

Um Western Do Tempo Presente – Modernidade e Contemporaneidade Representadas No Jogo “Red Dead Redemption II” (2018)

Marcelo Carreiro^I

Diogo Alves^{II}

Resumo: Os jogos são uma fonte histórica, revelando através das suas técnicas de produção como os jogos representam grupos, ideais, política e sociedade em suas histórias, de maneira completamente diferente dos tradicionais livros e filmes. É através de documentos textuais, ou subjetivismo que os jogos representam valores simbólicos, que por sua vez podem ser intrínsecos a grupos específicos, que como as mulheres e os negros lutam pela legitimação de seus discursos – como defendemos ser o caso no jogo “Red Dead Redemption II”. Para resolver a questão metodológica de tratamento da mídia, foi necessário criar um ferramental que, a partir de uma série de documentos diegéticos ao jogo (como cartas e jornais), fosse capaz de revelar as representações sobre grupos e seus discursos. Através dessas premissas foi possível compreender como os jogos são capazes de criarem novas narrativas sobre grupos no passado, a partir do seu tempo de produção, bem como criar uma metodologia que auxilie novas pesquisas de jogos.

Palavras-chave: História; Modernidade; videogames.

A Western of the Present Time – Modernity and Contemporaneity Represented in the Game “Red Dead Redemption II” (2018)

Abstract: Video games are a historical source, revealing through their production techniques how games represent groups, ideals, politics and society in their stories, in a completely different way from traditional books and movies. It is through textual documents, or subjectivism, that the games represent symbolic values, which in turn can be intrinsic to specific groups, which, like women and blacks, fight for the legitimacy of their discourses - as we defend to be the case in the game "Red Dead Redemption II". To resolve the methodological issue of media treatment, it was necessary to create a tool that, from a series of diegetic documents to the game (such as letters and newspapers), was capable of revealing representations about groups and their discourses. Through these premises, it was possible to understand how games are able to create new narratives about groups in the past, from their production time, as well as to create a methodology that helps new game research.

Keywords: History; Modernity; video games.

Artigo recebido em 29/05/2021 e aprovado em 18/11/2023.

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

Introdução

Já faz alguns anos que a indústria de jogos eletrônicos se consagrou como o setor mais rentável da indústria do entretenimento audiovisual. Sozinha, foi responsável no ano de 2016 por um lucro de 91 bilhões de dólares, enquanto, comparativamente, a indústria do cinema gerou no mesmo ano 25,6 bilhões de dólares. Diversas empresas contribuem para esse estrondoso sucesso de mercado, e nesse contexto, responsável por uma boa parte dessa receita de sucesso, encontramos a produtora de jogos eletrônicos Rockstar Games.^{III}

A produtora, que tem sua sede em Nova Iorque, é conhecida há tempos por seu público por produzir grandes títulos, entre eles a polêmica série de jogos “Grand Theft Auto”, comumente referenciada pelo seu acrônimo GTA, cujo quinto título (“GTA V”), lançado em 2013, obteve sucesso estrondoso e tornou-se o produto de entretenimento mais rentável da história.^{IV}

“GTA V”, em específico, foi individualmente responsável por faturar em três dias de lançamento 1 bilhão de dólares, e vendeu quase 100 milhões de cópias, que corresponderam à Rockstar Games a cifra de 6 bilhões de dólares, tornando-se assim o produto de entretenimento mais rentável da história, superando até mesmo produções cinematográficas de grande porte, como o filme “Avatar”.^V Além de que, somente para sua produção, foram investidos 265 milhões de dólares, havendo uma demora de 5 anos para sua produção. Através desse panorama é possível perceber o tamanho e poder da indústria de entretenimento eletroeletrônico.^{VI}

O título mais recente da Rockstar Games, “Red Dead Redemption II”^{VII}, foi lançado em 26 de outubro de 2018 e se passa antes do primeiro título, “Red Dead Redemption”^{VIII}. O jogo teve, até agosto de 2019, a marca de venda de 26 milhões de cópias – e demonstra novamente como a Rockstar Games é, há alguns anos, um dos principais estúdios responsáveis pelo sucesso do mercado de entretenimento eletroeletrônico. É dentro desse cenário que nos é apresentado “Red Dead Redemption II”.^{IX}

O título apresenta regiões geográficas que representam em grande parte as regiões do oeste, sul e também as fronteiras norte dos Estados Unidos da América na última década do século XIX e na passagem para o século XX. O jogo recria um Estados Unidos da América que já havia começado progredir consistentemente o seu processo de modernização, deixando de lado seu caráter inexplorado e “selvagem”, característico da primeira metade daquele século. Apesar disso, ainda é possível perceber os contrastes entre o moderno e o antigo, entre a civilização e a natureza, entre o “homem selvagem” e o “homem civilizado”, resultado do violento processo de modernização.

A Rockstar Games representa em seu título o violento e contraditório processo de modernização norte-americano pelo qual os indivíduos e grupos são representados naquele contexto. No entanto, nos atentaremos aos discursos políticos intrínsecos a grupos específicos, e que à luz da pesquisa não representam de forma alguma os discursos do período retratado no jogo, a passagem para o século XX, mas sim os discursos políticos de grupos situados no período em que o jogo foi produzido, o século XXI. É através desse enfoque que entendemos nosso objeto de pesquisa, que nos serve para compreendermos os discursos no tempo em que o jogo foi produzido – e não como representação do XIX. Estes discursos são então reestruturados como sendo do passado,

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

e é através dessas narrativas de grupos específicos que o jogo, como uma fonte recente e muito específica, se apresenta para nós.

Adicionalmente, é preciso destacar a localização geográfica específica da Rockstar Games, com sua sede localizada no norte estadunidense, na cidade de Nova Iorque – conhecida por sua agenda cultural progressista, que se materializa através da linguagem do jogo. Nesse sentido, destacamos a inserção ideológica da empresa ao emitir discursos sobre o século XIX após a vitória da União contra os Confederados. Dessa forma, podemos observar uma narrativa em oposição aos modelos de valores ufanistas utilizados pela extrema-direita sobre o mesmo período e eventos retratados.

Para dar conta do propósito de pesquisa demonstraremos, em um primeiro momento, as propostas mecânicas e narrativas do jogo, ao passo que posteriormente demonstraremos como compreendemos nosso objeto de pesquisa como fonte passível de uso pelo historiador e, por fim, algumas ressalvas sobre o resultado da pesquisa e possíveis encaminhamentos de pesquisas futuras.

A “Gangue Van der Linde” e a América de “Red Dead Redemption II”

“Red Dead Redemption II” tem como núcleo narrativo a história de um grupo de foras-da-lei chamado Gangue Van Der Linde, que, liderada por Dutch Van Der Linde, segue um ideário que parte da recusa aos tempos modernos, às indústrias, às grandes cidades e aos novos homens tidos como civilizados. Estes ideais nortearão todos os feitos da gangue. Dutch acredita num mundo onde as pessoas possam viver livres do governo e das grandes corporações que, para ele, arruinaram sua utopia de um mundo livre, e esse ideal é repassado para os membros da gangue, que encontram nesse código uma justificativa moral para seus atos de crime e violência.^X

No que se refere aos cenários, o jogo nos traz representações sobre a geografia das regiões norte-americanas, onde cada região se apresenta com seus respectivos climas, fauna e flora, passando, em um primeiro momento, pela fronteira montanhosa e nevada com o Canadá, até desertos com clima árido da região oeste, e por fim a região sul com suas plantações de algodão e tabaco.^{XI}

Da mesma forma o jogador consegue acompanhar como o jogo constrói representações verossímeis sobre a formação industrial do Oeste dos Estados Unidos, onde o progresso e a modernização, guiado pela extração de recursos naturais como madeira e ouro, e incentivadas também pela construção de linhas férreas, seria diretamente o responsável por gerar o capital que mais tarde despontaria na expansão industrial no oeste estadunidense.^{XII} Na sua proposta mecânica o jogo oferece diversas opções interativas, onde o protagonista pode andar a cavalo, usar armas e roupas características do período histórico. O jogo conta ainda com um “medidor de honra” que afeta sua reputação de acordo com as interações negativas ou positivas na narrativa do jogo.

Dentro do enredo do título, além da história principal que possui diversas linhas opcionais de conclusão, o jogo ainda possui histórias secundárias opcionais e também conta com diversos registros internos, como fotografias verossímeis de época, cartas,

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

folhetos, livros, diários, folhetos de procurados. Também existe uma imprensa totalmente fictícia, que além de registrar eventos históricos reais, atua, especificamente, divulgando e emitindo opiniões sobre os eventos que o jogador participa no decorrer do jogo, por exemplo, se o jogador completar uma missão em que a gangue do protagonista rouba um banco a próxima edição do jornal mencionará o roubo – em uma reprodução fiel aos jornais da época retratada, tanto em seus aspectos técnicos como estéticos.

Metodologia

Tendo em vista essa particular característica dos jogos em criar complexas narrativas, é através dos textos dos documentos, escritos virtualmente no ambiente de jogo, que compreendemos nosso objeto de pesquisa. Neste sentido, temos uma mídia audiovisual específica, desconsiderando suas aproximações com o cinema que já foram evidenciadas em outras pesquisas.^{XIII}

Nossa investigação parte do campo da História Cultural, que após a virada cultural década de 1960 e 70 passa a considerar novos produtos culturais de massa como objeto de estudo, onde os historiadores passam a considerar as aproximações disciplinares junto à antropologia.^{XIV} Da mesma forma através da virada linguística, onde se percebe uma expansão do conceito de representação da realidade, que dentro de uma lógica de produção, apropriação e reprodução, os textos são imbuídos de discursos sobre os processos históricos.^{XV}

Agora, já no século XXI, a indústria de jogos conta com um mercado sólido, multibilionário e com amplo alcance, da mesma forma os jogos também se inovaram com novas técnicas visuais, textuais e processuais que criaram novas possibilidades de explorar maneiras de se emitir discursos sobre mais variados e complexos processos da vida humana. Só por esses motivos os jogos eletrônicos não deveriam ser apenas considerados como ferramenta lúdica e pedagógica pelos estudiosos, mas também como objeto de estudo, como uma dentre as mais variadas formas de se compreender as interações da vida social e política, considerando seu processo e contexto histórico de produção e uso.

No entanto, da mesma forma como os quadrinhos e o cinema, ainda existe resistência acadêmica em considerar videogames como objeto de estudo devido o seu caráter lúdico, muito associado ainda com a visão dos anos 1970 a 90. A dificuldade de se considerar jogos como objeto de estudo também parte da dificuldade de se encontrar um ferramental crítico e único, que sirva como modelo para outras análises.^{XVI}

Para contornar esse problema, é preciso mencionar que os jogos também são capazes de produzir literatura e carregam significativa evidência dos códigos simbólicos que permeiam a narrativa discursiva, contendo ali grande parte da intencionalidade da produtora. Jogos de mundo aberto^{XVII}, como “Red Dead Redemption II”, carregam em sua mecânica uma ampla literatura enciclopédica e documental, assim como diversas linhas de diálogos que podem ser transcritas. Já que são os documentos escritos e diálogos orais que os historiadores tradicionais buscam, ainda assim os jogos, tal qual uma mídia única e madura, também conseguem criar e prover, mesmo que de maneira indireta, esse tipo de fonte.

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

Embora existam metodologias que, como a que foi elaborada por Cássio Remus de Paula, se proponham a fazer uma análise visual do jogo através de modelos iconográficos e iconológicos, essa não será a nossa abordagem, pois entendemos que, embora essa metodologia sirva muito bem para alguns propósitos, ela não é suficiente para compreender a nossa intenção de pesquisa. No entanto, é preciso destacar os três métodos de análise de jogos trazidos dentro do artigo de Cássio, que afirma que embora você possa saber sobre um jogo se apropriando de análises e resenhas ou mesmo a fazendo a observação do ato de jogar, será somente através da prática do jogo que o ferramental de análise se torna completo.^{XVIII}

Dentro da literatura interna do jogo “Red Dead Redemption II” foi feito o levantamento de documentos de caráter textual internos às narrativas principal e secundária do jogo, buscando compreender como esses documentos representam a vida social e política norte-americana da virada do século XIX para o século XX tendo como eixo norteador os grupos inseridos no período de modernização estadunidense. E é através desse processo que os jogos se constituem como uma mídia dotada de intencionalidade capaz de criar novas representações sobre temas, períodos e grupos históricos dentro do seu tempo de produção.

É preciso comentar que, assim como o cinema, os jogos não são “espelhos” da realidade e como qualquer documento monumentalizam discursos ao passo que se apropriam de eventos, personagens, objetos, roupas, músicas e ambientes e grupos históricos para produzir uma verossimilhança sobre o período e espaço retratado, e dentro do enredo, uma nova produção social de significados, ou seja, uma intencionalidade de monumentalizar uma memória histórica própria.

Esse processo é capaz de evidenciar discursos de grupos específicos em detrimento de outros, sendo escolhas diretas do grupo que produziu esse documento, sendo capaz, inclusive, de criar novos sentidos para o contexto histórico que foi apropriado no processo de produção do jogo, que imbuído de intencionalidade, consciente ou inconsciente, é capaz revelar boa parte do patrimônio cultural, social e histórico e político de dentro do seu contexto de produção.

O primeiro passo foi considerar os jogos como artefatos materiais, que sofrem mudanças de acordo com a cultura em que o jogo está inserido. Dessa forma, o jogo pode ser considerado um artefato cultural, pois carregado de significado e ideias os mesmos são socialmente moldados pela produção e pelo uso. O segundo passo é considerar os jogos como artefatos processuais, onde o *software* serve como meio de expressão e criação para os autores e projetistas de jogos que também está ligado tanto a diversidade tecnológica de produção como também ao contexto histórico, a economia, e claro à cultura, estabelecendo assim regras processuais. Jogos, assim como tantos outros objetos, possuem uma materialidade que, numa síntese com o *software*, consegue capturar e arquivar as ideias de comportamento através da simulação de regras, que por sua vez é através da manipulação simbólica que consegue criar representações discursivas sobre ética, política, sociedade e valores artísticos.^{XIX}

Considerando o jogo como fonte histórica, ou melhor, como artefato histórico, alguns eixos de análise surgem como desafio para os pesquisadores dispostos a estudar os jogos. O primeiro deles é a História nos Jogos, que busca compreender a forma como

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

o jogo se torna um produtor intencional de representação histórica. O segundo eixo de pesquisa são os Jogos na História, tendo uma proposta de entender como os jogos podem servir como fontes de investigação historiográfica. Por último a História dos Jogos no qual são delimitadas as técnicas de produção, linguagens, distribuição e recepção. Nossa pesquisa se debruçou apenas no segundo eixo, onde tenta identificar como o jogo articula e recria discursos sobre o período em questão, a passagem para o século XX e também sobre os grupos inseridos no processo histórico chamado de modernidade.^{XX}

Também foi necessário entender o processo histórico daquilo que Berman conceitua como modernidade^{XXI}, de forma que fosse possível compreender as permanências e rupturas do período em que a Rockstar se apropriou para criar sua narrativa de jogo. Posteriormente foi feito o levantamento de fontes internas ao próprio jogo e usadas em sua narrativa de forma diegética, tanto de caráter textual (como jornais, cartas e diários), como fotos, ambientes naturais e urbanos, armas, roupas, produtos de consumo – todos carregados também de elementos subtextuais carregados de subjetividade de acordo com o uso específico do jogador.

Para a nossa pesquisa, usamos como fonte elementos textuais e simbólicos encontrados dentro da narrativa principal e secundária, sendo estes jornais, cartas, livros e diários, bem como a interação do jogador com as regras do processamento do jogo. Foi a partir dessa abordagem que foi possível compreender as representações que o jogo não só carrega, mas que também cria, sobre os discursos de grupos representados dentro do processo de modernização estadunidense. Para esse propósito, reconstituímos uma série de documentos textuais que são encontrados no jogo, através da transcrição e análise desses escritos. Por último, tensionamos as fontes, colocando em evidência as representações sobre os grupos inseridos naquele contexto histórico dentro da narrativa temporal, ou seja, entre o período da passagem para o século XX e entre o período histórico contemporâneo, entre a produção do jogo, suas regras e o uso do jogador.

Em “Red Dead Redemption II” a Rockstar Games expande o uso de documentos variados encontrados dentro do jogo – se comparado com seu primeiro título, “Red Dead Redemption” – para servir à narrativa histórica que o jogo decide contar e é através do discurso textual que a narrativa histórica é encaminhada. É então através desses documentos variados, diários, panfletos, cartazes, livros, fotos, cartas e jornais, todos inspirados nos modelos de época, e também através da subjetividade contidas nesses documentos, na produção e na forma de jogar que o jogo se propõe não só a representar, mas também produzir uma nova narrativa sobre os grupos em detrimento de outros que estão contidos no jogo.

Assim como todo documento, os textos presentes em “Red Dead Redemption II” não são neutros e são resultados de uma seleção consciente ou inconsciente da história, e que foi produzido para tentar impor uma imagem de si, funcionando como um “inconsciente cultural” da sociedade que o produziu, ou seja, é uma forma da Rockstar Games impor uma narrativa inconsciente sobre si e sobre o seu posicionamento político e cultural, considerando que fisicamente a empresa se situa no norte dos EUA, que é conhecida por sua agenda progressista e liberal.^{XXII} Para considerar o jogo em questão como fonte histórica, primeiro é preciso considerá-lo como um documento produtor de memória coletiva onde parte da ideia de impor um elemento essencial daquilo que, dentro

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

do jogo, se constitui como o discurso de consolidação da identidade coletiva dos grupos que compõe os Estados Unidos no final do século XIX, e considerando como a identidade desses grupos é representada dentro do jogo. Dentro desse sentido é possível compreender as representações étnicas que permeiam o jogo devido às diversas lutas de grupos sociais presentes no jogo para constituir suas visões políticas e seus objetivos de representatividade já no seu tempo de produção.^{XXIII}

A constituição de memória se dá pelo processo de mediatização, que por sua vez passa pela cultura de memória produzida em uma indústria cultural, onde as mídias passam a ter papel mais importante na construção de um enquadramento de memória. Nesse contexto as mídias então seriam responsáveis por fabricar e condicionar as estruturas de memórias, enquadrando os grupos através de diversas representações, construindo, desconstruindo e esquecendo processos ao passo que cria e constrói novos sentidos contemporâneos na memória presente desses grupos. Nesse sentido as mídias, em especial os jogos, seriam maneiras de evocar ou reatualizar as memórias de um ou mais grupos sociais em detrimento de outros.

O que nos interessa analisar, considerando o jogo como um “documento-monumento”, são, dessa forma, as representações históricas contidas dentro do discurso do jogo, ou seja, as memórias étnicas dos grupos e suas representações sociais e como estas passam remodelar a visão que temos sobre o tempo e o social. Nesse sentido, os jogos, como produtos de fabricação do tempo presente, seriam responsáveis por debilitar o passado e a consciência histórica fragmentada pela relação entre o tempo de produção e o tempo retratado.^{XXIV} É através do maquinário simbólico encontrado em textos ou subtextos do jogo que a produtora representa o aparato social e político do discurso de grupos contemporâneos colocados no processo de modernização, criando assim uma fonte sobre as interpretações do presente dentro do jogo com roupagens intencionais de passado.

Dentro do jogo, é possível encontrar algumas evidências de como grupos centrais foram representados, frutos das lutas e reivindicações por representatividade que esses grupos desempenharam no tempo de produção do documento, ou seja, no tempo presente. Nesse sentido percebemos como o discurso político desses grupos é intensificado de maneira intencional para o período do final do século XIX retratado no jogo.

As Mulheres, Negros, Índios e Imigrantes em “Red Dead Redemption II”

Compondo o primeiro grupo que encontramos, é possível analisar os últimos 10 anos das lutas por representação e direitos das mulheres no mundo. Esses processos de emergência por um discurso de legitimação dos direitos civis e igualdade de gênero aconteceram através de diversos movimentos político-sociais, a exemplo da “Marcha das Mulheres” e a “Marcha das Vadias”, movimentos que começaram locais e que mais tarde se tornaram internacionais.^{XXV} Considerando esse panorama de lutas sociais percebemos que tanto nas missões principais como em missões secundárias do jogo, em folhetos e até mesmo em diálogos breves é possível encontrarmos discursos textuais e subjetivos sobre as mulheres.

Encontramos um documento chamado “Debate sobre o Sufrágio Feminino – O Movimento Cresce – Muitos se opõem” onde um legislador se refere ao voto feminino

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

como “o problema feminino” culpando a “Escória do norte da Europa” como motivo para a expansão do sufrágio feminino e temente de que as mulheres causariam o desastre da república. Outro documento chamado “Mulheres deveriam ficar em silêncio – Com permissão para cantar, mas não falar na igreja – Elas são Subordinadas a Eles”, afirma que as mulheres devem servir a mando das escrituras sagradas ao contrário do que o “movimento feminino” ensina, o jornal de maneira até rudimentar defende o posicionamento como sendo da “ordem natural das coisas”. Isso demonstra claramente como a produtora do jogo dedicou intencionalmente tempo para tratar sobre o grupo, fruto das emergências político-sociais ainda no tempo de produção do jogo

Ainda sobre as mulheres, dentro das missões principais o jogador irá presenciar um protesto pelo Sufrágio feminino^{XXVI}, como também uma ativista discursando solitária por uma praça com poucas pessoas dando atenção a ela e seu discurso de igualdade e democracia. Esse caso gerou enorme polêmica quando um jogador e *streamer*, Shirrako, postou um vídeo chamado “Red Dead Redemption 2 – Beating Up Annoying Feminist”^{XXVII} que teve mais de 1,2 milhões de visualizações gerando um intenso debate em portais de notícias como o *The Guardian*, *Vice*, *The Washington Post* e diversos outros.^{XXVIII} No vídeo, o personagem controlado por Shirrako acaba atacando a ativista com um soco – e, quando questionado pela *Vice*, ele afirmou que apenas não teve intenção de ser político, e que só reagiu devido ao costume de jogadores reagirem a situações em que NPCs^{XXIX} são considerados irritantes. Mesmo diante disso, Shirrako ainda postou diversos outros vídeos onde mata de diferentes e brutais formas a ativista, como a atirando à crocodilos^{XXX} e ursos^{XXXI}.

Outro grupo que constantemente têm discursos políticos atrelados ao jogo são os negros, e que possivelmente é o grupo que recebeu maior destaque pelas formas como os temas se entrelaçam. O discurso político sobre os negros no jogo são atrelados tanto pelo tema de escravidão^{XXXII}, quanto pela eugenia^{XXXIII}, pela Ku Klux Klan e até mesmo pelo revanchismo Confederado^{XXXIV}. Esses temas estão todos presentes no jogo tanto através da narrativa principal e secundária como também pela interação textual e subtextual de processamento dentro do jogo a partir do momento que entramos na região geográfica de Rhodes, que representa através de uma série de aparatos simbólicos o sul dos Estados Unidos, conhecido pelas suas plantações de tabaco e algodão proveniente de famílias latifundiárias do período escravista.

Claramente, assim como o que acontece com as mulheres, toda essa legitimação de discurso é um reflexo dos processos político-sociais de emergência por um discurso de legitimação dos direitos civis e igualdade, nesse caso racial. Encontramos no jogo um documento de imprensa periódica chamado de “Negros de Chicago em ato contra linchamento”^{XXXV} que relata uma manifestação contra o ato de violência tendo como alvo um reverendo negro que havia sido linchado injustamente sem provas. Esse documento claramente evidencia a cultura estadunidense de violência racial e abuso de autoridade assim como os diversos protestos de movimentos negros que levam centenas de milhares às ruas dos Estados Unidos, e que a partir de 2014 fez surgir o movimento Black Lives Matter após a morte de Michael Brown.^{XXXVI}

A partir da emergência cultural pela representatividade, por direitos civis e pela memória coletiva negra, podemos perceber que o discurso político se dá através de temas,

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

que como a eugenia, como a escravidão e como a Ku Klux Klan (KKK), estão todos representados tanto na narrativa principal e secundária como também pela interação textual, pelos inúmeros documentos escritos e interação subjetiva, e são representados sempre de maneira cômica. É possível perceber em dois encontros com a KKK^{XXXVII} as tentativas do grupo de supremacistas nacionalistas em efetivar uma reunião, mas que não encontram sucesso e que de maneira extremamente jocosa acidentalmente pegam fogo ou então são esmagados pela cruz de fogo, objeto de valor simbólico para o grupo. Ainda nessa reunião é possível encontrar no corpo de um dos membros um folheto contendo as pautas para a reunião, e que novamente de maneira jocosa o documento também representa o grupo como caricaturalmente tolos.^{XXXVIII}

Em ambos os casos, percebemos a tonalidade cômica que a Rockstar, como uma empresa situada no norte dos Estados Unidos, pretendeu dar aos supremacistas brancos, também marcados no processo histórico de produção do jogo se considerarmos ainda os protestos que ocorreram na cidade de Charlottesville, o movimento “Unite the Right Rally” que reuniu diversos nacionalistas e supremacistas brancos vestidos com mantos brancos da KKK que saíram em protestos contra a derrubada de um monumento Confederado.^{XXXIX} Desta forma, dentro de seu sistema de pontuação moral, o jogo classifica de maneira positiva a execução de membros da KKK atribuindo valor moral positivo a ação.

Os casos da representação, tanto das sufragistas como dos membros da KKK demonstram a maturidade dos jogos enquanto mídia e também como fonte, pois são mídias complexas capazes de legitimar discursos políticos. O jogo “Red Dead Redemption II” nos mostra a capacidade dos jogos em prover discursos políticos processuais, de maneira que quando analisada a retórica desse discurso junto à capacidade do jogo em processar ações é possível identificar uma manipulação simbólica dentro do jogo através de uma ampla gama de liberdade de interação, que é usada para criar novos discursos sobre o contexto ali presenciado. É preciso entender o jogo tanto como artefato cultural, como artefato processual, pois o jogo é afetado pela noção de significados e ideias, moldadas pelo tanto pelo processo de produção quanto pelo uso dos seus jogadores.

É através da junção entre o que o jogador escolher fazer, e o que as regras processuais permitem fazer, que resultam na manipulação simbólica, que acaba pendendo para ambos os lados na legitimação da memória coletiva. No caso da sufragista serve tanto para legitimação do discurso feminista, ou como no caso de Shirrako, para validar valores reacionários. Ou, no exemplo dos discursos negros validar a luta antirracista ridicularizando confederados, valores pseudocientíficos de eugenia, ou tacar fogo em racistas mesmo que o jogo garanta a inclusão do discurso de grupos tidos como minorias.

Aos índios também é oferecido grande espaço, não só pela extensa narrativa principal que lhes é dedicada, mas como também por missões secundárias e também documentos diversos mostrando o papel inclusivo dos nativos norte-americanos na narrativa do jogo. A premissa narrativa do jogo foi de representar os índios não como indivíduos passivos aos processos que, tal como a modernização, aconteciam ao seu redor. Da mesma forma também é dedicado tanto na narrativa principal, como secundária, e também através de documentos textuais e subtextuais, extensa representatividade aos

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

imigrantes dos Estados Unidos, em especial os latinos e chineses. Apesar de termos nos debruçado sobre estes temas no processo de pesquisa acreditamos que eles são objetos para pesquisas futuras em outros recortes temáticos que não se encaixam na nossa problemática e objetivos de pesquisa desse artigo.

Conclusão

O primeiro objetivo dessa pesquisa foi garantir – e também propor – uma metodologia que não fosse relegado a metodologias audiovisuais como forma de oferecer novas abordagens a pesquisadores, principalmente historiadores, sobre como compreender os jogos em seu discurso textual, tanto objetivo, como subjetivo, levando em conta a complexidade dos jogos como um artefato de cultura material, passível de mudança de acordo com o uso e tempo de produção e artefato de caráter processual, fruto das decisões de liberdade ou restrições de comportamentos através de regras e modelos computacionais.

Todos esses discursos emitem não só a vontade desses grupos em serem representados numa mídia cultural, mas também a luta pela validação de seus discursos e memórias coletivas, e que levando em consideração a junção entre o tempo em que o jogo foi produzido e a mediação do jogador conseguem emitir discursos políticos, valores culturais, econômicos e artísticos. Após a análise dos discursos que o jogo emite sobre os grupos já citados, foi possível evidenciar como as narrativas foram modeladas dentro do seu tempo e contexto de produção. Grande parte do discurso político, social e histórico dos grupos citados nessa pesquisa foi guiado pelas diversas lutas por representatividade, e são sustentados pelos documentos que encontramos no jogo. Grupos como as mulheres e negros que há muito têm seus discursos suprimidos na cultura de massa, ou então relegados a papéis secundários ou passivos, agora conseguiram impor de maneira intensiva suas histórias. É preciso dizer que essa representatividade não surgiu do acaso, e é fruto não só das emergências culturais do século XXI, mas sobretudo das conquistas, de intensas lutas por representação e legitimação da memória coletiva pelos grupos que encontramos na nossa pesquisa.

Nesse sentido o objetivo também foi mostrar as mídias como produtos de fabricação e uso no tempo presente, e como seriam responsáveis por debilitar o passado e a consciência histórica fragmentada pela relação do passado retratado e o tempo presente, sendo o de produção e o de uso pelo jogador. Nosso papel enquanto historiadores é analisar como as representações históricas contidas tanto no discurso textual como processual do jogo passam a modelar a visão que temos sobre o nosso período e sociedade em nosso contexto histórico presente.

Ainda é preciso comentar que os jogos são estudados há pouco tempo e pouco ou nenhum ferramental de análise está consolidado. Nossa pesquisa visou servir como um fragmento de contribuição para a consolidação dos estudos de jogos, oferecendo uma fórmula metodológica. Por fim é preciso demonstrar que os jogos ainda podem e devem ser usados como objeto de estudo tanto pelos historiadores, ao analisá-los como um produto do seu tempo de produção e uso, como por outras áreas, capazes de estudarem não apenas o ato em si de se jogar, os signos e símbolos contidos nos textos dos jogos,

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

assim como os anacronismos que permeiam os discursos textuais e subtextuais dos grupos aqui mencionados.

Notas

^I Doutor em História Comparada (PPGHC-UFRJ/Freie Universität Berlin), mestre em História Comparada pelo Programa Pró-Defesa de Pós-Graduação em Relações Internacionais, Segurança e Defesa Nacional (PPGHC/UFRJ), graduado em Processamento de Dados (PUC-Rio) e História (UFRJ). Professor adjunto no Departamento de História da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR).

^{II} Licenciado em História (UNESPAR/Paranaguá) e mestrando no Programa de Pós-Graduação em História Pública (UNESPAR).

^{III} HARADA, Janaína. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? **Super Interessante**. 9 jan 2018. Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

^{IV} GOLDBERG, Harold. How the West Was Digitized The Making of Rockstar Games' Red Dead Redemption. **Vulture Etertainment**. 14 out 2018. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>>. Acesso em: 30 nov 2020.

^V AVATAR. James Cameron. EUA/Inglaterra. 20th Century Fox. 2009, 162 min. Blu-Ray.

^{VI} EMBLEY, Jochan. GTA 5 Breaks Seven Guinness World Records. **The Independent**, Londres, 9 out 2013. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/gta-5-breaks-seven-guinness-world-records-8869391.html>>. Acesso em: 30 nov 2020.

^{VII} RED DEAD REDEMPTION II. Rockstar Games. Playstation 4. Xbox One. PC. 2018.

^{VIII} RED DEAD REDEMPTION. Rockstar Games. Playstation 3. Xbox 360. 2010.

^{IX} SAED, Sherif. Red Dead Redemption 2 has so far shipped 26.5 million, Borderlands 3 over 7 million. **VG247**. 8 nov 2019. Disponível em: <<https://www.vg247.com/2019/11/08/red-dead-redemption-2-26-5-million-shipped-borderlands-3-7-million/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

^X ROCKSTAR Games. **A gangue Van Der Linde**. 2018. Disponível em: <<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/br/features/vanderlindegang/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

^{XI} ROCKSTAR Games. **A vida Selvagem**. 2018. Disponível em: <<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/br/features/wildlife/>>. Acesso em 30 nov 2020.

^{XII} IGLER, David. **A Companion to the American West**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 2004. p. 93-98.

^{XIII} DA SILVA, Richard Nunes. Estéticas narrativas do cinema aplicadas a games. *Gamepad Novo Hamburgo*, nº4, v. 4, 2011.

^{XIV} BURKE, Peter. **O que é História Cultural**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2004. 2º ed. p. 44-46.

^{XV} CHARTIER, Roger. O Mundo como representação. **Estudos Avançados**. São Paulo. v. 5, no. 11. 1991. p. 173-191.

^{XVI} CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: Videogames como Fontes Históricas. **Revista História e Cultura**. São Paulo, v. 2, n. 3, 2013. p. 2-5.

^{XVII} Um jogo de mundo aberto é um conceito processual onde o jogo é desenvolvido para oferecer ao jogador a sensação de liberdade de exploração com poucos ou quase nenhum limite.

^{XVIII} DE PAULA, Cássio Remus. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. **Revista Aedos**. Porto Alegre. v. 9, n. 21. 2017. p. 11-21.

^{XIX} SOTOMAA, Olli. **Routledge Companion to Vieo Games Studies**. Nova Iorque: Routledge. 2014. p. 3-8.

^{XX} NAPOLITANO, Marcos. **Fontes Históricas**. São Paulo: Editora Contexto. 2008. p. 235-283.

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

- XXI BERMAN, Marshall. **Tudo que é Sólido se Desmancha no Ar: A Aventura da Modernidade**. São Paulo: Companhia de Letras. 1986. p. 15-36.
- XXII LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. São Paulo: Editora Unicamp. 1990. p. 470-476.
- XXIII LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. São Paulo: Editora Unicamp. 1990. p. 461-471.
- XXIV BONIN, Jiani Adriana. Mídia e memórias: delineamentos para investigar palimpsestos midiáticos de memória étnica na recepção. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**. São Leopoldo. v. 3, n. 2. 2006. p. 134-143.
- XXV WOMEN’S March. **About Us**. 2020. Disponível em: <<https://womensmarch.com/mission-and-principles#mandpprinciples/>>. Acesso em 30 nov 2020.
- XXVI RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Missão principal: The Course of True Love III. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC.
- XXVII SHIRRAKO. **Red Dead Redemption 2 - Beating up annoying feminist**. 2018. 1 vídeo (1:31min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MPYAM9AfrHo/>>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXVIII MAIBERG, Emanuel. ‘Red Dead Redemption 2’ Players Are Excited to Attack and Kill Feminists in the Game. 5 nov 2018. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game/>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXIX NPC é a abreviação em inglês para personagem não jogável (non-player character), algo como um personagem figurante dentro do jogo, mas que ainda é passível de interação.
- XXX SHIRRAKO. **Red Dead Redemption 2 - Annoying feminist fed to alligator**. 2018. 1 vídeo (3:52min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mZ7RicfseRU>. Acesso em 21 set 2020.
- XXXI SHIRRAKO. **Red Dead Redemption 2 – Annoying feminist fed to grizzly bear**. 2018. 1 vídeo (3:44min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dQemgptQ74s>. Acesso em 21 set 2020.
- XXXII RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta do Elijah para o tio Lewis. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXXIII RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Eunucos ou Eugenia. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXXIV RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta dos Saqueadores de Lemoyne. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://mega.nz/folder/kUIRkYRJ#8TlKAvAAGzHXwlehdGeYUQ/>>. Acesso em 30 nov 2020.
- XXXV RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Negros de Chicago contra o Linchamento. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXXVI LOWERY, Wesley. Black Lives Matter. Birth of a Movement. **The Guardian**. Londres, 17 jan 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/us-news/2017/jan/17/black-lives-matter-birth-of-a-movement/>>. Acesso em 30 nov 2020.
- XXXVII GOUVEA, Diogo. Dead Redemption II - Encontros com a Ku Klux Klan. Diogo P. Alves Gouvea. 1 vídeo. 3:31min. Disponível em: <<https://youtu.be/ldyYUPzbaiU/>>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXXVIII RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Anotações de Reunião. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.
- XXXIX PÉREZ-PENÁ, Richard. White Supremacists Were Ready for Violence in Charlottesville. The Police Was not. **The New York Times**. Nova Iorque, 1 dez 2017. Disponível em:

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

<<https://www.nytimes.com/2017/12/01/us/charlottesville-white-supremacist-rally.html/>>. Acesso em 30 nov 2020.

Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: Fragmentos Filosóficos. Rio de Janeiro: Editora Zahar. 1985.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido se desmancha no ar**: A aventura da modernidade. São Paulo: Companhia de Letras, 1986.

BONIN, Jiani Adriana. Mídia e memórias: delineamentos para investigar palimpsestos midiáticos de memória étnica na recepção. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**. São Leopoldo. v. 3, n. 2. 2006.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2004. 2º ed.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: Videogames como Fontes Históricas. **Revista História e Cultura**. São Paulo, v. 2, n. 3, 2013.

CHARTIER, Roger. O Mundo como representação. **Estudos Avançados**. São Paulo. v. 5, no. 11. 1991.

DA SILVA, Richard. Estéticas narrativas do cinema aplicadas a games. **Gamepad**. Novo Hamburgo, nº4, v. 4, 2011.

DE PAULA, Cássio Remus. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. **Revista Aedos**. Porto Alegre. v. 9, n. 21. 2017.

DEVERELL, William. **A Companion to the American West**. Oxford: Blackwell Publishing. 2004.

EMBLEY, Jochan. GTA 5 Breaks Seven Guinness World Records. **The Independent**. Londres, 9 out 2013. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/gta-5-breaks-seven-guinness-world-records-8869391.html/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

GOLDBERG, Harold. How the West Was Digitized The Making of Rockstar Games' Red Dead Redemption. **Vulture Entertainment**. 14 out 2018. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

HARADA, Janaína. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? **Super Interessante**. 9 jan 2018. Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

IGLER, David. **A Companion to the American West**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 2004.

KELLNER, Douglas. **A cultura da Mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração. 2001.

Cadernos do Tempo Presente, São Cristóvão-SE, v. 14, n. 01, p. 82-99, jan./jun. 2023|
<http://www.seer.ufs.br/index.php/tempo>

UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD REDEMPTION II” (2018)

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

LE GOFF, Jacques. História e Memória. São Paulo: Editora Unicamp. 1990.

LOWERY, Wesley. Black Lives Matter: Birth of a movement. **The Guardian**. Londres, 17 jan 2017. Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/us-news/2017/jan/17/black-lives-matter-birth-of-a-movement/>>. Acesso em 30 nov 2020.

MAIBERG, Emanuel. ‘Red Dead Redemption 2’ Players Are Excited to Attack and Kill Feminists in the Game. **Vice**. 5 nov 2018. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game/>. Acesso em: 30 nov 2020.

NAPOLITANO, Marcos. **Fontes Históricas**. São Paulo: Editora Contexto. 2008.

PÉREZ-PEÑA, Richard. White Supremacists Were Ready for Violence in Charlottesville. The Police Was not. **The New York Times**. Nova Iorque, 1 dez 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/12/01/us/charlottesville-white-supremacist-rally.html/>>. Acesso em 30 nov 2020.

ROCKSTAR Games. A gangue Van Der Linde. 2018. Disponível em: <<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/br/features/vanderlindegang/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

ROCKSTAR Games. A vida Selvagem. 2018. Disponível em: <<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/br/features/wildlife/>>. Acesso em 30 nov 2020.

SAED, Sherif. Red Dead Redemption 2 has so far shipped 26.5 million, Borderlands 3 over 7 million. **VG247**. 8 nov 2019. Disponível em: <<https://www.vg247.com/2019/11/08/red-dead-redemption-2-26-5-million-shipped-borderlands-3-7-million/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

SOTOMAA, Olli. **Routledge Companion to videogames studies**. Nova Iorque: Routledge. 2014.

WOMEN’S March. About Us. 2020. Disponível em: <<https://womensmarch.com/mission-and-principles#mandpprinciples/>>. Acesso em 30 nov 2020.

Fontes

GOUVEA, Diogo. Dead Redemption II - Encontros com a Ku Klux Klan. Diogo P. Alves Gouvea. 1 vídeo. 3:31min. Disponível em: <<https://youtu.be/ldyYUPzbaiU/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Anotações de Reunião. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

**UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E
CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD
REDEMPTION II” (2018)**

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Blackwater Ledger. 48ª Edição. Tensões em alta. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION. Rockstar Games. Blackwater Ledger. 63ª Edição. Lei de Exclusão Confirmada. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Blackwater Ledger. 65ª Edição. Estátua de Quincy Violada. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Blackwater Ledger. 65ª Edição. Mulheres Deveriam Ficar em Silêncio. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Blackwater Ledger. 71ª Edição. Cientista de Yale Se Pronuncia. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Blackwater Ledger. 71ª Edição. Índio Assassino Escapa. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta do Elijah para o Tio Lewis. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta do Garfield para Martha. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta dos Saqueadores de Lemoyne. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta do Elijah para o Tio Lewis. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

**UM WESTERN DO TEMPO PRESENTE – MODERNIDADE E
CONTEMPORANEIDADE REPRESENTADAS NO JOGO “RED DEAD
REDEMPTION II” (2018)**

MARCELO CARREIRO
DIOGO ALVES

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Carta para o Pai. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Eunucos ou Eugenia. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Saint Denis Time Tribune. 45ª Edição. Debate Sobre o Sufrágio Feminino. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Saint Denis Times Tribune. 45ª Edição. Guerra Civil Transforma Soldados em Criminosos. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Saint Denis Times Tribune. 48ª Edição. Negros em Chicago em Ato Contra Linchamento. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Saint Denis Times Tribune. 48ª Edição. O Problema Indígena. 2018. Playstation 4. Xbox One. PC. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/17NJZJsJtuWbeuwl3WB3-ERrrzRAParV-?usp=sharing/>>. Acesso em: 30 nov 2020.