

Olhares sobre os não humanos na modernidade a partir das representações de Red Dead Redemption 2

Luca Leite

Resumo

A Natureza foi entendida e representada de várias formas ao longo da história, e por isso é possível compreender parte da complexidade da ideia de Natureza também por meio da arte. Nesse sentido o presente artigo propõe compreender os *games* como fontes históricas, e dessa forma, discutir em *Red Dead Redemption 2 (2018)* os sentidos da relação humano-natureza no século XIX e no tempo presente por meio da análise de discursos, narrativas, ideologias, representações e sobretudo anacronismos. Se apresentando como um jogo de videogame aclamado pela crítica e pelo público e, portanto, uma rica documentação do tempo presente. Longe de serem janelas para o passado, videogames fontes históricas com marcas de seu fabrico capazes de, por meio do diálogo entre historiador e teoria, apresentar o clima cultural e espírito de uma época, uma vez que seu fabrico está preso em seu tempo. Portanto nossa proposta é discutir e incluir os seres não humanos na historiografia.

Palavras-Chave: Videogame. Não-humanos. História Ambiental.

Perspectives on non-humans in modernity from the representations of Red Dead Redemption 2

Abstract

Nature has been understood and represented in various ways throughout history, and therefore it is possible to understand part of the complexity of the idea of Nature also through art. In this sense, the present paper proposes to understand games as historical

sources, and thus discuss in *Red Dead Redemption 2* (2018) the meanings of the human-nature relationship in the 19th century and in the present time through the analysis of discourses, narratives, ideologies, representations, and above all anachronisms. Presenting itself as a critically and publicly acclaimed video game and therefore a rich documentation of the present time. Far from being windows to the past, videogames are historical sources with the marks of their manufacture capable, through dialogue between historian and theory, of presenting the cultural climate and spirit of an epoch, since their manufacture is imprisoned in its time. Therefore our proposal is to discuss and include non-human beings in historiography.

Keywords: Video Game. Non-Humans. Environmental History.

Texto integral

Introdução

Em 1890, o Departamento de Censo dos Estados Unidos – a principal agência governamental do país e responsável por traduzir estatísticas sobre a população e a economia – anuncia que a fronteira entre a “natureza selvagem” e a civilização não mais existia. Três anos depois, o historiador Frederick Jackson Turner publica um artigo *The Significance of the Frontier in American History*. Neste documento Turner argumenta que a fronteira entre a barbárie a civilização se moveu à oeste desde os primeiros assentamentos ingleses em Massachusetts e nas Treze Colônias. Para Turner, a fronteira à Oeste foi um estímulo aos colonos levarem a frente o desenvolvimento.

Na época, a publicação de Turner gerou um enorme reboliço entre os acadêmicos e estudiosos, proporcionando dúvidas e inseguranças a respeito do futuro dos Estados Unidos. Sem os estímulos da fronteira, o desenvolvimento estadunidense degradaria? Quais as influências do fim da fronteira especialmente do momento de industrialização? Os Estados Unidos deveriam buscar uma nova fronteira e competir com as nações europeias que agora lutam para ganhar ou manter impérios coloniais?

A despeito disso, na década de 1970 a História Ambiental – ainda “recém nascida” – se debruça sobre o Oeste em seus primeiros estudos. Donald Worster, pioneiro no campo de língua inglesa se consolida como pesquisador ambiental a partir

de seus estudos em *Western History*.¹ “In the last twenty years, environmental history has been the signature field of western historians. [...] In the context of western history, to study *both* the influence of people on the land and the influence of the land on its inhabitants”² (DEVERELL, 2004, p.78).

A partir desse enfoque da História Ambiental, neste artigo buscamos cobrir uma parte da lacuna que Worster (1991) evidencia: que são os estudos animais no Oeste. Donald enxerga que é necessário que os historiadores documentem e investiguem a magnitude do que foi o impacto ecológico da expansão a Oeste. Em outras palavras, “we need a history that will put the West more fully into the global Picture of people, animals, and arid lands”³ (WORSTER, 1991, p.9).

A respeito dessa lacuna, não procuramos com este artigo suprir ou mesmo encerrar as discussões a respeito dos estudos animais no Oeste americano. Neste estudo propomos um breve pontapé do que foram as relações entre animais humanos e não-humanos⁴ neste cenário específico. Não dispomos nesse sentido que documentações primárias ou secundárias deste período histórico, mas propomos uma discussão com um arcabouço documental do tempo presente que, a partir de representações do período que nos interessa, nortearam nosso estudo.

Longe de ser uma janela para o passado, jogos de videogame que se passam em épocas históricas são representações do tempo presente e levam marca indelével das

¹ Neste ponto, *Western* deve ser entendido a partir de um enfoque estadunidense e não global. A tradução literal de *West* é “Oeste” ou “Ocidente”, nesse sentido, *Western History* nos Estados Unidos está ligado aos estudos do “Oeste Americano”, e não necessariamente à “Civilização Ocidental”, enquanto bloco cultural. Worster (1992) em *New West, True West* conta que ao comentar com seu colega de *Chinese Studies*, que trabalha com *Western History*, este rebate dizendo que “doesn’t almost everyone in this department? The History os England, Germany, France, Italy – it is all western history in our courses. Nobody here knows or cares anything about the East.” (WORSTER, 1992, p.19)

² “Nos últimos vinte anos, a história ambiental tem sido o campo de assinatura dos historiadores ocidentais. [...] No contexto da história ocidental, estudar tanto a influência das pessoas na terra quanto a influência da terra em seus habitantes” (tradução nossa)

³ “Precisamos de uma história que coloque o Ocidente mais plenamente no quadro global de pessoas, animais e terras áridas” (tradução nossa)

⁴ Em linhas gerais, chamamos de não-humanos, todos aqueles seres com os quais dividimos o planeta. De modo que existe o animal humano, e os não-humanos. Ou seja: golfinhos, cavalos, porcos, vacas, cachorros, enguias, cobras, girafas, peixes, esponjas, mosquitos, cogumelos, vírus, bactérias, pinheiros, gramíneas, fungos, minhocas, sapos, entre outros. Portanto, este conceito serve para colocarmos a espécie humana em análise, de modo que toda e qualquer tipo de vida que não seja humana é não-humana.

culturas e ideologias de seu fabrico. A indústria dos videogames dessa forma, leva marca de seus fabricantes, de modo que as produções estadunidenses carregam “cinematographic cultural appropriation in their video games.”⁵ (BAGNOLI, 2019, p.13)

La supériorité des Américains est à chercher dans un savoir-faire dérivé de la grande tradition hollywoodienne: ils font montre d'une grande rigueur dans des mises en scène ambitieuses, riches d'effets spéciaux, et savent immerger les joueurs dans des jeux d'action spectaculaires tout en soignant chaque détail. Leurs jeux de guerre dérivent des films à grand budget et, de même, les jeux portant sur le grand banditisme se placent dans la veine du Parrain ou de Heat, ce film avec Robert de Niro et Al Pacino [...] Les Américains sont vraiment les as du film et du jeu d'action, de guerre et de grand banditisme. Il faut de colossaux budgets et un sens accompli de la mise en scène pour passer maître dans la réalisation de tels produits.⁶ (SEYDOUX *apud* BAGNOLI, 2019, p.12)

Nos mais recentes dados sobre o mercado estadunidense, o principal da indústria, de acordo com *Entertainment Software Association* (ESA) de 2021 os consumidores de videogames são uma demografia predominantemente adulta. Com base nos 227 milhões de jogadores, só nos Estados Unidos, 80% dos jogadores tem acima de 18 anos, em uma idade média de 31 anos. O público ainda é predominantemente branco (73%), com presença esparsa de outras etnias – menos de 25% do total de jogadores se dividem entre pretos, amarelos, aborígenes e outros. Os jogadores se dividem em 55% de pessoas que se identificam como homens e 45% que se identificam como mulheres.

Estes dados reforçam a relevância deste tipo de documento, uma vez que a força da indústria fica clara quando 43% de seus usuários afirmam que o videogame é sua

⁵ “Apropriação cultural cinematográfica em seus videogames”. (BAGNOLI, 2019, p.13)

⁶ “A superioridade dos americanos está em um know-how derivado da grande tradição hollywoodiana: eles mostram grande rigor em encenações ambiciosas, ricas em efeitos especiais, e sabem como mergulhar os jogadores em jogos de ação espetacular enquanto cuidam cada detalhe. Seus jogos de guerra derivam de filmes de grande orçamento e, da mesma forma, os jogos sobre o crime organizado estão na veia de *The Godfather* ou *Heat*, este filme com Robert de Niro e Al Pacino [...]. Os americanos são realmente os craques do cinema e do jogo de ação, guerra e crime organizado. São necessários orçamentos colossais e um senso de encenação para dominar a produção de tais produtos.” (SEYDOUX *apud* BAGNOLI, 2019, p.12)

forma favorita de entretenimento (CARREIRO, 2013). Em 2005, o mercado de videogames estadunidense já superava em vendas o da indústria musical, tradicional gigante da área de entretenimento de massa.

É interessante chamar atenção para o fato de que os games não são sujeitos históricos. Videogames são fontes históricas capazes de, por meio do diálogo entre historiador e teoria, apresentar o clima cultural e espírito de uma época, uma vez que seu fabrico está preso em seu tempo. Nesse sentido, sendo os videogames uma das mais significativas produções culturais do nosso tempo, se apresentam para nós historiadores, como fontes das mais relevantes, auxiliando nossa análise do tempo presente. Em outras palavras:

Se um objeto serve de “referência” à História, portanto, todas as fontes, primárias ou secundárias, trazem representações de seus relativos tempos e lugares. Portanto, livros, filmes, fotografias e obras de arte nada mais são que relatos de um contexto histórico – mas nunca transmissores da história como um arauto da verdade. (PAULA, 2017, p.14)

Nesse sentido verificaremos os sentidos das relações entre os animais humanos e não humanos no jogo de videogame *Red Dead Redemption 2*, de modo observar discursos, narrativas, ideologias, representações e sobretudo anacronismos. Erik Ooijen (2018) em *On the brink of virtual extinction: hunting and killing animals in open world video games*, traz relevantes experiências de jogadores a respeito dos animais não humanos. Os jogos de videogame muitas vezes forçam seus jogadores à certas escolhas e narrativas. Cameron Kunzelman (2013, *apud* OOIJEN, 2018) observa, por exemplo, que em *Minecraft* (2009; 2011) a jogadora não conseguiu desenvolver um personagem vegetariano, e foi forçada a matar um porco para sobreviver no game. Em um estudo semelhante, Alec Meer (2011, *apud* OOIJEN, 2018) teve problemas ao tentar desenvolver um personagem *animal-friendly* no jogo de mundo aberto da Bethesda *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Alec estava cumprindo uma missão, quando foi interrompido por um caçador, o que resultou no personagem sendo atacado e se vendo obrigado a matar o cachorro do caçador.

Modernidade

Embora a periodização didática determine a Era Moderna entre os séculos XIV a XVIII, a modernidade enquanto processo histórico perpassa estes limites. Nesse sentido, a respeito da Modernidade e dos modernos, nos apoiamos na conceituação de Marshall Berman (2007) que, em linhas gerais, postula três etapas da Modernidade: 1ª fase (século XVI – XVII, com Rousseau), 2ª fase (1790 – XIX, com Marx, Freud e Nietzsche) e 3ª fase (século XX até atualmente, com Foucault, Marcuse e Weber).

Esta Modernidade enquanto processo histórico pode ser compreendida em uma palavra: mudança. Grandes e significativas metamorfoses ocorreram neste período, um verdadeiro turbilhão de mudanças chacoalhou a vida. Grandes descobertas nas ciências físicas, a mudança de nossa imagem do universo e do lugar que ocupamos nele, a industrialização da produção, transformando conhecimento científico em tecnologia, cria novos ambientes humanos e destrói outros, gera novas formas de poder corporativo e luta de classes, descomunal explosão demográfica, sistemas de comunicação em massa, Estados nacionais cada vez mais sólidos e poderosos, em suma, uma imensa sensação de aceleração do próprio ritmo de vida (BERMAN, 2007).

Na primeira fase da Modernidade, “as pessoas estão apenas começando a experimentar a vida moderna, mal fazem ideia do que as atingiu” (*Ibidem*, p.25). A segunda fase por sua vez, advém da grande onda revolucionária de 1790, de maneira que “este público partilha o sentimento de viver era que desencadeia explosivas convulsões em todos os níveis de vida pessoal, social e política. Ao mesmo tempo, o público moderno do século XIX ainda se lembra do que é viver, material e espiritualmente, em um mundo que não chega a ser moderno por inteiro” (*Ibidem*, p.26).

É neste selvagem século XIX que Nietzsche diz que deus está morto, uma vez que a Igreja e a Cristandade iam na contramão da Modernidade. A mudança é uma constante na modernidade. Marx por sua vez, abraça essa perspectiva como uma possibilidade de Revolução, ou seja, uma oportunidade política de construir novos futuros. Contudo, embora para Marx a modernidade seja uma oportunidade, para Freud ela é um problema. Este pontua que a instabilidade moderna é prejudicial a psique, esta

complexidade social resulta em mais regras sociais e por sua vez na miséria humana. Ademais, vemos em suas obras que a felicidade está sempre associada ao campo, a ausência de regras e a opressão da modernidade. Em outras palavras, não analisamos Freud, Marx e Nietzsche a partir de suas contribuições para suas áreas, mas sim a partir de seu nascimento na modernidade. É por isso que estes autores são relevantes no estudo deste período da modernidade.

Mais tarde, durante a passagem do século XIX ao século XX, a sensação de vertigem e aceleração do tempo tomam conta do mundo Ocidental (NEVES, 2018). De modo que, não é somente a história que parece acelerar-se, a experiência de tempo vivido também provoca essa sensação:

[...] a própria percepção mais abstrata do tempo e a concepção de história que é seu corolário estarão pautadas pela primazia da noção de evolução e por uma representação linear, em constante aceleração, do tempo histórico, que certamente ganha uma nova coloração, ainda que possa ser percebida desde o século XVIII e da construção da razão instrumental moderna, posto que, nas palavras de Reinhart Koselleck, nosso conceito moderno de história é fruto da reflexão das Luzes sobre a complexidade crescente da “história em si, na qual as condições da experiência parecem afastar-se, cada vez mais, da própria experiência” (Koselleck, 1990, p. 12).

Uniforme, rigidamente controlado, cada vez mais veloz e pautado pela eficiência, o tempo é visto como um *continuum* entre dois polos que especificam seu ponto de partida e seu *telos*, situado no polo que assinala a sempre renovada conquista do *progresso* e da *civilização*, marcado com um sinal de positividade e oposto ao polo do *atraso* e da *barbárie*, negativado. Nesse tempo retilíneo e direcionado mover-se-iam todas as nações, que se viam e eram vistas como modernas na medida em que se situassem no limiar das mais recentes conquistas da época, consideradas como manifestações inequívocas da primazia de seu engenho e arte. (NEVES, 2018, p.19-20)

Donald Worster (2012) aponta que é muito comum que um historiador ambiental esteja em busca de histórias sobre mudanças para narrar. Mudanças nas atitudes das pessoas em relação ao mundo natural têm estado entre as mais dramáticas histórias descritas pelas pesquisas neste campo de estudo. A mudança da “montanha sombria para a montanha gloriosa por exemplo” (WORSTER, 2012, p.367). A fartura e

riqueza de documentos para pesquisas possíveis fica evidente neste relato de Worster. Estas mudanças, a modernidade oferta em abundância aos historiadores ambientais.

Metodologia

As fontes audiovisuais compõem um campo próprio e desafiador ao trabalho historiográfico. Espen Aarseth (2003, p.3 *apud* PAULA, 2017, p.275), um dos precursores dos estudos relacionados a videogames, aponta que é possível se obter conhecimento acerca de um jogo através de três métodos: a primeira, através da obtenção de informações sobre o *design*, regras e mecanismos de um jogo, sem necessariamente precisar jogá-lo. A segunda, que busca apresentar análises sobre o contexto de um *game*, pode ser obtida a partir de conclusões de outrem e pela observação de outros jogadores em prática do jogo. A terceira, por sua vez, também procura apresentar análises, contudo, é mais eficiente que a segunda, uma vez que implica na prática do jogo realizada pelo próprio jogador – ou seja, se o pesquisador dos *games* estiver em posse do jogo escolhido como objeto de estudo, maiores são as chances de concluir um trabalho de êxito.

Nesse sentido, os videogames se apresentam como uma fonte duplamente desafiadora, uma vez que podem ter diferentes abordagens dependendo dos objetivos do pesquisador. Embora não exista uma metodologia específica aos videogames, podemos optar por abordagens transversais a outras documentações audiovisuais, como cinema⁷. Cássio Remus de Paula (2017) elenca as duas principais abordagens possíveis para uma pesquisa com videogames. O método de análise iconológico-iconográfico, e o método de análise *ingame*. Importante ressaltar que, independentemente da abordagem escolhida, os videogames são facilmente mais imersivos que uma obra cinematográfica, já que conta com o intermédio do usuário. Este, através do jogo, “constrói e adquire novos conhecimentos que nos modos narrativos não seria possível” (AARSETH, 2000,

⁷ “Por carência de fontes que atentem aos videogames como objeto de análise, utilizam-se estudos que estejam relacionados não apenas às imagens estáticas, mas também ao cinema. Em suma, as características entre jogos eletrônicos e cinema são as mesmas, esta abrangendo o que Peter Burke (2004, p.21) chama de “imagem fotográfica”: procuram criar representações do real, apresentando determinado contexto histórico por meio da imagem em movimento e sons (NAVARRETE, 2008, p.22).” (PAULA, 2015, p.93)

p.154). Além disso, “existem *games* que podem se estender por vinte, cinquenta ou cem horas de duração, além daqueles sem um fim real, que permitem a exploração do respectivo cenário por tempo indeterminado, dependendo da disposição e do objetivo daquele que os joga.” (PAULA, 2017, p.275). A análise iconográfica-iconológica dos jogos, ocorre de maneira semelhante à pinturas e fotografias. Nesse sentido, o pesquisador pode optar por estas abordagens de modo a cumprir com seus objetivos de pesquisa, dialogando com estas outras documentações. A análise *ingame* é mais semelhante ao cinema, por se tratar de imagens em movimento. Um dos maiores trunfos da História Ambiental é seu caráter interdisciplinar. Diante disso, este artigo tem por fim discutir os sentidos de Natureza presentes na obra, e contextualizar estas Naturezas com as demandas de nosso tempo presente. Para isso, a análise iconográfica da documentação será suficiente:

Ainda que a princípio o método de análise de imagens estáticas de um *game* possa parecer insuficiente em termos de interpretação da totalidade do mesmo, o resultado revelado se mostra totalmente o oposto: é possível interpretar diversos elementos do contexto do jogo apenas através de um *print*, por exemplo. O mesmo ocorre se tratando da capa do mesmo, ou ainda, de alguma arte conceitual – que é um desenho ou pintura oficial do *game* em específico que pode servir tanto de divulgação, quanto de esboço de alguma passagem em específico no decorrer da trama. (PAULA, 2017, p.270)

Este cenário se mostra mais robusto quando nos damos conta que estes *games* estão inseridos dentro de um imenso aparato da Indústria Cultural⁸. Não podemos esquecer que isto implica na produção, sua circulação, propaganda, venda e consumo deste conteúdo, ou seja, implica em tecnologia. Os *games* que representam contextos históricos precisam ser analisados com a mesma transparência a qual um historiador de imagens atenta a um filme, fotografia ou pintura – a escolha do foco e a iluminação, por exemplo, a fim de evidenciar ou ofuscar determinado personagem.

Discussão: Red Dead Redemption 2

⁸ Conceito desenvolvido por T. W. Adorno na obra *Dialética do Esclarecimento*.

Red Dead Redemption 2 foi lançado originalmente em 2018, desenvolvido pela produtora Rockstar Games, para plataforma de PlayStation 4 e Xbox One, e mais tarde em 2019 para Microsoft Windows e Google Stadia. *RDR2* é o terceiro título da saga *Red Dead*,⁹ com uma receita de mais de U\$ 725 milhões no primeiro final de semana de vendas e mais de 17 milhões de cópias nas primeiras duas semanas. Recebendo 172 premiações inclusive o GOTY (Game of the Year) em 2019, o *game* é um dos grandes carros chefes da desenvolvedora e da série *Red Dead*. Com 8 anos de desenvolvimento, separando a última obra, o ambicioso jogo da Rockstar se passa nos Estados Unidos de 1899, um momento em que “o fim da era do velho oeste começou, e as autoridades estão caçando as últimas gangues de fora da lei que restam. Os que não se rendem, nem sucumbem, são mortos.” (ROCKSTAR, 2018). O jogador assume o papel de Arthur Morgan, um fora da lei membro da gangue *Van Der Linde*, “uma gangue de bandidos, renegados e desajustados unidos sob a liderança do carismático e idealista Dutch van der Linde. Eles escolheram viver uma vida fora da lei e agora temem que a lei esteja atrás deles.” (ROCKSTAR, 2018).

⁹ *Red Dead Revolver* é o primeiro jogo da série, lançado em 2004. O jogo recebeu análises que variam entre médias e positivas. *Red Dead Redemption* é o segundo jogo da série e foi lançado em 2010. Ao contrário de *Revolver*, o jogo tem um estilo *free-roam* onde o jogador pode se aventurar e interagir com diferentes tipos de coisas. Após o seu lançamento, o jogo ganhou aclamação universal de vários devido à sua jogabilidade de mundo aberto. Dada a envergadura do primeiro sucesso de mundo aberto, *Red Dead Redemption 2 (2018)* é o carro chefe da franquia, com 8 anos de desenvolvimento, o *game* explora e aprofunda as nuances dos anteriores. Porque escolhemos este jogo em particular e não algum dos anteriores, uma vez que se passam numa mesma ambientação? Nosso recorte se justifica por conta de nosso objeto de estudo: o meio biofísico e a relação homem-natureza. O meio natural em *RDR2* é um espetáculo à parte e foi aclamado pela crítica e pelo público. Portanto, o destaque para Natureza neste *game* justifica um estudo particular a ele.

Figura 1 Capa oficial do game. O personagem Arthur Morgan em destaque.



Disponível em <https://store.playstation.com/pt-br/concept/209441>

É dentro deste cenário que nos é apresentado o jogo, um Estados Unidos que já havia começado a engrenar o seu processo de modernização, deixando de lado seu caráter “selvagem”, característico da primeira metade do XIX. Nesse sentido, a trama é cuidadosamente moldada a partir desta dicotomia entre o “moderno civilizado” e o “atrasado selvagem”, de modo que estes contrastes são os próprios resultados do violento e contraditório processo de modernização.

A narrativa do jogo, que dispensa comentários – vencendo *The Game Award for Best Narrative* em 2018, se desenrola equilibrada inteiramente nessa dicotomia. O Estado moderno reprimindo os sujeitos que não mais se encaixavam no projeto nacional de desenvolvimento, e nesse sentido deviam ser perseguidos e exterminados. O jogo, portanto, a grosso modo é uma grande fuga de gato e rato. Podemos dizer com certa segurança que, a mesma sensação de vertigem e aceleração do tempo vivida pelos habitantes do Rio de Janeiro na virada do século XIX para o XX (NEVES, 2018), foram experimentadas pela gangue *Van der Linde*. O jogo, o qual é cuidadosamente montado a partir desse conflito, chama atenção inclusive na discografia do game. Canções como *Crash of Worlds (Choque de Mundos)*, *Unshaken (Inabalável)*, *Cruel World (Mundo Cruel)* e *That's the Way It Is (É assim que é)*.

Entretanto a narrativa pouco interessa a nós nessa pesquisa, neste artigo gostaríamos de chamar atenção ao fator não-humano do jogo. Gostaríamos de voltar nossos olhares aos animais não-humanos que são representados em *Red Dead Redemption 2*, e de que maneira estes sujeitos dialogam com a Modernidade em que estão inseridos. O mundo aberto de *Red Dead Redemption 2* conta com uma impressionante variedade de detalhadas simulações do meio ambiente, cada região com sua fauna, flora e clima específicos, de modo que observar a paisagem se torna um passatempo extremamente comum entre os jogadores. Muitos desses ambientes são inspirados na geografia estadunidense e em locais reais como Vale Yosemite, Great Plains, Mississipi Bayou, Everglades, Rocky Mountains, California Redwoods, e as grandes plantações de tabaco e algodão do Sul.

O meio ambiente no jogo é mais do que um simples plano de fundo, é agente atuante: o clima interage com Arthur e seu cavalo, “it acts as resource and antagonist; and it renders interactions in high detail”¹⁰ (HOLMES *apud* CROWLEY, 2021). Esse ecossistema contém uma abundância de vida de mais de 200 espécies animais¹¹ e 43 espécies vegetais¹² que podem ser estudadas, fotografadas e caçadas. Os animais do jogo foram programados para aparecer, soar e se comportar de forma mais fiel possível a realidade, interagindo com o ambiente a sua volta e com o jogador. É importante ressaltar que o jogo conta com um sistema de medição de honra. É a partir desse sistema que verificamos as ideologias e discursos presentes no jogo. *Red Dead Redemption 2* é um *game* de mundo aberto, que de acordo com *Gamepedia*, é um

[...] type of video game where a player can roam freely through a virtual world and is given considerable freedom in choosing how or when to approach objectives [...] It suggests nonlinear gameplay with the

¹⁰ “Ela atua como recurso e antagonista; e rende interações em alto detalhe” (tradução nossa)

¹¹ A vida Selvagem. Rockstar Games. 2018. Disponível em: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/br/features/wildlife>. Acesso em 27/03/2022.

¹² Red Dead Redemption 2 Plants and Orchids Guide Plants. 2018. Disponível em: <https://www.pastemagazine.com/games/red-dead-redemption-2/red-dead-redemption-2-guide-plants-and-orchids/>. Acesso em 27/03/2022. Ao contrário dos animais, essa relação de plantas diz respeito somente as ervas que uso humano. As árvores, gramíneas, algas, entre outros vegetais que não são “utilizadas” no jogo, permanecem invisíveis.

absence of artificial barriers, in contrast to the invisible walls and loading screens that are common in linear level designs.¹³

Essas ideologias podem ser encontradas em elementos narrativos ou em *gameplay* (HUREL *apud* BAGNOLI, 2019). Ao longo do jogo, somos constantemente postos com situações que merecem nossa decisão. Por exemplo, no início do jogo nos envolvemos em um conflito com uma gangue rival chamada *The O'Driscoll Boys*, Arthur tem a opção de matar o rival, soltar ou bater. O jogo oferece ao jogador diferentes possibilidades, dependendo da escolha do jogador, a narrativa tomará diferentes rumos, assim como a honra do jogador. Nessa situação dos *O'Driscoll*, caso o jogador opte por matar o rival, o jogo retira honra como uma espécie de punição por comportamento repreensível. Se porventura o jogador opte por poupar a vida do inimigo, o *game* recompensa o jogador com honra. Independente da escolha, o jogo será afetado pelas escolhas do jogador.

Apresentado de maneira breve o sistema de honra do jogo, é possível verificar discursos e ideologias na narrativa. Que tipos de comportamentos devem ser recompensados e que tipos de atitudes devem ser repudiadas. É neste momento que inserimos nosso objeto de pesquisa: os animais não humanos. Como foram representadas as relações humano-natureza no game? De que forma o jogo reproduz comportamentos do XIX num cenário do tempo presente?

Os animais na modernidade

Entre 1500 e 1800 ocorreu uma série de transformações na maneira pela qual homens e mulheres, de todos os níveis sociais, percebiam e classificavam a natureza ao seu redor. Na Modernidade, alguns antigos dogmas sobre o lugar dos humanos na natureza foram descartados e substituídos. Surgiram novas sensibilidades e o relacionamento dos seres humanos com as outras espécies foi redefinido, assim como

¹³ “Tipo de videogame em que o jogador pode circular livremente por um mundo virtual e tem considerável liberdade para escolher como ou quando abordar objetivos [...] Sugere jogabilidade não linear com ausência de barreiras artificiais, em contraste com as paredes invisíveis e telas de carregamento que são comuns em projetos de nível linear” (tradução nossa). Codex Gamicus, *Open-world video games*, https://gamicus.gamepedia.com/Open-world_video_games. Acessado em 27/03/2022.

seu próprio direito de explorar estas espécies em benefício próprio. Estes séculos produziram uma significativa herança cultural para o mundo Ocidental. Keith Thomas (2010) analisa as concepções sobre os seres vivos na Inglaterra do período de 1500-1800. Essa discussão é de imensa riqueza aos historiadores, uma vez que, mudanças de atitude e comportamentos para com sujeitos historicamente subalternos, como plantas e animais, acarreta necessariamente numa mudança de paradigma a respeito do que as pessoas pensavam de si mesmas (THOMAS, 2010).

Faremos uma breve digressão histórica a respeito das mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais, contudo, para estudos mais aprofundados recomendamos a obra de Keith Thomas (2010), *O homem e o mundo natural*. A Modernidade, em todas as suas fases, propôs uma grande (re)construção de fronteiras epistemológicas. Até o início do período moderno, o predomínio humano era justificado pelo plano divino: deus conferiu a Adão o domínio sobre todas as coisas vivas (Gn 1: 28 *apud* THOMAS, 2010); Temam e tremas em vossa presença todos os animais da terra, todas as aves do céu, e tudo o que tem vida e movimento sobre a terra. Em vossas mãos pus todos os peixes do mar. Sustentai-vos de tudo o que tem vida e movimento (Gn 9: 2-3 *apud* THOMAS, 2010). Nas leis do antigo testamento o domínio do *Sapiens* sobre a Natureza se fundou, de modo que foi a partir das necessidades humanas que deus criteriosamente havia projetado e distribuído os animais pelo mundo. “Deus criou o boi e o cavalo para labutar a nosso serviço, o cão para demonstrar lealdade afetuosa e as galinhas para exibir perfeita satisfação em um estado de parcial confinamento. O piolho era indispensável porque fornecia poderoso incentivo aos hábitos de higiene” (KIRBY *apud* THOMAS, 2010, p.25).

Entretanto foi no final do século XVII que debates acerca da perfeição e desígnios do criador tomaram forma, seguidos pelas Reformas religiosas e o crescente sentimento Antropocentrista moderno. Thomas Hobbes por exemplo, rejeitava a autoridade das escrituras sob a hegemonia do *Sapiens*, entretanto, concordava que não poderiam haver obrigações para com os animais, uma vez que “fazer pactos com as bestas é impossível” (HOBBS *apud* THOMAS, 2010, p.27). Nesse sentido, podemos afirmar que neste

momento da Modernidade, a exploração e não a gerência da Natureza era o tema dominante. Até este momento na era moderna era usual considerar o mundo como feito para os *Sapiens*, entretanto, com o desenvolvimento das ciências naturais, este pressuposto foi sendo gradualmente minado. A História Natural, a Botânica e a Zoologia proporcionaram verdadeiras revoluções no modo de perceber o meio. Até este momento os animais eram descritos essencialmente em três categorias: comestíveis e não comestíveis; ferozes e mansos; úteis e inúteis. Em fins do século XVII, a botânica deixava de ser um simples ramo da medicina e as plantas eram estudadas em si próprias, sendo descritas exclusivamente na disposição e na forma das partes da flor e da raiz (HAUDRICOURT *apud* THOMAS, 2010, p.93). Estavam impondo ordem à natureza.

A motivação inicial para o estudo da História Natural foi de teor essencialmente prático e utilitarista. De modo que a máxima: “a Natureza, desde de que conhecida, será dominada, gerida e utilizada a serviço da vida humana” (WEBSTER *apud* THOMAS, 2010, p.35) marcava o pensamento moderno Iluminista. Neste século XVIII, à medida que as fábricas se multiplicavam, a natureza passa a refletir um estado de nostalgia entre as pessoas, e um tom de perfeição entre os cientistas¹⁴.

A ideia de perfectibilidade da natureza dominava o pensamento ocidental. A humanidade melhoraria o meio por meio do cultivo, acreditava-se, e o “aperfeiçoamento” era o mantra. Plantações e campos ordenados, florestas desbastadas e vilarejos limpos e organizados transformaram ermos selvagens em paisagens produtivas e agradáveis. A floresta primitiva do Novo Mundo era, por contraste, uma “selva desolada” que tinha de ser conquistada. O caos tinha de ser ordenado, e o mal tinha de ser transformado em bem. [...] Alexis de Tocqueville, durante uma visita aos Estados Unidos em 1833, considerou que era “a ideia da destruição” – do machado do homem no ermo norte-americano – que conferia à paisagem sua “tocante beleza.” (WULF, 2016, p.100-101)

¹⁴ Esse estado de nostalgia entre as pessoas foi elemento catalisador da formação do pensamento conservacionista do XIX. “À medida que o ritmo da industrialização acelerava, um número cada vez maior de pessoas começou a se mudar para as cidades, e algumas delas sentiram a perda da natureza em sua vida. Agora chegavam ao Yosemite no lombo de cavalos abarrotados com os confortos da civilização. Com suas roupas espalhafatosas, Muir escreveu, pareciam coloridos ‘insetos’ em meio às rochas e árvores.” (WULF, 2016, p.454). Esse sentimento de nostalgia que vai também, mais tarde inaugurar escolas literárias como Arcadismo e o Romantismo, vendo na Natureza uma perfeição e simplicidade que contrastava com o caos das cidades.

A beleza na Natureza, nesse sentido, era essencialmente movida à sua utilidade, como argumenta Thomas (2010), a agricultura estava para a terra como o cozimento para a carne crua, convertia natureza em cultura, ou seja, terra não cultivada significava homens incultos. É neste cenário que encontramos os Estados Unidos recém independente sob o governo de Thomas Jefferson: “uma nação de agricultores independentes e donos de fazendas pequenas e autossustentáveis” (WULF, 2016, p.152).

É neste momento que Alexander von Humboldt, em suas viagens, passa a associar o colonialismo com a devastação do meio ambiente. Por onde quer que fosse, o naturalista via que as lavouras produziam lucro e não subsistência ao agricultor. Seguindo essa linha de pensamento, em 1790, o patriarca da independência e aluno de Humboldt, José Bonifácio (1965) escreveu *Memória sobre a pesca das baleias, e extração do seu azeite, com algumas reflexões a respeito das nossas pescarias*. Bonifácio profetizou nestas páginas a ruína da espécie, pela pesca indiscriminada das baleias no período de reprodução. Uma leitura superficial da obra nos comove com sua sensibilidade, a estratégia dos caçadores era atacar os filhotes. Linhas poéticas descrevem o amor das mães pelos filhos, trazendo-os entre as barbatanas para amamenta-los, sacrificando suas vidas em vão, para tentar defendê-los. Essa maneira de caçar levava a queda brusca das populações de baleias, comprometendo as gerações futuras.

Ao lado dessas considerações de cunho sentimental, José Bonifácio salientava que “matar filhotes era um duplo desperdício. [...] eram magros ainda e geravam pouco azeite. As fêmeas em período de amamentação estavam igualmente mais magras” (1790). Nesse sentido, defendia com ênfase, portanto a criação de uma série de novas armações entre o litoral de São Paulo e do Rio Grande do Sul. Vale ressaltar que esta não é uma obra de preservação ambiental tal como a conhecemos hoje, mas sim uma consultoria econômica sobre as maneiras de torná-las mais rentáveis em longo prazo.

Da mesma forma que os portugueses depredaram o ambiente no Brasil com base na noção de Natureza infinita, tal qual os colonos ingleses nos Estados Unidos. Na colônia portuguesa, em 1600, de acordo com os relatos de missionários jesuítas, muito

da paisagem natural já havia sido completamente alterada e algumas espécies de aves não eram mais vistas (DEAN, 1996). Vindos de espaços significativamente menores, as “nações” europeias viam nas colônias americanas terras de tamanha abundância que literalmente pareciam infinitas comparadas com a realidade que estavam acostumadas na Europa. Essa mentalidade, somada à busca pelo lucro e à necessidade moderna de criar terras agricultáveis, resultou em um verdadeiro genocídio ambiental.

Figura 2 A pile of American bison skulls in the mid-1870s



Fonte: Photo - Smithsonian

Em meados de 1870 as ferrovias foram inauguradas no território estadunidense, e finalmente ligando o Oeste à “civilização”, conectando o Atlântico ao Pacífico. As *Railroads* foram um projeto comum nas nações modernas durante o XIX e eram uma simbólica ferramenta da Modernidade. Em paralelo ao avanço das ferrovias, é sintomático a massacre de Búfalos (*Bison bison*) que seguiram os trens e marcaram o processo modernizador dos Estados Unidos. A extensiva mão de obra nas ferrovias demandava uma grande quantidade de comida. Da mesma forma, as cidades à Leste demandavam peles de Bisão para serem usadas como casacos, bolsas e selas de cavalos.

These events put many a man to work as buffalo hunters. Leavenworth, Kansas, became a trading center for the buffalo hides,

and tanneries found even more, uses for the material, such as making drive belts for industrial machines and grinding buffalo bones into fertilizer. In some places, buffalo tongues became a delicacy in fine restaurants. Soon, the demand for buffalo had increased to such a degree that year-round work was available for buffalo hunters. This, all occurring when the economy was depressed after the Civil War, led many a tough man to earn his living as a buffalo hunter. Armed with powerful, long-range rifles, individual hunters could kill as many as 250 buffalo a day. [...] once these hides and tongues were taken from the carcasses, the edible buffalo meat was often left to rot on the Plains. By the 1880s, over 5,000 hunters and skinners were involved in the trade. Seeing a way to capitalize on the problem, the advertising flooded the newspapers, and in no time, sporting men with rifles were shooting buffalo by the hundreds just for fun. Those animals shot from the train were simply left where they died. By 1884 the great era of the buffalo ended, and nothing remained of the massive buffalo herds but piles of bones. At that time, there were only some 1,200-2,000 surviving buffalo left in the United States¹⁵ (WEISER, 2021, p. 1-4)

A *Transcontinental Railroad* ceifou incontáveis vidas de indígenas nativos e etnias inteiras, assim como milhões de Búfalos que caminhavam nas planícies americanas desde a última glaciação há 10 mil anos. Para o Presidente Lincoln, entretanto, se tratava de “the grandest enterprise under God!”¹⁶ (KING, 2012, p. 3). Essa mentalidade está marcada na fala do general Sheridan: “Let them kill, skin, and sell until the buffalo is exterminated, as it is the only way to bring lasting peace and allow civilization to advance.”¹⁷ (BROWN, 2017, p.265). Assim como os Bisões e os demais grandes

¹⁵ “Esses eventos colocam muitos homens para trabalhar como caçadores de búfalos. Leavenworth, Kansas, tornou-se um centro de comércio para as peles de búfalo, e os curtumes encontraram ainda mais usos para o material, como fazer correias de transmissão para máquinas industriais e moer ossos de búfalo em fertilizante. Em alguns lugares, as línguas de búfalo tornaram-se uma iguaria em bons restaurantes. Logo, a demanda por búfalos aumentou a tal ponto que o trabalho durante todo o ano estava disponível para os caçadores de búfalos. Isso, tudo ocorrendo quando a economia estava deprimida após a Guerra Civil, levou muitos homens durões a ganhar a vida como caçadores de búfalos. Armados com rifles poderosos de longo alcance, os caçadores individuais podiam matar até 250 búfalos por dia. [...] uma vez que esses couros e línguas foram retirados das carcaças, a carne comestível de búfalo foi muitas vezes deixada para apodrecer nas planícies. Na década de 1880, mais de 5.000 caçadores e esfoladores estavam envolvidos no comércio. Vendo uma maneira de capitalizar o problema, a publicidade inundou os jornais e, em pouco tempo, homens esportivos com rifles estavam atirando em búfalos às centenas apenas por diversão. Aqueles animais baleados do trem foram simplesmente deixados onde morreram. Em 1884, a grande era do búfalo terminou, e nada restou dos enormes rebanhos de búfalos, a não ser pilhas de ossos. Naquela época, havia apenas cerca de 1.200-2.000 búfalos sobreviventes nos Estados Unidos” (tradução nossa)

¹⁶ “O maior empreendimento sob Deus!” (tradução nossa)

¹⁷ “Deixe-os matar, esfolar e vender até que o búfalo seja exterminado, pois é a única maneira de trazer paz duradoura e permitir que a civilização avance.” (tradução nossa)

herbívoros do Oeste foram substituídos pelo gado domesticado, grandes predadores também foram sistematicamente exterminados de seus habitats naturais entre 1800 e 1900, como Pumas (*Puma Concolor*), Ursos (*Ursus arctos horribilis* e *Ursus americanus*) e Lobos (*Canis Lupus*). Em 1920 existiam não mais de cinco lobos em Wyoming e os Pumas tinham sido praticamente extintos. Agentes do Estado – sob a política chamada “controle de pragas” - e caçadores informais exterminaram 63.145 animais entre 1916 e 1928. (WORSTER, 1991).

The extensive destruction of North American wildlife was not, however, merely the result of the pressure of Euro-American hunters, trappers, and traders. Rather, the combination of dynamic economic forces and a dynamic environment doomed millions of animals. The rise of the commerce in bison robes, for example, was but one factor in the near-extinction of the species; scholars also point to a prolonged drought that began in the 1840s (Flores, 1991; Isenberg, 2000; West, 1995). In the nineteenth-century plains, as elsewhere in the West, changes in the environment were a product of the interaction of process and place.¹⁸ (DEVERELL, 2004, p.83)

Os animais em *Red Dead Redemption 2*

Já discutimos a respeito da impressionante imersão e da imensa biota em *Red Dead Redemption 2*, entretanto é necessário questionar, qual a função desta fauna? Jogos de mundo aberto como *RDR2* são particularmente interessantes em relação à análise de discursos, uma vez que, é na sensação de livre arbítrio do jogador, que verificamos as ideologias do *game*. Nesse sentido, como foi apresentado anteriormente, o sistema de honra do jogo delimita os comportamentos dependendo das espécies. Portanto, verificamos que a violência do jogo é ligada a discursos éticos e ideológicos.

In open world games, the combination of openness and randomness creates incentive for exploration: unexpectedly stumbling upon a pack

¹⁸ “A extensa destruição da vida selvagem norte-americana não foi, no entanto, apenas o resultado da pressão de caçadores, caçadores e comerciantes euro-americanos. Em vez disso, a combinação de forças econômicas dinâmicas e um ambiente dinâmico condenou milhões de animais. A ascensão do comércio de mantos de bisão, por exemplo, foi apenas um fator na quase extinção da espécie; estudiosos também apontam para uma seca prolongada que começou na década de 1840 (Flores, 1991; Isenberg, 2000; West, 1995). Nas planícies do século XIX, como em outras partes do Ocidente, as mudanças no ambiente eram um produto da interação de processo e lugar.” (tradução nossa)

of wild animals while running through the forest gives thrill and life to the world, and rhythm to what could otherwise become rather dull treks through a static environment. As Robin Johnson (2014) points out, the artificial intelligence systems of Rockstar's open-world action-adventure Western game *Red Dead Redemption* (2010) allows for a rich wildlife of birds, cougars, snakes, wild horses, bears, and so on, that all respond to hunger, thirst, and external threats. By associating different species with different biotopes, geographical variation is gained¹⁹ (OOIJEN, 2018, p. 36).

Este discurso pode ser encontrado tanto nas missões principais e secundárias do jogo, como também nas divagações pelo mundo aberto. Portanto, em *RDR2* notamos um latente anacronismo em relação ao tratamento dos animais não-humanos. Assim como as produções humanas do XIX, materiais de origem animal são amplamente utilizados do game. Casacos, luvas, calças, chaparreiras, botas, coletes, chapéis, entre outros instrumentos podem ser customizados no jogo, o jogador portanto, precisa abater o animal, esfolá-lo para retirar as partes que interessam e levar ao armadilheiro para fabrico ou para o acampamento.

O processo de esfolar o animal é sangrento, vívido e grosseiro, o que eleva a idade mínima do jogo aos 18 anos.²⁰ Entretanto o processo é parte integrante do jogo e das narrativas, a problematização ocorre caso o jogador mate muitos animais desnecessariamente. O massacre gratuito da fauna é punido com perda de honra (BAGNOLI, 2019). Embora a fauna de *RDR2* se “regene” automaticamente com o tempo, sendo impossível no jogo levar uma espécie a extinção, matar muitos animais seguidos de forma descabida é considerada punível pelo jogo.

Since *RDR2* is a game in which animals can reappear endlessly, it is not compulsory for them to include such rule in the gameplay but they still

¹⁹ “Nos jogos de mundo aberto, a combinação de abertura e aleatoriedade cria um incentivo para a exploração: inesperadamente tropeçar em um bando de animais selvagens enquanto corre pela floresta dá emoção e vida ao mundo, e ritmo ao que poderia se tornar bastante monótono meio Ambiente. Como Robin Johnson (2014) aponta, os sistemas de inteligência artificial do jogo ocidental de ação e aventura de mundo aberto da Rockstar *Red Dead Redemption* (2010) permitem uma rica vida selvagem de pássaros, pumas, cobras, cavalos selvagens, ursos e assim por diante, que todos respondem à fome, sede e ameaças externas. Ao associar diferentes espécies a diferentes biótopos, ganha-se variação geográfica” (tradução nossa)

²⁰ *Red Dead Redemption 2 - All Skinning Animations (First Person) - All Animals Skinned / Captured* <https://www.youtube.com/watch?v=4EvjDdwXXTk> (Acessado em 08/04/2022).

implemented a way to defend the game's wildlife creatures. However, this aspect is not indicated to the player and he has to find it by himself.²¹ (BAGNOLI, 2019, p.84)

Contudo, essa prática vale somente para animais silvestres. A fauna selvagem de *Red Dead Redemption 2* pode ser morta, esfolada, caçada, perseguida e esquartejada sem nenhuma penalidade ao jogador, a única objeção é matar em excesso. Portanto, concluímos que o problema não é matar, nem mesmo a forma como se abate, mas a quantidade em que se tira vidas. Ainda assim, essa máxima só vale aos animais silvestres do jogo, que vivem na natureza selvagem. Animais domésticos como vacas, touros, bois, cabras, ovelhas, porcos, cavalos, cachorros e galinhas, caso sejam mortos pelo jogador, haverá a punição de perda de honra. Assassinar um desses animais, não é somente punível com honra, mas é também crime no jogo. Caso o jogador mate um desses animais “inocentes” e alguém veja, o xerife será imediatamente avisado e o jogador será acusado de crueldade animal, e caso este não fuja, será preso.

Todos os animais são iguais, mas alguns são mais iguais do que outros. Esse é o grande anacronismo de *Red Dead Redemption II* em relação aos animais não-humanos. É interessante notar que, peles de vacas, cabras, ovelhas e porcos são muitas vezes necessárias para se fabricar determinados tipos de roupa ou acessórios, e mesmo assim, o abate desses animais é punível por lei no jogo.

²¹ “Como RDR2 é um jogo em que os animais podem reaparecer infinitamente, não é obrigatório que eles incluam essa regra na jogabilidade, mas eles ainda implementaram uma maneira de defender as criaturas da vida selvagem do jogo. No entanto, esse aspecto não é indicado ao jogador e ele deve encontrá-lo sozinho.” (tradução nossa)

Figura 3 Arcádia para Amadores.



Disponível em <https://guides4gamers.com/red-dead-redemption-2/quest/arcadia-for-amateurs/>

Ademais, mais à frente no jogo, o jogador encontrará uma missão secundária chamada “Arcádia para Amadores”, em que Arthur vai ajudar o fotógrafo Albert Mason a tirar fotos de animais na natureza. Nessa série de cinco missões, verificamos que o personagem de Mason simboliza a preocupação com a proteção dos animais, de maneira satirizada pelo *game*. Em “Arcádia para Amadores II”, Albert pede que Arthur o proteja dos lobos (*Canis lupus*) enquanto tira suas fotos. Infelizmente os lobos encontram o fotógrafo e o jogador é obrigado a matar os animais. Após o incidente, temos a opção de esfolar os animais, que desencadeará o diálogo de Mason “a collector of pelts? I hope only in self-defense.” Essa passagem evidencia o caráter tosco e satirizado de Mason uma vez que os lobos morreram por conta do arriscado desejo de se tirar fotos desses animais.

Mais tarde, em “Arcádia para Amadores IV”²², Albert Mason decide fotografar Aligátors (*Alligator mississippiensis*). Nesse capítulo temos o seguinte diálogo:

- Arthur: They creep up on you, you know?
- Albert: Mr Morgan.
- [...]
- Arthur: What are you working on?

²² Red Dead Redemption 2 Albert Mason Alligator Mission: <https://www.youtube.com/watch?v=AdXrYVOivkl> (Acessado em 07/04/2022).

- Albert: Do you know anything about alligators?
 - Arthur: Only the basics... avoid them wherever possible.
 - Albert: well, did you know that in the last fifty years, we've killed ninety percent?
 - Arthur: You say that like it makes you sad?
 - Albert: They're beautiful creatures.
 - Arthur: Let's see how you speak when one of them's got you in a death roll.
 - Albert: Yes, I will make some creature a very happy lunch one of these days.
 - Arthur: Well, let's try and avoid that from happening today. Well, you stay there you'll get a great shot then you'll get eaten.
 - Albert: What a way to go. - [...]
 - Arthur: The ten percent who survived, they're the nasty ones.
- Arthur and Albert then climb on a boat and they start their search for alligators in the swamps. When they find the first one, they say the following:
- Albert: Oh, look... on that little beach... boars. If we're in luck, an alligator won't be far away.
 - Arthur: Saving alligators, but you don't mind that pork chop getting butchered?
 - Albert: The gator, it's got it. Quick, quick, I must get this shot.
 - [...]
 - Albert: Last year, they brought 10,000 skins out of the swamps of Lemoyne alone.
 - Arthur: The gators got some catching up to do then.
 - Albert: Cases, trunks, shoes, boots, belts... bibles even. They'll make anything out of gator leather that the market desires.
 - [...]²³ (RED DEAD REDEMPTION, 2018).

²³ - Arthur: Eles se aproximam de você, sabe?

- Albert: Sr. Morgan.

- [...]

- Arthur: No que você está trabalhando?

- Albert: Você sabe alguma coisa sobre jacarés?

- Arthur: Apenas o básico... evite-os sempre que possível.

- Albert: bem, você sabia que nos últimos cinquenta anos, matamos noventa por cento?

- Arthur: Você diz que isso te deixa triste?

- Albert: São criaturas lindas.

- Arthur: Vamos ver como você fala quando um deles te coloca em um teste de morte.

- Albert: Sim, vou fazer um almoço muito feliz para alguma criatura um dia desses.

- Arthur: Bem, vamos tentar evitar que isso aconteça hoje. Bem, você fica lá, você terá uma ótima chance e será comido.

- Albert: Que caminho a percorrer.

- [...]

- Arthur: Os dez por cento que sobreviveram, eles são os desagradáveis.

Arthur e Albert então sobem em um barco e iniciam sua busca por jacarés nos pântanos. Quando encontram o primeiro, dizem o seguinte:

- Albert: Oh, olhe... naquela pequena praia... javalis. Se tivermos sorte, um jacaré não estará longe.

- Arthur: Salvando jacarés, mas você não se importa que a costeleta de porco seja massacrada?

Figura 4 Arcádia para Amadores



Disponível em <https://guides4gamers.com/red-dead-redemption-2/quest/arcadia-for-amateurs/>

Esta conversa evidencia uma série de pautas relevantes à pesquisa. Em primeiro lugar, o que chama atenção é que de fato os Aligátóres foram levados praticamente a extinção durante este período, tal qual os Bisões. Como demonstra a imagem abaixo (Figura 5) “many steamship companies that operated in the 1800s advertised the opportunity to shoot alligators from their boats”²⁴ (FLORIDA MEMORY, 2022).

Figura 5 Tourists shooting alligators form a stemaship on Lake Ocklawaha (C. 1874)



Fonte: State Archives of Florida, Florida Memory

-
- Albert: O jacaré, ele pegou. Rápido, rápido, preciso tirar essa foto.
 - [...]
 - Albert: No ano passado, eles trouxeram 10.000 peles apenas dos pântanos de Lemoyne.
 - Arthur: Os jacarés têm que se atualizar então.
 - Albert: Malas, baús, sapatos, botas, cintos... até bíblias. Eles farão qualquer coisa com couro de jacaré que o mercado desejar.
 - [...] (tradução nossa)
- ²⁴ “Muitas empresas de navios a vapor que operavam em 1800 anunciaram a oportunidade de atirar em jacarés de seus barcos” (tradução nossa)

A fala de Mason, no entanto, não gera a reação esperada de simpatia em Arthur. O avatar da Rockstar é um homem de pouca informação e não apresenta simpatia pelos animais, mas sim vê neles um perigo à vida. Isso fica evidente em “You say that like it makes you sad?” quando Albert discorre sobre a quase extinção dos Aligátors, para Arthur seria um problema a menos. Este diálogo em particular dos personagens indica o abismo intelectual entre teoria e prática. Nesse mesmo sentido, Mason não dá o mesmo valor à vida do Javali que foi morto pelo Aligátor como isca, essa contradição incomoda Arthur que não entende que a preocupação não é com a vida em si, e sim com a sobrevivência da espécie.²⁵

The character of Albert Mason is also very relevant because throughout his missions and dialogues, he highlights a problematic that is at the heart of our contemporary society. We see here again that many aspects inherent in video games, put together, are able to develop a discourse about another era²⁶ (BAGNOLI, 2019, p.87).

Em outra missão *Red Dead Redemption 2* traz um significativo diálogo a respeito da caça de bisões. Em “Hunting a Bison with Charles”²⁷, nosso avatar Arthur é convidado para caçar bisões com Charles, e no trecho de caminhada chama atenção para como estes animais eram considerados sagrados para sua família, onde tudo era aproveitado e nada era desperdiçado. Este diálogo nos mostra uma abordagem ingênua que marca muitas discussões acerca da destruição ambiental, de que as comunidades tradicionais vivem em harmonia com a natureza, tal qual os próprios “bons selvagens” de Rousseau.

Assim, após um abate limpo do animal, Charles encontra uma série de bisões mortos sem propósito, o que enfurece o personagem. Ao seguir o rastro das mortes os personagens encontram caçadores informais que dizem que foram pagos para matar

²⁵ Albert Mason apesar de simbolizar uma pauta do tempo presente, a figura de um oitocentista preocupada com a extinção das espécies estava de longe de ser irreal. (Ver Pádua, 2004).

²⁶ “O personagem de Albert Mason também é muito relevante porque ao longo de suas missões e diálogos, ele destaca uma problemática que está no cerne de nossa sociedade contemporânea. Vemos aqui novamente que muitos aspectos inerentes aos videogames, juntos, são capazes de desenvolver um discurso sobre outra época” (tradução nossa)

²⁷ Red Dead Redemption 2 - Hunting A Bison With Charles Mission (PS4 PRO): <https://www.youtube.com/watch?v=6A2k7tnAo-8>. Acessado em 11/04/2022.

quantos pudessem e fazer parecer que foram os indígenas. A questão indígena não é nosso objeto de estudo neste artigo, entretanto é abordada de maneira rica no game e merece maiores enfoques. Como vimos, o abate de Bisões fazia parte do projeto de desenvolvimento nacional e foi massivamente incentivado pelo Estado. Embora Arthur e os demais membros da gangue sejam sujeitos marginalizados e com pouca informação, nenhum deles entra no negócio de caça à Bisões. A moralidade inconsciente das personagens e a simpatia para com (alguns) animais é mais um dos anacronismos de *Red Dead Redemption 2*.

Outrossim, chama atenção a distribuição dos animais no mapa. É significativamente mais difícil encontrar grandes predadores nas matas como lobos, ursos e leões da montanha do que pequenos carnívoros como raposas e coiotes. Parte dessa explicação pode ser ecológica, de modo que na distribuição destas espécies na cadeia alimentar, grandes consumidores secundários têm menos indivíduos que consumidores primários. Entretanto, cerca de um milhão de lobos viviam no Oeste pré-Colombiano, e cerca de vinte a trinta milhões de Bisões (DEVERELL, 2004), ou seja, esses animais deviam ser bem mais fáceis de encontrar. A ausência desses predadores marca um desequilíbrio ecológico nas cadeias alimentares que resultou posteriormente no caso dos lobos de Yellowstone em 1995²⁸.

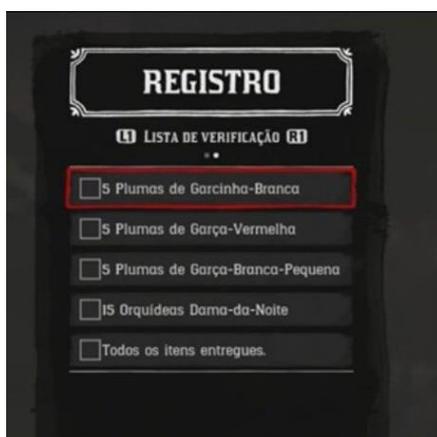
Embora nosso artigo aborde majoritariamente os animais não-humanos, é relevante sublinhar que o jogo também nos levanta questões a respeito das plantas. Como foi pontuado anteriormente, as espécies vegetais são somente papel de plano de fundo do game, sequer sendo descritas. São narradas somente as ervas de uso humano. Árvores, gramíneas, algas, entre outros vegetais que não são “utilizadas” no jogo, permanecem invisíveis. Sublinhado isto, uma missão chama particular atenção neste ponto. A atividade “Duquesa e Outros Animais” nos leva a cidade de Saint Dennis onde encontraremos um vendedor de artigos exóticos. Este comerciante oferece a Arthur

²⁸ La exitosa reintroducción del lobo en el Parque Nacional de Yellowstone: https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/actualidad/exitosa-reintroduccion-lobo-parque-nacional-yellowstone_13386 (Acessado em 11/04/2022).

robustas recompensas caso traga os materiais necessários para confecção dos itens de luxo. O Império dos *sapiens* sobre as criaturas inferiores, característico do início da modernidade, encontra ricos exemplos nesta missão. “Duquesa e Outros Animais” tem várias fases e a cada uma a complexidade e quantidade de itens aumenta. A lista alterna entre espécies de orquídeas e plumas de aves como consta nas imagens (Figuras 4 e 5). Produtos derivados de animais, seja para alimentação como para usos e gerais, foram impressionantemente abundantes durante este período. A presença de animais em quase todas as ambientações do cotidiano humano seja em tinteiros, agulhas, bengalas, anéis, copos, colheres, bolas de bilhar e outros jogos, palitos, pentes, facas, pulseiras, chapéus e entre outros, tomam forma nesta missão.

Contudo, embora o extermínio em massa de animais tenha sido um costume trivial no Império dos Sapiens durante a Modernidade, o jogo marca este comportamento com sátira e censuras. Como foi discutido acima, as espécies em *Red Dead Redemption 2* se regeneram com o tempo, sendo impossível extinguir alguma. Dessa forma, com o decorrer da missão e com o aumento da quantidade de plumas necessárias, o jogador se vê obrigado a matar cada vez mais aves. Portanto, a própria jogabilidade e disposição dos animais no *game* obrigam o jogador a esperar que as criaturas de um local se recomponham, tenha de ir a outro local, ou esperar. De qualquer forma, é uma missão demorada que toma tempo e paciência do jogador.

Figura 7 Lista 1.



Disponível em https://aminoapps.com/c/red-dead-redemption-rj/page/blog/artigos-exoticos-localizacoes/8kp1_W2cmurY2EjpB3VokEM04zd8j3pGYR

Portanto, podemos compreender este *tempo* como uma forma de censura ou aviso por parte dos produtores, uma espécie de “punição” por matar tantos animais, mesmo que seja por uma missão. Ademais, o proprietário da loja, para quem entregamos as peças é representado de forma satírica e boba. Roupas e acessórios espalhafatosos, somados a um comportamento tosco e escandaloso, unido de um romance não compreendido por uma mulher casada que claramente somente está interessada nos itens de luxo, fazem de Algernon Wasp um verdadeiro bobo.

Figura 8 Lista 2.



Disponível em https://aminoapps.com/c/red-dead-redemption-rj/page/blog/artigos-exoticos-localizacoes/8kp1_W2cmurY2EjpB3VokEM04zd8j3pGYR

Por fim, em julho de 2020 a desenvolvedora Rockstar Games disponibilizou aos usuários uma nova atualização no game online: *Red Dead Online: The Naturalist*.²⁹ Nesta atualização o jogador dialogará com dois tipos de narrativas.

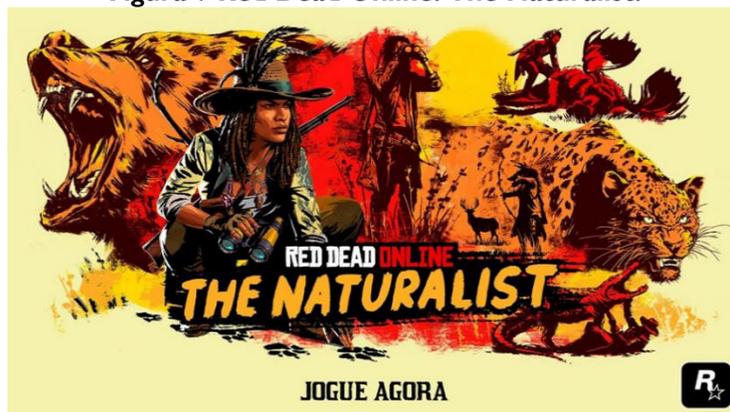
A conservacionista Harriet Davenport está em busca de aventureiros com uma afinidade por animais para ajudá-la a rastrear espécimes e aprofundar seu extenso conhecimento dos animais que habitam os cinco estados. Rastreie criaturas fascinantes na natureza, use um sedativo nelas e colete amostras para a Harriet para receber recompensas. Contrário à missão da Harriet de estudar e preservar os

²⁹ Red Dead Online: The Naturalist. <https://www.rockstargames.com/br/newswire/article/89k8a55455|o78/Red-Dead-Online-The-Naturalist-Now-Available> (Acessado em 08/04/2022)

animais, o caçador aposentado Gus Macmillan vai compensar você generosamente por suas habilidades de caça. Se você prioriza roupas de qualidade feitas com peles de animais em vez da conservação da natureza, o Gus oferece uma vasta gama de opções de acordo com o que você entregar para ele. Mas atenção, a Harriet ficará sabendo das suas atividades de caça, se você tentar jogar dos dois lados dessa rixa. (ROCKSTAR, 2022)

O jogador também poderá atuar como um “guarda florestal”, protegendo animais lendários com outros jogadores de caçadores clandestinos “enquanto os animais completam sua migração pela fronteira. Da mesma forma, o jogador terá opção de sedar e marcar animais lendários, coletar amostras, lidar também com caçadores clandestinos e interagir com as espécies sem necessariamente abatê-las. Ao final da descrição da atualização, diz-se “torne-se um Naturalista”.

Figura 9 Red Dead Online: The Naturalist.



Disponível em: <https://www.rockstargames.com/br/newswire/article/89k8a554551o78/Red-Dead-Online-The-Naturalist-Now-Available>

Num total, o jogador interage nesta série com 42 novas espécies de animais lendários. Essa atualização nos demonstra o sucesso que foi a temática animal em *Red Dead Redemption 2*, retornando ao tema deste artigo, que os olhares acerca dos animais não-humanos durante a Modernidade são marcados por “matar, esfolar, exterminar e proteger”.

Considerações finais

Este texto deve ser encarado, além da discussão proposta, como um documento que traz potencialidades de pesquisa para a História Ambiental por meio do uso de fontes não convencionais à historiadores. Muito se tem ainda a aprender com as fontes audiovisuais e sobretudo os videogames, que são a principal Indústria do momento. Dessa forma, a combinação com este arcabouço teórico com uma abordagem em História Ambiental só tem a acrescentar à estas duas, recentes, áreas.

Por fim matar, esfolar, exterminar e proteger são pautas humanas. São verbos que marcam comportamentos humanos para com outros seres: o sujeito da frase sempre são os *Sapiens*. Embora o campo da História Ambiental se ocupe de discutir as relações entre humanos e natureza ao longo do tempo, contar narrativas de genocídio animal limita a existência desses sujeitos. História dos Animais é mais do que discussões a respeito de matar, esfolar, exterminar e proteger. O *Sapiens* moderno é soberano: em muitos sentidos aplica a Necropolítica de Mbembe (2018), decide quem vive e quem morre, de acordo com o que nos convém, e essa morte não é apenas legitimada e naturalizada, mas neste momento é incentivada pelos Estados Nacionais! Em suma, devemos superar estes paradigmas em nossas escritas e no dia-a-dia.

Referências

- ADORNO, Theodor W. & HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ARNOLD, David. **La Natureza como problema histórico: El medio, la cultura y la expansion de Europa**. Blackwell Publishers: Massachussets, 2000.
- BAGNOLI, Nicolas. **How video games reflect a discourse about another era? The case of *Red Dead Redemption II***. Université de Liège Faculté de Philosophie et Lettres Département Médias, Culture et Communication, 2019.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BROWN, Dee. **Enterrem meu coração na curva do rio: a dramática história dos índios norte-americanos**. L&PM: Porto Alegre, 2017.

- CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado: Videogames como fonte históricas.** 2013.
- CROWLEY, Edward J; SILK, J. Matthew; CROWLEY, Sarah L. **The educational value of virtual ecologies in Red Dead Redemption 2.** *People and Nature.* 2021;3:1229–1243.
- DEAN, Warren, 1932-1994. **A ferro e fogo: a história e a devastação da Mata Atlântica brasileira.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- DEVERELL, William. **A Companion to the American West.** Blackwell Publishing Ltd, 2004.
- DRUMMOND, José Augusto. **A História Ambiental: temas, fontes e linhas de pesquisa.** *Estudos Históricos.* Rio de Janeiro, vol. 4, n. 8 1991, p. 171-197.
- FRANÇA, Ana Marcela. **Aspectos das “florestas primitivas” e dos “campos cerrados” na iconografia da paisagem dos viajantes: um diálogo possível entre a história ambiental e a história da arte.** In: DRUMMOND, José Augusto (org); FRANCO, José Luiz de Andrade (org); DUTRA E SILVA, Sandro (org); BRAZ, Vivian da Silva (org). *História Ambiental: natureza, sociedade, fronteira.* Rio de Janeiro: Garamond, 2020. p.103-131.
- MBEMBE, Achille. **Necropolítica.** 3º ed. São Paulo, 2018
- NEVES, Margarida de Souza. **Os cenários da República. O Brasil na virada do século XIX para o século XX.** In: FERREIRA, Jorge (Org); DELGADO, Lucília de Almeida Neves (Org). *Brasil Republicano. V 1: O tempo do Liberalismo Excludente: Da Proclamação da República à Revolução de 30.* Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.
- OIJEN, Erik. **On the brink of virtual extinction: hunting and killing animals in open world video games.** *Eludamos. Journal for Computer Game Culture.* 2018; 9 (1), pp. 33-45.
- PÁDUA, José Augusto. **Um Sopro de Destruição: pensamento político e crítica ambiental no Brasil escravista (1786-1888).** Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- PAULA, Cássio Remus de. **O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos.** *Aedos, Porto Alegre,* v. 9, n. 21, p. 265-289, Dez. 2017.
- SILVA, Jose Bonifacio de A. e. **Memoria sobre a pesca das baleias, e extração do seu azeite, com algumas reflexões a respeito das nossas pescarias.** In: FALCAO, Edgard de C. (Org.). **Obras científicas, políticas e sociais de Jose Bonifacio de Andrada e Silva** Volume I. Sao Paulo: Revista dos Tribunais, [1790] 1965. Disponível em: <https://www.obrabonifacio.com.br/colecao/obra/1170/digitalizacao/pagina/1> Acessado em 07/03/2022
- THOMAS, Keith. **O Homem e o Mundo Natural.** Trad. J. R. Martins Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- TURNER, Frederick Jackson. **The Significance of the Frontier in American History.** In: WEBER, David J. (Org); RAUSCH, Jane M. (Org). *Where cultures meet: frontiers in Latin America.* Jaguar Books, 1994, p. 1-18.

WORSTER, Donald. **Cowboy Ecology: A New Look at an Old West.** The International Center for Arid and Semi-Arid Land Studies Texas Tech University Lubbock, Texas. 1991.

_____. **Under Western Skies: Nature and History in the American West.** Oxford University Press, 1992.

_____. **A natureza e a desordem da história.** In: FRANCO, J. L. A. (Org.); SILVA, S. D. E. (Org.); DRUMMOND, J. A. (Org.); TAVARES, G. G. (Org.). (Org.). *História Ambiental: fronteiras, recursos naturais e conservação da natureza.* 1ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2012, v. 1, p. 367-384.

WULF, Andrea. **A Invenção da Natureza: a vida e as descobertas de Alexander Von Humboldt.** São Paulo: Planeta, 2016.

O autor

Luca Leite

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Recebido em 05/2022 • Aprovado em 06/2022 • Publicado em 07/2022