**A IMAGEM DA CONSTRUÇÃO DA NAÇÃO ESTADUNIDENSE NO *GAME* *RED DEAD REDEMPTION* (2010): UMA ANÁLISE ACERCA DA RELAÇÃO DA IMAGEM DO *WESTERN* NA CONSTRUÇÃO DA NAÇÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS**

Gabriel Furtado Barbosa

Instituto Federal de Goiás/Campus Goiânia/ Graduando de Licenciatura em História

ggabrielfurtado@hotmail.com

**Resumo:** O presente artigo é fruto da rica pesquisa bibliográfica do projeto de conclusão de curso. A coletânea teórica investigada para o feitio do projeto foi proveitosa e criou a possibilidade de canalizá-la em um artigo. A análise aqui deposta se fundamenta na concepção de jogo idealizada por Johan Huizinga, que é norte para a análise do jogo eletrônico *Red Dead Redemption* em sua finalidade social. Todavia, afunilo o discorrer da escrita na história visual. Procuro compreender como o *game* cria a imagem do passado e a como a cultura histórica reverbera essa imagem e a problematiza.

**Palavras chave:** *Red Dead Redemption*, Jogo, Nação, História Visual.

**1. Introdução**

As décadas de 60 e 70 foram importantes para a tecnologia do entretenimento e para a indústria desse campo, nas décadas seguintes se consolidou um grande mercado para os *games*. Os jogos eletrônicos, a partir do século XXI, tomaram certa seriedade em seu âmbito de produção e na repercussão de suas propostas narrativas. Muito se difere o *game* produzido na década de 60 dos feitos na primeira década do século XXI. Os ambientes simples proporcionavam limitação ao jogador, tanto no âmbito narrativo como na interação interpretava. Os jogos eletrônicos produzidos nesse século se propõem a uma experiência extremamente imersiva, tanto pelos gráficos (em sua esfera visual), como pela narrativa.

Na concepção de Huizinga (2000), os jogos (em todos seus desdobramentos) transcendem a humanidade, é possível observá-los nos animais, como também nos humanos. Os jogos, em sua relevância social, conseguem exercer sentido pedagógico no ordenamento social, isto é, sua prática e desenvolvimento atribuem regras de uma determinada cultura. É observável que o jogo não se trata apenas de algo infantilizado nem como um fim único de entretenimento, mas é perpetuação e exercício de hábitos até mesmo na vida adulta. (MORAIS, 2017)

O potencial narrativo dos jogos eletrônicos produzidos na primeira década do século XXI cresceu demasiadamente em comparação aos jogos nas décadas anteriores. Uma narrativa mais complexa implica em uma produção mais voltada a uma aproximação com o real. Nesse movimento, fica implícita também, a imersão maior do jogador para com o jogo, isto é, o jogador se vê na perspectiva do personagem ou dentro da própria história. Há assim uma necessidade crescente de refletir sobre o impacto que essas novas tecnologias trazem sobre a cultura a sociedade. Isso demonstra que:

[...] a introdução de uma nova tecnologia que afeta a criação, preservação e transmissão de um certo tipo de informação representa uma mudança revolucionária com implicações potenciais para múltiplos aspectos da vida: economia, relações sociais, sistemas políticos, conhecimento e escolaridade, arte e entretenimento, e através de todos estes domínios, para a experiência elusiva que chamamos de “identidade”, “autossenso” e “subjetividade”. (RYAN *apud* VARGES, 2011, pp. 4)

A imersão com o ambiente programado, em uma narrativa histórica implica em um envolvimento maior do jogador com o mesmo. O jogo eletrônico *Red Dead Redemption* traz elementos que o identificam como uma produção que referencia o período da conquista do oeste: a fronteira como ambiente a ser desbravado, a figura icônica do *cowboy,* representando a personificação de uma nação que busca sua individualidade e sua necessidade de liberdade que desbrava o ambiente hostil, a *wilderness*[[1]](#footnote-1)vívida e bem reproduzida, permitem a imersão do jogador no jogo. Esses elementos adequam esse jogo ao gênero western e o potencial em que é narrada a história introduz ao jogador diversos conceitos históricos.

Red Dead Redemption dialoga diretamente com o ideário de uma nação estadunidense em construção e constante modernização. Em pequenas áreas do mapa é possível observar um contraste com a típica paisagem do western, há uma diferença das planícies desérticas e perigosas, onde os *cowboys* comumentetransitam, com as ruas asfaltadas, carros (mesmo que em pequenas aparições no jogo­) e construções complexas de alvenaria. Esses pequenos contrastes dão a percepção de um período que chega a seu fim.

A percepção do fim da conquista do Oeste intensifica quando o personagem principal da trama, John Marston, é apresentado ao jogador. Marston é um ex-criminoso que busca sua redenção perante o Estado. Nos minutos iniciais da trama, o personagem aparece sendo escoltado por dois policiais e instruído a eliminar seus antigos membros de gangue para poder “limpar seu nome” e garantir que a esposa e o filho não sejam mortos. Ou seja, John Marston é obrigado a reviver seus tempos de *cowboy*, mas agora em um ambiente que não é tão compatível e que sua liberdade plena não é mais ofertada. Sua redenção termina no último capítulo do jogo (“The Last Enemy That Shall Be Destroyed” – O último inimigo que deve ser destruído). A morte simbólica de Marston representa o fim e o sepultamento de um oeste que vinha em decadência, isto é, o último *cowboy* e inimigo do estado em modernização é eliminado.

A partir disso, é perceptível a complexidade narrativa presente em Red Dead Redemption. Essa complexidade é somada à capacidade imersiva do jogo, uma ambientação realista e um personagem carismático e desenvolvido em suas memórias e objetivos dentro da trama, permitem que o jogador seja ativo dentro do jogo e que cada experiência jogada seja única devido ao mundo aberto e as ferramentas dentro do *game.*

A história do jogo, que referencia outras produções audiovisuais e culturais que representam o período da conquista do Oeste, fornece ao jogador um grande acervo de conceitos históricos. Contudo, salienta-se que não há intenção dos produtores em explicá-los, pois o objetivo central de um jogo sempre será o de entreter.

**3. O Oeste em *Red Dead Redemption***

**3.1. O fim da Conquista do Oeste e a construção de uma Nação**

Antes de partir para o fim do Western, é necessário que busquemos seu início, seu auge e, por fim, seu declínio. A partir dessa caracterização será possível uma análise aprofundada da decadência do oeste e seus desdobramentos como imagem de uma nação modernizada. Por isso, apoio-me fundamentalmente em autores que investigaram o gênero Western e suas relações com a nação estadunidense, bem como os aportes necessários para se pensar os produtos culturais.

A última fronteira a ser conquistada no oeste dos Estados Unidos é fruto de uma grande expansão de imigrantes de outras áreas do mundo. Hordas de grande diversidade começaram a ocupar as terras desconhecidas do oeste. Não obstante, em 1880, mais da metade do oeste dos EUA já havia sido desbravado. (KARNAL, 2007)

A ocupação se intensificou a partir do século XIX. A corrida para a “última fronteira” era uma realidade do cotidiano dos viajantes e principalmente dos homens da fronteira, dentre os quais os *cowboys* aparecem como icônica figura da conquista do oeste. Diversos ambientes fazem parte da passagem até o Pacífico. Contudo, nenhum é mais retratado quanto o “Grande Deserto”, ambiente ao qual grande parte dos westerns é adaptado e ao qual a maioria das representações fílmicas e qualquer outro meio audiovisual presta referência.

A relação entre o desbravador, em especial o cowboy, com o ambiente é fundamental para que a conquista do oeste seja devidamente investigada. Em 1850, havia uma unidade de povoação até o Pacífico, porém a região entre as Montanhas Rochosas e o Rio Mississipi não seguiram esse ritmo de povoamento. Isto é, abriu-se espaço para que o homem do Oeste, personificado na figura do *cowboy,* pudesse gozar de sua liberdade nas áreas montanhosas e no grande deserto. Há uma relação simbiótica entre o homem do oeste com o ambiente, que lhe proporciona liberdade de atuação. (BORGES, 2015)

A *wilderness* é parte da expansão do Oeste e essencial na compreensão do homem que o desbrava. Em uma alusão a *tumbleweed* (planta típica do deserto que se movimenta pelo vento), o *cowboy* se move pela sua liberdade proporcionada pelo ambiente. Ele é a representação do indivíduo que não é ancorado a uma comunidade, que consegue movimentar-se livremente pelo ambiente hostil das terras não desbravadas, isto é, ele é a imagem do indivíduo americano necessário para a construção do país: vigoroso, justo e livre. (BORGES, 2015).

Nessa análise, é implícito que abordemos a expansão da fronteira, isto é, a fronteira em sua flexibilidade e em suas instâncias que fazem parte da construção da nação dos Estados Unidos. A tese da fronteira de Frederick Jackson Turner ilustra exatamente os mitos que envolvem esse processo de construção, a nação se firma a partir da expansão dessa fronteira e se forma com a conquista da “última fronteira”. Por este prisma, o *cowboy* é peça fundamental da construção de nação, sendo seu estilo de vida uma contraposição à ordem industrial e à organização de classes de uma sociedade europeia. (BORGES, 2015)

**3.2. *Red Dead Redemption*: A Redenção Vermelha da Morte**

Red Dead Redemption é um jogo eletrônico lançado no ano de 2010 no formato de *sandbox[[2]](#footnote-2)*, produzido pela empresa britânica *Rockstar Games.* O trailer que fora lançado em 2009 foi fiel ao gênero e referenciou outras mídias audiovisuais que carregam os mesmos elementos. Red Dead Redemption recebeu o prêmio de “jogo do ano” por importantes órgãos de premiação dessa categoria, como o *Spike TV Awards*, tendo uma receptividade favorável entre os jogadores. O *game* esteve entre os dez jogos mais vendidos de 2010, passando da marca de dois milhões de exemplares vendidos. (VARGES, 2011)

Estão presentes os componentes do oeste ao qual se finda a proposta da narrativa: a questão da fronteira que se ambienta nos limites entre o Texas e o México, mas que se desdobra além dessa perspectiva política, a fronteira se mostra em sua violência e é personificada na figura dos desbravadores que convivem com essas questões diariamente, a *wilderness* viva e bem desenvolvida pelo motor gráfico do *game* e um personagem extremamente desenvolvido em suas emoções, aspirações e objetivos dentro do potencial narrativo da história, caracterizando-o como um típico *cowboy* do western. A semelhança entre o jogo e a cultura visual se fundeia nos personagens clássicos de Broncho Billy, a característica de um “bom homem mau”, em sua simplicidade, senso de justiça e honestidade também são vistas no *game* e observadas no personagem principal a qual a trama é construída. (BORGES, 2015)

Em Red Dead Redemption controlamos o personagem fictício John Marston. Logo no início da trama, nos minutos iniciais de *cutscenes* (cenas não interativas do *game,* feitas com intuito de explicar partes da narrativa) somos apresentados ao passado do personagem, Marston é um ex-criminoso que abandonou o mundo dos crimes ao receber a notícia de que o estado havia raptado sua família, por isso, é forçado a eliminar os antigos membros de sua gangue.

Toda a trama é desenvolvida na redenção de John Marston para com o estado e o zelo de sua família. Nessa pequena parte da trama é possível observar elementos que evidenciam o fim do western. Nas narrativas clássicas do western, o *cowboy* não possui qualquer vínculo familiar ou com a tentativa de uma formação de uma família, pois significa uma privação de sua liberdade e seu ensejo de desbravar as terras fronteiriças. Privá-lo de sua liberdade é frear o desenvolvimento da nação estadunidense. Toda a trama traz elementos que desconstroem o *cowboy* clássico, alguns ambientes do jogo como: cidades asfaltadas e plenamente urbanizadas, portos e carros deixam deslocada a imagem de John Marston. Esses pequenos ambientes representam a modernização de um país que já possui uma história consolidada no período em que o jogo se passa (primeiro decênio do século XX).

Ao finalizar todos os membros da ex-gangue, Marston é morto no último capítulo do jogo, que se intitula: “The Last Enemy That Shall Be Destroyed” (O último inimigo que deve ser destruído). John Marston, por ter um passado manchado por roubos, assassinatos e outros crimes, é entendido, em uma alusão ao título do jogo, como a personificação do sujeito que traz a morte e a violência da fronteira para a modernização dos Estados Unidos. Sua pessoa é um afronte à própria ideia de uma nação já construída e se mostra afrontoso, também, perante a harmonia do estado. Visto isso, Marston é o último inimigo, que deve ser destruído. Sua morte representa o fim do Western, isto é, Marston é o último *cowboy* que vivenciou os tempos áureos da conquista do Oeste e da última fronteira e sua jornada termina em seu túmulo, assim como o western.

“A única terra em que me instalarei será debaixo de uma lápide”. A *tumbleweed,* uma vez desprendida do solo, não poderá ser enraizada novamente em vida. (BORGES, 2015, pp. 83)

A análise da fonte em suas especificidades e seus encaixes no gênero entendido por Western (desenvolvido no primeiro instante do trabalho), são fundamentais para compreender como a fonte consegue dialogar com os elementos postos a esse gênero. Há uma grande correlação entre o que foi proposto pelos produtores e diretores do *game* com a recepção (milhões de cópias vendidas e um prêmio de “jogo do ano”). Ambas as partes, junto a uma análise histórica da mesma, compreendem que existem elementos que identificam o fim do western nessa mídia.

Todos esses elementos são constantemente colocados ao jogador e intensificam na fonte a colocação da mesma como representação de um oeste em decadência.

**3.3. *Red Dead Redemption* e a criação da imagem do passado**

Nos ilumina Johan Huizinga (2000) que o jogo é inerte a uma consciência unicamente humana, ela é presente também nas funções sociais dos animais. O jogo transcende fenômenos fisiológicos e psicológicos, ele é a representação de algo que confere uma ação, no jogo sempre existe algo “em jogo”, isto é, que confere sentido.

Em suas diversas funções, mas principalmente nessa, o jogo prepara o jovem para tarefas da vida adulta. Confere-lhe desenvolvimento de suas faculdades mentais. Contudo, não há racionalidade no jogo, isso é o que aproxima o ser humano do seu tempo de jogar, a irracionalidade contida nesse ato. Nas palavras de Huizinga o jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2000, pp. 24)

Numa perspectiva não natural, em uma relação direta com a linguagem, o jogo se configura como um elemento de cultura, que ao ser comercializado, institucionalizado e moralizado, consegue ser formador de opinião.

Entre duas perspectivas: ócio e o não ócio, num cotidiano onde a força de trabalho é vendida, valoriza-se o ócio. Engradece a capacidade da geração de valor onde o trabalho não se aliena, o conhecimento é desenvolvido quando se reconhece um “descanso humano”. (ARRUDA, 2011) Nessa concepção, o vídeo game é elemento de cultura, o jogo forma uma opinião acerca de determinado tema.

Red Dead Redemption referencia diversas produções de uma cultura histórica do oeste, isto é, a imagem de um gênero, produzido dentro da ambientação, narrativa e divulgação do *game*,lhe garante uma produção que aborda a difusão de uma História em seu visual. (MENESES, 2003) Os jogos carregam uma verossimilhança histórica com outras narrativas. No caso de Red Dead, o Oeste é posto de maneira em que o jogador possa interagir com o ambiente. Diferente do filme, quadrinhos e outras mídias do western, em que o expectador é passivo, o *game* cria uma atmosfera imersiva, onde o jogador é onipresente nos eventos do jogo e seus atos são correspondidos na medida em que joga.

É possível que o jogador chegue em qualquer cidade e atire em qualquer transeunte na rua, contudo, o jogo terá uma programação para responder à altura. Há uma interatividade latente entre o jogador e jogo, que reflete diretamente como será a experiência do jogador no ambiente virtual. O jogador não é mero consumidor passivo do produto, ele interfere na própria narrativa do *game*. A liberdade proporcionada por esse tipo de jogo possibilita uma experiência diferente para cada jogador. (VARGES, 2011)

As constantes sucessões de imagens que remetem à modernização e ao western impõem ao jogador uma problemática que se desenrola ao longo da narrativa. Há uma problemática latente no decorrer do jogo, que se canaliza no visual que *game* se apropria. Isto é, há uma apropriação histórica em ambos os momentos, tanto na modernização dos EUA como na conquista do oeste. Esses dois elementos visuais entram em conflito e incitam a interpretação do jogador. (MENESES, 2003)

Nesse sentido, uma análise em que se problematize a visibilidade do jogo enquanto suas referências históricas permite a compreensão de sua produção e suas intenções como produto como “mercadoria do simbólico”. (MORAIS, 2017) Ou seja, uma produção que faz uma leitura do passado, e que, ao mesmo tempo, se legitima como fonte para o historiador, pois tem uma percepção visual acerca de dois momentos distintos que garantem uma problemática: o western e a modernização.

**Referências Bibliográficas:**

ANDERSON, Benedict. *Nação e consciência nacional.* Tradução por Lólio Lourenço de Oliveira. São Paulo: Ática, 1989.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. O papel dos Videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. Ensino Em Re-Vista. v.18, n.2, p.287-297, jul./dez. 2011. Disponível em: https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847813/mod\_resource/content/1/O%20PAPEL%20DOS%20VIDEOGAMES%20NA%20APRENDIZAGEM%20DE.pdf

ARRUDA, Eucidio Pimenta. *Aprender História com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para os professores*. Ensino de História: usos do passado, memória e mídia. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2014. Pp. 239 -254

BENJAMIN, Walter. *História Cultural do Brinquedo*. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012. Pp. 263 – 267.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. *Brinquedo e Brincadeira.* Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012. Pp. 267-271.

BORGES, Rafael. Como o Oeste se Perdeu Representação, Nação e Modernidade no Novo Western (1969 – 2012). *“Não vês que é um novo império?”: o gênero western, a nação e a modernidade.* Pp. 49-111.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. *Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural*. Editora Perspectiva S.A. São Paulo. 2000.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*A Noção de Jogo e sua Expressão na Linguagem.* Editora Perspectiva S.A. São Paulo. 2000.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *O jogo e a Competição como Funções Culturais.* Editora Perspectiva S.A. São Paulo. 2000.

KARNAL, Leandro. História dos Estados Unidos. *A conquista da última fronteira.* São Paulo. Contexto. 2007. Pp. 161-165.

LOY, R. Philip. Westerns in a Changing America 1955-2000. Randolph Scott and Audie Murphy in Changing Times. 2004. McFarland. Pp. 7-35.

MATTOS, A. C. Gomes. *Publique-se a lenda:* a história do western. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. *Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares.* Revista Brasileira de História. São Paulo. V.23. n°45. Pp. 11-36. 2003.

MORAIS, Hugo Albuquerque de. *A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: GOD OF WAR E SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA.* 2017. Disponível em: https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/8289/5/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Hugo%20Albuquerque%20de%20Morais%20-%202017.pdf

VARGES, Júlia Pessôa. Videogamescomo Narrativas Interativas: integração de *gameplay* e narratividade na análise de Red Dead Redemption. *Red Dead Redemption*. 2011. Pp. 95-126.

1. Não há tradução literal para *wilderness* em português. Mas entende-se *wilderness* por uma natureza selvagem, como um lugar não desbravado, onde há hostilidade e ausência da civilização. A *wilderness* é parte do ambiente da fronteira e responsável pela formação dos EUA como nação, num sentido de constante renovação, como um lugar a ser conquistado e desbravado pelos rígidos e embrutecidos homens do oeste. [↑](#footnote-ref-1)
2. Em uma tradução literal: caixa de areia. *Sandbox* é um conceito aplicado a jogos eletrônicos em que o ambiente do jogo é um mapa aberto sem restrições por onde o jogador poderá se aventurar. [↑](#footnote-ref-2)