 3 - Publicação em que comunidade discute a relação entre Dutch e a gangue)

A comunidade de fãs frequentemente discute os eventos que marcam a trajetória dos personagens. Esta publicação em específico retrata em um meme Dutch falando que tem um plano e que a gangue só precisa de mais dinheiro. Enquanto Arthur aparece pintado de palhaço ao descobrir que a gangue sempre teve dinheiro suficiente para fugir do país e deixar seus problemas com a lei para trás. Essa é a conclusão de “honra mínima” que o jogador pode fazer ao optar durante a última escolha de Arthur: seguir em fuga dos Pinkertons para salvar John ou voltar ao acampamento para buscar o dinheiro acumulado pela gangue.

Ao escolhermos o final em que Arthur volta pelo dinheiro, temos a surpresa de que a gangue poderia ter ido embora do país há muito tempo, que as incursões de Dutch eram desnecessárias e motivadas por sua ganância, sede de prestígio e poder político ao invés do bem-estar dos membros, principalmente dos que morreram após a chegada de Micah Bell, o canônico traidor do bando.

As discussões, como as da publicação ilustrada nas figuras 2 e 3, seguem em torno da narrativa da traição e são frequentes na comunidade. Os fãs reúnem trechos de documentos encontrados no acampamento de Micah, ou apontam que Abigail seria a traidora da gangue – quem defende essa teoria é comumente rechaçado pelo restante da comunidade, que alega ser cânone que tudo passou a dar errado desde o assalto em Blackwater, a primeira grande investida da gangue após a chegada de Micah ao bando.

Os eventos envolvendo a cidade de Blackwater são cercados de mistérios pois antecedem a narrativa em que controlamos Arthur, e a comunidade discute esse período justamente pela dinâmica regressiva da história com relação ao assalto. O que se tem certeza é de que o ocorrido foi uma tentativa frustrada de roubar uma balsa que estava protegida até seu último fio de cabelo por agentes policiais que pegaram os Van der Linde de surpresa, forçando a gangue a literalmente fugir para as montanhas, numa tempestade de neve severa, deixando dois membros para trás e um membro ferido que morre durante a fuga.

A partir desse ponto assumimos o controle de Arthur, que não estava presente no assalto, e ao longo de toda a narrativa remontamos em sua perspectiva o que de fato aconteceu naquela noite, tendo como fonte os relatos de seus companheiros, registros da gangue, e notícias de jornais à venda nas cidades onde passamos. Essas descobertas têm uma característica curiosa: Se Arthur descobre os acontecimentos dessa forma, assim também fazem os jogadores e fãs, que vão juntando as peças e fazendo sentido das informações encontradas, em paralelo com ações dos personagens que envolvem o protagonista. O curioso a se notar é que os fãs trazem as discussões para dentro da comunidade, que levanta achados e opiniões para iluminar os mistérios propositalmente inseridos no jogo.

Blackwater provavelmente é o maior enigma da narrativa central, mas com certeza não é o único, muitos ainda não foram elucidados mesmo com três anos do lançamento e da enorme base de fãs que procura ativamente pelas respostas fragmentadas pelo mapa. As discussões apresentam diferentes níveis de profundidade e possuem dinâmicas próprias de acordo com cada plataforma. Focalizando o grupo do Facebook, vemos que as discussões envolvem comentários que vão em direção ao cânone da série, outros trazem interpretações mais controversas nas comunidades que comumente despertam escárnio, ironia e zueira por parte dos demais jogadores.

Pautas defendendo que a Abigail traiu a gangue, que John Marston não é o verdadeiro pai de Jack – acusando Abigail de ser prostituta e de ter se relacionado com outros homens da gangue – ou teorias supondo um romance entre Arthur e Sadie são costumeiramente mal vistos pela comunidade também, em partes pelo próprio desenvolvimento da narrativa ir contra essas pautas deixando claro que John Marston não duvida que é o pai de Jack e age como tal movendo a narrativa de *Red Dead Redemption* (2010) inteiro pelo resgate de seu filho; assim como Sadie deixa claro que não tem interesse em romance nenhum após o assassinato de seu marido.

Outro ponto interessante de se notar é que essa dinâmica de discussões é recorrente na relação dos jogos da Rockstar com suas respectivas comunidades de fãs. A franquia Grand Theft Auto – ou GTA para os íntimos – é grande exemplo disso, pois mesmo jogos relativamente antigos ainda carregam mistérios e inflamam debates como GTA: San Andreas lançado em 2004. A própria dinâmica das narrativas e o formato de mundo aberto do jogo abrem margens para narrativas não-lineares, documentos escondidos, falas contraditórias entre diferentes personagens, missões secundárias, escolhas feitas pelo jogador, dentre outras técnicas.

É uma fórmula já característica da produtora, que em seus últimos títulos investe na criação de universos riquíssimos em detalhes e espaços para os jogadores preencherem com o tempo e o trabalho de investigação. Ao invés de lançar conteúdo adicional para as histórias, como fez no passado ou como fazem outras produtoras – como a *CD Projekt RED* com seu famoso *The Witcher 3: Wild Hunt* – a Rockstar mantém a comunidade engajada com seus mistérios insolucionáveis.

Sim, insolucionáveis. Não todos, evidentemente, mas há teorias embasadas até no código fonte do jogo que sustentam que alguns mistérios tiveram sua conclusão cancelada devido a cortes no conteúdo do game, ficando sem solução – falaremos mais disso no próximo capítulo. Há anos os fãs aguardam atualizações e expansões que simplesmente não chegaram, e o que lhes resta é justamente investigar as minúcias escondidas pela equipe de desenvolvimento dentro de um mundo gigantesco, que exploramos a pé ou nas costas de um cavalo em busca de maiores respostas.

Resgatando Henry Jenkins de nosso capítulo teórico, visualizamos aqui a diferença entre os jogadores e os fãs da franquia. Em sua argumentação, Jenkins sustenta que uma comunidade de fãs se caracteriza pelo papel ativo no trabalho de construção coletiva de novas informações, interpretações e produção de conteúdos dedicados a expandir a experiência da obra original. Jenkins não defende que os jogadores sejam passivos ao consumir um jogo pautado na imersão, na agência e nas possibilidades de escolha. No entanto, é nítido que dentro da comunidade os assuntos que permeiam a narrativa e o universo de Red Dead são tratados com importância e envolvimento emocional distinto de um jogador casual.



(Figura 4 - Segue a discussão na publicação)

Quando voltamos às publicações destacadas, vemos que as discussões no Facebook trazem bastante propriedade sobre os eventos da narrativa dentro das seções de comentários. Mesmo as respostas e reações de humor demonstram conhecimento ao ironizar as teorias distantes do cânone. Assim como estão presentes comentários tristes e reflexivos em torno das mortes de vários personagens, o lamento pelo fim da gangue, a loucura de Dutch e cenas introspectivas que mexem com as noções de certo e errado de Arthur.



(Figura 5 - Publicação que demonstra o envolvimento emocional entre os fãs e o jogo)

Os comentários costumam ser curtos, mas notoriamente carregam conhecimento sobre a franquia e os personagens, deixando claro a intensidade da experiência vivida com os eventos da História central. Os fãs comentam sobre eventos do jogo anterior da franquia, locais específicos do mapa do jogo, articulam eventos não-lineares da narrativa, eventos não mostrados nas missões principais, levantam opiniões sobre suas próprias descobertas e discutem nas publicações com o restante dos fãs.

Inclusive, é comum o relato de jogadores que terminam a campanha principal e recomeçam do zero a narrativa justamente para encontrar novos indícios que corroborem com

suas teorias, falas reveladoras de outros personagens, e outras escolhas de Arthur que possam elucidar pontos deixados de lado na experiência anterior.

Para elucidar esse ponto das múltiplas experiências, trago a publicação da figura 5 como um dos melhores exemplos de como a narrativa pode ser experienciada de formas plurais a partir das decisões de cada jogador. Essa cena destacada acontece durante uma missão secundária que só aparece aos jogadores que realizam outras missões opcionais durante a campanha, sendo possível concluir a narrativa principal sem ter acesso a ela. Nessa cena de diálogo onde Arthur conversa com uma freira sobre seu medo da morte, o peso de seu passado e a incerteza do que fazer em seus últimos dias, às vésperas das últimas batalhas que enfrentará e das decisões que terá de fazer para se redimir de seus remorsos.

Nos comentários da figura 5 vemos nas falas dos fãs o impacto emocional gerado pela causado pela imersão narrativa do game. Os jogadores expressam seu apego por Arthur. E resgatando nosso referencial teórico, argumento que a identificação dos jogadores com o protagonista se constrói em diferentes frentes. Além da narrativa, lidamos com os dilemas morais e os valores íntimos dos personagens que, segundo Klimmt, Hefner & Vorderer (2009), são vistos como espelhos para os jogadores, no sentido de quem está atrás do controle tende a ver em si as características que julga positivas no personagem. Arthur passa por um arco de redenção de seus erros e busca em suas ações ser um “bom homem” ao final de seus dias.

Essa narrativa catártica desperta na comunidade um fator agregativo em torno do personagem, e durante a pesquisa encontrei reiteradas publicações que destacam os feitos de Arthur ou que discorrem sobre a relação própria do jogador com o mundo do jogo através da perspectiva do protagonista. Como são comuns os "textões" na comunidade, destaco na última figura desta sessão uma publicação escrita por um membro, em junho de 2021, que ilustra a identificação monodíadica que sente ao discorrer sobre a morte de Arthur e sua redenção.

O autor versa sobre a interatividade do jogo, as possibilidades de escolha postas na enredo, o controle das ações do personagem no mundo aberto, e em como esses aspectos estabelecem um vínculo entre o jogador e o que acontece na tela. Em suma o que difere as mídias não-interativas dos videogames. A diferença entre Arthur Morgan e qualquer personagem de Clint Eastwood. Não é de interesse desta pesquisa hierarquizar, mas como sugere o título do artigo (2009), os videogames trazem a possibilidade de tirar o jogador de si próprio e assumir ser outro, o colocando mais próximo do papel de ator do que de espectador.

Na figura 6 abaixo, vemos o registro da publicação. Acredito que já contextualizei o suficiente para deixar o texto do autor falar por si só.



(Figura 6 - Fã comenta a relação com o personagem do jogo)

3.3 O CHÃO DE SANGUE

O chão em que se passa a narrativa de Red Dead Redemption 2 é palco de guerras, crimes, traições e sangue. Terra que é lar de cerca de 200 espécies de animais, incluindo aves, peixes, mamíferos e répteis em seus distintos biomas e habitats, cada qual com uma cidade que esconde história em suas ruas. O [mapa oficial](#) do jogo, que teve sua [área calculada em 19.800 KM²](#), é um retrato de um país dividido culturalmente com as fortes marcas da Guerra de Secessão selada há poucas décadas. Cada Estado encontrado ao longo da narrativa ilustra uma representação dos Estados Unidos da América em conflitos internos envolvendo o final da escravidão, o genocídio indígena e o universo agrário das monoculturas em contraste à expansão urbana catalisada pela migração de povos do mundo todo para as Américas.

Pelas montanhas de West Elizabeth, ao início da narrativa, passamos por paisagens enevoadas e pouco habitadas por humanos, seguida do primeiro contato ao mundo rural próximo a Valentine com suas ruas lamacentas mais adaptadas ao gado e aos cavalos do que aos sapatos e saltos. Passando pela precariedade da vida agrária ao final do século XIX, migramos para às disputas latifundiárias das famílias *Grey* e *Braithwaite* que se digladiam há gerações pelo poder político de Rhodes onde o tráfico de escravos, a monocultura de tabaco e os pequenos comércios sempre foram as enferrujadas engrenagens da economia.

Vemos o esplendor da vida urbana detestada pela gangue Van Der Linde se acender com a luz elétrica e ascender com as indústrias e linhas férreas que conectam *Saint Denis* ao país seccionado e seu porto aberto ao mundo cosmopolita. Ao lado, mora a decadência ambiental causada pela poluição das fábricas de Van Horn que deixam ainda mais tensas as estradas de terra que ligam as minas de carvão às pequenas vilas ao longo do pântano escuro de Lemoyne.

Talvez encontremos ar mais fresco no Estado de Ambarino, que abriga os últimos resquícios de mata nativa na região de Annesburg, que têm por protetora os indígenas que resistem na Reserva de Wapiti após incessantes investidas do Exército estadunidense e dos negócios de Leviticus Cornwall, monopolista inescrupuloso que tem sua fortuna como primeira prioridade ao expandir suas ferrovias e poços de extração de petróleo pelo país.

São esses os cenários históricos dos mistérios, registros e fósseis que encontramos enquanto cavalgamos com Arthur Morgan, e mais tarde com John Marston. O ambiente primordial aos jogadores e que sustenta nossa segunda categoria de análise: a *lore*. Esse conceito muito difundido na comunidade *gamer* em geral se trata do contexto do universo em que a narrativa do protagonista se passa. Lore é ao mesmo tempo estória e História, endossa a

trama central que o jogador acompanha mas se destaca pelo que fica implícito, oculto, misterioso, à espera de ser encontrada e debatida. Nem toda *lore* é cânone, oficialmente confirmada pela produtora, tampouco são totalmente unânimes na comunidade de fãs e parte da *lore* é de fato nebulosa e será para sempre incógnita pela ausência de respostas ou provas irrefutáveis.

Esse caráter de mistérios e segredos presentes no mundo do jogo promovem diferentes formas de interação multimídia em diferentes plataformas, em discussões que atraem a atenção dos jogadores e estimulam os laços comunitários que os grupos exercem. Nosso objeto de estudo é detalhado com esse objetivo em mente, desde a concepção e ao longo de todo seu desenvolvimento, é observado atentamente pela produtora que sabem do valor da mídia espontânea na divulgação e consolidação de sua obra. E o objetivo deste capítulo é analisar como esses elementos promovem a interação na comunidade.

Em um jogo da magnitude de Red Dead Redemption 2, a contextualização histórica se mistura intrinsecamente com os eventos ficcionais postos pela Rockstar, que assume nesses momentos um caráter de entidade criadora por seu papel mitológico de portadora das respostas e inventora de tantos detalhes que a comunidade esmiúça. Ao longo deste capítulo você encontrará registros de jogadores explicando [onde está o Gavin](#) e também episódios da História estadunidense detalhada no game. Em meio a tantos outros eventos construídos, como registros de abduções alienígenas, esqueletos de criaturas lendárias e aparições sobrenaturais que são parte da mágica deixada pela Rockstar que instiga os jogadores a explorar o mapa sobre seus cavalos.

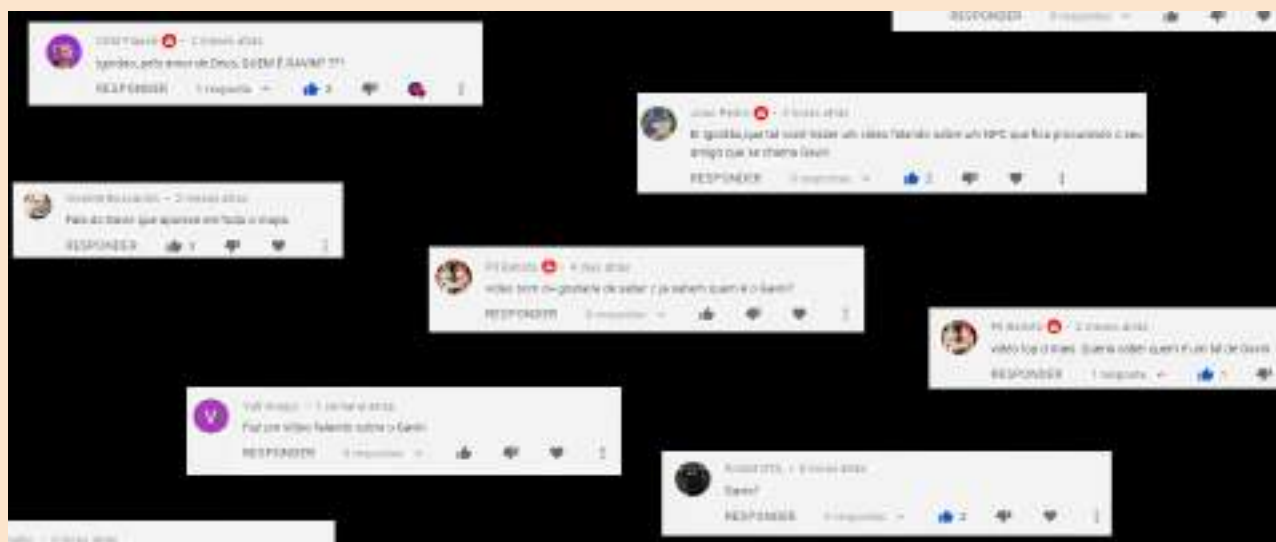
Importante destacar a impossibilidade prática de explanar todas as situações e eventos presentes dentro do jogo neste trabalho, mas como um guia encontramos no YouTube três canais de relevância que se destacam pelo aprofundamento de seu conteúdo. O primeiro a ser mencionado é o canal "[IGORDAO](#)", que apesar de ter outros conteúdos publicados, tem notoriedade pela série "Mistérios Red Dead" numa playlist com 30 vídeos autorais em que o youtuber pesquisa a fundo temas misteriosos do universo da franquia. Em cada vídeo, o *youtuber* assume o papel de detetive para elucidar uma questão proposta pela comunidade. Fica mais claro com um exemplo.

Um dos mistérios mais icônicos de Red Dead Redemption 2 é onde está o Gavin. Quando chegamos à cidade de Rhodes, o município agrário rachado pelas famílias Grey e Braithwaite, que remetem aos shakespearianos Montecchio e Capuleto, encontramos um

sujeito de bigodes pontudos trajando um paletó azul destoante da moda estancieira local gritando: “GAVIN?!”, "Alguém viu meu amigo Gavin??”. Quando nos aproximamos do sujeito ele explica: “estou procurando por meu amigo Gavin, um sujeito inglês adorável, ele sumiu e agora estou sozinho.” Ele nos pergunta se temos notícias de seu amigo e como não temos, ele volta a andar e chamar por Gavin.

Até então sem muitas novidades, a curiosidade desperta mesmo ao reencontrarmos este sujeito em diversas outras localidades do mapa muito distantes entre si, sempre procurando e chamando pelo amigo. Isso acendeu um mistério na comunidade no período de lançamento do jogo que se estendeu por anos, com jogadores procurando por toda a extensão do mapa pelo paradeiro de Gavin mas sempre sem sucesso, que então levantaram teorias que justificassem o desaparecimento dele.

(Figura 7 - Print de inscritos do canal IGORDAO pedindo a investigação do caso Gavin)



Mesmo após a conclusão da narrativa de Arthur, em que o jogo avança 8 anos no tempo, ainda é possível encontrar o mesmo homem procurando por Gavin mas vestindo seu traje em farrapos, com a aparência marcada por sujeira, olheiras e expressões paranoicas. A partir desse ponto, o *youtuber* começa sua pesquisa dentro do jogo, consultando o guia oficial da Rockstar e também na [comunidade de mistérios de RDRII no Reddit](#).

Dentro do jogo, o *Igordão* inicia com a primeira pista relevante: a descrição de como é Gavin a partir do relato do homem que o procura. Nigel, que descobrimos ser seu nome pela indicação na tela, descreve Gavin como um “sujeito grande do leste de Londres. Hilário”. Como a descrição é breve, *para fins de pesquisa* o detetive Igordão agride Nigel até ele

desfalecer para vasculhar seu corpo e encontrar então uma carta. Essa é, segundo o próprio guia oficial, a principal pista para encontrar o paradeiro de Gavin.

CARTA DO TOM PARA O NIGEL

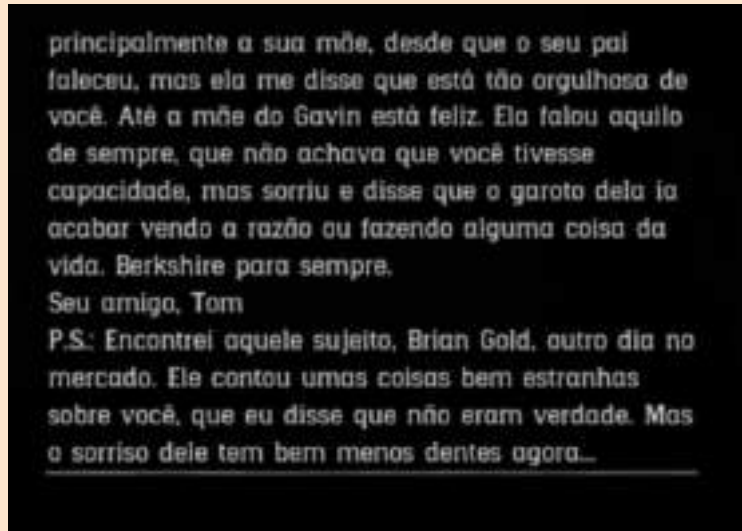
Caro Nigel,
Fiquei tão contente por receber notícias suas. Nem acredito, amigo! Meus dois amigos, você e o Gavin, rapazes com quem eu cresci, agora caubóis ricos e bem-sucedidos na América! Que notícia boa. Bom trabalho, amigo. Sério. Bom trabalho. Eu sabia que você e o Gavin encontrariam o sucesso aí. Digo, faz todo sentido. Dois rapazes da velha Maidenhead, Berkshire, agora bem-sucedidos na América. Talvez um dia eu me junte a vocês.

Agora que vocês se deram tão bem. Os dois ricos e morando em mansões com criados e tanto gado. Eu me lembro de quando a sua ambição era se fingir de londrino e ver se conseguia enganar aqueles escoceses que conhecemos no quartel. O engraçado é que o Gavin nunca mencionou nada disso na carta dele, mas ele sempre foi mais quieto e acho que você escreveu depois dele. De qualquer forma, fique feliz por vocês dois. Feliz mesmo. Caubóis! Milionários! Estamos com saudades.

(Figura 8 - Parte da carta encontrada com Nigel)

O teor da carta endereçada a Nigel e escrita por seu amigo Tom destaca a vida ‘bem-sucedida’ nos Estados Unidos que ele e Gavin conseguiram conquistar como fazendeiros no país. O que vemos no entanto é Nigel perambulando como um mendigo pelas ruas, mas seguimos com o conteúdo da carta. O remetente destaca as diferenças de personalidade entre Nigel e Gavin e relembra um episódio em que ambos tentam enganar escoceses num quartel se fingindo de londrinos.

O texto da carta segue apontando para o orgulho que a mãe de Nigel sentia dele, especialmente após o falecimento do pai dele, e que a mãe de Gavin também está feliz. Tom saúda a cidade natal deles, Berkshire. E em um P.S. Aponta que um sujeito chamado Brian Gold disse “coisas bem estranhas” sobre Nigel, que ele negou serem verdade e brinca que “o sorriso dele tem bem menos dentes agora...”



principalmente a sua mãe, desde que o seu pai faleceu, mas ela me disse que está tão orgulhosa de você. Até a mãe do Gavin está feliz. Ela falou aquilo de sempre, que não achava que você tivesse capacidade, mas sorriu e disse que o garoto dela ia acabar vendo a razão ou fazendo alguma coisa da vida, Berkshire para sempre.
Seu amigo, Tom
P.S: Encontrei aquele sujeito, Brian Gold, outro dia no mercado. Ele contou umas coisas bem estranhas sobre você, que eu disse que não eram verdade. Mas o sorriso dele tem bem menos dentes agora...

(Figura 8 - Parte da carta encontrada com Nigel)

Essas são as pistas que o jogo deixa ao jogador para encontrar Gavin. São poucas. Com isso, o *Igordão* traz a priori três teorias que a comunidade levanta sobre o desaparecimento, considerando que não há registros de outras pistas ou diálogos que nos levem a Gavin.

A primeira propõe que o personagem [Josiah Trelawny](#) seria Gavin, por ele também ser inglês, ter um senso de humor peculiar e realmente sumir às vezes. No entanto, Trelawny é membro da Gang dos Van der Linde e se encontra morando em Rhodes quando Nigel aparece. Como um andarilho não encontraria alguém que tanto procura e esta pessoa estaria na mesma cidade de meia dúzia de ruas? A própria descrição de que Gavin seria um “cara grande” já descartaria essa hipótese.

A segunda teoria propõe que Gavin fugiu de Nigel ou foi raptado, no entanto nenhum outro indício além do desaparecimento sustenta essa teoria. Já a terceira teoria sustenta que Gavin é puramente uma piada da Rockstar, um *easter egg*, traço característico da produtora e presente na maioria de seus jogos. Até uma fala do ator Roger Clark, dublador do protagonista do jogo, sugere o argumento por dizer “não passem muito tempo procurando pelo Gavin”.

No entanto há uma última proposição que faz mais sentido que as teorias anteriores: Nigel é Gavin. Sim. Como propõe originalmente o canal “*Strange Man*”, especialista há anos na franquia Red Dead, Nigel sofre do transtorno de identidade dissociativa, ou seja, tem dupla personalidade. Argumenta que esse tipo de transtorno costuma surgir em eventos traumáticos na vida da pessoa, que pode ser a morte do pai de Nigel mencionada na carta, corroborada

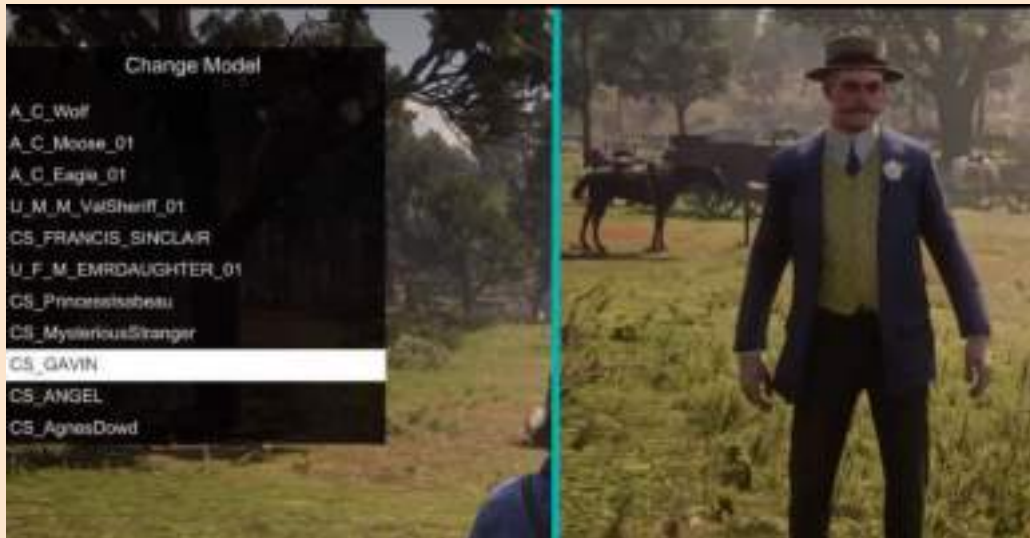
com o trecho em que sua mãe diz que “o garoto dela ia acabar vendo a razão ou fazendo alguma coisa da vida”.

Tom, segundo a teoria, agia de acordo a sustentar a existência de Gavin por entender que essa personalidade de londrino engraçado era benéfica para Nigel, que passava por um momento crítico. Tanto que briga para defender a reputação do amigo em Berkshire, mesmo distante. Toda a carta de Tom procura apoiar o amigo e parabenizá-lo pelo sucesso que encontrou na América.



(Figura 9 - Relato de Nigel sobre o desaparecimento de Gavin)

O argumento continua ao propor que a personalidade de Gavin simplesmente desapareceu tendo em vista que Nigel estava bem e que não precisava mais dele. No entanto, Nigel não aceitou o desaparecimento do amigo e enlouqueceu ao procurá-lo incessantemente andando pelo país por anos a fio sem sucesso, pistas ou notícias.



(Figura 10 - Modelagem gráfico do personagem Nigel encontrado no código de RDR2)

O último indício que corrobora com a teoria que Nigel e Gavin são a mesma pessoa está nos arquivos fonte do jogo, onde fãs encontraram a lista de modelos de personagens e o código de nome “CS_GAVIN” que exibe a figura de Nigel quando selecionada. O autor do vídeo argumenta que essa é a teoria mais consistente até então e dentro da comunidade, ou mais precisamente no grupo do Facebook pesquisado, foram encontrados uma série de tópicos que perguntam o paradeiro de Gavin com comentários dando suporte a teoria da dupla personalidade.



(Figura 10 - Membros do grupo Red Redemption II Brasil apoiam teoria sobre Gavin)

Ao longo da pesquisa, de fato, essa teoria se mostrou a mais aceita. No entanto, esse não é o ponto deste capítulo. O interessante de notarmos é o quanto um mistério sem solução oficial mobiliza a comunidade de fãs a investigar diálogos, textos, cenários e arquivos do jogo, além fóruns, vídeos, grupos, e canais dedicados à elucidação de uma questão propositalmente sem solução. O que pode ser uma piada dentro do jogo, mantém a comunidade engajada na discussão em várias plataformas por anos, mantendo a relevância da franquia mesmo após o período de lançamento.

O mistério de Gavin é talvez o exemplo mais clássico dentro de Red Dead Redemption II, mas não é o único do jogo, muito menos da franquia. Anos antes a comunidade discutiu ferrenhamente sobre quem era o “Strange Man” que apareceu em Red Dead Redemption (2010). E esses mistérios já são tradição da Rockstar enquanto produtora, que utiliza o mesmo recurso descrito por Jenkins (2008) na relação dos produtores da série Survivor com seus fãs.

Durante as temporadas da série, os produtores deixaram uma série de pequenos indícios do desfecho final ao longo dos episódios com o objetivo de promover a discussão dentro da comunidade de spoilers de Survivor. Os fãs mais engajados utilizavam gravadores em fita ou DVD para gravar os episódios e reassistir pausando as cenas, investigando quadro a quadro, à procura de pistas intencionais ou incidentais que permitissem prever quem seria o vencedor do programa. Cada detalhe servia de argumento para embasar teorias que eram discutidas em fóruns na internet e então debatidas à exaustão pelos fãs;

Na dinâmica da convergência, em que as plataformas são apenas os espaços onde as interações ocorrem, a comunidade se alimenta do conteúdo midiático que pode se apropriar para ressignificar a relação entre consumidor e produtor da obra. O lançamento não morre mais após a publicação, a obra se mantém a partir da apropriação de suas partes para as infinitas possibilidades de reconfiguração de formatos multimídia. E com as ferramentas digitais esse leque só se expandiu. As discussões que já aconteciam na sala de casa, na rua e nos bares antes da internet, agora compõem formatos audiovisuais elaborados, memes com alcances extensos e precisos, além de críticas influentes que afetam o próprio desenvolvimento da obra original.

Representação e recepção

Influenciam inclusive posicionamentos políticos das produtoras, que se vêem pressionadas a se adaptar às novas demandas da sociedade e da comunidade, que absorvem as mudanças e as ressignificam novamente para um espectro de diferentes caminhos. Em *Red Dead Redemption II* isso é notável em posicionamentos ao longo da narrativa mas principalmente no desenvolvimento do elenco de personagens que compõem a gangue Van der Linde. Como tratado na introdução, o bando de Dutch é bastante plural em sua composição multiétnica e diversa, mas uma personagem é ilustrativa de uma questão maior em gênero e grau: [Sadie Adler](#).

Sadie aparece na trama logo ao início do primeiro capítulo, assustada e em pânico ao ser encontrada pelos Van der Linde, que em meio a uma nevasca chegam à sua casa tarde da noite à procura de abrigo após dias de fuga da cidade de Blackwater, sob intensa perseguição dos agentes Pinkerton's. Depois de dias arrastando-se pelas montanhas do Estado de West Elizabeth, os bandoleiros Arthur Morgan e Micah Bell tomam a dianteira do bando junto a Dutch e se deparam com um galpão e uma casa grande de madeira cercadas e envoltadas de neve. Os três avistam que a casa estava habitada e percebem que seus ocupantes eram membros dos O'Driscoll Boys, seus arquirrivais. Micah encontra o corpo de um homem decompondo-se jogado sob uma carroça e coberto por uma fina mortalha.

Após poucas palavras trocadas, os Van der Linde trocam tiros com O'Driscolls e tomam a casa para si. Só não esperavam encontrar lá dentro uma mulher que há dias se manteve escondida no porão em estado de colapso psicológico. Sua casa havia sido invadida e seu marido assassinado, e esconder-se foi sua forma de sobreviver. Micah tenta agarrar a mulher, que assustada corre e derruba uma lamparina no chão ateando o fogo à madeira que rapidamente se alastrou. Arthur e Dutch intercedem e a acalmam, agasalham e acolhem Sadie para se juntar ao restante da gangue.

Por semanas a fio Sadie se manteve distante dos outros membros da gangue, ficava sempre sozinha e só aos poucos interagia com outras pessoas no acampamento que montaram no vale. No Mirante Horseshoe, fez amizade com Abigail Marston que a apoiou por meses no profundo luto que vivia. Para continuar ali Sadie precisava ajudar com as tarefas do acampamento, mas nunca se conformou com os serviços de limpeza e cozinha que a designavam. Ameaçou matar com um facão o cozinheiro do bando Simon Pearson, que não

suportava mais depois de tantas brigas. Arthur interveio e levou Sadie para a cidade de Rhodes, ajudá-lo com a compra de mantimentos. Lá ela comprou roupas novas: trocou na loja o vestido longo que usava por calças jeans, camisa, chapéu, fivela e coldre.

Na volta para o acampamento, a carroça em que estava com Arthur é assaltada por uma gangue local. Sadie reage e mata a tiros de espingarda boa parte dos homens mascarados. Arthur atira ao seu lado impressionado com as habilidades de tiro de Sadie e juntos matam os Saqueadores de Lemoyne para então seguir o caminho de volta. A partir desse ponto, Sadie passa a brigar para participar das ações de roubos e de combate da gangue, assume tarefas armadas e recebe mais respeito no acampamento.

Este marco na trajetória de redenção da personagem, que até então só encontrava sentido na busca por vingança por seu marido, inaugura também um raro momento na franquia e nas narrativas da própria Rockstar Games. O título de “[Mais Questões Sobre o Sufrágio Feminino](#)” que batiza a missão não à toa chama a atenção para o período histórico em que se passa o jogo: durante a luta pelo direito ao voto feminino, que é melhor representado em missões futuras e pelas ruas de St. Denis, a cidade metrópole do jogo.

Sadie assume em suas atitudes uma postura de igualdade aos bandoleiros da gangue, luta para proteger o acampamento da invasão de seus arquirrivais O’ Driscolls Boys, garante a execução de seu líder Colm O’ Driscoll que foi enforcado em praça pública pela polícia de St. Denis, e ataca com o apoio de Arthur Morgan o que restou de seus capangas. Sua vingança foi concluída. Mas Red Dead Redemption II é sobre sangue, morte e redenção. Não vingança. Sadie assume a liderança da gangue após um assalto desastroso que fez de Dutch, Micah, Arthur, Javier e Bill náufragos em uma ilha tropical vizinha de Cuba.



(Figura 11 - [Sadie Adler obtém sua vingança](#))

É ela quem leva os demais membros da gangue para um novo esconderijo mesmo sob investida dos Pinkerton's, sepulta com a ajuda de Charles os corpos de Lenny e Hosea que foram mortos no tiroteio, arma e coordena a todos para vigília e deixa as pistas para que os homens os encontrem. Quando Dutch retorna com o psicológico visivelmente perturbado pela sequência de desastres, Sadie passa a questionar enfaticamente o líder da gangue e passa a confiar somente em Arthur, que doente vê sua lealdade dividida entre o passado de acertos e recentes erros de Van der Linde.

Conforme a gangue se racha em apontamentos de traição, Sadie se volta ao bem dos membros restantes: John, Abigail, Jack, Susan, Molly, Pearson, Mary-Beth, Karen, Tilly, Reverendo Swanson e Charles. Em sua maioria mulheres e não combatentes. Enquanto Dutch só pensa em mais dinheiro e se apoia nos homens que voltaram de Guarma e nos novos capangas trazidos pelo traidor Micah Bell. Assim, Sadie está ao lado Arthur para resgatar John Marston da prisão e ajudá-lo a deixar a vida criminosa para viver de forma honesta em família com Abigail e seu filho Jack. Vai até às últimas consequências para se vingar de Micah anos após a morte de Arthur. Se torna uma caçadora de recompensas. Sadie exerce papel de protagonismo nos momentos cruciais no ápice da trama. Isso não tem paralelos na história da Rockstar Games.

Nenhuma personagem feminina nos jogos da produtora, em quaisquer de suas franquias seja *Bully*, *Max Payne*, *Midnight Club* ou *Grand Theft Auto*, recebeu tamanho desenvolvimento narrativo, profundidade nos traços de personalidade, tempo de tela, importância na história e receptividade positiva dos fãs como Sadie. Muito pelo contrário, a Rockstar traz em seu histórico personagens femininas estereotipadas, sem protagonismo, com motivações fúteis e sujeitas às vontades dos protagonistas homens. Nem mesmo Zoe do clássico *Bully* (2006) com sua atitude punk e durona escapa do desfecho de ser mais uma namorada de Jimmy.

Sadie ilustra uma resposta da Rockstar após as severas críticas recebidas especialmente após o lançamento do ultra-satírico *GTA V* (2013), que foi interpretado como misógino e sexista por parte da imprensa, dos fãs e movimentos políticos pró-feministas. *Red Dead Redemption 2* chega em 2018 apresentando um retrato crítico, detalhista e posicionado sobre a sociedade dos EUA ao final do século XIX. Remonta eventos históricos como

marchas de mulheres pela cidade, reivindicando direito ao voto com o retrato do que achavam os homens à época.

No entanto, a comunidade de fãs no grupo do Facebook se manifesta de formas diversas em relação à representatividade do elenco, e Sadie novamente é uma personagem ilustrativa dessa discussão. A forma durona, combativa e forte da personagem apresentada no jogo por vezes é deixada de lado em prol da sexualização pelos próprios fãs. Como vemos na publicação abaixo, Sadie aparece de costas e sem as calças numa pose sensual sob o título: “Cortei o cabelo, gostaram?”.

As interações são de risos e comentários jocosos, que até poderiam ser interpretados como zueira ou brincadeira como é comum no grupo, mas na prática reforçam o cultural sexismo do público *gamer* que Adrienne Shaw (2011) tanto critica.



(Figura 12 - Sadie Adler sendo sexualizada na comunidade)

O ponto crucial que Shaw propõe aos *game studies* é justamente a necessidade de crítica com o contexto social em que a narrativa do jogo se insere enquanto mídia. Os games são produtos culturais e têm impacto social relevante em suas representações identitárias. Portanto, colocar personagens femininas em posição de protagonismo e liderança contrasta

com a “tradição” de personagens subalternas, passivas e apagadas nos elencos da grande maioria dos blockbusters desde o início da indústria de jogos. Indústria que há pelo menos três décadas foca no público “masculino” tanto em sua publicidade, mas principalmente nas narrativas constituídas de heróis violentos, fantasias de poder e *male gaze*.

Esses dois últimos conceitos demandam maior explicação: *male gaze* é a perspectiva inserida numa mídia para satisfazer o olhar masculino e heterossexual. Tipicamente é identificável em enquadramentos que realçam a aparência e focam partes íntimas do corpo feminino. Os homens aparecem em posição de poder, em estéticas já incorporados pela audiência pretendida de filmes, séries, HQs, videocliques, jogos, novelas e na pornografia, caracterizando uma forte tendência de objetificar ou sexualizar mulheres.

Já “Fantasia de poder” se refere à ilusão que o jogador experimenta ao controlar personagens com poder e dominância sob o mundo em que está inserido, utilizando armas e violência para se impor sobre os demais. É sobre se sentir invencível como Kratos lutando contra deuses em *God of War*. Esses conceitos identificam traços que permeiam a indústria de jogos não só nas obras publicadas, mas como argumentam Jennifer DeWinter e Carly Kocurek (2017), permeiam também as próprias equipes de desenvolvimento nos estúdios.

A lógica é cíclica: Homens desenvolveram jogos com narrativas masculinas para um público de meninos, que cresceram jogando e desenvolvendo interesse em trabalhar na indústria para produzirem jogos com suas perspectivas, evidentemente, masculinas.

Apesar de toda a segmentação de mercado, publicidade, foco narrativo, protagonismo e identificação terem sido focados no público peniano, uma parcela de meninas também teve acesso e consumiu os videogames ao ponto de ingressar na indústria dos games. Não sem antes passar por uma maratona de exclusões. Está até no nome do artigo: “Mulheres e Culturas de Exclusão”.

Acompanhe o funil: Videogames com suas aventuras narrativas foram posicionados mercadologicamente para meninos, meninas brincavam com brinquedos que remetem ao trabalhos domésticos ou profissões ligadas ao cuidado, maternidade e estética. Das meninas que jogavam videogame, a maior parte jogava nos consoles pertencentes a outros meninos, geralmente familiares ou vizinhos.

Jogava os jogos feitos para meninos com pouca representação feminina, que quando existia se encaixava nas animadoras descrições feitas acima. Os meninos têm por certo que os

jogos são feitos para eles, excluem então as meninas por não saberem jogar ou menosprezam suas habilidades, especialmente em jogos competitivos.

Quando trazemos isso para os ambientes de *multiplayer online* a coisa fica ainda agressiva, pois são tão generalizadas as ofensas misóginas que o artigo de DeWinter apresenta o site [Fat, Ugly or Slutty](#), que documenta ofensas que jogadoras receberam em ambientes digitais como a Xbox Live ou a PSN.

O nome “gorda, feia ou vadia” é bastante ilustrativo do conteúdo anexado. São mensagens de texto que registram humilhações pela “incompetência” das jogadoras quando derrotadas, acusações de farsa quando vencem, tratamento infantilizado quando a jogadora faz parte do time, e ameaças de estupro quando estão no time adversário.

Se após anos de exclusão dos games, e de outros espaços masculinos no mercado de trabalho, uma “*gamer*” conseguir ingressar em um cargo na indústria dos videogames, a tendência é receber dos colegas de trabalho o mesmo tratamento que recebe nos ambientes dos jogos: exclusão e sexismo, operados pelos mesmos mecanismos de menosprezo de habilidades, infantilização, deslegitimação, assédio e ameaças de estupro ou morte. Com o objetivo de preservar o espaço como hegemonicamente masculino. Para que homens continuem produzindo jogos para homens. O próprio “escândalo” da #gamergate teve início quando:

“o início de agosto de 2014, a desenvolvedora de jogos Zoë Quinn recebeu várias ameaças de morte de membros da comunidade de jogos que leram declarações de um ex-namorado de que ela havia dormido com um redator do *Kotaku*, um popular blog de jogos, para receber críticas positivas para seu jogo *Depression Quest* (2013). Quinn foi submetida a uma campanha de assédio tão virulenta que foi forçada a fugir de casa. (Nakamura, Lisa, 2017. p. 249)

Acredito que consigo explicar a magnitude da exclusão feminina nos videogames, e com isso a importância de Sadie para a trama de *Red Dead Redemption II* e para a história da própria Rockstar Games. Uma personagem feminina que escapa aos estereótipos misóginos tradicionais da produtora é um feito raríssimo. É uma ponte para identificação do público feminino e para a comunidade de fãs da franquia, que abraçam a personagem por sua narrativa, sua personalidade e sua redenção.

Como podemos ver no completo vídeo sobre a [trajetória de Sadie Adler feito pelo Canal do AEG](#), que foi fonte importante para este capítulo, Sadie tem carisma, profundidade e

possibilidades para inclusive protagonizar uma extensão de RDR2 ou mesmo uma sequência da franquia.

Na comunidade no Facebook, felizmente as publicações sexistas como a figura 12 são exceções. Entre os conteúdos mais recorrentes publicados sobre Sadie vemos curiosidades sobre a história ou ações da personagem, ilustrações, cosplays, avatares de jogadoras que recriam a aparência dela em Red Dead Online, ou simplesmente elogiam a personagem por seus feitos e participação ativa na trama como destacado na figura abaixo.



(Figura 13 - Fã exalta sua admiração por Sadie Adler na comunidade)

Outros personagens da trama merecem destaque e análise de seus contextos narrativas e socioculturais, como Charles Smith por sua ascendência que do lado materno vive o brutal genocídio indígena em curso propagado pela colonização europeia, e do lado paterno vive a segregação racial das poucas décadas pós fim da escravidão africana na América. A narrativa central é enfática ao representar os distratos dos políticos brancos citadinos com os líderes indígenas, a invasão de reservas por mercenários e ladrões, as sabotagens armadas pelo

exército estadunidense para incriminar aldeias e por fim atacá-las numa guerra desproporcional, tal qual descreve o livro Enterrem Meu Coração na Curva do Rio escrito por Dee Brown (2021).

Javier Escuela, Lenny Summers e até mesmo o antagonista Micah Bell renderiam capítulos inteiros para discutirmos representações raciais e de masculinidade, sua absorção pelos fãs e discussões pela comunidade. Mas como Red Dead é uma franquia sobre redenção, que passa de uma geração para outra, encerro por aqui esta pesquisa, ciente de que muito mais poderia ser escrito, [mas como posso me manter inabalável em um choque de mundos?](#) Talvez fique aqui a vontade de mais conteúdo, mas assim também ficam os fãs, ansiando uma expansão ou continuidade. Até o momento nada confirmado pela Rockstar,

4. OBSERVAÇÕES FINAIS

O objetivo motriz deste trabalho foi uma genuína curiosidade sobre o funcionamento dos ambientes de discussão dentro das redes sociais online. Os conhecidos fandoms estão espalhados por diferentes plataformas digitais e se adaptam as interações de seus membros aos formatos multimídia suportados por cada uma. Vimos que os interesses em comum são os elementos agregadores dos laços comunitários, alimentados pelo conteúdo compartilhado entre os fãs e, que o fortalecimento da comunidade se faz pela constante interação.

Centro de nossa comunidade, vimos que o jogo *Red Dead Redemption II* por sua densidade narrativa, capacidade imersiva pela estética realista e amplitude de cenários e atividades desenvolvidas pela produtora Rockstar Games, é capaz de promover discussões longevas e de manter uma base de fãs ativa anos após o lançamento. Vimos também que a produtora avança em questão de representatividade por meio de um elenco diverso, capaz de gerar identificação com o público consumidor de videogames.

Os resultados obtidos foram alcançados por meio da combinação das metodologias de análise literária, análise de publicações da comunidade no *Facebook* e no *YouTube* e na netnografia realizada no ambiente *multiplayer* de *Red Dead Online*. Este último pouco abordado nas sessões de análise por limitações práticas no desenvolvimento deste trabalho. Esta pesquisa avançou na compreensão de seu objeto ao contextualizar o contexto narrativo da obra original às discussões que ocorrem nos espaços da comunidade, de forma crítica em relação à produção e recepção do jogo e dos personagens.

Dentre os caminhos possíveis para expansão desta discussão estão o aspectos de interação dentro do ambiente de interação síncrona do *multiplayer*, que funciona de forma absolutamente distinta da narrativa central e traz elementos interessantes para pesquisa como o fortalecimento de laços de amizades dentro dos bandos, aspectos da competitividade entre jogadores, as dinâmicas de um jogo como serviço, o trabalho constante para progressão por níveis e a solidão vivenciada pelos avatares criados por quem se aventura nas vazias terras norte americanas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROWN, Dee. **Enterrem meu coração na curva do rio**. Porto Alegre, 2021.
- CASTELLS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In.: MORAES, D.(org.) **Por uma outra comunicação**. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.
- LEMOS, André. O futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.
- FRAGOSO, Suely. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In. **Metagame: Panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017.
- RUSSWORM, Treaandrea & MALKOWSKI, Jennifer. **GAMING REPRESENTATION: Race, Gender, and Sexuality in Video Games**. Indiana University Press, 2017.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Aleph, 2015.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**. Aleph, 2015.
- TURKLE, Sherry. **Alone together: Why we expect more from technology and less from each other**. Hachette UK, 2012.
- PEARCE, Celia. **Communities of Play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds**. The MIT Press, 2009.
- BOELLSTORFF, Tom; PEARCE, Celia; T.L. Taylor. **Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method**. Princeton University Press, 2012.
- BOELLSTORFF, Tom. **Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human**. Princeton University Press, 2008.
- DeWinter, Jennifer; Kocurek, Carly. "Aw fuck, I got a bitch on my team!" **Women and the Exclusionary Cultures of the Computer Games Complex**. In. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana Press University, 2017.
- SHAW, Adrienne. **What is video game culture? Cultural studies and Game studies**. New Media & Society, 2010.
- SHAW, Adrienne. **Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity**. New Media & Society, 2011.
- MORGAN, Joshua. **The "Right" Type of Man: A Digital Ethnography of Red Dead Redemption 2**. ProQuest LLC, 2020.

LEHDONVIRTA, Vili. **A history of the digitalization of consumer culture: From Amazon through Pirate Bay to FarmVille.** Digital Virtual Consumption. New York: Routledge, p. 11-28, 2012