

**Assimilação de gêneros cinematográficos em games:  
agência e *western* em *Red Dead Redemption 2***

**Assimilation of film genre in games:  
Agency and western in *Red Dead Redemption 2***

Rodrigo Cássio OLIVEIRA<sup>1</sup>  
José Guilherme ABRÃO FIRMINO<sup>2</sup>

**Resumo**

O objetivo deste artigo é analisar *Red Dead Redemption 2* como exemplo de assimilação do *western* na produção recente de games de ação em terceira pessoa em mundo aberto. A análise se fundamenta nos Genre Studies para compreender a especificidade e a diversidade de formas do *western* no cinema. A partir disso, identificamos, classificamos e comentamos o modo pelo qual o game assimila as convenções do gênero, destacando os aspectos narrativos. A experiência com o *western* em *Red Dead Redemption 2* é diversa da experiência com um filme narrativo, mas há elementos essenciais presentes em ambas, e eles são suficientes para afirmar que o game é uma modulação do *western* realizada por meio da agência dos jogadores.

**Palavras-chaves:** Game Studies. Genre Studies. Gêneros Cinematográficos. Agência. Western.

**Abstract**

This paper's objective is to analyze *Red Dead Redemption 2* as an example of the assimilation of the western genre in the recent production of open world third person action video games. The analysis is based on Genre Studies to comprehend the specificity and diversity of western forms in cinema. We identify, classify and comment on the way through which the game assimilates the genre conventions, highlighting its narrative aspects. The experience with the western in *Red Dead Redemption 2* is different from the experience with a narrative film, but there are essential elements present in both experiences. The game itself is a form of western accomplished through the player agency.

**Keywords:** Game Studies. Genre Studies. Cinema Genres. Agency. Western.

---

<sup>1</sup> Doutor em Estética e Filosofia da Arte pela UFMG. Professor da Faculdade de Comunicação e Informação da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: rodrigocassio@ufg.br

<sup>2</sup> Mestre em Performances Culturais pelo Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: jgabrao@gmail.com

## Introdução

A pesquisa realizada no âmbito do Genre Studies ocupou-se nas últimas décadas de questões relativas à compreensão das obras cinematográficas em função das suas propriedades estilístico-formais. As pesquisas deste subcampo dos estudos de cinema deram contribuições valiosas para que gêneros com uma longa e variada história viessem a ser estudados de maneira mais atenta do que geralmente ocorre na abordagem totalizante dos filmes narrativos (isto é, na tendência a tratar o conjunto dos filmes produzidos entre meados das décadas de 1940 e 1960 como um grupo uniforme ou com variações mínimas). A abordagem dos Genre Studies a que nos filiamos propõe que a análise dos gêneros, por eles mesmos, é um tipo específico de procedimento metodológico que não precisa estar ligado sempre a um filme ou um conjunto de filmes, uma vez que a concepção abstrata do gênero é o verdadeiro objeto de estudo que deve prevalecer para o analista.

É isso que observa Thomas Schatz (1981), com base no exemplo do próprio *western*, em seu livro *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system*, importante referência teórica para os Genre Studies. Os gêneros instalam um imaginário com regras internas e um sistema próprio de expectativas desde o momento em que são assumidos como referência pelas obras e por seus apreciadores, sendo válido dizer que isso se dá tanto no cinema como em outras formas de expressão.

Tomando as afirmações acima como ponto de partida, este artigo é uma análise das propriedades estilístico-narrativas de *Red Dead Redemption 2* (doravante referido como RDR 2), game que remete ao imaginário do gênero cinematográfico *western*, desde a sua era de ouro nos anos 1940 até o seu declínio nos anos 1960. Neste game, lançado em 2018 pela desenvolvedora Rockstar Games, o jogador controla o fora-da-lei Arthur Morgan e seu bando.

A trama de RDR 2 se passa em 1899 e inicia com a fuga da gangue de assaltantes após uma tentativa frustrada de roubo a banco. A principal linha de ação desenvolvida pelo game mostra a crescente insatisfação e o sentimento de culpa de Morgan, que evolui junto dos fracassos e casos de violência em que a gangue se envolve, ocasionando que ela seja caçada e pressionada para se deslocar em direção ao Oeste.

O jogador de um game se engaja com um mundo digital. Há diferentes categorias de games que definem as formas desse engajamento. RDR 2 é definido normalmente como um jogo de ação em terceira pessoa em mundo aberto, o que significa dizer que o jogador pode se mover livremente pelo mundo ficcional do jogo, em oposição a jogos considerados lineares (TAVINOR, 2009). RDR 2 apresenta-se como um *western* a partir do momento em que adere ao conceito abstrato do gênero, isto é, quando enuncia o seu contrato com os jogadores e produz a expectativa de que determinadas convenções estarão presentes na narrativa.

Tais convenções devem ser observadas para que reconheçamos a presença de um gênero em um produto narrativo. Ao escrever sobre o *western*, Edward Buscombe (2005) nos dá respostas propositivas a esse respeito, e recorreremos a elas algumas vezes nesse artigo. Buscombe aponta para os *saloons*, cadeias, ranchos e bordéis, assim como para os chapéus, botas com esporas ou bandoleiras que compõem os cenários e figurinos do *western*. Esse modo de análise, a nosso ver, dialoga de maneira muito positiva com os estudos de *mise en scène* que autores formalistas levaram a cabo nas últimas décadas, interessados em entender de modo mais minucioso os filmes narrativos de grande apelo junto ao público. Se observamos por exemplo a definição de *mise en scène* que David Bordwell enuncia em seu livro *Figures Traced in Light*, o cenário e o figurino são relacionados como elementos mais importantes do que o próprio movimento da câmera: “Para mim, o essencial sentido técnico do termo [*mise en scène*] denota cenário, iluminação, figurino, maquiagem e atuação dos atores dentro do quadro. Alguns críticos incluiriam o movimento de câmera, mas prefiro deixá-lo como uma variável independente” (BORDWELL, 2008, p. 36).

Essa aproximação entre os estudos de *mise en scène* e os Genre Studies dá acesso a uma visão de metodologia de análise dos gêneros que extrapola a simples busca por armas fumegantes e *saloons* agitados. Assim como nos estudos formalistas da *mise en scène*, o foco da análise no estudo dos gêneros não deve estar apenas nos elementos plásticos da imagem, mas também na dimensão narrativa dos produtos analisados. A exemplo do que faz o próprio Bordwell, trata-se aqui de entender o processo de construção da experiência com narrativa *na própria ação*, isto é, no encadeamento de eventos que constitui as tramas, com seus problemas e soluções, e que se serve dos elementos plásticos (cenários e figurinos) como meios para realizá-los.

Antes de passarmos à análise de RDR 2, destinamos a próxima seção a descrever três vertentes historicamente relevantes e já consolidadas do *western* como gênero cinematográfico. Nosso objetivo é constituir uma base de referência para, logo a seguir, identificar, classificar e comentar o modo pelo qual RDR 2 assimila as convenções do gênero, destacando os seus aspectos narrativos.

### O *western* clássico e algumas variações

Segundo Douglas Pye (2012, p. 244, tradução nossa), “o *western* é fundado sobre a tremendamente rica confluência da narrativa romântica com o imaginário arquetípico modificada e precisada pela recente experiência norte-americana, sendo uma fonte em potencial para vários fluxos de pensamentos e de imagens que se relacionam em conflito”<sup>3</sup>. No plano narrativo, um *western* clássico quase sempre se refere à luta do homem contra a natureza, e mais profundamente sobre o esforço humano de viver sob o império da lei, seja quando a lei se impõe, seja quando ela está ausente e a justiça depende de um agente realizador que a personifique alegoricamente.

A falta do amor ou o amor impossível estão presentes nas formas narrativas típicas do *western*. Embora não seja incomum que os personagens expressem seus interesses românticos, os relacionamentos amorosos tendem a não prosperar. A frustração dos relacionamentos acentua a miséria das condições realmente dadas no tempo narrativo das histórias contadas pelos filmes. Por isso, a violência é muito mais impositiva que o amor em um *western*, e a presença constante das armas como elementos plásticos da cenografia se completa com o fato de que elas efetivamente são usadas em abundância pelos personagens.

As principais convenções do *western* clássico se definiram entre a realização de *Nos Tempos das Diligências* (*Stagecoach*, John Ford, 1939) e meados dos anos 1950, quando veio à tona a variante que Buscombe denomina de *western* liberal. Os *western* clássicos obedecem a uma estrutura narrativa muito bem definida. Os heróis são homens brancos hábeis e de grande capacidade de empenho, o que celebrizou atores com John Wayne. A ação dramática tende a culminar em duelos. Como observa Baecque (2013),

---

<sup>3</sup> The western is founded, then, on a tremendously rich confluence of romantic narrative and archetypal imagery modified and localized by recent American experience—the potential source of a number of conflicting but interrelated streams of thought and imagery.

as cenas em que os personagens duelam são o *clímax* narrativo mais frequente do *western* em sua versão clássica. Quando os heróis da trama são foras da lei, como Ringo em *Nos Tempos das Diligências*, trata-se sobretudo de uma questão de honra – na lógica moral do *western*, a honra pessoal tem um peso muito relevante, e fica invariavelmente acima da lei na ordem de importância para os personagens. A violência dos *westerns* remete a um estado de natureza. André Bazin comenta esse valor fundacional do *western* em um ensaio chamado, não por acaso, de *O western ou o cinema americano por excelência*:

As relações da moral e da lei, que já não passam, para nossas velhas civilizações, de um tema de vestibular, foram, há menos de um século, a proposição vital da jovem América. Somente os homens fortes, rudes e corajosos podiam conquistar essas paisagens virgens (BAZIN, 1991, p. 204).

A fase denominada por Buscombe de *western* liberal ganhou força em meados da década de 1950. A principal contribuição dessa fase para a história do gênero vem do reposicionamento dos papéis raciais nos filmes, isto é, de adaptações necessárias para que uma forma já elaborada e vigente viesse a obedecer a outros princípios de representação política da sociedade.

Em outro texto sobre o *western*, focado então na evolução história do gênero, Bazin optou por utilizar um termo genérico que pudesse dar conta de todas as variações que emergiram nos filmes do gênero durante o pós-guerra: o *metawestern*. De acordo com Bazin (1991, p. 212), “se o gênero *western* estivesse em vias de desaparecimento, o *metawestern* expressaria efetivamente sua decadência e sua explosão”. O juízo acirrado do crítico francês se explica pelo fato de que os filmes passaram a buscar uma espécie de justificativa externa para serem *westerns*, como houvesse alguma razão para não desejarem simplesmente sê-lo.

Em que pese o interesse da crítica de Bazin, vamos preterir aqui o termo genérico *metawestern* e optar pela concepção de *western* liberal oferecida por Buscombe. O motivo é totalmente pragmático, uma vez que RDR 2 expressa características que parecem melhor analisáveis quando levamos em conta a classificação buscombiana. Segundo Buscombe, em oposição ao espetaculoso conflito entre os heróis civilizados e os índios selvagens do modelo clássico, os filmes dessa fase representam os povos indígenas menos como vilões e mais como vítimas das circunstâncias. O

clichê do homem branco salvador que favorece os índios em busca de redenção é um personagem típico dessa fase do *western*.

Outra variação do *western* digna de nota para a análise RDR 2 é o *spaghetti western*. Nascida na Itália entre os anos 1960 e 1970, essa vertente revigorou a popularidade do gênero, originando filmes de grande sucesso comercial e celebrizando diretores como Sergio Leone. Fridlund (2006, p. 04) explica que o termo *spaghetti* pode significar pelo menos três coisas: que os italianos financiavam os filmes (nem sempre produzidos na Itália, mas também em países próximos, com destaque para a Espanha); que eles estavam presentes por trás da câmera, ou que estavam presentes diante da câmera, como atores principais.

Em termos estilísticos, o *spaghetti western* teve uma recepção crítica muito atenta à ideia de que os filmes manipulavam os códigos do *western* clássico com um elevado grau de autorreflexividade, indicando que, naquelas décadas, o gênero cinematográfico americano por excelência (como o chamava Bazin) já havia se constituído em uma bagagem cultural sólida o bastante para que cineastas e público tomassem o próprio imaginário do *western* com certo distanciamento produtivo. Em sua análise do cinema de Leone, o pesquisador Christopher Frayling (2006) confrontou diferentes perspectivas críticas que procuraram dar conta desse aspecto, por assim dizer, *pós-moderno* do *spaghetti western*, destacando a utilização das convenções internas do gênero como uma forma de testar seus limites e ao mesmo prestar homenagens a ele.

Visto assim, pode ser que o *spaghetti western* venha à mente em toda forma de assimilação do gênero em suportes não cinematográficos como os games, o que naturalmente inclui RDR 2 como um caso passível de análise. Veremos estes aspectos a seguir, junto a outros que ajudam a entender o modo como RDR 2 assimila as diferentes vertentes do *western* cinematográfico.

### ***Red Dead Redemption 2* como assimilação do *western***

Iniciamos nossa análise à luz das características formais e narrativas do *western* que comentamos até aqui. Três traços narrativo-formais de RDR 2 são especialmente determinantes para inscrever o game como um produto cultural tributário do *western*: a) o tema da chegada da civilização como uma superação do estado de natureza violento que domina o espaço ficcional do jogo; b) a própria violência definida como fio

condutor da ação do game; e c) a recorrência ao uso de armas para que essa violência se expresse, reproduzindo no engajamento do jogador a fixação que os filmes de *western* sempre manifestaram por elas.

A chegada da civilização é uma força condutora tão importante para a narrativa de RDR 2 que ela já é anunciada na introdução ao game, por meio de uma cartela de abertura (por si só bastante característica de filmes épicos, entre os quais os *westerns*) que exhibe o seguinte texto:

Em 1899, a era dos pistoleiros e fora da lei chegava ao fim. Os EUA se tornavam uma terra de leis. Até mesmo o oeste já havia sido quase todo domado. Algumas gangues ainda atuavam, mas estavam sendo perseguidas e **destruídas** (grifo do jogo).

Os embates violentos são constantes e muito importantes para RDR 2, que inclusive culmina em um duelo envolvendo os seus protagonistas, o que corresponde perfeitamente à convenção narrativa do modelo de western de Baecque (2013). A ocorrência de uma linha de ação paralela, representada por envolvimento amoroso, é outra convenção narrativa clássica do cinema que está presente no game. Jogando no papel de Arthur, o jogador irá receber e enviar cartas para uma amante que há muito tempo estava distante do personagem, vai se reaproximar dela e inclusive levá-la para um encontro romântico, até finalmente receber uma carta de despedida que resulta no fracasso da relação. A impossibilidade de que Arthur tenha um final feliz confirma a tendência do *western* a contrariar as expectativas de sucesso amoroso dos seus protagonistas, estes homens duros e cruéis, e o final do arco narrativo endossa o princípio de que eles não têm o direito de serem *felizes para sempre*.

Além dessa apropriação das convenções do *western* clássico, RDR 2 tem sua relação com a variante do *spaghetti western* por conta da adoção de uma visualidade mais realista e ‘suja’, pelo uso permanente da trilha sonora ou pela ausência de restrições a palavrões ou atos violentos. O mesmo pode ser dito sobre os grandes planos abertos e monumentais que estão presentes no game, e que são uma herança do faroeste clássico potencializados nos filmes de Sergio Leone e outros autores do *western all’italiana*. Como ressalta Carreiro (2009, p. 9), essa vertente do *western* foi rica em “composições visuais grandiloquentes, que contrastavam enormes closes de rostos humanos com tomadas panorâmicas do empoeirado deserto espanhol, [e] a música de tom satírico, arranjada com instrumentos incomuns para a época.”



Os banhos de sangue do *spaghetti western* são uma lembrança recorrente na experiência proposta por RDR 2. Se no *western* italiano era possível assistir a até sessenta mortes de personagens em um único filme, RDR 2 reproduz essa matança adaptando-a aos games, ou seja, impulsionando o jogador a uma atividade violenta cada vez mais extremada, sendo que essa violência é uma necessidade imposta pelo desafio do game. Quanto mais o jogador progride na fábula, mais ele se torna experiente e acessa armas melhores, o que leva a mais inimigos. Se nos primeiros atos é mais difícil para o jogador impor-se usando apenas um revólver, em atos mais avançados torna-se muito mais simples passar por cima de vários meliantes de uma vez só – desde que você tenha à mão uma Winchester e dinamite.

É importante destacar que os jogadores do game estão inseridos na narrativa. Segundo Murray (2003), essa inserção ocorre por meio da agência, pelo qual é possível entender a atividade dos consumidores de jogos de videogame: “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127).

A agência implica que o jogador e suas ações afetam de maneira poderosa o mundo digitalmente construído pelo game, definindo-o como um tipo particular de diegese sem comparação fácil com o que ocorre no cinema. O conceito de diegese também vale para os filmes e tem uma longa história de uso pela crítica e pela teoria do cinema, mas não é possível simplesmente equiparar o seu significado nessa mídia e nas mídias jogáveis. Tudo que os jogadores fazem e todas as decisões que eles tomam levam a consequências reais e perceptíveis que poderiam ser totalmente diferentes se as ações e decisões fossem outras.

Nos games de mundo aberto, como RDR 2, a liberdade de ação é especialmente grande. Quase todos os personagens podem ser assaltados, agredidos ou assassinados, e cada um destes atos tem implicações. Sempre que o jogador faz um ato criminoso com testemunhas, ele é perseguido pelo xerife, sendo estabelecida uma recompensa pela sua cabeça. Outras vezes, dependendo do valor roubado ou do crime cometido, ele pode ser caçado, vivo ou morto, não apenas por policiais, mas também por populares e caçadores de recompensa.

Outra consequência possível de decisões dos jogadores está ligada ao *medidor de honra* variável que acompanha o protagonista Arthur. Assassinar alguém desarmado ou roubar pessoas inocentes significa perda de honra, o que por sua vez aumenta as



inimizades e submete o jogador a maiores riscos de captura. Ajudar os pobres e assassinar facínoras, ao contrário, faz com que a honra aumente. As escolhas do jogador são feitas de acordo com a sua interação com o ciber mundo, e ele é livre para decidir se quer lidar com as consequências das próprias ações.

Tavinor (2009) defende que a capacidade do jogador de fazer escolhas dentro da narrativa é o principal fator que diferencia os games como meios de contar uma história. Por meio da jogabilidade, inserido *na* narrativa, o jogador se engaja ao discurso do game de um modo particular, pouco comparável ao que o cinema oferece na sala de exibição. Para Tavinor, trata-se de uma conquista artística significativa para a história das formas narrativas que os desenvolvedores possam explorar criativamente a agência, originando games satíricos ou críticos.

Por um lado, os games podem explorar camadas de significado bastante profundas, envolvendo as decisões dos jogadores. Por outro, nem tudo é livre. Nos momentos-chaves da trama, o game toma o controle do jogador e *decide por ele*, encaminhando a narrativa em função da história que está sendo contada. Por exemplo, o jogador pode evitar ser violento e tentar ser o mais justo possível, mas ele não pode deixar de cumprir missões que envolvem assaltos a banco ou trem, assim como não pode simplesmente não participar de alguns eventos narrativos fundamentais.

O estilo de jogo contrário também é limitado. O jogador pode cometer todas as atrocidades que estiverem ao seu alcance, mas em certas missões, sobretudo nas que envolvem minorias sociais, ocorrerá *game over* se atos violentos contra os personagens forem realizados. Em uma das missões do game, por exemplo, o jogador deve escoltar uma jovem feminista chamada Penelope até um comício de sufragistas e proteger o grupo. Se o jogador agredir Penelope ou qualquer outra sufragista, ocorre *game over*. No mesmo sentido, em outra missão, o jogador deve ajudar um médico negro que teve a carruagem e os equipamentos roubados por racistas. Se o jogador agredir o médico, ocorre *game over*. A única liberdade oferecida em ambos os casos é que o jogador recuse a missão. Uma vez aceita, o desenlace narrativo já está definido.

Podemos dizer, à luz desses exemplos, que RDR 2 pode incorrer em algumas contradições narrativas, na medida que oferece ao jogador a possibilidade de escolha quase total sobre os seus próprios atos, mas não abre mão da história que deseja contar.

A relação do game com o *western* liberal também é percebida pelas ideias repetidas em RDR 2: por um lado, que a era dos fora-da-lei está acabando, e que a

civilização, a lei e a ordem chegaram ao oeste; por outro, que o seu protagonista, Arthur Morgan, não é um homem bom. O sentido moral das decisões do jogador é ressaltado pela importância dos valores morais para o *western*, e embora se trate de um game, não são diferentes em RDR 2 os arranjos que colocam em confronto a selvageria e a civilização, a vilania e a virtude.

Há algum cinismo no fato de que RDR 2 obriga os jogadores a cometerem atos vis ao mesmo tempo que os questiona moralmente. Mesmo assim, o game conduz o jogador para a redenção anunciada no seu título, recorrendo para isso às missões nas quais Arthur deve consertar injustiças que estão *enraizadas no modo clássico do gênero*. Por certo, temos aqui um empenho de atualização do *western* liberal que o próprio cinema já viu surgir em filmes como *Os Imperdoáveis (Unforgiven, 1992)*, de Clint Eastwood.

Porém, há ainda um tipo de *western* estudado por Buscombe com o qual podemos relacionar RDR 2 de maneira igualmente pertinente, ou talvez até mais pertinente do que com o *western* liberal: o *antiwestern*. A característica central deste estilo é a decadência da mitologia do Oeste selvagem. Dois filmes de Peckinpah são exemplos basilares dessa vertente: *Meu Ódio será tua Herança (The Wild Bunch, 1969)* e *Pistoleiros do Entardecer (Ride the High Country, 1962)*. Estes são filmes em que a tecnologia e o poder da lei através dos policiais estabelece uma ameaça para o modo de vida dos personagens do *western*: “Uma vez que não podem, ou não querem, se adaptar, tudo o que lhes resta é um heroísmo trágico e amargo”, escreve Buscombe (2005, p. 317).

O ódio pela civilização e pela tecnologia que a gangue de Arthur expressa em RDR 2 está muito próximo dessa perspectiva. A constante perseguição da lei durante toda a trama do jogo impõe que o controle policial sobre a ordem da cidade seja respeitado por todos, arruinando com o modo de viver dos personagens do *western*, tradicionalmente motivados pelo próprio fato de que a lei e a ordem não funcionam ou não existem. Os desfechos do game também são coerentes com o *antiwestern*, como vemos na morte e no desbaratamento do grupo, ou na resignação de Arthur que enxerga o seu fim como um destino justo por ter sido um homem mau. Esta jornada tem tudo a ver com o conceito de herói na vertente do *antiwestern*:

A cada retomada, estes novos heróis do *western* combatem não somente adversários tradicionais, mas eles próprios, no sentido de que estão desesperados, traumatizados, às vezes alcólatras, e geralmente diminuídos fisicamente, ao menos vulneráveis. (...) Em um universo tão “físico” quanto o *western*, toda diminuição do potencial corporal é um sinal evidente de fraqueza e pode faltar para a simples sobrevivência do personagem (BAECQUE, 2013, p. 536).

Arthur descobre-se físico pouco depois que a trama principal de RDR 2 avançou até a metade. Assim, o jogador pode passar dezenas de horas com seu protagonista em estado de fragilidade física. Por vezes ele fica tonto, tosse e pode até desmaiar. Esses sintomas são alertas de que a sua morte é incontornável e seu final não será positivo. Mesmo assim, sendo Arthur, o jogador deve cumprir as missões e lutar por coisas justas. Baecque argumenta que este estilo decadente traz tons mais profundos de humanidade para as histórias do *western*. Para ele, “a contribuição mais importante ao *western* moderno é a criação de heróis vulneráveis” (BAECQUE, p. 535, 2013).

Os gêneros se definem como conjuntos de convenções, mas seus valores podem ser modificados. RDR 2 não subverte o gênero nem o satiriza. Na verdade, o gênero já foi subvertido e satirizado com as atualizações originadas no cinema. O que diferencia RDR 2 é a inserção do jogador no mundo do *western*, de modo que nós podemos experimentar a condição de um personagem como Arthur, vivenciar sua fragilidade e, sobretudo, sermos interpelados pelos dilemas morais das suas ações de vilania. Essa reflexão e decisão sobre a ação, própria da agência nos games, é o grande fator que se apresenta como uma possível contribuição do game para a evolução do *western* como um gênero:

Games podem ser a mídia ideal para oferecer aos jogadores que os faça refletir sobre seu raciocínio moral e ético. Eles podem fazer isto ao ajudar o jogador a identificar questões éticas ou morais, os encorajar a investigar seus próprios valores éticos e o contexto social dos problemas identificados e considerar as consequências de ações alternativas (ZAGAL, 2013, p.110, tradução nossa).<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Games can be an ideal medium for providing players with experiences that make them reflect on their ethics and moral reasoning. They can do this by helping players identify moral or ethical issues, encourage them to assess their own ethical values and the social context of issues identified, and also consider the ramifications of alternative actions.

Zagal argumenta que, ao colocar o jogador como agente, ele não vai testemunhar os atos na tela, mas *tomar parte neles*, o que tem um impacto emocional e narrativo mais intenso. Cometer um crime no jogo é diferente de assistir a um crime sendo cometido em um filme, muito embora as duas formas de experiência envolvam algum grau de cumplicidade por parte da audiência. Sobre isso, Tavinor (2009, p. 132, tradução nossa) acrescenta que “as ficções em games não apenas provocam as emoções como elas têm um impacto no que o jogador está ou não disposto a fazer no mundo do jogo”<sup>5</sup>. O engajamento emocional e o envolvimento com os personagens permeiam a ficção desde os tempos da história oral. O que a agência faz é maximizá-los: “Quem assiste a um filme pode se sentir feliz quando o protagonista vence, mas não deve sentir uma sensação de responsabilidade e orgulho. Ao dependerem ativamente da escolha do jogador, os games possuem uma paleta adicional de emoções sociais à sua disposição” (ISBISTER, 2016, p. 09, tradução nossa).<sup>6</sup>

Tavinor (2009) argumenta que, quanto mais sofisticada se torna a plataforma, mais complexas e profundas se torna a sua expressão. Os games amadurecem como formas de representação conforme as suas ferramentas amadurecem. Em uma visada mais ampla, constatações como essa nos levam a perceber que os próprios games se firmaram como um novo capítulo na história das narrativas desde as revoluções industriais, que criaram a base do enorme avanço tecnológico do século XX, quando o cinema teve um lugar de destaque incontestável como uma arte nova e plena de potencial criativo. Pesquisadores como André Gaudreault e Philippe Marion (2016) observam justamente essa história mais ampla das narrativas, e por isso se perguntam sobre o que teria ocorrido com elas depois que a digitalização modificou a estrutura produtiva do próprio mundo do cinema. Pesquisas sobre como os games se apropriam dos gêneros cinematográficos, como a que fizemos aqui com RDR 2, parecem-nos uma parte importante do trabalho sobre forma e estilo que se apresenta para ser feito em um contexto no qual conceitos como narrativas transmidiáticas e convergência das mídias já não são nenhuma novidade, mas sim fatos consolidados do começo do século XXI (JENKINS, 2009).

---

<sup>5</sup> Not only do the fictions of videogames arouse our emotions, but these emotions have an impact on what the player is and is not willing to do in a game world.

<sup>6</sup> A film viewer might feel joyful when the protagonist wins, but is not likely to feel a sense of personal responsibility and pride. Because they depend on active player choice, games have an additional palette of social emotions at their disposal.

## Considerações finais

À primeira vista, RDR 2 pode parecer uma sátira das narrativas de Velho Oeste. No entanto, como procuramos demonstrar, o game se apropria do *western* destacando alguns elementos importantes de vertentes como o *western* liberal, o *spaghetti western* ou o *antiwestern*, nas definições que buscamos em Buscombe. Nesse passo, em vez de confrontar as marcas do gênero, o game se alimenta delas para criar a sua própria modulação das convenções do *western*, de modo que a agência do jogador determine aspectos mais minuciosos da sua identidade, que varia entre posições como as de anti-herói ou de facínora.

Nossa análise também mostrou que a missão principal (a jornada do protagonista) e o enredo de algumas missões secundárias (tramas ocasionais) fazem com que a liberdade de escolha do jogador de RDR 2 conduzam-no sempre para um posicionamento claro e bem definido no arranjo de valores do *western*, ainda que esse arranjo tenha contradições internas visíveis, expressas não apenas no game, mas nas próprias vertentes mais recentes do *western* (aspectos como a crise de consciência do protagonista ou a impossibilidade de se furtar ao *império da lei* estão subentendidos aqui).

Ainda que as escolhas do jogador se realizem dentro de limites, RDR 2 aponta para um amadurecimento dos games como meios de narrar histórias notavelmente complexas, respondendo às demandas de soluções das tramas ao mesmo tempo em que mantém o princípio da agência sem o qual os games não seriam possíveis. Além disso, Tavinor argumenta que uma característica fundamental da arte é ser ou permitir-se ser transgressora. Do seu ponto de vista, quando um game como RDR 2 confere liberdade de ação ao jogador para levantar uma discussão moral e emocional, estamos diante de um mérito artístico. Entendemos essa ideia imaginando que se o game *não* permitisse que o jogador se comportasse como um fora da lei ele seria um game completamente diferente, e muitas das questões morais levantadas *em torno do gênero western* sequer teriam existido.

Poderíamos dizer, nesse sentido, que a contribuição do game está em características formais que oferecem ao jogador um outro tipo de engajamento e também uma outra forma de experiência com o gênero.

**Referências**

BAECQUE, Antoine de. **Projeções: a virilidade na tela**. In *História da Virilidade – Volume 3: a virilidade em crise? Século XX-XXI*. CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Georges (orgs.). 1ª edição. Petrópolis, Editora Vozes, 2013.

BAZIN, Andre. **O Cinema: ensaios**. São Paulo (SP): Brasiliense, 1991.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. La actividad del observador. In: BORDWELL, David. **La narración en el cine de ficción**. Barcelona/Buenos Aires/México: Editorial Paidós, 1996, p. 29-47.

BUSCOMBE, Edward. **‘Injuns!’: native americans in the movies**. Bodmin, Reaktion Books, 2006.

BUSCOMBE, Edward. A ideia de gênero no cinema americano. In **Teoria Contemporânea do Cinema**. 2º volume. RAMOS, Fernão P. (org.). 1ª edição. São Paulo, Editora Senac, 2005.

CARREIRO, Rodrigo. **Por um punhado de dólares? Gênero, autoria e questões de valor na estética do spaghetti western**. In *Ícone*. v.11, nº1, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/download/230147/24365>>. Acesso em: 30/05/2019.

COMPENDIO, Chris. How Red Dead Redemption 2 Attempts (and Struggles) to Emulate the Modern Western. In **Dualshockers**, Online, 2018. Disponível em: <<https://www.dualshockers.com/red-dead-redemption-2-modern-westerns/>>. Acesso em: 15/08/19.

FORD, S.; GREEN, J.; JENKINS, H. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Trad. Patricia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2015.

FRAYLING, Christopher. **Spaghetti westerns: cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone**. New York: I.B. Taurus, 2006. (Cinema and society.)

FRIDLUND, Bert. **The spaghetti western: a thematic analysis**. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2006.

GAUDREAU, André; MARION, Philippe. **O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital**. Campinas (SP): Papirus, 2016. (Coleção Campo Imagético.)

ISBISTER, Katherine. **How games move Us: emotion by design**. Cambridge, The MIT Press, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Rio de Janeiro: Arte & Letra, 2010.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Editora Unesp, 2003.

PYE, Douglas. The Western (Genre and Movies). In: GRANT, Barry Keith (Org.). **Film genre reader IV**. Austin, Tex: University of Texas Press, 2012, p. 239-54.

SCHATZ, Thomas. **Hollywood genres**: formulas, filmmaking, and the studio system. New York, N.Y: Random House, 1981.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Hoboken, Wiley-Blackwell, 2009.

THOMPSON, Kristin. **Breaking the glass armor**: neoformalist film analysis. Princeton, N.J: Princeton University Press, 1988.

ZAGAL, José P. **The Videogame Ethics Reader**. 1ª edição. San Diego: Cognella, 2013.