

## **Games e a “ciência de Galton”:** referências à eugenia no jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2*



Sequência de *Grand Theft Auto V*, 2013, fotografia (detalhe).

### *Leonardo Dallacqua de Carvalho*

Doutor em História pelo Instituto Oswaldo Cruz (Fiocruz). Professor do Programa de Pós-graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão (Uema). Autor, entre outros livros, de *Os traços da hereditariedade: cor, raça e eugenia no Brasil*. Curitiba: Prismas, 2015. leo.historiafiocruz@gmail.com

## Games e a “ciência de Galton”: referências à eugenia no jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2*

Games and the “science of Galton”: references to eugenics in the video game *Red Dead Redemption 2*

Leonardo Dallacqua de Carvalho

### RESUMO

O artigo analisa como o jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2*, lançado em 2018 pela produtora Rockstar Games, aborda a temática da eugenia no contexto histórico do velho oeste estadunidense, local de ambientação do *game*. Para tanto, elementos *in game* foram extraídos e comparados com o discurso historiográfico a respeito da eugenia. Por meio de uma metodologia baseada nos estudos de jogos eletrônicos e de eugenia foi analisado em que medida *RDR 2* dialoga com a discussão histórica e historiográfica da eugenia, as representações sobre eugenia, as questões morais relacionadas à eugenia e genética, e, por fim, de que modo o jogador pode compreender o conceito e o contexto histórico da eugenia entre o final do século XIX e o início do XX nos Estados Unidos e no Brasil.

**PALAVRAS-CHAVE:** eugenia; jogos eletrônicos; história das ciências.

### ABSTRACT

The article analyzes how the electronic game *Red Dead Redemption 2*, published in 2018 by the producer Rockstar Games, addresses the theme of eugenics in the narrative of the historical context of the American old west, where the game was set. For that, elements in game were extracted and compared with the discourse of the current historiography on eugenics in Brazil and in the world. Through a methodology based on the studies of electronic games and eugenics, it was observed to what extent *RDR 2* was faithful to the historical and historiographic discussion of eugenics; representations about eugenics, moral issues related to eugenics and genetics, and, finally, how the player can understand the concept and historical context of eugenics between the end of the 19th century and the beginning of the 20th in the United States and Brazil.

**KEYWORDS:** eugenics; electronic games; history of science.



À luz do século XXI, é inviável negar os efeitos dos jogos eletrônicos para amplos segmentos da população e para o mercado dos bilhões de dólares de uma indústria em constante expansão. À época da pandemia da Covid-19, quando o isolamento social foi uma obrigação sanitária, as projeções de faturamento aumentaram em 20% em 2020. De acordo com *sites* especializados, essa movimentação atingiu a soma de US\$ 174,9 bilhões (R\$ 971 bilhões).<sup>1</sup>

Embora o estabelecimento de relações entre *games* e o conceito de eugenia não seja usual, a temática desses jogos e suas linguagens despertaram

<sup>1</sup> Ver <<https://meups.com.br/noticias/faturamento-da-industria-de-games-em-2020/>>. Acesso em 15 jun. 2022.

relevantes discussões acadêmicas nas últimas décadas.<sup>2</sup> Como reforça um dos seus importantes teóricos e criador da revista científica *Game Studies*, Espen Aarseth, os jogos eletrônicos englobam aspectos socioestéticos e compõem um novo objeto cultural. Para o historiador atento aos novos problemas, novos objetos e novas abordagens, o cruzamento de um conceito caro à História, como é o caso da eugenia, com os *games* como fonte histórica é exequível. Afinal, “a história não é o absoluto dos historiadores do passado, providencialistas ou positivistas, mas o produto de uma situação, de uma história”.<sup>3</sup>

Muitos são os desafios que se colocam para quem ousa enveredar por outros campos do conhecimento. Referência para este trabalho, *Replay: the history of video games*, de Tristan Donovan, sugere a localização de um problema de pesquisa que envolve, ao menos, meio século. Isto, é claro, se o ponto de partida for agosto de 1972, com o lançamento daquele que seria considerado o primeiro console, o Magnavox Odyssey, no mesmo ano em que ocorreu o aparecimento da Atari (com o arcade Pong), o primeiro videogame lucrativo da história. Não à toa, em 1974 cerca de cem mil videogames operados por moedas funcionavam nos Estados Unidos, com um faturamento anual de aproximadamente US\$ 250 milhões.<sup>4</sup> A década de 1970 também seria conhecida pelo advento dos microprocessadores e dos domésticos Apple II, TRS-80 e Commodore PET. Os anos 1980, por sua vez, revelaram uma indústria em consolidação. Hollywood, Walt Disney Pictures, Lucasfilm (de *Star Wars*), McDonalds se renderam às temáticas espaciais de jogos como *Space Invaders*, *Asteroids*, *Galaxian*, *Galaga* e *Defender*. Se havia quem julgasse que os jogos eletrônicos eram uma moda passageira, *Pac-Man's* (1980) provou o contrário e fabricou uma marca própria. Em 1982, a Warner Entertainment aumentou em mais de 70% seus lucros ao capitanear a Atari, superando os setores de cinema e música da companhia.<sup>5</sup>

Os anos oitenta, sobretudo entre 1982 a 1987, assistiram, entretanto, a um hiato para a indústria dos videogames. Crises morais que associavam *video games* à violência, fragmentações no ramo, pirataria, avanço dos computadores domésticos e diferentes problemas econômicos em nível global levantaram dúvidas sobre a longevidade dessa proposta interativa. Mas os consoles de *video games* voltariam aos holofotes com o fenômeno NES/Famicom, da Nintendo, ainda no final da década, quando a empresa monopolizaria o setor. Os anos 1990 mostraram que uma indústria especializada nessa área poderia lu-

<sup>2</sup> Ver AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. *Game Studies: The International Journal of Games*, v. 1, n. 1, Copenhagen, 2001, *idem*, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997, BELLO, Robson Scarassati. *O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação (Mestrado em História Social) – USP, São Paulo, 2016, DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of video games*. Lewes: Yellow Ant, 2010, FRASCA, Gonzalo. *Play the message: play, game and videogame rethoric*. Tese (Doutorado em Filosofia). IT University of Copenhagen – Copenhagen, 2007, FRIEDMAN, Ted. *Semiotics of SimCity*. *Firstmonday.dk*, n. 4, v. 4, 1999, GOLDBERG, Harold. *All your base are belong to us: how fifty years of videogames conquered pop culture*. New York: Three Rivers Press, 2011, KENT, Steven. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001, e NEWMAN, James. *The myth of the ergodic videogame: some thoughts on player character relationships in videogames*. *Game Studies: The International Journal of Games*, v. 2, n. 1, Copenhagen, 2002.

<sup>3</sup> LE GOFF, Jacques e NORA, Pierre. *História: novos problemas*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995, p. 12.

<sup>4</sup> Cf. DONOVAN, Tristan, *op. cit.*

<sup>5</sup> Cf. *idem*.

crar tanto quanto setores poderosos, como o automotivo. Tal desejo originou novas concorrências no mercado, como a criação da desenvolvedora e publicadora de jogos Sega e o seu popular jogo eletrônico *Sonic the hedgehog*.

No entanto, as crises morais persistiam e prosseguiriam para sempre. As evoluções gráficas dos 16 bits atualizaram as discussões acerca da violência nos *games*. Donovan menciona que no começo da década de 1990 os Estados Unidos enfrentavam complexas questões sociais relacionadas ao consumo de álcool, cigarro e armas – das quais derivou, entre outras, a Brady Handgun Violence Prevention Act (1993).<sup>6</sup> Evidentemente, com o público-alvo de crianças e adolescentes, os *video games* eram encarados como um problema de ordem social. Uma das discussões focalizou o jogo de simulação de artes marciais chamado *Mortal Kombat*, idealizado por Ed Boon e John Tobias. Ele possibilitava ao jogador, ao vencer uma luta, depois de pressionar uma combinação de comandos no controle, arrancar o coração do inimigo com as mãos, eletrificar o oponente até virar pó ou mesmo retirar a cabeça do adversário e expor a sua espinha dorsal. Uma brutalidade regada a muito sangue no televisor. Embora a Nintendo solicitasse o corte de sangue da sua versão de *Mortal Kombat*, e o debate público em torno da violência tenha acarretado uma classificação etária para os *games*, o saldo das polêmicas foi positivo para a indústria, uma vez que as controvérsias impulsionaram as vendas dos seus produtos. Por outro lado, também ficou explícito que os produtores deveriam se reinventar para evitar determinados conteúdos sexistas e incluir personagens que abarcassem “minorias sociais”, como negros, homossexuais e mulheres.

Do ponto de vista tecnológico, os anos 1990 apresentaram inovações como o CD-ROM, a *internet*, os polígonos 3D – representados pelos clássicos jogos eletrônicos *Wolfenstein 3D* e *Doom* – e as primeiras experiências em realidade virtual. A junção entre CD-ROM e a tecnologia em 3D permitiu o aparecimento de um novo console que marcou época e rivalizou com a Nintendo e o seu *Nintendo 64* – e “aposentou”, a despeito do lançamento do *Dreamcast* (1998), a competitividade com a Sega –, o *Sony PlayStation*, da Sony Computer Entertainment. O novo século que se avizinhava amplificou a demanda dos *video games*. Além da Sony com o *Playstation 2* (2000) e a Nintendo com o *GameCube* (2001), a Microsoft entrou nas disputas pelo mercado de consoles e jogos eletrônicos com o videogame *XBOX* (2001). Ainda lucrativa, a Nintendo perdeu a hegemonia da última década. Isso não significou que a Nintendo entrasse em rota de falência como a *Sega*, sua antiga concorrente. Ao contrário, o lançamento do portátil *Nintendo DS*, em 2004 e, posteriormente, do *Nintendo Wii*, em 2006, confirmou que a empresa permanecia forte no mercado.

No decorrer do século XXI, a Sony enfrentou a concorrência com seus *Playstation 3* (2006), *Playstation 4* (2013) e *Playstation 5* (2020); a Microsoft continuou acreditando na série *XBOX*, com os *XBOX 360* (2005), *XBOX ONE* (2013), e atualmente, o seu carro-chefe é o *Xbox Series X/S* (2020); por sua vez, depois do *Nintendo Wii*, a Nintendo apostou nos consoles de mesa *Nintendo Wii U* (2012) e o *Nintendo Switch* (2017), apresentado igualmente na versão portátil *Lite* (2020).

---

<sup>6</sup> Ver *idem*. Em resumo, tratava-se de legislar sobre o sistema de licenciamento de armas de fogo e sobre a obtenção de informações relativas aos antecedentes criminais dos compradores.

Independentemente do avanço gráfico observado, o desenvolvimento dos *games* se conectou às tentativas de ambientar uma narrativa para seduzir os consumidores. Houve a preocupação em inserir dilemas morais e contextos históricos. Vale a pena citar *Rebels in the darkness* (1988), jogo criado pela engenheira caribenha Muriel Tramis, uma experiente profissional na indústria aeroespacial, cuja proposta colocava o jogador na condição de um escravizado negro em uma plantação de cana-de-açúcar com o objetivo de liderar um levante contra o administrador.<sup>7</sup> Antes, em 1987, Tramis concebera *Méwilo* com a ajuda de roteiro do escritor e fundador do movimento literário negro *Créolité*, Patrick Chamoiseau. Outro exemplo digno de nota é *Balance of power* (1985), do desenvolvedor Chris Crawford. No *game* de simulação da Guerra Fria, o jogador deveria assumir o controle dos EUA ou da URSS. Todavia, o objetivo não era causar uma guerra nuclear entre as potências, e sim evitá-la. *Balance of power* é sintomático para avaliar o mal-estar da civilização ocidental naquele momento.

Pensando tal contexto, um dos estudos que norteia este artigo é o de Gonzalo Frasca, com sua análise da retórica lúdica. Na condição de teórico e *designer*, ele buscou compreender tanto o ponto de vista do jogador quanto o do *designer*. Dessa forma, notou de que modo o significado é construído e projetado. Por essa lógica, o jogo eletrônico propõe um novo tipo de interação e pode transmitir uma lição<sup>8</sup>, na qual, de uma maneira ou de outra, se evidencia uma carga ideológica ou de ideias.

Quanto à interação, é oportuno lembrar do controverso conceito de “teoria ergódica”<sup>9</sup>, de Espen Aarseth, notadamente no que concerne aos *games*. Uma das principais características da teoria ergódica está na interação a partir de uma construção física não contemplada em outras possibilidades de contato com o texto.<sup>10</sup> Por sinal, em diversas áreas do conhecimento, pesquisadores brasileiros têm produzido interessantes trabalhos em que discutem a teoria ergódica, como é o caso de Martins (2007), Bello (2016) e Pires Junior (2016).<sup>11</sup> A propósito, de volta a Gonzalo Frasca, ele argumenta:

*os jogos e outros textos cibernéticos incluem um segundo nível de interpretação: o nível ergódico. Aqui, os signos são manipulados pelo usuário – por meio de brincadeiras, no caso dos jogos –, e essa performance gera novos signos. Esses novos sinais estão novamente abertos a múltiplas interpretações possíveis. Assim, qualquer tentativa de interpretação dos jogos deve estar atenta tanto ao nível semiótico quanto ao ergódico, uma vez que os jogos não são apenas feitos de signos, mas também são diretamente afetados pelo desempenho do jogador.*<sup>12</sup>

<sup>7</sup> Cf. DONOVAN, Tristan, *op. cit.*

<sup>8</sup> Ver FRASCA, Gonzalo, *op. cit.*, p. 15.

<sup>9</sup> Este texto não pretende esgotar o complexo conceito de teoria ergódica, aplicado a variadas dimensões do conhecimento, como na literatura. A rigor, pretendo focar especialmente a ideia de jogabilidade e mediação/imersão. Meu objetivo consiste em explorar essa relação para compreender os efeitos da interpretação sobre eugenia e o jogo *Red Dead Redemption 2*.

<sup>10</sup> Cf. AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, *op. cit.*, p. 19.

<sup>11</sup> Ver MARTINS, Cristina de Matos. *Um estudo do perfil textual de role playing games ‘pedagógicos’*. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas e Vernáculas) – USP, São Paulo, 2007, BELLO, Robson Scarassati, *op. cit.*, e PIRES JUNIOR, João Reynaldo. *Ler por labirintos: literatura ergódica e letramentos no game The legend of Zelda: ocarina of time*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Unicamp, Campinas, 2016.

<sup>12</sup> FRASCA, Gonzalo, *op. cit.*, p. 17.

A discussão sobre a interatividade dos *video games* soma debates promissores, como os de James Newman, em “The myth of the ergodic videogame. Some thoughts on player character relationships in videogames”.<sup>13</sup> Newman entende que eles não são uniformemente ergódicos, pois a interatividade não depende necessariamente do uso de controles. O autor ressalta que o jogador nem sempre se coloca como a representação do personagem em tela, mas como a totalidade das forças e influências que compreendem o jogo. Entre possíveis interpretações, a escolha de uma personagem remete a sentimentos *distintos* que exploram a própria potência da interatividade do jogo. Um caso famoso discutido por Tristan Donovan é o de *The sims*, lançado em 2000, cuja intenção é controlar a vida de uma figura em uma casa, interagindo com móveis, indivíduos e espaços sociais.<sup>14</sup> Seu nascedouro está atrelado ao contexto de diversos voyeurismos televisivos como *Big brother* e *reality shows* variados. Contudo, *The sims* permitiu aos seus jogadores a imersão em uma *second life* conectando interações e autoexpressões com o mundo real. Nesse sentido, os jogadores inventaram histórias a partir das suas personagens que, quando divulgadas publicamente, se ligavam a problemas reais de pessoas reais.<sup>15</sup> Ponto de vista semelhante foi sustentado por Ted Friedman em sua avaliação do jogo eletrônico de gerenciar cidades *Sim city*,

*Jogar uma simulação significa se envolver em uma lógica sistêmica que conecta uma miríade de causas e efeitos. A simulação atua como uma espécie de mapa no tempo, visual e visceralmente (à medida que o jogador internaliza a lógica do jogo), demonstrando as repercussões e inter-relações de muitas decisões sociais diferentes. Escapando da prisão da linguagem que parece tão inadequada para manter unidas as vertentes dispares que constroem a subjetividade pós-moderna, as simulações de computador fornecem uma forma quase narrativa radicalmente nova por meio da qual comunica estruturas de interconexão.*<sup>16</sup>

Na sequência deste artigo, o estudo de caso baseado na interatividade do jogo eletrônico *RDR 2* discute como o conceito e o contexto de eugenia são abordados em sua narrativa ambientada. Além disso, foi traçada uma comparação em relação ao tratamento dispensado à eugenia em outro *game* da produtora Rockstar Games, o *Grand Theft Auto V*. As novas tecnologias acrescentadas a um mercado lucrativo de *games* proporcionam cada vez mais imersão no enfrentamento de temas histórico-sociais. Se nos primeiros jogos eletrônicos um *pixel* poderia representar um dinossauro, um ser humano ou um extraterrestre – a depender da criatividade e do texto empregado na plataforma visual –, as tecnologias gráficas surgidas posteriormente edificaram mundos visualmente impressionantes, conjugadas a detalhamentos de questões histó-

<sup>13</sup> NEWMAN, James, *op. cit.*

<sup>14</sup> Ver DONOVAN, Tristan, *op. cit.*

<sup>15</sup> Como explica um dos criadores de *The sims*, William Wrigth, “houve uma mulher que escreveu sobre como sua irmã estava em um relacionamento abusivo e como ela conseguiu se livrar dele eventualmente. Você sente que ela queria escrever essa história porque queria que outras pessoas percebessem que poderiam sair desses relacionamentos. Este é o tipo de pessoa que provavelmente nunca escreveria um livro ou conto ou qualquer outra coisa, mas ela, com *The Sims*, foi capaz de transmitir esta mensagem que realmente teve uma forte ressonância com ela para um grupo mais amplo”. *Apud* DONOVAN, Tristan. *op. cit.*, s./n.

<sup>16</sup> FRIEDMAN, Ted, *op. cit.*, s./n.

ricas que são representadas de diferentes perspectivas. É em meio ao realismo gráfico de *RDR 2*, sua interatividade e inserção em uma história datada que será analisado como a temática da eugenia foi historicamente situada.

### A eugenia em *Red Dead Redemption 2*

Produtora e publicadora de jogos eletrônicos, a Rockstar Games foi criada na década de 1990 e protagonizou uma das franquias de maior venda na história dos *games*, a série *Grand Theft Auto*, popularmente conhecida pela abreviação *GTA*. Em poucas palavras, esse jogo propõe uma dinâmica na qual o jogador assume uma personagem vigarista e sem moral. Em um mundo aberto, com visão aérea e em 3ª pessoa, crimes, atropelamentos e assassinatos geram recompensas. Elaborado por David Jones e Mike Dailly, *GTA* e *GTA II*, lançados em 1997 e 1999, respectivamente, em princípio não eram muito promissores por recorrerem a uma estética gráfica menos poderosa se comparada às tendências em 3D.

O destino da franquia *GTA* mudou em 2001, com o título *Grand Theft Auto III*. Adaptado aos gráficos em 3D, o jogador manteve a mobilidade livre em uma cidade aberta, com os mesmos conceitos de jogabilidade dos títulos anteriores. Porém, a visão aérea das câmeras foi deslocada para atrás do avatar na modalidade de “tiro em terceira pessoa” (*third-person shooter*). Como explica Bob Bates em *Game design*,

*Na terceira pessoa, a câmera está fora do personagem principal, geralmente flutuando logo acima e atrás, mas às vezes movendo-se para posições diferentes para fornecer uma melhor visão da ação. Essa escolha tem implicações importantes para o seu jogo [...]. Os jogos na terceira pessoa permitem que o jogador veja seu personagem em ação. Eles são menos envolventes, mas ajudam o jogador a construir um senso mais forte de identificação com o personagem que está interpretando.*<sup>17</sup>

Bates argumenta que, para a construção da identidade da personagem, jogos em terceira pessoa oferecem melhor interação.<sup>18</sup> Essa dinâmica acompanhou tanto a franquia *GTA* como a *RDR*. Posteriormente, *Grand Theft Auto: Vice City* (2002) e *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) aprimoraram os conceitos de seus antecessores e aprofundaram a construção da história e dos contextos histórico-sociais nos quais as personagens se inseriam. Reproduções da vida urbana e rural estadunidenses da segunda metade do século XX, gangues, automóveis, roupas, conflitos raciais e socioeconômicos, enfim, diversos elementos foram ambientados para que a narrativa proporcionasse maior imersão de época. As narrativas calcadas na concepção de *GTA* foram sedutoras para o desenvolvimento de futuros jogos eletrônicos que apostaram em tomadas de decisões morais e liberdade de escolhas dos jogadores. A proposta de uma narrativa em *games* não era novidade, uma vez que a indústria sempre tentou contextualizar ou oferecer um sentido para a interação do produto. Criar um enredo era uma forma de brincar com a imaginação do comprador/jogador. Portanto, um pixel lançando outro pixel em um conjunto ainda

<sup>17</sup> BATES, Bob. *Game design*. Boston: Premier Press/Course Technology, 2004, p. 39.

<sup>18</sup> Observar os exemplos de posição de câmera nas figuras 1, 2, 3 e 5.

maior e organizado de outros pixels deveria ser compreendido visualmente pelo jogador como uma pequena nave espacial com o objetivo de destruir uma outra enorme espaçonave alienígena para salvar o planeta Terra da colonização extraterrestre. Porém, *GTA* levou a concepção de mundo aberto e narrativa a outro patamar, razão pela qual títulos como *Grand Theft Auto IV* (2008) e *Grand Theft Auto V* (2013) são sucessos de mercado. Em cifras, *GTA IV* faturou US\$ 500 milhões nos EUA. Seu sucessor, *GTA V*, arrecadou US\$ 1 bilhão apenas nos três primeiros dias de lançamento.<sup>19</sup>

O alto faturamento da franquia *GTA* não significou que a aposta no primeiro título de *RDR* fosse uma certeza de receita. Pelo contrário, ele fora bastante subestimado. Em 2010, Ben Gilbert, correspondente especializado em videogames, lançando mão de fontes internas da Rockstar Games, afirmava que a produção do jogo era um desastre completo. Em montagem de seis anos atrás, era mal administrado e frequentemente boicotado a ponto de a Rockstar Games não acreditar em lucro nas vendas.<sup>20</sup> Entretanto, o título inspirado na temática do oeste estadunidense superou as expectativas e se tornou rentável. Enquanto *GTA V* vendeu 150 milhões de cópias em 8 anos de mercado, *RDR 2* até agosto de 2021 somava 38 milhões em apenas dois anos.<sup>21</sup>

Considerando-se que o objetivo do artigo se volta para a análise sobre como o conceito de eugenia é abordado em jogos eletrônicos, o recorte proposto se prende a referências históricas do *RDR 2*. Temas relativos à eugenia ou à exploração genética marcaram presença no decorrer das trajetórias dos jogos eletrônicos. Títulos conhecidos como *Resident evil* (1996), *BioShock* (2007), *Deus ex* (2000) e *The last of us* (2013) alimentaram as possibilidades de manipulação da genética na esperança de criar mundos imersivos para os jogadores. O próprio *GTA V*, ambientado cronologicamente em 2013, se apropriou de laboratórios de eugenia ou de aprimoramentos genéticos. Com *RDR 2* não foi diferente, embora a cronologia para a discussão seja fundamental, pelo fato de o *game* se situar em 1899. Assim, o recorte temporal de ambos os jogos considera a eugenia como tema da ordem do dia para ser tratado e contextualizado.

A Figura 1, em *GTA V*, mostra o protagonista Trevor Philips – com voz e captura de movimentos do ator Steven Ogg –, próximo de um laboratório de eugenia. A Figura 2 exibe o mesmo protagonista, localizado em outro laboratório, ao lado de anúncios eugênicos. Nos cartazes, é possível ler: “Esta instalação contém: plasma seminal de grau A macho alfa” e “Senhoras! Use proteção. É improvável, mas não impossível, você pode ficar grávida ao visitar a *Eugenics INC.*”. Optando pelo humor ácido, *GTA V* convida o jogador a compreender as obsessões no século XXI pelos aprimoramentos genéticos por meio de laboratórios especializados de genética e eugenia. A abordagem não é completamente ficcional. Edwin Black menciona como, sobretudo após a conclusão do Projeto Genoma, as ideias de *designer babies* têm sido explorada nos

<sup>19</sup> Cf. <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html>>, e <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,MUL456259-6174,00-EM+UMA+SEMANA+JOGO+GTA+IV+VENDE+MILHOES+DE+UNIDADES.html>>. Acesso em 20 ago. 2022.

<sup>20</sup> Cf. <<https://www.engadget.com/2010-01-12-sources-red-dead-redemption-development-in-trouble.html>>. Acesso em 20 ago. 2022.

<sup>21</sup> Cf. <<https://psxbrasil.com.br/gta-v-ultrapassa-150-milhoes-de-unidades-numeros-de-red-dead-redemption-2-borderlands-3-e-mais/>>. Acesso em 20 ago. 2022.

Estados Unidos.<sup>22</sup> Sob essa ótica, a criação cosmética de bebês é infinita e poderia conduzir a humanidade a um novo patamar de hierarquização eugênica.



Figura 1. *Grand Theft Auto V*: um dos protagonistas próximo de um laboratório de eugenia ambientado no contexto estadunidense do século XXI.



Figura 2. *Grand Theft Auto V*: um dos protagonistas em outro laboratório de eugenia ambientado no contexto estadunidense do século XXI, próximo de propagandas eugênicas.

As referências à história da eugenia e ao aprimoramento genético foram discutidas em *GTA V* e *RDR 2*, obedecendo os contextos históricos distintos. Entre as perguntas passíveis de serem formuladas, é preciso atentar para a posição da produtora frente à discussão moral e como essa moral foi estabelecida na interação entre a narrativa da eugenia e a experiência do jogador. E mais: como a eugenia é historicamente situada em *RDR 2*? Que mensagem

<sup>22</sup> Ver BLACK, Edwin. *A guerra contra os fracos: a eugenia e a campanha dos EUA para criar uma raça dominante*. São Paulo: A Girafa, 2003, p. 697-699.

pretende ser transmitida ao jogador? Há coerência com o estado da arte do conhecimento historiográfico sobre o tema?

Quando *RDR 2* foi lançado, em 2018, a expectativa era alta, até em função da recepção positiva dos jogos anteriores da franquia como *Red Dead Revolver* e *Red Dead Redemption (RDR)*, respectivamente de 2004 e 2010. Como mencionado, *RDR 2* nos transporta para o velho oeste estadunidense e propõe ao jogador manipular revólveres, espingardas, facas, cavalos, carroças e roupas características do período. Em terceira pessoa, a personagem lida com pistoleiros organizados em gangues, políticas governamentais, sociabilidades, estética, comércio e múltiplos elementos que a localizam no faroeste em transformação do final do século XIX. O ponto de vista em terceira pessoa, como sinaliza Newman, favorece a imersão do jogador no ambiente: “ao se lembrar de seu jogo, os jogadores não falam em jogar ou controlar, mas em ‘ser’. A concentração no ponto de vista revela uma confiança excessiva em modelos representacionais e mecanismos de conectividade jogador/espectador”.<sup>23</sup> Há, portanto, um modelo de imersão que possibilita ao jogador se autorrepresentar pelo avatar controlado.

Alguns aspectos de *RDR 2* desagradaram parte da comunidade de jogadores, principalmente o ritmo lento de jogabilidade ancorado na verossimilhança. A constante desaceleração da *gameplay*, como sintetizam John Vanderhoef e Thomas Payne, “é a crononormatividade do capitalismo e sua intrusão em um espaço de jogo fielmente renderizado que gera desconforto nos jogadores”.<sup>24</sup> Para os autores, a representação do final do século XIX impõe uma exigência de velocidade temporal que difere da capitalista do século XXI.

Porque a concepção que embasa o *RDR 2* o sincronizou com relações de tempo, o jogo oferece uma perspectiva de interação fora dos padrões habituais da busca excessiva aos méritos e conquistas. Um dos elementos mais notáveis é que, independentemente das escolhas do jogador, a morte do seu avatar por tuberculose será incontornável. Para Vanderhoef e Payne, a leitura temporal propicia maior crítica e resistência à condução de jogo hegemônico e transforma a jogabilidade subversiva em um modo dominante de engajamento em um game de de sucesso.<sup>25</sup>

Em *RDR 2*, o jogador controla Arthur Morgan – interpretado por meio de captura de movimento pelo ator Roger Clark –, um fora da lei avesso à ideia de civilização moderna e membro da gangue de pistoleiros Van der Linde, liderada por Dutch van der Linde – interpretado por meio de captura de movimento pelo ator Benjamin Byron Davis. 1899 data historicamente os acontecimentos de *RDR 2*. No enredo do jogo, as gangues de pistoleiros como a de Van der Linde avaliavam que o oeste passava por uma espiral de modernização, com o desenvolvimento das cidades. Como decorrência disso, há menos espaço para os que vivem à margem da ordem legal, capitaneados por Dutch. E esse é o motivo pelo qual o grupo decide roubar quantidade suficiente para se aposentar e abandonar definitivamente a vida desonesta. Em um

<sup>23</sup> NEWMAN, James, *op. cit.*

<sup>24</sup> VANDERHOEF, John and PAYNE, Matthew Thomas. Press X to wait: the cultural politics of slow game time in *Red Dead Redemption 2*. *Game Studies: The International Journal of Games*, v. 22, n. 3, Copenhagen, 2022.

<sup>25</sup> Ver *idem*.

mundo aberto, no qual o jogador dispõe de livre mobilidade, a narrativa é contada em episódios que traçam a história da gangue, seus personagens e o velho oeste. Nesse passo, a história se estende por um roteiro de mais de duas mil páginas, a ponto de mobilizar cerca de três mil trabalhadores na conclusão do *game*.

Uma das principais cidades de *RDR 2* é Saint Denis. A localidade é apresentada ao jogador em um determinado ponto da trama em que a industrialização representava o símbolo da modernidade em contraposição à barbárie que tradicionalmente imperava naquelas bandas. Linhas de trem, chaminés, bondes elétricos, demografia diversificada que inclui estrangeiros e mendigos, lojas de grife, estúdios fotográficos, teatro, entre outras coisas, transformavam radicalmente a paisagem. Em paralelo com outros cenários do jogo, caracterizados pela vida pacata e desacelerada, Saint Denis envereda por outra dinâmica, a da aceleração do tempo. As ruas são povoadas por múltiplos grupos étnicos, com interesses diferenciados – como roubos, comércio e lazer – e formas de interação. O jogador tem a possibilidade de interagir com policiais, comprar alimentos, couro de animais, armas ou mesmo ofertar esmolas a mendigos.

Outros contatos ocorrem com personagens não jogáveis (*non-player character* ou *NPC*). Um deles é o professor Norris Forsythe, que frequenta as ruas de Saint Denis propagando a eugenia. Com uma pequena mesa na calçada, distribui panfletos e anuncia em voz alta os benefícios da “Ciência de Galton”. Há duas práticas de comunicação com esse *NPC*. O jogador tem a opção de recusar o panfleto e continuar a narrativa ou concordar em ouvi-lo sobre as vantagens da eugenia. Ao aceitá-lo, o professor Forsythe explana a respeito da eugenia enaltecendo as hierarquizações raciais e a promoção de raças eleitas. A personagem controlada pelo jogador, Arthur Morgan, é programada para reagir com desdém e repulsa a tal discurso. Considerando a tese eugênica uma bobagem, Morgan argumenta que conheceu pessoas boas e más independentemente de qualquer conotação racial. Irritado por ser contrariado, o professor Forsythe menospreza a ideia de igualdade entre as raças humanas. Morgan, por sua vez, aborrecido com os argumentos eugênicos, ameaça agredir fisicamente o professor, fazendo-o bater em retirada.

Em *RDR 2* a conduta do protagonista afeta a jogabilidade. Isto é, se o jogador expressa comportamentos agressivos, mata, rouba ou comete um crime, é punido com a perda de um atributo denominado “honra”. Ao *player* é facultada a liberdade das ações ao controlar o protagonista e optar pela conduta moral que deseja adotar, mesmo na condição de um fora da lei. No entanto, no tocante ao contato com o professor Forsythe, caso o jogador decida agredi-lo, matá-lo ou sequestrá-lo, a ação não afetará o atributo honra nem implicará consequência negativa de ordem policial – *NPC* responsável pela vigilância da conduta do jogador. Afinal, o *RDR 2* foi programado para que o protagonista abomine a concepção de eugenia.

Posto esse cenário, proponho examinar com mais vagar o momento da divulgação da eugenia pelo professor Forsythe, suas palavras e o conteúdo do panfleto distribuído. Em perspectiva histórica, a eugenia foi uma teoria científica formulada pelo cientista inglês Francis Galton, na segunda metade do século XIX, segundo a qual seria plausível manipular a hereditariedade para que os talentos individuais fossem transferidos de geração para geração. Em

suas primeiras publicações científicas sobre o tema, quando o conceito de eugenia nem sequer havia sido nomeado, ele dizia: “Acho que o talento é transmitido por herança em um grau notável; que a mãe não tem de forma alguma o monopólio de sua transmissão; e que famílias inteiras de pessoas de talento são mais comuns do que aquelas nas quais apenas um membro o possui”.<sup>26</sup> Daí em diante, a eugenia tentaria se afirmar como uma ciência que desejava ser aplicada ao propor reinventar os indivíduos por intermédio da hereditariedade. Como menciona a historiadora Nancy Stepan, as bases teóricas fincadas por Galton mediante os métodos genealógicos e estatísticos aspiravam ao reconhecimento de que as aptidões humanas se vinculavam à hereditariedade e não à educação.<sup>27</sup>

Como frisam muitos estudos, a eugenia foi abraçada em distintos países e diversos contextos políticos e sociais.<sup>28</sup> Os Estados Unidos estão entre os países que adotaram diferentes versões da eugenia e promoveram, institucional e socialmente, uma de suas modalidades mais agressivas, a chamada eugenia “negativa”.<sup>29</sup> Além do discurso explícito de hierarquização racial, ela se valia de meios invasivos, como a esterilização e a segregação dos supostamente “degenerados”, na tentativa de obter o aprimoramento da raça/indivíduo. Como analisa Edwin Black, o eugenista Harry Laughlin, um dos principais nomes da eugenia estadunidense, anunciava que seu programa se assentava em três pilares: esterilização, encarceramento e restrições imigratórias. Quanto à esterilização compulsória, ele assegurava: “é desenhada como um agente eugenista de complementação para a segregação das classes socialmente inadequadas e para o controle da imigração daqueles que carregam um germoplasma defeituoso”.<sup>30</sup>

Como destaquei, *RDR 2* remete aos Estados Unidos de 1899. Sabe-se que os conflitos raciais que marcaram a história do país precedem a institucionalização da eugenia. Um exemplo característico do século XIX foi a expansão da Ku Klux Klan (KKK), que defendia a tese da supremacia branca. Não é à toa que as referências às segregações raciais são frequentes em *RDR 2*. Em determinadas passagens do *game*, veem-se membros da Ku Klux Klan praticando rituais racistas. E, tal como no caso do professor Forsythe, matar ou

<sup>26</sup> GALTON, Francis. Hereditary talent and character: part I. *Macmillan's Magazine*, v. 12, n. 68, London, 1865, p. 157.

<sup>27</sup> Ver STEPAN, Nancy Leys. *A hora da eugenia: raça, gênero e nação na América Latina*. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2005.

<sup>28</sup> A produção historiográfica sobre o assunto é volumosa. Ver, por exemplo, ADAMS, Mark (ed.). *The wellborn science: eugenics in Germany, France, Brazil, and Russia*. New York, Oxford: Oxford University Press, 1990, BLACK, Edwin, *op. cit.*, CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. A trajetória de Francis Galton e sua perspectiva eugênica no primeiro trimestre de *The Eugenics Review* (1909). *Fênix: Revista de História e Estudos Culturais*, v. 4, n. 2, Uberlândia, 2017, DIWAN, Pietra. *Entre Dédalo e Ícaro: cosmismo, eugenia e genética na invenção do transhumanismo norte-americano (1939-2009)*. Tese (Doutorado em História Social) – PUC-SP, São Paulo, 2020, KEVLES, Daniel. *In the name of eugenics: genetics and the uses of human heredity*. 4. ed. Cambridge-London: Harvard University Press, 2004, SOUZA, Vanderlei Sebastião de. *Renato Kehl e a eugenia no Brasil: ciência, raça e nação no período entreguerras*. Guarapuava: Unicentro, 2019, STEPAN, Nancy Leys, *op. cit.*, e TYDÉN, Mattias. The Scandinavian States: reformed eugenics applied. In: BASHFORD, Alison and LEVINE, Philippa. *The Oxford handbook of the history of eugenics*. Oxford: Oxford University Press, 2010.

<sup>29</sup> Cf. BLACK, Edwin, *op. cit.*, e STERN, Alexandra. *Eugenic nation: faults and frontiers of better breeding in Modern America*. 2. ed. Oakland: University of California Press, 2016.

<sup>30</sup> *Apud* BLACK, Edwin, *op. cit.*, p. 165.

agredir integrantes desse grupo supremacista não causa perda do *status* de honra do jogador.



Figura 3. *Red Dead Redemption 2*: o protagonista encontra membros da Ku Klux Klan praticando rituais e pode matá-los sem prejuízo ao seu *status* do jogador.

Como menciona a historiadora Alexandra Stern, a institucionalização da eugenia nos Estados Unidos se deu nos primeiros anos da década de 1900.<sup>31</sup> Outra historiadora da eugenia, Barbara Kimmelman, lembra que The American Breeders' Association (ABA) foi, em 1903, a primeira organização nacional estadunidense apoiada na promoção de pesquisas genéticas e eugênicas.<sup>32</sup> Por seu turno, o pesquisador Daniel Kevles explica que nos anos finais do século XIX um jovem cientista ganharia proeminência e se tornaria um dos maiores nomes do campo da eugenia naquele país: Charles Davenport. Angariando recursos financeiros junto à Carnegie Institution, ele liderou a estação de estudos Cold Spring Harbor para levar adiante pesquisas sobre hereditariedade e eugenia.<sup>33</sup> Disso se depreende que, ao situar a discussão eugênica em 1899, a *RDR2* acerta o alvo, pois as teses eugênicas já circulavam nos Estados Unidos, antes de serem institucionalizadas.

Quando o professor Forsythe aparece em *RDR 2*, ao lado de uma mesa contendo panfletos de eugenia e proferindo publicamente preconceitos raciais, o protagonista é convidado a ler um desses materiais de propaganda. Ele merece atenção por se tratar de uma fonte da maior importância para este estudo: simultaneamente evidencia a lógica difundida pelo discurso eugenista e o modo como os programadores e roteiristas de *RDR 2* o criticaram, à base de sátiras e ironias.

<sup>31</sup> Ver STERN, Alexandra, *op. cit.*

<sup>32</sup> Ver KIMMELMAN, Barbara. The American Breeders Association: genetics and eugenics in an agricultural context, 1903-1913. *Social Studies of Science*, v. 13, n. 163, *on-line*, 1983, p. 163.

<sup>33</sup> Ver KEVLES, Daniel, *op. cit.*, p. 45.

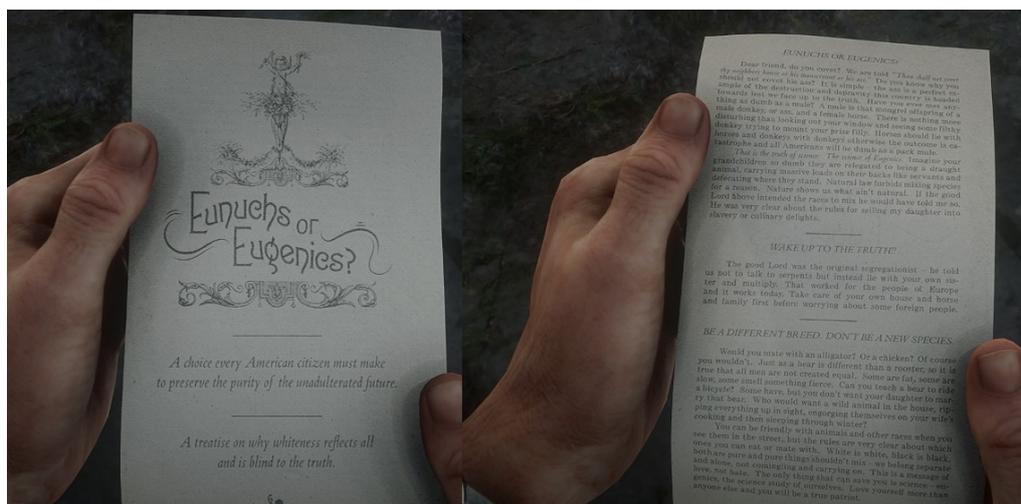


Figura 4. *Red Dead Redemption 2*: panfletos de propaganda de eugenia do professor Forsythe.

Logo de cara, o folheto ironiza: “Eunuco ou eugenia?”; e provoca, “Uma escolha que muito cidadão americano deve fazer para preservar a pureza do futuro não adulterado”. Assim, o cidadão estadunidense era convocado pelo professor Forsythe a pactuar com um programa de eugenia para salvar racialmente a população. No verso, num dos trechos se lê:

*Você já conheceu algo tão burro quanto uma mula? Uma mula é aquela cria vira-lata de um burro macho, ou jumento, e de uma égua. Não há nada mais perturbador do que olhar pela janela e ver um burro imundo tentando montar sua potrinha premiada. Os cavalos deveriam deitar-se com os cavalos e os burros com os burros, caso contrário o resultado será uma catástrofe e todos os americanos serão burros como uma mula de carga. Essa é a verdade da ciência.*

*A ciência da eugenia. Imagine seus netos tão estúpidos que são relegados a animais de tração, carregando cargas pesadas nas costas como servos e defecando onde estão. A lei natural proíbe a mistura de espécies por uma razão. A natureza nos mostra o que não é natural. Se o bom Deus acima pretendesse que as raças se misturassem, ele teria me dito isso.*

O fragmento revela uma propaganda eugênica extremamente racista e divisionista que caracterizou o programa de eugenia dos Estados Unidos liderado por Charles Davenport, Harry Laughlin e colaboradores.

A mula não é utilizada por acaso como analogia; ela simboliza aí a “degeneração eugênica”. A premissa consiste em afirmar que negros e brancos representavam “espécies diferentes”, de modo que a união entre eles era desaconselhada por gerar indivíduos racialmente indesejados. No Brasil, o termo “mulato” foi empregado de maneira pejorativa para caracterizar o resultado de caldeamentos raciais malquistos. Seu significado se alinhou tanto aos discursos racistas acerca da criação de mulas e espécies híbridas, como também, na década de 1930, envolveu um sentimento de brasilidade e autoafirmação em torno do miscigenado. De modo geral, para o contexto estadunidense, fortemente marcado pelas Leis Jim Crow de exclusão racial, o panfleto do professor Forsythe é inteligível. Embora o desenvolvimento dos conflitos raciais guarde, historicamente, particularidades quando comparamos Brasil e Estados

Unidos, o público de jogadores brasileiros de *RDR 2* tem ferramentas para identificar como o racismo e a eugenia foram estruturados no país norte americano e correlacionar com a eugenia à brasileira.

Aqui, na sua versão mais radical, denominada eugenia “negativa”, ela repercutiu na voz do seu maior propagandista, o médico Renato Kehl. Contudo, no decorrer da trajetória de Kehl, a eugenia foi interpretada sob óticas diferenciadas. No início dos anos 1920, por exemplo, ela se aliou às medidas de saneamento e reformismo da população brasileira que dominavam parte do discurso médico-intelectual salvacionista. No entanto, ainda no final dessa década, após viagem à Europa, migrou para uma perspectiva mais radicalizada, com propostas de restrições de casamentos e de esterilizações que embasavam demandas urgentes para viabilizar uma sociedade eugenizada. Na historiografia brasileira, o trabalho de Vanderlei Sebastião de Souza<sup>34</sup> é leitura obrigatória para compreender a trajetória eugênica de Kehl. Do ponto de vista de sua produção intelectual, a radicalização aparece com sobras em *Lições de eugenia*, obra publicada em 1929, em vista do Primeiro Congresso de Eugenia, realizado naquele ano. Por meio de um esforço comparativo, é viável aproximar as palavras do fictício professor Forsythe com trechos do livro de Kehl. O eugenista brasileiro assumia uma pregação em tom alarmista: “Ninguém poderá negar que no correr dos anos desaparecerão os negros e os índios das nossas plagas e do mesmo modo os produtos provenientes dessa mestiçagem. A nacionalidade embranquecerá à custa de muito sabão de coco ariano”.<sup>35</sup>

Outro fragmento impactante acentuava que “o cruzamento realizado entre raças diferentes, como entre a branca e a preta, dá origem a produtos nominados ‘mestiços’, que correspondem, até certo ponto, aos híbridos. Verdadeiramente, os híbridos são produtos de uniões entre espécies e mestiços entre raças”.<sup>36</sup> Ainda nessa passagem observa-se a proximidade entre Kehl e o professor Forsythe em relação à hibridização racial, denotando o discurso de uma eugenia “negativa” no Brasil e nos Estados Unidos.

Em outro momento, o panfleto eugênico de *RDR 2* é coerente com as preocupações com o futuro. Num tópico se alertava sobre o provável processo de extinção de determinadas raças se os cuidados reprodutivos que a eugenia propagava fossem ignorados. Sem o controle das gerações vindouras, se correria o risco da humanidade, em especial à parcela considerada “bem-nascida”, ser absorvida pela hereditariedade “degenerada”. No caso dos Estados Unidos, o prognóstico pessimista era de que a nação seria dominada por outro país com estirpe mais bem selecionada. Esta é a razão pela qual o professor Forsythe associava a ausência de medidas eugênicas com o surgimento de indivíduos idiotas a ponto de se transformarem em animais de tração.

O argumento religioso segundo o qual Deus não havia permitido a união entre as diferentes raças também foi convocado para convencer a necessidade de ações eugênicas. Tal premissa remete, entre outras, ao século XIX, às teses de hereditariedade de Bénédict Morel. Como explica Octavio Serpa Jr., a despeito de Morel acreditar no fixismo, o “Criador” teria atribuído ao homem a habilidade de aperfeiçoar o seu trabalho no plano terreno almejando o pro-

<sup>34</sup> Ver SOUZA, Vanderlei Sebastião, *op. cit.*

<sup>35</sup> KEHL, Renato. *Lições de eugenia*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1929, p. 188.

<sup>36</sup> *Idem, ibidem*, p. 190 e 191.

gresso.<sup>37</sup> Portanto, aliando o argumento do professor Forsythe aos “desejos” de Deus, a eugenia, mesmo sob o aspecto religioso, era legítima para a seleção racial em vista do aprimoramento humano e civilizacional.

Em outro momento do panfleto, insiste-se:

*SEJA UMA RAÇA DIFERENTE, NÃO SEJA UMA NOVA ESPÉCIE.*

*Você acasalaria com um jacaré? Ou uma galinha? Claro, você não faria.*

*Assim como um urso é diferente de um galo, também é verdade que nem todos os homens são criados iguais. Alguns são gordos, alguns são lentos, alguns cheiram algo forte. Você pode ensinar um urso a andar de bicicleta? Alguns sim, mas você não quer que sua filha se case com aquele urso. Quem iria querer um animal selvagem em casa destruindo tudo à vista, se empanturrando com a comida de sua esposa e depois dormindo durante o inverno?*

*Você pode ser amigável com animais e outras raças quando os vê nas ruas, mas as regras são muito claras sobre com quais animais você pode comer ou acasalar. Branco é branco, preto é preto, ambos são puros e as coisas puras não deveriam se misturar – pertencemos separados e sozinhos, não nos misturando e continuando. Esta é uma mensagem de amor, não de ódio. A única coisa que pode salvá-lo é a ciência – a eugenia, o estudo científico de nós mesmos.*

*Ame a si mesmo mais do que qualquer outra pessoa e você será um verdadeiro patriota.*

O tom explicitamente racista, quase caricatural, do folheto, indica duas preocupações dos produtores de RDR 2. A primeira é salientar que a eugenia era parte de uma compreensão científica e que tais discursos expressavam imagens do real. A segunda, criar um enredo sem apologias, mas de reflexão, direcionando o jogador a repudiar os preceitos da eugenia. Com isso os produtores do programa o induzem a assumir um comportamento moral em linha de sintonia com uma agenda antirracistas.

Para enfatizar o problema das teses eugenistas de maneira chocante e pedagógica, as referências ao mundo animal produzem uma estreita conexão entre o negro e uma nova espécie ligada à animalidade. No fundo, ele integraria uma sub-raça ou uma raça desumanizada. Na parte final do panfleto, o professor Forsythe concluía que a tábua de salvação da humanidade estava na eugenia, que aparece revestida de legitimidade científica, indo de encontro a questionamentos que a condenaram como uma “falsa ciência” ou uma “pseudociência” criada na contramão da atividade dos cientistas.

Um relevante estudo historiográfico que discute o embate entre ciência e pseudociência da eugenia é *The wellborn science: eugenics in Germany, France, Brazil, and Russia*, organizado por Mark Adams.<sup>38</sup> Levando em conta que as medidas draconianas de eugenia foram responsáveis por efeitos traumáticos na memória do século XX, como o holocausto, desencadeou-se um esforço para desautorizá-las como teoria avalizada pelas ciências. Adams comenta que alguns cientistas, na ânsia de confirmar os seus dados em prol da eugenia, podem, de fato, tê-los falseados. Jay Gould, em *A falsa medida do homem*<sup>39</sup>,

<sup>37</sup> Ver SERPA JR. Octavio. Degenerescência: queda, progresso e evolucionismo. *Cadernos do IPUB*, n. 8, Rio de Janeiro, 1997, p. 30.

<sup>38</sup> ADAMS, Mark (ed.), *op. cit.*

<sup>39</sup> GOULD, Jay Stephen. *A falsa medida do homem*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

apresenta como a falsificação ocorreu em outras fundamentações racistas como em medições cranianas que associavam o indivíduo a padrões morais.

No que concerne à eugenia, a tese da falseabilidade é frágil para explicar a sua aceitação, sob diversas versões, por mais de meio século por cientistas e intelectuais de várias partes do planeta. É impreciso e perigoso dizer que todos foram “enganados” ou compactuavam com de alguma conspiração. Além disso, muitas vezes o argumento que relaciona a eugenia à pseudociência é esgrimido na tentativa de libertar a genética de qualquer associação desagradável com a eugenia.<sup>40</sup> Em *RDR 2*, didaticamente, o jogador é convidado a se perguntar o porquê de o professor Forsythe tratar a eugenia como uma realização das ciências. A próxima imagem retrata o diálogo entre ele e o protagonista Arthur Morgan quando o propagandista da eugenia justifica suas teses por meio do discurso científico.



Figura 5. Momento de *Red Dead Redemption 2* em que o professor Forsythe diz: “Eu explico as diferenças exatas entre as raças usando ciência de verdade”.

### Possibilidade de interação em aberto

A cronologia dos *video games* de Tristan Donovan indica as várias possibilidades de interação que o jogador tem a partir dos jogos eletrônicos. Sua trajetória contempla desde os fliperamas, que proporcionam emoções imediatas com poucas fichas e abarca os amantes da narrativa que desejam, por intermédio da interatividade, contar histórias, sem esquecer que os jogos de simulação procuram entreter condicionando o jogador a experimentar e criar. Sob essa perspectiva, o objetivo deste artigo foi analisar, a partir de um dos jogos eletrônicos mais vendidos da história, como são construídos os embasamentos históricos ao redor de um tema, bem como os cuidados dos produtores com as informações veiculadas. As referências à eugenia em *Red Dead Redemption 2* conduziram a uma discussão sobre como utilizar os *games* como

<sup>40</sup> Cf. ADAMS, Mark (ed.), *op. cit.*, p. 219.

fonte de pesquisa em História e suas possibilidades metodológicas, assunto que gera algumas resistências. Ainda é frequente a ideia de que esses jogos pertenceriam a um contexto particular de crianças e de que sua estrutura ficcional e interativa seria oca. Pelo contrário, é por sua interatividade que a arte dos *video games* deve ser apreciada. Mark Wolf lembra que o ponto ou experiência presente na obra de arte somente poderia ser inteligível por meio da interação ativa, em vez do espectador passivo.<sup>41</sup>

*RDR 2*, em particular, busca um realismo em que o contexto histórico é fundamental para que gráficos, som, enredo, tempo e interatividade façam sentido para o jogador. Por tal motivo, a ambientação situada no oeste estadunidense, na virada dos séculos XIX e XX – as músicas, as roupas, o cenário, os discursos, os animais, a linguagem etc. –, constitui, por assim dizer, um campo semiótico. A rigor, a representação histórica em *RDR 2* oferece ao jogador uma proposta de interação e uma conexão com um dado momento histórico. A intenção dos programadores em discutir e contextualizar a eugenia sem criar apologias, conduzindo-o a atentar para a construção histórica do racismo e seus malefícios, não desidrata a maneira como a eugenia lançada à discussão em um tempo e espaço específico. Ao analisar os discursos eugênicos, a historiografia, calcada nas fontes disponíveis relativas ao período, se mune de elementos para evidenciar como personagens à moda do professor Forsythe, construídos para a narrativa de *RDR 2*, guardam semelhanças discursivas com eugenistas reais, caso de Harry Laughlin, por exemplo.

Do ponto de vista histórica, *RDR 2* não aborda o tema da eugenia de forma anacrônica ou desalinhada com os contextos históricos de sua produção. A proposta de sua ambientação numa determinada época, nos Estados Unidos, se revelou extremamente oportuna para os fins a que se destinava. Em linhas morais, ela satiriza a eugenia e se distancia de qualquer tipo de apologia, mostrando ao jogador que a adoção de suas teses como ferramenta de melhoria hereditária não é viável e tem ligação direta com estruturas racistas.

*Artigo recebido em 7 de dezembro de 2022. Aprovado em 8 de março de 2023.*

---

<sup>41</sup> Ver WOLF, Mark. Abstraction in video games. In: WOLF, Mark and PERRON, Bernard (orgs.). *The video game theory reader*. London: Routledge, 2003, p. 48 e 49.