

## Fora da Lei com coração de ouro: agência, moral e sensacionalismo em *Red Dead Redemption 2*

### *Outlaw with a heart of gold: agency, moral and sensationalism in Red Dead Redemption 2*

José Abrão<sup>1</sup>

#### Resumo

Este artigo trata da polêmica que circulou no jornalismo especializado de games sobre a possibilidade de praticar violência contra sufragistas no game *Red Dead Redemption 2*, uma polêmica que se espalhou sem levar em consideração todos os sistemas do jogo, sua narrativa e principalmente o poder da agência do jogador e seu amplo leque de escolhas. Neste artigo, exploraremos como estas escolhas se dão no game e se o sistema encoraja determinadas escolhas por parte do jogador, especialmente envolvendo violência. A partir de exemplos de possíveis ações do jogador e apoiados em uma breve reflexão sobre moral, ética e narrativa em jogos baseada em autores como José Zagal e Mary Flanagan, argumentamos que apesar do senso-comum ao redor da violência em games, esta mídia passou por transformações significativas nos últimos anos como forma de expressão e na maneira de abordar temáticas sensíveis como raça e gênero.

**Palavras-chave:** Mídia, video games, comunicação, agência, narrativa.

#### Abstract

*This paper addresses the controversy in specialized game News media about the possibility of practicing violent acts toward sufragettes in the game Red Dead Redemption 2, a controversy that spread with disregard about the other game systems, its narrative and mostly the power of player agency and his broad deck of choices. In this paper, we will explore how those choices are made in game and if the system encourages certain choice types by the player based on a brief reflexion about moral, ethics and narrative in games supported by authors such as José Zagal and Mary Flanagan. we argue that despite common sense regarding violence in games, this media has gone through meaningful changes in the last years as a form of expression. and in the way it approaches sensitive themes such as race and gender.*

**Keywords:** Media, video games, communication, agency, narrative.

---

<sup>1</sup> Graduado em comunicação social jornalismo pela FIC/UFG e mestre em Performances Culturais pela FCS/UFG.

## Introdução

O jogo de faroeste e mundo aberto **Red Dead Redemption 2** foi lançado para PS4 e Xbox One no dia 26 de outubro de 2018. No dia 28 já haviam clipes no YouTube de jogadores agredindo<sup>2</sup> e jogando uma personagem sufragista para os crocodilos<sup>3</sup>. Alguns deles foram excluídos mas outros permanecem no ar até hoje. No dia 7 de novembro, o **The Guardian**<sup>4</sup> publicou uma matéria falando sobre como os jogadores podiam agredir e matar a personagem e logo a questão apareceu em outros veículos. Embora as publicações iniciais tenham sido publicadas mais como uma crítica da comunidade tóxica<sup>5</sup> de jogadores, o discurso logo se transformou, deixando apenas uma frase transparecer: **Red Dead Redemption 2** permite violência contra mulheres<sup>6</sup>.

A produtora do game, chamada Rockstar, não é estranha a controvérsias lá fora nem no Brasil em que um de seus jogos, **Bully**, chegou a ser banido temporariamente. No final, foi só mais uma controvérsia para ser consumida rapidamente nos veículos de imprensa, mas o debate não foi adiante. Não foi explanado ou sequer explorado o que o ato de violência denunciado – agredir uma sufragista – impacta no game além da inverdade percebida pelas notícias de que o ato de agressão, **in game**, sai impune, além de que muitas das notícias ressaltaram como a “liberdade” do jogo era negativa: permitindo assassinato e outros atos horríveis.

A impressão é de que muito se falou sobre o jogo sem abordar, necessariamente, como é jogá-lo. Será que ao rodar **Red Dead Redemption 2** é esta a experiência que aguarda o jogador? Ou seria a controvérsia de um game que permite socar sufragistas atraente demais para não publicar?

## Desenvolvimento

Primeiramente, vamos apresentar e analisar o que realmente acontece quando se interage com a personagem sufragista em **Red Dead Redemption 2**. A personagem não tem nome e pode ser encontrada em uma praça na cidade de Saint Denis, a versão do game de Nova Orleans, fazendo campanha pelo voto das mulheres. A personagem é apenas uma dos vários personagens não-jogáveis (NPCs) que aparecem na praça, não aparece sempre e nunca aparece durante a noite. Em segundo lugar, quando a encontra, o jogador não é obrigado a interagir com ela nem a interação começa automaticamente ao seu aproximar.

Ou seja, abordar a personagem de qualquer forma é uma escolha do jogador. Ao se aproximar, a personagem é identificada pelo display do jogo como “pessoa desconhecida” ao lado do botão que ativa as opções de interação. No caso do PS4, sistema em que foi feita a pesquisa, o L2. Após apertá-lo, o jogo apresenta opções de interação: **mirar arma, cumprir, hostilizar**. Todas estas opções são as mesmas que aparecem quando o jogador se aproxima de qualquer NPC, geralmente identificados inicialmente sempre como “pessoa desconhecida” (Figura 1).

<sup>2</sup> <<https://www.youtube.com/watch?v=MPYAM9AfRHo>>.

<sup>3</sup> <<https://www.youtube.com/watch?v=mZ7RicfseRU>>.

<sup>4</sup> <<https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>>.

<sup>5</sup> <<https://thenextweb.com/gaming/2018/11/06/rockstar-red-dead-redemption-2-suffragette-female-characters/#>>, <<http://theconversation.com/violence-towards-women-in-the-video-game-red-dead-redemption-2-evokes-toxic-masculinity-106920>> e <[https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game](https://motherboard.vice.com/en_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game)>

<sup>6</sup> <<https://www.terra.com.br/diversao/geek/jogadores-espancam-feministas-em-red-dead-redemption-2,0bfe123d23d3dae2a89080779c1b33a8wfhidzid.html>> e



Figura 1



Figura 2

Tanto ao escolher “cumprimentar” quanto “hostilizar” (Figura 2) fará com que a sufragista inicie um diálogo, com o mesmo texto, em que apresenta os argumentos favoráveis ao voto feminino. Ambas as interações terminam com o personagem do jogador, chamado Arthur Morgan, dizendo “espero que você esteja certa. Boa sorte”.

Ao escolher “mirar arma”, a personagem diz “não aponte isto para mim, jovem” e permanece firme (Figura 3). Não há reação da população. Porém, se o jogador puxar o gatilho, as pessoas gritam, correm e, imediatamente o personagem se torna procurado pela Justiça (Figura 4). O mesmo acontece caso o jogador soque ou empurre a sufragista, mas nestes casos a personagem irá fugir após a agressão.



Figura 3



Figura 4

O sistema reage da mesma forma caso o jogador cometa os mesmos atos com qualquer outro NPC. É claro que com os outros personagens cumprimentar ou hostilizar geram outras respostas, mas um fato interessante é que a reação dos demais personagens variam muito em relação ao mirar arma: alguns fogem, outros erguem as mãos e se ajoelham e alguns personagens respondem agressivamente, atirando primeiro. Logo, é interessante que a reação da sufragista é de manter a voz firme e o rosto impassível e mandar o jogador abaixar a arma.

Sendo assim, a sufragista não está inserida como uma vítima: mesmo com a arma no rosto, ela mantém sua postura. Fora isto, ela está na mesma posição que os demais NPCs do jogo e toda a interação e ações estão, no final das contas, nas mãos do jogador. Em **Red Dead Redemption 2**, agredir a sufragista tem, para o sistema, o mesmo significado que agredir outro personagem inocente e/ou desarmado: o jogador será perseguido pela polícia. O significado simbólico, porém, para que um jogador decida matá-la, como nos casos relatados nas manchetes, tocam em uma questão muito maior envolvendo masculinidade tóxica, trolls e outros temas que não cabem neste curto artigo.

O que vemos como problemática nas manchetes está na forma em que a notícia aponta o ato de violência e o game como os problemas quando, na verdade, o jogador tem a liberdade de agir como quiser no mundo do jogo desde que esteja disposto a arcar com as consequências. Portanto, o ato simbólico de assassinar uma sufragista tem muito mais a dizer sobre o jogador do que a relação causal simples entre o game e o ato violento.

Em alguns artigos<sup>7</sup> e matérias<sup>8</sup>, foi criticado que, sabendo a carga simbólica do ato, o jogador deveria ser impedido de agredir a sufragista. Afinal, o sistema do jogo não permite cometer atos violentos contra crianças nem aceitar os serviços de prostitutas. Porém, a questão não é poder ou não cometer o ato: a proposta do jogo é exatamente a de oferecer esta escolha moral ao jogador.

Games podem ser a mídia ideal para oferecer aos jogadores que os faça refletir sobre seu raciocínio moral e ético. Eles podem fazer isto ao ajudar o jogador a identificar questões éticas ou morais, os encorajar a investigar seus próprios valores éticos e o contexto social dos problemas identificados e também considerar as consequências de ações alternativas. Reflexão ética pode ocorrer por uma variedade de razões (ZAGAL, 2013, p.110).

Isto tem a ver com a agência do jogador (MURRAY, 2003), sua capacidade de agir significativamente no mundo do jogo. A autora defende que o que torna os games uma mídia única é o fato de que é uma mídia interativa que depende necessariamente da ação do jogador. Ou seja, ao tomar a decisão do jogador de cometer ou não a agressão, o game faz a decisão por ele, já imbuída de significado e valor. Ao permitir que o jogador escolha se comete o ato ou não, o game o encoraja a encarar as suas ações e lidar com as consequências:

Respostas emocionais que são motivadas eticamente, por assim dizer, são geralmente ativadas quando o jogador percebe que cometerá ou está

<sup>7</sup> <<https://www.theguardian.com/games/2018/nov/08/red-dead-redemption-2-calls-to-ban-violence-against-women-in-games-are-too-simplistic>>

<sup>8</sup> <<https://inews.co.uk/culture/gaming/red-dead-redemption-2-players-killing-feminist-videos/>>

prestes a cometer um ato que viole o padrão moral. Por exemplo, um jogador pode sentir vergonha ou culpa por algo que fizeram em um game (...). (ZAGAL, 2013, p.110).

Isto também tem a ver com a imersão (MURRAY, 2003) e a narrativa do jogo. Grosso modo, imersão é a capacidade de uma mídia de nos envolver na sua história, de nos transportar para outro mundo. Zagal defende que jogos que incentivam respostas emocionais e escolhas morais são profundamente imersivos pois o jogador precisa estar ativamente envolvido em suas ações e no que acontece no game, pois são suas decisões que guiam a trama em tempo real.

A importância disso para a reflexão moral através dos video games está no fato de que o que ocorre no game não ocorre a um personagem, mas ao jogador. Ao ter que encarar uma decisão moral difícil, a escolha é de quem joga e não do personagem. Portanto, é muito diferente ver um ato imoral acontecer, por exemplo, em um seriado, do que de fato cometê-lo, como em **Red Dead Redemption 2**, sabendo que você não **precisa** cometê-lo e que existem outras alternativas de ação.

Como um leitor ou audiência de um filme, o público não tem escolha a não ser seguir os acontecimentos narrativos, o que também acontece em games, mas não neste caso. Zagal chama isto de “o dilema do jogador” pois é ele que tem que tomar a decisão pois o dilema enfrentado por um personagem coloca, por definição, uma distância entre o público e a ação, e tira o controle do público.

Em acordo com Zagal está Flanagan (2009) que escreve que é possível trazer um olhar crítico para dentro do jogo, em seu próprio sistema e narrativa:

Games criam ambientes cognitivos e epistemológicos que colocam o jogador ou participante em experiências (...) de maneira significativa. (...) Jogar criticamente significa criar ou ocupar espaços de play em atividades que representam uma ou mais questões sobre aspecto da vida humana. (...) Play crítico é caracterizado por um exame cuidadoso de temas sociais, culturais, políticos ou mesmo pessoais (FLANAGAN, 2009, p.6).

Alguém poderia criticar que nem todo jogador fará essa reflexão e que o jogo lava as mãos, sendo a proibição seria uma mensagem clara. O que as notícias e manchetes não levaram em consideração é que o jogo se posiciona. Claramente. As manchetes levaram em consideração apenas um ato de um youtuber ao invés do game como um todo e no que tange as sufragistas, **Red Dead Redemption 2** não fica neutro.

**Red Dead Redemption 2** é dividido em missões ou **quests** em que o jogador conhece outros personagens e, no geral, consegue alguma recompensa material no final. Ao contrário de quando ele está fora dessas missões, ao aceitar uma missão são impostas condições mais restritas de falha e sucesso. E uma coisa em que todas as matérias sobre esta controvérsia das sufragistas esqueceu de mencionar é que **Red Dead Redemption 2** possui uma missão envolvendo sufragistas e com condições de sucesso muito específicas: a terceira parte da **quest O Caminho do Amor Verdadeiro**.



Figura 5

Nela, Arthur Morgan é convidado pela personagem Penelope Braithwaite para proteger nada menos que uma manifestação sufragista (Figura 5), após Beau, o pretendente de Penelope, tentar impedi-la de se manifestar. Arthur deve guiar a carroça em que as manifestantes estão e estar preparado para defendê-las de qualquer agressão. Isto é, o **jogador** deve fazer isto. Aqui há uma contradição, mas que é intencional: neste caso, o jogo restringe o poder da agência do jogador. Ele ainda tem uma escolha, mas esta escolha passa a ser se ele aceita as condições do jogo ou não: se ele quiser realizar a missão (e obter a recompensa) ele terá que seguir as regras impostas.

Até Arthur toma partido em relação à Beau, dizendo: “se ela quer se manifestar, precisa deixar ela se manifestar” (Figura 7). Ao encontrarem Penelope, Beau é explícito sobre o perigo da manifestação, ao que ela responde: “estou pronta para morrer pela causa” (Figura 6). No final, Morgan acompanha o protesto até o fim, mesmo com homens gritando e ameaçando as sufragistas. E não há violência: o máximo que o jogador precisa fazer é intimidar alguns rufiões antes que as coisas saiam de controle. Depois que a manifestação é concluída, Morgan diz a Beau: “eu nunca votei, mas tô ficando empolgado com esses direitos de votos” (Figura 8).



Figura 6



Figura 7





Figura 8

Se o jogador não concordar ele pode recusar a missão em seu início, e aqui há algo interessante: o protesto só acontece na terceira parte da missão, então o jogador não tem como prever que o protesto vai acontecer. Uma vez que ela é aceita, ele precisa cumprir estes objetivos. Se o jogador decidir agredir as manifestantes de qualquer forma, é **game over**.

O jogo toma partido muito claramente através da sua narrativa e das regras que são impostas neste momento ao mesmo tempo em que não rompe com a coerência narrativa do personagem: Arthur Morgan é um fora-da-lei, mas não precisa ser um homem mau. Flanagan (2009) argumenta que o terreno dos games hoje é fértil para comentários críticos e reflexões, algo que casa bem com a nossa percepção é a de Zagal (2013) de que games como **Red Dead Redemption 2** nos oferece a oportunidade do pensamento crítico.

Flanagan também afirma, porém, que ao se tratar de assuntos sensíveis, tais como raça e gênero, é importante que os jogos sejam claros e críticos em sua intencionalidade:

Não é o suficiente pedir mudança e esperar pelo melhor, precisamos de intervenção no nível de cultura popular. (...) Jogos são por definição lugares seguros. Se um designer ou artista consegue transformá-lo em um espaço de negociação com conceitos e questões do mundo real e ideias, então um jogo pode ser bem-sucedido em facilitar a exploração de soluções inovadoras para problemas aparentemente intratáveis (FLANAGAN, 2009, p.261).

**Red Dead Redemption 2** faz isto nesta missão: se voltar contra as manifestantes não é uma escolha, o jogo, o personagem Arthur Morgan, e o próprio enredo se posicionaram. O jogador pode ter completa liberdade de ação e escolha quando encontra a sufragista em Saint Denis, mas em **O Caminho do Amor Verdadeiro** ele tem que lidar com regras e consequências muito mais rígidas e claras. Isto não é por nada: “como uma mídia cultural, jogos carregam crenças intrínsecas em seus sistemas de representação e de suas estruturas, quer seus designers tenham a intenção ou não” (FLANAGAN, 2009, p.232).

Como apresentamos, a forma como a situação foi relatada aqui e como ela foi primeiro relatada nos veículos de comunicação é diferente. As matérias podiam até não tomar parte no caso, mas a missão envolvendo as sufragistas do jogo não é mencionada nenhuma vez, assim como os efeitos da violência que desencadeiam a punição dentro do jogo, que é ser perseguido pela polícia. Ou seja, a informação divulgada pelos veículos não estava necessariamente equivocada, mas estava deliberadamente incompleta. O que leva à questão: o que os jornais têm a ganhar com isso?

Grosso modo, o sensacionalismo é um mecanismo de tratamento da informação com o objetivo de expandir a audiência em troca de lucro. Isso ocorre através da exploração de informações que não são de interesse público: é construída uma narrativa de apelo emocional capaz de envolver e mexer com o público (ANGRIMANI, 1995). É tornar especial algo que não é: um exagero dos fatos que leva, pode beirar ou transpor o ficcional.

No caso estudado existe apenas um fato na cobertura jornalística inicial: é possível cometer atos de violência contra uma mulher sufragista em **Red Dead Redemption 2**. Porém, nada além disso é levado em consideração e perguntas básicas ficam sem resposta como: o jogador é encorajado a fazer isto? É recompensado? Há consequências? É permitido cometer os mesmos atos com outros personagens? Quais? Com os fatos apresentamos acima, a manchete, que tem todo um impacto hiperbólico, perde seu ar: existem consequências, não é encorajado, não há recompensa, etc.

Para Angrimani (1995), a notícia sensacionalista é imoral-moralista: ao mesmo tempo em que não segue o rigor jornalístico esperado, carrega uma carga moralizante para chocar o receptor da mensagem. É uma notícia extirpada de nuance que, se bem-feita, perde a sua base, que é o choque e se teor moralizante.

No caso estudado há camadas óbvias imbuídas dessa carga moral, cultural e simbólica. Primeiro há o ato de violência em um video game, informação o suficiente para já atrair a atenção; depois, há o fato de que é violência contra uma mulher, um grupo minoritário; então temos que é uma mulher desarmada, ou seja, indefesa; e por fim sufragista, ou seja, violência contra alguém que luta pelos direitos fundamentais de seu grupo. À primeira vista, a manchete apresenta **Red Dead Redemption 2** de cara quase como um game abertamente misógino. Ao se ler as reportagens, se vê que não é bem assim, porém, o jogo não é isentado de ser, no mínimo, questionável em suas possibilidades e apresentação.

Em **Videogame e Violência: cruzadas morais contra jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo**, Salah Khalad Jr (2018) faz um resgate das controvérsias em que os jogos foram responsabilizados pela mídia ao longo dos anos, incluindo o massacre de Columbine nos EUA associado ao jogo **DOOM** e os casos brasileiros do massacre de Realengo e o caso Pessegini, em que o apresentador de TV Marcelo Rezende ligou o ato de violência com o jogo **Assassin's Creed Brotherhood** em rede nacional<sup>9</sup>. Porém além de uma retrospectiva histórica dos jogos, o autor

<sup>9</sup> <<https://www.youtube.com/watch?v=4OE0a-du4f4>>

relembra controvérsias similares que afetaram outros tipos de mídia: casos em que histórias em quadrinhos, bandas de heavy metal e jogos de RPG foram culpados e expostos nos veículos de comunicação de massa por atos de violência. Khalad Jr percebe que é possível traçar um paralelo entre eles.

A linha conectora é o **pânico moral**, que encontra grande poder de disseminação através da imprensa, com base em uma relação causal que é por definição muito frágil: causa e efeito diretos. “A suposta conexão entre games e violência não é mais que um discurso produzido pela imprensa, (...). Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais” (KHALAD JR, 2018, l.252-55). O autor aponta para uma consequência grave do fenômeno, que é a **criminalização cultural**, que é quando o pânico dá um passo adiante para que aquele aspecto da vida cultural se torne, de fato, um crime.

Como exemplo, o autor cita os jogos que chegaram a ser proibidos no Brasil, como **Carmagedon**, **Bully** e **EverQuest**, todos sem base legal sólida. Este passo adiante é gravíssimo não apenas porque dá ouvidos à teorias de conspiração, mas por criminalizar setores inteiros da sociedade com base no pânico de setores conservadores e tradicionais, **id est**: daqueles no poder. Na história brasileira temos um exemplo marcante de um processo de cultura popular perseguida pela criminalização cultural: o samba, proibido por anos e visto pelo mesmo período como algo de fato criminoso, subalterno e de mau gosto.

É um processo cultural por meio do qual quem tem poder define e molda o que vemos, jogamos e ouvimos, delimitando o comportamento social e cultural. Sendo assim, é definido o que é bom e o que é “contra os costumes”:

A criminalização contemporânea da cultura pop emergiu como parte de ‘guerras culturais’ empreendidas por políticos conservadores e reacionários culturais, interessados em definir como desviantes determinadas expressões culturais, com base em seus próprios critérios morais. Como é um processo conduzido em grande medida no espaço público, a criminalização cultural contribui para percepções populares e pânicos, bem como para a marginalização da forma de expressão cultural eleita como alvo (id, l.540-547).

Por isto Khalad é tão crítico da imprensa que, em troca de audiência, se torna um veículo de desinformação, podendo por muito mais em risco. Pois a cada polêmica e manchete envolvendo jogos e violência, maiores as chances da porta da criminalização ser reaberta ou aberta em definitivo: “os disseminadores de pânico moral continuarão promovendo criminalização cultural e inventando bodes expiatórios que só servem para nos afastar da verdade e que muitas vezes podem ter consequências muito sérias para direitos fundamentais” (id. l.9406).

Aí está, em parte, a relevância de pesquisas acadêmicas na área dos games, pois a única forma de combater desinformação é se aproximando e estudando de fato estes objetos culturais: “é preciso reagir de imediato quando declarações dessa espécie forem veiculadas na grande mídia, (...). Já queimamos bruxas e histórias em quadrinhos” (l.9437). Ao trazer a discussão para o âmbito da imprensa, retomamos temas que são primordiais para a produção jornalística.

A mercantilização da notícia (MARCONDES FILHO, 1986) traz um esvaziamento crítico da notícia que é valorizada apenas por sua “casca”: suas características mais externas. Porém, com a atual composição da internet e da imprensa online, essa radicalização mercadológica se torna voraz

e maiores também se tornam as possíveis consequências que podem ser desencadeados por publicações incompletas ou meramente apressadas em busca do clique.

Traquina (2005) resume bem: há um acordo tácito de credibilidade entre notícia e leitor em que se espera estar lidando com fatos objetivos, portanto “a transgressão da fronteira entre o real e a ficção é um dos maiores pecados da profissão de jornalista” (TRAQUINA, 2005, p.20). Mas o próprio autor é ligeiro em lembrar que o jornalismo não existe à parte do mercado, das pessoas e muito menos do mundo: estamos inseridos todos em sociedade, com contextos culturais próprios, especialmente hoje em que o mercado midiático é extremamente rápido e competitivo. As regras éticas foram transportadas incólumes para o meio digital, porém as notícias se tornaram menores, mais rápidas, disputando a atenção do internauta (FERRARI, 2012).

Sendo assim, é preciso levar em conta a **cultura da participação** (SHIRKY, 2011), pois em 2019, este processo é ainda mais intenso graças à viralização e a fragmentação: cada usuário monta sua própria grade de informação e compartilha o que considera relevante, muitas vezes com base apenas em manchetes, e não em textos completos ou longos. Sendo assim, é adequado concluir que os títulos das matérias, como do **The Guardian (Red Dead Redemption 2 criticado por morte de sufragista)** foram feitos pelo máximo de choque com a menor quantidade de texto possível.

Para Shirky, a participação é um poder real que envolve vários caminhos de engajamento, sendo o principal deles as redes sociais, mas também fóruns e outras formas convencionais de propagação, como boca-a-boca. Isto significa que uma primeira impressão ruim pode ter um impacto duradouro pois, no cotidiano, “eles têm oportunidades de comentar o material, compartilhá-lo com os amigos, rotulá-lo, avaliá-lo ou classificá-lo e, é claro, discuti-lo com outros espectadores por todo o mundo” (SHIRKY, 2011, p.15). Tal cultura, ao seu ver, é inerente da era digital, pois o público não é um consumidor passivo: cada smartphone é um receptor e um meio de propagação. Isto torna o sensacionalismo muito mais potente.

Na data em que este artigo foi escrito, o texto original do **The Guardian** já havia sido compartilhado 4.838 vezes apenas pelo Facebook, sem dúvida alguma atingindo um número muito maior de pessoas que, provavelmente, não leram nada além do título, pois como escreve Shirky e Ferrari (2012), dificilmente o leitor irá se atentar para todo o texto ou outras fontes antes de fazer seu julgamento e passar a informação adiante.

Porém, esta facilidade em propagar informação da cultura participativa pode, talvez, trazer em si a resposta para enfrentar a desinformação: nós mesmos.

Membros da audiência estão usando textos midiáticos à sua disposição para forjar conexões uns com os outros, para mediar relações sociais e criar significado do mundo ao redor deles. Tanto individual quanto coletivamente, eles exercem agência no modelo de propagação. (...) Eles não passam adiante simplesmente textos estáticos; eles transformam o material através de processos de produção ativa ou através de seus próprios comentários e críticas para atender suas próprias necessidades expressivas e sociais (JENKINS, FORD e GREEN, 2013, p.294).

Ou seja, a forma como lidamos atualmente com a mídia envolve processos que podem, potencialmente, trazer mudanças sociais e culturais, inclusive nos próprios veículos de comunicação. Portanto, caberá, provavelmente, aos próprios jogadores produzir jogos e se engajar em diferentes esferas sociais e culturais (inclusive acadêmicas) para legitimar os games frente ao senso-comum.

Pois não somos consumidores passivos: através da cultura da participação, estamos sempre **engajados** de alguma forma com os produtos midiáticos que consumimos.

### Considerações finais

Enfim, *Red Dead Redemption 2* permite sim agredir mulheres, assim como permite agredir a maior parte de todos os demais personagens. De fato, a questão realmente importante não é a liberdade do jogador, não é se o jogo permite ou não cometer certos atos de agressão e sim a escolha: por que o jogador pode, não necessariamente significa que ele deve. Esta escolha e esta agência que nos dão, inclusive, os elementos possíveis para estudar tais fenômenos. O comportamento dos jogadores em relação à personagem sufragista muito tem a dizer, de fato, sobre uma certa parcela vocal da comunidade de jogadores, mas que nunca deve ser generalizada como representantes do todo e nem silenciar ou ofuscar o próprio jogo: afinal, o que o próprio game tem a dizer? Ficou claro que, através de suas missões, o game toma partido, assim como seu protagonista, controlado pelo jogador, e sua trama.

Conforme o que foi apresentado neste artigo, se torna evidente que ainda é muito necessário aprofundar nossas discussões sobre jogos eletrônicos não apenas no meio acadêmico, mas na sociedade para impedir que julgamentos superficiais comprometam o poder de expressão desta mídia e, principalmente, o seu potencial crítico, como explanado por Flanagan (2009). Pois será com jogos críticos e expressivos que designers e jogadores poderão mudar a imagem negativa o que ainda permeia os games aos olhos da audiência comum e não gamer brasileira.

O assunto pode parecer, à primeira vista, superado, mas não o é já que com o caso de Suzano, veículos grandes de comunicação trouxeram à baila novamente as acusações de que jogos violentos causam violência, causa e efeito. Porém, desta vez, foi possível perceber alguma mudança conforme veículos como a *Folha de S. Paulo*<sup>10</sup> e *O Globo*<sup>11</sup> trouxeram especialistas com uma visão mais inclusiva e compreensiva para suas reportagens. Porém ainda fica a questão: a imprensa está informando sua audiência ou apenas alimentando uma fogueira? Sem dúvida, o papel dos veículos de comunicação, ao lado da pesquisa acadêmica, ainda permanece vital para a legitimação dos games aos olhos do grande público e para impedir que o pânico moral se espalhe.

O assunto permanece de extrema importância, pois seguida à tragédia de Suzano, já foi proposto o Projeto de Lei 1577/2019<sup>12</sup> do deputado Júnior Bozzella que traz em sua ementa “criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências”. A proposta é vaga e ainda tem um longo caminho pela frente, mas sua existência prova que não estamos longe da concretização de uma criminalização cultural dos games.

Enfim, Flanagan resume: “acima de tudo, um game é uma oportunidade, um instrumento fácil de compreender pelo qual (...) o que Huizinga notoriamente chama de ‘círculo mágico’ do jogo possa ocorrer” (FLANAGAN, 2009, p.262). Como apresentamos com a cultura da participação, provavelmente está na mão da própria cultura gamer trilhar o caminho da legitimação cultural dos games e combater a desinformação acerca dos games através de uma participação ativa na comunidade e nas redes sociais.

<sup>10</sup> <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/03/nao-ha-ligacao-entre-games-violentos-e-chacina-afirma-autor.shtml>>

<sup>11</sup> <<https://oglobo.globo.com/sociedade/videogames-viraram-bode-expiatorio-de-massacres-dizem-especialistas-23523787>>

<sup>12</sup> <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2194477&fbclid=IwAR2umVhWGikGvlxe2LgYklZB2C3EcyvjO0BWLJxpUpWZu0riuq0b4Tx7B0>>

## Referências

ANGRIMANI, Danilo. Espreme que sai sangue: um estudo do sensacionalismo na imprensa. 1ª edição, São Paulo, Summus, 1995.

FERRARI, Pollyana. Jornalismo Digital. 1ª edição, São Paulo, Editora Contexto, 2012.

FLANAGAN, Mary. Critical Play: Radical Game Design. 1ª edição. Cambridge, MIT Press, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam e GREEN, Joshua. Spreadable Media. 1ª edição, Nova York, NYU Press, 2013.

KHALAD JR, Salah. Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. 1ª edição, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2018.

MARCONDES FILHO, Ciro. O Capital da notícia: jornalismo como produção social da segunda natureza. 1ª edição, São Paulo, Ática, 1986.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck. 1ª edição, São Paulo, Unesp, 2003.

SHIRKY, Clay. Cultura da Participação. 1ª edição, Rio de Janeiro, Zahar, 2011.

TRAQUINA, Nelson. Teorias do Jornalismo – Volume I: porque as notícias são como são. 1ª edição, Florianópolis, Insular, 2005.

ZAGAL, José P. The videogame Ethics Reader. 1ª edição, San Diego, Cognella, 2013.