



CENTRO UNIVERSITÁRIO CHRISTUS

CURSO DE DIREITO

LAISSE BARBOSA BARRETO

**EXPLORANDO A ETIQUETAGEM EM *RED DEAD REDEMPTION 2*: IDENTIDADE
CRIMINAL E ESTIGMATIZAÇÃO NO CONTEXTO DOS GAMES**

FORTALEZA

2025

LAISSE BARBOSA BARRETO

EXPLORANDO A ETIQUETAGEM EM *RED DEAD REDEMPTION 2*: IDENTIDADE
CRIMINAL E ESTIGMATIZAÇÃO NO CONTEXTO DOS GAMES

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao curso de Direito do Centro
Universitário Christus, como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador(a): Prof. Me. Rômulo Richard
Sales Matos.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Centro Universitário Christus - Unichristus
Gerada automaticamente pelo Sistema de Elaboração de Ficha Catalográfica do
Centro Universitário Christus - Unichristus, com dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B273e Barreto, Laisse Barbosa.
EXPLORANDO A ETIQUETAGEM EM RED DEAD
REDEMPTION 2 : IDENTIDADE CRIMINAL E
ESTIGMATIZAÇÃO NO CONTEXTO DOS GAMES / Laisse
Barbosa Barreto. - 2025.
69 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro
Universitário Christus - Unichristus, Curso de Direito, Fortaleza,
2025.

Orientação: Prof. Me. Rômulo Richard Sales Matos.

1. Construção social do desvio. 2. Teoria da etiquetagem. 3. Red
dead redemption 2. 4. Arthur Morgan. 5. Estigmatização. I. Título.

CDD 341.5

EXPLORANDO A ETIQUETAGEM EM *RED DEAD REDEMPTION 2*: IDENTIDADE
CRIMINAL E ESTIGMATIZAÇÃO NO CONTEXTO DOS GAMES

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao curso de Direito do Centro
Universitário Christus, como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador(a): Prof. Me. Rômulo Richard
Sales Matos.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Rômulo Richard Sales Matos.
Centro Universitário Christus (UNICHRISTUS)

Prof. Wírdley Bernardino Pinheiro
Centro Universitário Christus (UNICHRISTUS)

Prof. Pedro Eduardo Pompeu de Sousa Brasil
Centro Universitário Christus (UNICHRISTUS)

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, pois sem ele nada seria possível. Aos meus pais que sempre estiveram comigo, me apoiando, me dando forças, não medindo nenhum esforço para eu estar onde eu estou hoje. E aos meus amigos que tornaram essa jornada acadêmica mais leve e que sempre estiveram prestando assistência.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso analisou a construção social do desvio no jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2* (RDR2), utilizando como fundamentação teórica a Criminologia Crítica, com enfoque na Teoria da Etiquetagem Social (*Labelling Approach*). O objetivo principal consistiu em investigar como a criminalidade da Gangue Van der Linde (VdL) se estabeleceu como um produto da reação social e da seletividade penal, e não como um fenômeno inerente à conduta individual. A metodologia empregada consistiu na análise crítica da narrativa, da mecânica de jogo e dos elementos sociológicos presentes no contexto do Velho Oeste em transição, confrontando-os com os conceitos de criminalização primária e secundária. Os resultados demonstram que o ambiente retratado possui mecanismos de controle social formal e difuso, que categorizam a VdL como uma organização criminosa e inimiga pública, intensificando sua estigmatização progressiva após eventos violentos como Blackwater. Esse ciclo de repressão forçou a gangue à desviação secundária, conforme a teoria de Lemert, solidificando seu rótulo pela resposta violenta à repressão estatal. Em conclusão, a complexidade moral do protagonista Arthur Morgan revela que o rótulo criminal não esgota a totalidade da identidade do indivíduo, que mantém agência e conflito interno, fornecendo uma crítica contundente à seletividade do sistema de justiça e evidenciando que a identidade desviada pode ser uma consequência da rotulação.

Palavras-Chave: Construção Social do Desvio; Teoria da Etiquetagem; Red Dead Redemption 2; Arthur Morgan; Estigmatização.

ABSTRACT

This undergraduate thesis analyzed the social construction of deviance in the video game Red Dead Redemption 2 (RDR2), using Critical Criminology as its theoretical framework, focusing on the Labeling Approach. The main objective was to investigate how the criminality of the Van der Linde Gang (VdL) became established as a product of social reaction and selective punishment, rather than as a phenomenon inherent to individual conduct. The methodology employed consisted of a critical analysis of the narrative, game mechanics, and sociological elements present in the context of the transitioning Old West, confronting them with the concepts of primary and secondary criminalization. The results demonstrate that the depicted environment possesses formal and diffuse social control mechanisms that categorize the VdL as a criminal organization and public enemy, intensifying its progressive stigmatization after violent events such as Blackwater. This cycle of repression forced the gang into secondary deviance, according to Lemert's theory, solidifying its label through a violent response to state repression. In conclusion, the moral complexity of the protagonist Arthur Morgan reveals that the criminal label does not exhaust the totality of an individual's identity, which retains agency and internal conflict, providing a powerful critique of the selectivity of the justice system and highlighting that deviant identity can be a consequence of labeling.

Keywords: Social Construction of Deviance; Labeling Theory; Red Dead Redemption 2; Arthur Morgan; Stigmatization.

LISTA DE ABREVIACOES E SIGLAS

RDR 2 Red Dead Redemption 2

VdL Van der Linde

OC Organizao Criminosa

AC Associao Criminosa

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 A TEORIA DA ETIQUETAGEM (<i>LABELLING APPROACH</i>).....	14
2.1 Contextualização.....	14
2.2 Autores	16
2.3 Consequências dogmáticas	18
2.4 Críticas sobre a teoria da etiquetagem	26
3 O JOGO RED DEAD REDEMPTION 2	30
3.1 Contexto e história	30
3.2. Personagens Principais: O Arco de Arthur Morgan	33
3.3. A Gangue Van der Linde: Entre Associação e Organização Criminosa	36
3.4. O Sistema de Moralidade (Honra) e seus impactos na narrativa	42
3.5. A Missão "Sangue, Morte e Redenção"	46
4 A TEORIA DA ETIQUETAGEM SOCIAL APLICADA AO UNIVERSO DE RED DEAD REDEMPTION 2.....	50
4.1 A construção social do desvio no Velho Oeste de RDR2	50
4.2. A rotulação da Gangue Van der Linde e a estigmatização progressiva	53
4.3. Identidade, moralidade e rotulação de Arthur Morgan	56
4.4. O controle social e a “carreira criminal”	59
4.5. Crítica de RDR2 à construção do criminoso	62
5 CONCLUSÃO.....	64

REFERÊNCIAS.....	66
-------------------------	-----------

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa propõe uma análise da temática da construção social do desvio no universo ficcional do jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2* (RDR2), utilizando-o como um espelho crítico das dinâmicas de poder e criminalização presentes nas sociedades reais (Becker, 1997). O referencial teórico central é a Criminologia Crítica, com especial enfoque na Teoria da Etiquetagem Social (*Labelling Approach*), difundida por Howard Becker (1997), que desloca o foco etiológico do indivíduo para a análise da reação social e dos processos de rotulação que transformam o desvio em um produto social (Baratta, 2011). Essa perspectiva questiona a concepção naturalista da criminalidade e demonstra que o ato desviante só se cristaliza como crime quando é definido e tratado como tal pelos detentores do poder de classificação (Becker, 1997; Zaffaroni, 1988).

Além disso, o presente trabalho propõe a análise da construção social do desvio no universo do jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2* (RDR2), utilizando o drama da Gangue Van der Linde (VdL) como um caso exemplar para a Criminologia (Becker, 1997; Lemert, 1973). Em um período histórico de consolidação do Estado e de sua jurisdição sobre o Oeste, a narrativa de RDR2 permite investigar como a criminalidade é definida e imposta por estruturas de poder e por agências de controle social (Becker, 1997; Rockstar Games, s.d.). O referencial teórico adotado é a Criminologia Crítica, ancorada fundamentalmente na Teoria da Etiquetagem Social (*Labelling Approach*), que postula que o crime é uma qualidade atribuída aos comportamentos pela reação social, e não um fenômeno intrínseco ou natural (Becker, 1997; Baratta, 2011).

O objeto de estudo desta análise é a Gangue Van der Linde (VdL) e o arco narrativo de seu protagonista, Arthur Morgan, que se desenrola no final da era do Velho Oeste, um período marcado pela ascensão do Estado e da lei organizada (Rockstar Games, s.d.). O grupo é rapidamente categorizado e perseguido por agências de controle formal, como os agentes federais do Bureau of Investigation (o futuro FBI) e os agentes Pinkerton (Belarmino, 2024; Rockstar Games, s.d.). Essa perseguição reflete a criminalização secundária, onde a lei penal é aplicada de forma seletiva sobre pessoas concretamente determinadas (Lemert, 1973). A VdL, devido à sua permanência, estabilidade e objetivo de cometer crimes indeterminados, se encaixa formalmente no conceito de Organização Criminosa, exigindo no mínimo quatro pessoas com divisão de tarefas e objetivo de obter

vantagem por meio de crimes graves, justificando a aplicação de penas mais severas, contrastando com a mera Associação Criminosa (Lei nº 2.848, 1940; Lei nº 12.850, 2013; Romano, 2023).

A rotulação da gangue como “inimiga pública” intensifica-se dramaticamente após eventos de alta visibilidade e violência, como o desastre de Blackwater, que eleva o grupo de foras-da-lei a “terroristas” (Belarmindo, 2024). Essa etiqueta, reforçada por instrumentos de controle difuso, como os pôsteres de recompensa e a reação negativa da população, gera um ciclo de reforço implacável (Becker, 1997). A estigmatização resultante limita as possibilidades legítimas de sobrevivência da gangue, que passa a responder à repressão intensificada com violência, caracterizando a desviação secundária (*role engulfment*), onde o grupo se alinha à expectativa social que lhe foi imposta (Becker, 1997; Lemert, 1973). O jogo, assim, demonstra que a identidade desviada pode ser uma consequência da rotulação e da violência seletiva do sistema, e não a causa primária dos atos.

A hipótese que guia esta pesquisa é que o processo de rotulação e estigmatização, formal e informal, aplicado pelas agências de controle no universo de RDR2, especialmente após eventos críticos como o incidente em Blackwater, atua como o principal mecanismo que reforça e consolida a identidade criminal da Gangue Van der Linde e de Arthur Morgan, confirmando o conceito de desviação secundária e demonstrando a seletividade inerente ao sistema penal (Lemert, 1973). A metodologia empregada consiste em uma abordagem qualitativa e teórica, baseada em uma exaustiva revisão bibliográfica da Criminologia Crítica e do *Labelling Approach* (Conde e Hassemer, 2008), seguida da análise crítica da narrativa e da mecânica do jogo, como o arco do personagem Arthur Morgan, reação dos NPCs e perseguição estatal, confrontando-os com as definições legais contemporâneas de crime organizado (Lei nº 12.850, 2013).

O principal mérito crítico de RDR2 reside em questionar a rigidez desse rótulo ao humanizar Arthur Morgan. Embora classificado como um criminoso (Becker, 1997), Arthur demonstra uma complexidade moral e conflitos internos evidentes em seu sistema de Honra e em seu eventual caminho de redenção, o que transcende a simplificação imposta pela sociedade do jogo (Rockstar Games, s.d.; Canal do AEG, s.d.). Ao fazer isso, o jogo dialoga com a criminologia crítica, revelando que o sistema de justiça é violento, seletivo e ligado à estratificação social (Zaffaroni, 1988). Esta pesquisa busca, portanto, desmistificar a

construção do criminoso perigoso, analisando a narrativa de RDR2 como uma poderosa crítica à seletividade penal e à perpetuação da estigmatização, um processo que atinge o indivíduo em sua totalidade, mas não o determina completamente (Becker, 2008).

Para sustentar essa análise, o trabalho está estruturado em capítulos com conteúdos específicos. No capítulo “A Teoria da Etiquetagem (*Labelling Approach*)” dedica-se à fundamentação teórica, abordando a Teoria da Reação Social e sua influência pelo interacionismo simbólico e pela etnometodologia, que promovem o deslocamento do foco das causas individuais do crime para os processos sociais de rotulação (Becker, 1997; Lemert, 1973). Este capítulo detalha os autores seminais e seus conceitos cruciais, como a distinção entre a criação da norma (criminalização primária) e sua aplicação seletiva pelas agências de controle (criminalização secundária), além de explorar o papel da estigmatização na formação da desviação secundária e discutir as críticas levantadas contra a teoria (Becker, 1997; Lemert, 1973).

O Capítulo 3 (Desenvolvimento Temático), central na análise aplicada, inicia-se com a Construção Social do Desvio na Lei, um tópico que faz uma distinção crucial entre as figuras da Associação Criminosa (AC) e Organização Criminosa (OC) Lei nº 2.848, 1940; Lei nº 12.850, 2013). A Associação Criminosa (Art. 288 do Código Penal) exige o acordo de vontade de 3 (três) ou mais pessoas com o fim de cometer crimes, demandando estabilidade e permanência, mas não exigindo hierarquia ou divisão de tarefas (Lei nº 2.848, 1940). Em contraste, a Organização Criminosa (Lei nº 12.850/2013) é um tipo penal mais grave, exigindo um mínimo de 4 (quatro) pessoas, caracterizada por uma estrutura ordenada e divisão de tarefas (ainda que informal), com o objetivo de obter vantagem de qualquer natureza mediante a prática de infrações penais cujas penas máximas sejam superiores a 4 (quatro) anos, ou de caráter transnacional. A VdL, com sua longevidade, tamanho (mais de vinte membros) e estrutura com núcleos definidos (comando de Dutch, execução de Arthur, apoio logístico e contábil), transcende a mera AC e se enquadra na OC, o que justifica a perseguição federal intensa, conforme detalhado no subtópico A Rotulação da Gangue Van der Linde e a Estigmatização Progressiva.

Prossegue com o subtópico Identidade, Moralidade e Rotulação de Arthur Morgan, que humaniza o protagonista, explorando a contradição entre o rótulo criminal imposto e sua complexidade moral, investigando se ele abraça ou tenta romper com o estigma

(Canal do AEG, s.d.; Becker, 2008). O capítulo é finalizado com O Controle Social e a “Carreira Criminal”, mostrando como agentes da lei, caçadores de recompensa e a população atuam como agências de controle, perpetuando o ciclo que leva a VdL a se comportar de maneira cada vez mais alinhada às expectativas do rótulo, transformando o desvio primário em desviação secundária (Zaffaroni, 1988; Lemert, 1973).

Por fim, o Capítulo 4: Crítica de RDR2 à Construção do Criminoso (ou Conclusão Aplicada) consolida a argumentação, demonstrando como o jogo questiona a ideia do "criminoso perigoso" ao revelar que o rótulo é um produto social e que a identidade desviada pode ser uma consequência e não a causa da rotulação, reforçando a crítica à seletividade do sistema de justiça (Becker, 1997; Lemert, 1973). A Conclusão (Capítulo 5) retoma a problemática e a hipótese, sintetizando os resultados e as limitações do estudo, além de apontar sugestões para pesquisas futuras na área da criminologia e da análise cultural. A relevância desta pesquisa reside, portanto, na utilização de um produto de entretenimento de massa para expor, em uma linguagem acessível, as dinâmicas de poder e as falhas inerentes ao controle penal, contribuindo para desmistificar a concepção naturalista do crime.

2 A TEORIA DA ETIQUETAGEM (*LABELLING APPROACH*)

Neste capítulo, o leitor encontrará uma abordagem sobre a Teoria da Reação Social ou *labelling approach*, influenciada pelo interacionismo simbólico e pela etnometodologia que desloca o foco das causas individuais do crime para a análise das reações sociais e do processo de rotulação que transforma o desvio em um produto social. São apresentados seus principais autores, como Howard Becker, Lemert, Merton, Conde e Hassemer e Zaffaroni, além dos conceitos de criminalização primária, secundária e terciária e do papel da estigmatização na formação da desviação secundária, discutindo as críticas à teoria e destaca sua importância contemporânea para compreender fenômenos como a seletividade penal, o encarceramento em massa e a criminalização da pobreza, evidenciando sua relevância para a análise crítica do sistema penal.

2.1 Contextualização

Segundo Anitua (2008, p. 569-574) a teoria da reação social, também conhecida como *labelling approach*, teoria da rotulação ou teoria interacionista, emergiu nos anos 60. Esse período foi marcado por acontecimentos sociais significativos em todo o mundo, especialmente nos Estados Unidos, considerado o berço da criminologia sociológica e da teoria do *labelling approach*.

O contexto histórico-social dos anos 60, particularmente nos EUA, incluiu a proliferação de manifestações sociais contra o racismo, a discriminação de sexo e gênero, e outras formas de opressão, segundo ideal de Shecaira (2014, p. 242-243). Esse movimento estava ligado a uma ruptura com o modelo cultural norte-americano da sociedade de consumo e da busca por sucesso financeiro e prosperidade, percebendo-se que esse modelo não era acessível a todos. Paralelamente, houve uma utilização massiva do sistema penal para reprimir conflitos sociais.

Com um propósito crítico bastante evidenciado, a teoria do *labelling approach* foi uma teoria que se sustentava contra a consolidação e tradição do modelo da defesa social elaborado pela criminologia tradicional. Esta, por sua vez, adotava uma visão biológica funcionalista a respeito da sociedade, que seria um todo orgânico e cuja harmonia seria decorrente da integração ideal de suas estruturas e de um consenso coletivo. Tal noção não só

legitimava o uso da pena como resposta estatal ao comportamento desviante, que reforçava a consciência coletiva e garantia a coesão social, como também desencadeou a expansão do poder punitivo.

Assim, enquanto a criminologia tradicional, conforme Andrade (2003, p. 68-96) estava preocupada com as causas que levavam alguém a cometer um crime criminal, “o comportamento destrutivo como por uma coisa com um significado substantivo”, os meios pelos quais o comportamento era controlado, a criminalização, dentre outros, a teoria do *labelling approach* desviou o foco do estudo para o crime. De forma mais simples, a causa do crime era a posição que a sociedade deu à pessoa envolvida nessa relação e não o comportamento específico dessa pessoa.

O interacionismo simbólico e a etnometodologia exerceram grande influência sobre a sociologia do desvio e do controle social, sendo pilares conceituais fundamentais para o *labelling approach*. Ambos compartilham o entendimento de que a realidade social não é objetiva, mas sim um resultado de constantes processos de interação entre os sujeitos, que são modificados por eles. Para o interacionismo simbólico, a sociedade é formada por interações onde os indivíduos são definidos pela reação que seu comportamento provoca no grupo. A etnometodologia, por sua vez, postula que o comportamento humano, incluindo o desviante, não é natural, mas uma construção social operada através desse processo de interação.

Enquanto o interacionismo simbólico foca mais nos processos de definição, a etnometodologia dá maior atenção aos atores do sistema penal e aos métodos que as pessoas utilizam para chegar a uma definição. Ambas as perspectivas, no entanto, veem a realidade social como construída dia a dia, assim como os indivíduos e suas tipificações. Howard S. Becker, em sua obra "Outsiders", é uma figura central na introdução desses conceitos.

A teoria do *labelling approach* defende que a criminalidade não é um fenômeno natural inerente a certos comportamentos, segundo Baratta (2011, p. 112-113) mas sim uma qualidade atribuída a eles por meio de processos de definição e reação social. Portanto, a criminalidade é vista como algo construído pela própria sociedade. A discrepância no conceito de crime varia de acordo com o grupo social analisado, sendo uma categoria definida em lei, relacionada à cultura, história, grupo social, posição social e detentores do poder no momento de sua criação.

O desvio, na perspectiva da teoria da etiquetagem, é um produto social. Isso significa que os grupos sociais criam o desvio ao criar regras e cumprir as regras, particularmente à custa de certos indivíduos. Segundo De Molina (1994, p. 573-596), caso não haja nenhuma reação social negativa ao comportamento, o comportamento não poderia ser uma ação desviante. A teoria inova ao desenvolver um conceito sociológico de crime. Embora não negue que haja uma diferença ontológica entre as ações criminosas e outras, é uma diferença apenas porque o crime é algo criado simbolicamente pela sociedade e suas instituições.

O *labelling approach* desloca o foco do estudo criminológico do indivíduo transgressor para o controle social, especialmente o controle social formal exercido pelas agências ligadas ao poder punitivo do Estado. Segundo Zaffaroni (1988, p. 51-55) a teoria entende que o sistema penal não é imparcial e efetivo, sendo sua intervenção inevitavelmente violenta, seletiva e estigmatizante. O poder de criminalização e seu exercício estão estreitamente ligados à estratificação e à estrutura antagônica da sociedade, que detém o poder político e econômico. Essa classe estabelece as normas de comportamento e define condutas desviantes, reagindo de forma seletiva por meio das agências de controle formal.

Contudo, mesmo com as críticas, a teoria é considerada fundamental, e muitos estudiosos entendem que ela propiciou a substituição do paradigma etiológico pelo paradigma da reação social. As teorias críticas posteriores, por exemplo, constroem suas análises a partir do pressuposto da seletividade do controle penal estabelecido pelo *labelling approach*.

O *labelling approach* não pretende ser uma teoria única capaz de explicar todo o complexo fenômeno da criminalidade, mas sim uma tentativa de elucidar uma parte específica dos fenômenos desviantes e em um momento particular de sua ocorrência. Seus novos conceitos e propostas teóricas devem ser entendidos nesses termos.

2.2 Autores

Howard Becker, é o principal precursor dessa teoria, particularmente ao lançar o livro *Outsiders*. O autor expõe que, imposta uma regra, quem a infringe é visto como alguém especial, que não sabe viver de acordo com as normas estabelecidas, logo, é encarado como

um *outsider*. Pode-se, igualmente, descrever como desvio o comportamento diferente do comum; assim, ser ruivo ou canhoto, por configurar um desviante, porque a maior parte das pessoas é morena e destra (Becker, 2008, p. 15-22).

Além de Becker, Alexander (2018, p. 151) argumenta que esse sistema depende do rótulo da prisão, não do tempo de prisão. Uma vez rotulada como delinquente, a pessoa é introduzida em um universo paralelo no qual a discriminação, o estigma e a exclusão são perfeitamente legais, e privilégios de cidadania como votar ou participar de júri estão fora de alcance. Além disso, destaca como o sistema penal moderno perpetua desigualdades raciais e sociais, criando uma nova forma de segregação baseada na criminalização.

Esse comportamento que leva a pessoa desenvolver uma falsa definição da situação evocando um novo comportamento que torna a falsa concepção original verdadeira, também é abordado pelo conceito da profecia autorrealizável de Merton (1949, p. 477). Esse termo foi aprofundado por estudos que fizeram para entender de que maneira as diferenças sociais entre brancos e negros se depreciavam nas escolas americanas.

A perspectiva criminológica de Conde e Hassemer (2008, p. 72) enfatiza que a criminalidade é construída socialmente, com a repressão do Estado e da sociedade desempenhando um papel central na manutenção da exclusão. Em vez de se perguntar por que algumas pessoas cometem atos desviantes, ela se concentra em como certos comportamentos e indivíduos são definidos e tratados como desviantes pela sociedade e pelas agências de controle social. A ideia principal é que o comportamento humano, incluindo o desviante, não é algo natural, mas sim o resultado de uma construção social que acontece por meio da interação.

Considerado um dos pilares conceituais fundamentais do *labelling approach*, o interacionismo simbólico entende que a realidade social não é uma objetividade estanque, mas sim resultado de constantes processos de interação entre os sujeitos. Nesta visão, para Conde e Hassemer (2008, p. 72), os indivíduos são definidos pela reação que seu comportamento provoca no grupo. A sociedade é vista como ação coletiva, na qual as pessoas agem juntas, ajustando suas ações umas às outras.

Uma das principais diferenças entre o *labelling approach* e a criminologia tradicional está no foco de estudo. Enquanto a criminologia tradicional se dedicava a entender

o criminoso, segundo Conde e Hassemer (2008, p. 72), buscando descobrir as causas do crime e como controlá-lo, os defensores do *labelling* voltam sua atenção para o processo que leva um indivíduo a ser identificado e rotulado como criminoso, além dos impactos que essa rotulação tem sobre ele.

Becker (1997), em sua obra "*Outsiders*", introduziu o conceito do status social de desviante, uma qualidade negativa atribuída a determinada pessoa que infringe as regras do grupo. A partir da rotulação, o indivíduo deixa de ser aceito como membro pleno do grupo e passa a ser visto como um *outsider*. O processo de estigmatização é fundamental, pois a investigação do *labelling approach* gravita em torno de sua problematização, seja como causa ou como consequência do processo de criminalização.

Em suma, os autores do *labelling approach*, fundamentados no interacionismo simbólico e na etnometodologia, redirecionaram o estudo criminológico. Em vez de buscar causas individuais ou sociais determinísticas para o crime, focaram em como a sociedade e suas instituições reagem a certos comportamentos e indivíduos, nos processos de definição, rotulação e estigmatização que constroem a criminalidade e as carreiras criminais. Eles argumentaram que a própria intervenção do sistema penal formal pode, paradoxalmente, reforçar e perpetuar o comportamento desviante.

2.3 Consequências dogmáticas

Segundo Andrade (2003, p. 218) o *labelling approach* analisa os processos de criminalização, que são divididos em primária, secundária e, por vezes, terciária. A criminalização primária refere-se ao processo de criação das normas penais, definindo quais condutas e bens jurídicos serão criminalizados e como o poder de criminalização será distribuído. Essa fase, sob a ótica da teoria, não obedece a critérios objetivos, mas é guiada por critérios de grupo, parciais, discriminadores e dirigidos contra aqueles distantes do sucesso e do poder. A criminalização secundária, por sua vez, foca no processo de aplicação da lei penal, no qual as agências de controle formal selecionam e tratam indivíduos como criminosos.

Um conceito fundamental na teoria do *labelling approach* é a estigmatização. Becker (1997) introduz o conceito do *status* social de desviante, uma qualidade negativa atribuída a alguém que infringe as regras de um grupo e passa a ser visto como um "outsider". Edwin Schur também considera essa distinção fundamental.

A interação com o sistema de controle social formal gera consequências negativas ao indivíduo, que se agravam com a aplicação de sanções. Essa interação leva à atribuição da etiqueta de desvio, iniciando o processo de estigmatização. O estigma é um "atributo derogatório imputado à imagem social de um indivíduo ou grupo é visto como instrumento de controle social", nas palavras de Amar (1982, p. 75). Ele se impõe à atenção dos outros, limitando as possibilidades de interação e fazendo com que todas as ações negativas imputadas pareçam verossímeis.

A estigmatização pode dar origem à desviação secundária. A desviação secundária é vista como o mergulho do indivíduo no papel desviante que lhe foi atribuído, conforme Becker (1997) em *Outsiders*. O *labelling approach* busca mecanismos para interromper esse ciclo vicioso da criminalização, que começa com a "desviação primária" (o ato inicial), passa pela estigmatização e institucionalização, e culmina na desviação secundária e na formação de uma carreira criminal. A teoria compreende que essa lógica apenas intensifica as desigualdades e fomenta a seletividade do sistema penal. Ao explicar como a estigmatização contribui para a desviação secundária, a teoria desconstrói a ideia de prevenção e ressocialização oficial, revelando que a intervenção penal pode, na verdade, levar à assunção do papel desviante e à formação de uma carreira criminosa.

A Criminalização Primária, estudo feito por Becker (1997), refere-se ao processo de criação das normas penais. As normas são estabelecidas em forma de regramentos genéricos, mas sua formulação é influenciada por biografias pessoais, grupos de pressão e o contexto social. Não obedecem a critérios objetivos, mas sim a critérios de grupo, parciais e dirigidos contra os que estão longe do poder. Esse processo pode envolver "empreendedores morais" que buscam criar novas regras. As regras criadas podem nascer de interesses pessoais e só depois serem racionalizadas como valores gerais.

A Criminalização Secundária, segundo Becker (1997), consiste na aplicação da lei penal sobre pessoas concretamente determinadas, capturadas pelo sistema penal. Esta fase é marcada pela seletividade. A seleção de quem será rotulado como criminoso depende de uma

série de fatores, muitos dos quais não são estritamente legais, mas sim baseados em interpretações, "metarregras" ou "second codes" que permeiam a interação social e a atuação das agências. A polícia realiza uma seleção qualitativa importante dos casos, e os magistrados, embora em última instância recrutam a massa de delinquentes, reproduzem em suas sentenças as crenças de seu grupo social, mostrando benevolência com os semelhantes. A discricionariedade concedida a policiais e promotores, por exemplo, contribui enormemente para resultados discriminatórios.

E a Criminalização Terciária, ainda na obra de Becker (1997), foca nas consequências negativas do contato do indivíduo com as agências criminalizantes e na atribuição da etiqueta de desviado. Esse contato gera mudanças na autopercepção do sujeito e em sua forma de encarar a sociedade. A etiqueta de desviado inicia o processo de estigmatização, que pode levar à desviação secundária (comportamentos subsequentes que são uma resposta adaptativa à reação social e ao estigma, levando o indivíduo a assumir o papel que lhe foi atribuído) e ao desenvolvimento de uma carreira criminal. A teoria da etiquetagem critica fortemente a ideia de ressocialização, argumentando que o sistema penal, especialmente o encarceramento, frequentemente intensifica o estigma e fomenta a carreira criminosa em vez de reabilitar. A punição é vista como um "ato de poder bruto" que, na verdade, tende a aumentar a criminalidade.

Apesar das contribuições de Becker (1997), a teoria do *labelling approach* foi alvo de críticas. Alguns argumentam que ela culpava a sociedade e vitimizava o delinquente, ou que a desviação secundária seria vista de modo determinista. Outras críticas apontam que carreiras desviantes podem se formar mesmo sem etiquetamento público, ou que nem todas as pessoas estigmatizadas se veem como tal. A teoria também foi criticada por não analisar as raízes sócio-políticas das normas, focando mais nos mecanismos de poder e implementação.

A rotulação e a estigmatização podem levar o indivíduo a assumir essa identidade transgressora e a se identificar com aqueles que estão na mesma situação, aproximando-se do meio criminal. Esse fenômeno é designado por Becker (1997) como "*role engulfment*" ou "mergulho no papel desviado", sendo um dos grandes desencadeadores da reincidência e da formação da "carreira criminal". Cria-se um ciclo vicioso de desviação primária, punição seletiva, estigmatização e desviação secundária, que facilita a reprodução da prática delitiva.

Para compreender esse processo, a teoria do *labelling approach* desenvolveu uma série de conceitos cruciais. Introduzidos por Lemert (1973), esses conceitos distinguem o ato desviante inicial (primário), que pode ter diversas causas e não necessariamente leva à uma identidade desviante, da desviação secundária, que surge como resultado da reação social e da rotulação do indivíduo como desviante. A punição seletiva e a estigmatização decorrentes da desviação primária podem levar à internalização do rótulo e à prática de novos desvios, configurando a desviação secundária.

Lemert (1973, p. 97-102) diferenciou a desviação primária da secundária, mostrando como a reação social ao ato inicial pode levar à internalização do rótulo e à repetição do comportamento desviante em um nível mais sério e organizado. São indivíduos ou grupos que tomam a iniciativa de definir certas condutas como desviantes e de mobilizar a opinião pública e as agências de controle para que essas definições sejam reconhecidas e aplicadas. Eles atuam na criação de regras e na imposição de suas visões morais sobre a sociedade.

Sob a perspectiva do Código Penal (1940) e da Criminologia tradicional, o crime tende a ser visto como um fenômeno natural. A lei penal seria uma resposta a esses delitos, embora alguns autores apontem que ela pode ser influenciada pela classe dominante. A ideologia da defesa social, associada a essa visão tradicional, baseia-se em princípios como igualdade, legitimidade e interesse social, e na crença na existência de delitos naturais. O criminoso, nesta ótica, seria um indivíduo diferente dos demais, alguém cujas características ou circunstâncias o levariam à prática do delito. A identificação do criminoso baseava-se frequentemente em estatísticas oficiais geradas pelas agências do sistema penal.

A Teoria da Etiquetagem Social (*labelling approach*), difundida por Becker (1997), que emergiu significativamente a partir dos anos 60 influenciada por movimentos sociais e críticas ao uso repressivo do sistema penal, oferece uma visão radicalmente distinta. Para esta teoria, o crime não é uma qualidade intrínseca de um ato, mas sim o resultado de um processo de interação social e, fundamentalmente, da aplicação de etiquetas ou rótulos por parte da sociedade e, em especial, das agências de controle social formal (como polícia, tribunais, prisões).

Conforme Becker (1997), o comportamento só se torna desviante e potencialmente criminoso se provocar uma reação social de insatisfação. O crime, nessa

visão, é uma construção social, cultural, histórica e política, dependente dos grupos que detêm o poder de definir o que é desviante e aplicar as sanções. Essa definição legal pode ser discriminatória e dirigida contra aqueles que estão afastados do centro do poder econômico e social. Não há um consenso universal sobre o que constitui crime, pois essa definição varia entre diferentes grupos sociais.

A teoria questiona a ideia de que a criminalidade é um fenômeno restrito às classes menos abastadas, sugerindo que o comportamento desviante é disseminado por todas as classes sociais. O delito, para essa teoria, "não existe. Só existem os atos. Esses atos muitas vezes recebem diferentes significados dentro dos diversos contextos sociais" (Becker, 1997).

O conceito de criminoso também é redefinido pelo *labelling approach*. O "criminoso" não é visto como intrinsecamente diferente ou patológico. Em vez disso, a figura do delinquent emerge da reação social que identifica e interpreta um comportamento como desviado. A aplicação da etiqueta de "desviante" ou "criminoso" é o elemento fundamental. Uma vez que essa etiqueta é atribuída, ocorre um processo de estigmatização. Essa etiqueta carrega "características acessórias", levando à presunção de que o indivíduo rotulado possui outros traços negativos e é "permanente e destinado a uma vida no crime", ponto constantemente trazido por Becker (1997).

A conduta praticada é apenas um fator para a atribuição da etiqueta, e talvez nem seja o mais importante. Segundo Becker (1997), o indivíduo torna-se criminoso ao ser tratado e definido como tal pelo sistema de controle social formal. A teoria argumenta que o comportamento que poderia ser rotulado como criminoso é comum à maioria das pessoas, mas apenas uma pequena parcela é efetivamente rotulada e capturada pelo sistema.

Em suma, a teoria da etiquetagem promove uma mudança de paradigma na Criminologia, deslocando o foco do estudo das causas individuais do crime para a análise dos processos sociais que definem o crime e produzem o criminoso através da reação social e da aplicação seletiva de rótulos por agências de controle que detêm poder. Isso implica que a criminalidade é, em grande parte, uma construção da própria sociedade, e o indivíduo rotulado como criminoso é, muitas vezes, uma vítima da seletividade e das consequências negativas do sistema penal.

O *labelling approach* de Becker (1997) não apenas introduziu novas questões e conceitos na criminologia, mas também influenciou o desenvolvimento de outras correntes teóricas, como a criminologia crítica. As teorias críticas constroem suas teorizações a partir do pressuposto da seletividade do controle penal instituída pelo *labelling approach*. A teoria do *labelling approach* argumenta que a atribuição do status de criminoso não é inerente ao ato em si, mas sim uma qualidade atribuída aos comportamentos mediante processos de definição e reação social, sendo a criminalidade algo construído pela própria sociedade e não um fenômeno natural. Essa perspectiva desmistifica a concepção naturalista da criminalidade e a ideia da existência de delitos naturais.

Esse comportamento que leva a pessoa desenvolver uma falsa definição da situação evocando um novo comportamento que torna a falsa concepção original verdadeira, também é abordado pelo conceito da profecia autorrealizável de Merton (1949, p. 477). Esse termo foi aprofundado por estudos que fizeram para entender de que maneira as diferenças sociais entre brancos e negros se depreciavam nas escolas americanas.

A teoria impulsionou a defesa de políticas criminais alternativas à prisão, como a descriminalização de certas condutas, o encaminhamento para fora do sistema penal formal e a adoção de penas alternativas. O objetivo, segundo Merton (1949) é interromper o ciclo vicioso da criminalização e evitar a formação do estigma criminoso e da desviação secundária. Programas que oferecem oportunidades de trabalho, estudo e moradia para egressos do sistema prisional também se alinham com essa perspectiva, visando romper o ciclo da desviação secundária.

A perspectiva criminológica de Conde e Hassemer (2008, p. 72) enfatiza que a criminalidade é construída socialmente, com a repressão do Estado e da sociedade desempenhando um papel central na manutenção da exclusão. A teoria do *labelling approach* traz uma mudança significativa na criminologia. Em vez de se perguntar por que algumas pessoas cometem atos desviantes, ela se concentra em como certos comportamentos e indivíduos são definidos e tratados como desviantes pela sociedade e pelas agências de controle social. A ideia principal é que o comportamento humano, incluindo o desviante, não é algo natural, mas sim o resultado de uma construção social que acontece por meio da interação.

Uma das principais diferenças entre o *labelling approach* e a criminologia tradicional está no foco de estudo e também embasado na obra Conde e Hassemer (2008). Enquanto a criminologia tradicional se dedicava a entender o criminoso, buscando descobrir as causas do crime e como controlá-lo, os defensores do *labelling* voltam sua atenção para o processo que leva um indivíduo a ser identificado e rotulado como criminoso, além dos impactos que essa rotulação tem sobre ele.

A grande finalidade da teoria do etiquetamento, segundo Becker (1997), é explicar como o poder social e as regras afetam a forma como determinados comportamentos ou traços são percebidos como fora do padrão. A ênfase recai sobre como as normas sociais, frequentemente estabelecidas por autoridades ou pela sociedade como um todo, impactam a identidade e o futuro dos indivíduos que são rotulados. Enquanto essas transformações sociais aconteciam, notava-se uma grande utilização do sistema penal como uma maneira de conter os conflitos sociais. Esse cenário, combinado com a percepção das desigualdades que persistem e o fracasso do modelo de repressão penal, abriu espaço para o surgimento de novas correntes ideológicas na criminologia.

Nesse ambiente de crítica às desigualdades, ficou claro que uma mudança de atitude não poderia mais ser postergada. A teoria do *labelling approach* de Becker (1997) se insere em uma crítica que abrange a historiografia, a sociologia e a criminologia do sistema penal contemporâneo, resultando em uma mudança de paradigma na criminologia, que passou a focar menos nas causas do crime e mais na análise da reação social.

Essa nova visão, chamada de "interacionista", propunha que as causas do crime estavam muito mais ligadas à maneira como a sociedade reage a um determinado indivíduo, ou seja, ao papel que a sociedade lhe atribui naquela interação social, do que ao comportamento em si.

Atualmente, a teoria do etiquetamento continua sendo uma abordagem relevante para entender os mecanismos de criminalização e estigmatização em diversas sociedades, sendo utilizada para analisar temas como políticas de drogas, encarceramento em massa, criminalização da pobreza e exclusão social. Ao demonstrar como o rótulo de criminoso pode moldar a identidade e o comportamento dos indivíduos, segundo Becker (1997) essa abordagem oferece uma crítica poderosa às formas tradicionais de controle social.

Desde suas origens na Escola de Chicago, que tem como autores seminais da teoria, Lemert (1951), Goffman (1975, 1988, 2008) e Becker (1977, 2008) com autores de obras criminológicas mais atuais, como Andrade (1996, 2003), Baratta (2011), Batista (2003), Santos (1981, 2006) e Zaffaroni (2002, 2003) até seu uso contemporâneo para analisar processos de marginalização e exclusão, essa abordagem continua sendo fundamental para a criminologia e as ciências sociais. Ao revelar como os rótulos sociais influenciam trajetórias individuais e coletivas, a teoria do etiquetamento nos convida a refletir sobre os impactos das normas sociais e do sistema de justiça na produção e reprodução da criminalidade.

A obra de Alexander (2018), "A Nova Segregação", por exemplo, utiliza a lente da teoria da rotulação para analisar como o sistema de justiça criminal nos Estados Unidos opera como um novo sistema de castas raciais, estigmatizando e marginalizando permanentemente comunidades não brancas. A teoria nos ajuda a entender como o rótulo de "criminoso" pode aprisionar indivíduos em um ciclo de exclusão social e reincidência, independentemente da natureza da "desviação primária".

Na sociedade contemporânea, a teoria do *labelling approach* continua a oferecer *insights* valiosos para a compreensão de diversos fenômenos relacionados ao crime e ao controle social. Podemos observar a sua manifestação na racialização do Sistema Penal onde estudos demonstram como certos grupos raciais são desproporcionalmente selecionados e rotulados como criminosos pelas agências de controle, perpetuando desigualdades e alimentando o encarceramento em massa.

Em cenários como também a forma como diferentes drogas e seus usuários são rotulados e tratados pelo sistema penal tem profundas implicações sociais e individuais. A criminalização seletiva de certas substâncias e de determinados grupos de usuários reflete processos de rotulação influenciados por questões morais e de poder. Conjuntamente, a dificuldade de reinserção social de ex-detentos, marcada pelo estigma do encarceramento e pela dificuldade de acesso a emprego, moradia e outros direitos, ilustra como a rotulação passada continua a influenciar as oportunidades e os comportamentos futuros, contribuindo para a reincidência, sendo previsto na obra de autores da escola de Chicago.

Assim como o conceito de rotulação estendido para o ambiente online, onde indivíduos podem ser publicamente rotulados e estigmatizados por seus comportamentos, com consequências para sua reputação e vida social, contribuindo com a disseminação de

informações distorcidas e polarizadas pode levar à rotulação e estigmatização de indivíduos ou grupos com base em acusações infundadas, com sérias consequências sociais e políticas.

Embora não isenta de críticas e limitações, a teoria do *labelling approach*, fortemente disseminada por Becker (1997), permanece altamente relevante na contemporaneidade, oferecendo *insights* fundamentais para a análise de questões como o encarceramento em massa, a racialização do sistema penal e a construção social de problemas sociais. Ao nos sensibilizar para o impacto da rotulação e da estigmatização, a teoria continua a impulsionar a busca por políticas criminais mais justas e alternativas ao modelo punitivo tradicional, que visem a interromper o ciclo vicioso da criminalização e promover a inclusão social.

A sua ênfase na compreensão das perspectivas dos atores sociais e na análise das interações entre desviantes e controladores enriqueceu profundamente o estudo da criminologia, consolidando-se como um paradigma essencial para a análise crítica do sistema penal e das dinâmicas de poder na sociedade apesar de a teoria nem sempre explica como carreiras desviantes podem se desenvolver sem o etiquetamento público por parte das agências de controle. Além disso, nem todos os indivíduos rotulados internalizam o estigma.

2.4 Críticas sobre a teoria da etiquetagem

A teoria da etiquetagem social, ou *labelling approach*, despontou na Criminologia durante os anos 60 como um câmbio de paradigma, alterando o foco do estudo do delito do indivíduo para a análise da reação social e do sistema penal. Contudo, apesar de seu caráter inovador e das contribuições para a disciplina, a teoria foi alvo de severas objeções, especialmente por correntes da Criminologia Crítica, segundo Andrade (2003, p. 215).

Diversos pontos foram levantados pelos críticos. Uma das objeções indicou que a explicação oferecida pela etiquetagem social seria de médio alcance, e que a teoria teria a intenção de culpabilizar a sociedade e vitimizar o delinquente. Críticos, como Braithwaite (2006, p. 1), observam, contudo, que carreiras desviantes podem acontecer mesmo sem o etiquetamento público, e que nem todos os etiquetados publicamente "assumem a atribuição que lhes foi dada". Para Becker (2008, p. 180), essa noção de que a pessoa só começava a

fazer coisas desviantes *depois* de ser rotulada "Pode-se refutar facilmente essa teoria pela referência a fatos da experiência cotidiana".

Outra crítica central questionou a própria natureza do desvio, insistindo que deve haver alguma qualidade de ato que pode ser considerado desviante, independentemente da reação de quem quer que seja. Essa crítica contrapõe a ideia fundamental da teoria de que o desvio não é uma qualidade intrínseca de certos atos, mas sim "uma qualidade a eles atribuída mediante processos de definição e reação social, sendo, portanto, a criminalidade algo construído pela própria sociedade e não um fenômeno natural", consoante Baratta (2011, p. 112-113). Alega-se também que "há condutas que lesam bens jurídicos importantes para todos", e que as normas penais não representam apenas a "idealização apenas dos poderosos", como sugere a teoria ao afirmar que os interesses tutelados pertencem aos grupos que interferem no processo de criminalização.

Ademais, críticas apontaram para a ambiguidade conceitual e a falta de uma explicação etiológica completa. Becker (2008) reconhece que as formulações originais continham "ambiguidades que beiravam a contradição, especialmente no tocante à noção de 'desvio secreto'". A ideia de que a reação se dá a um "algo desviante a que eles reagem" ao mesmo tempo em que o desvio é definido pela reação, sugeria que "o desvio deve existir de algum modo antes da reação", o que gerava confusão.

Muitos autores queixaram-se de que a teoria da rotulação "não fornece uma explicação etiológica do desvio", ou seja, não explicaria as causas iniciais do comportamento. No entanto, Becker (2008, p. 180) esclarece que a teoria não se limitava a afirmar que o desvio *apenas* surgia após a rotulação. A teoria interacionista tratou os sistemas de ação (cometimento do ato) e de juízo (rotulação) como distintos, observando a sobreposição e interação entre eles, e não apenas um definindo o outro.

Os críticos, de esquerda, que "se recusa a reconhecer a opressão de classe, a discriminação racial e o imperialismo com o realmente desviantes; ou a pobreza e a injustiça realmente como problemas sociais", não importando como as pessoas os definam. Segundo Becker (2008, p. 202), desejam que suas "concepções éticas prévias [sejam] incorporadas ao trabalho científico na forma de asserções factuais não inspecionadas", baseadas em "juízos éticos sobre os quais há um elevado grau de consenso". Becker chama isso de "sentimentalismo", pois pedir que algo seja aceito como "realmente" desviante ou um

"problema social" por definição, sem demonstração empírica, protege o juízo ético de testes empíricos.

Havia ainda a crítica moral, por parte dos "maluco-beleza", de que, apesar de parecerem contrárias ao *establishment*, as teorias interacionistas, "de fato o apoiam, ao atacar funcionários de nível inferior de instituições opressivas, deixando ilesos os superiores hierárquicos responsáveis pela opressão". Becker (2008, p. 195) refuta essa crítica, destacando que a abordagem "estuda todos os participantes desses dramas morais, tanto acusadores quanto acusados", incluindo aqueles "suficientemente poderosos para impor suas imputações de desvio: polícia, tribunais, médicos, autoridades escolares e pais", questionando "a hierarquia de credibilidade da sociedade" e "o monopólio da verdade" dos que ocupam posições de poder.

Apesar das críticas significativas dirigidas à teoria da etiquetagem social, sua contribuição e relevância para a Criminologia e as ciências sociais persistem. O principal efeito da teoria interacionista, segundo Becker (2008, p. 187), foi mudar o foco de análise, passando do estudo das causas individuais do desvio para o "drama da retórica e da ação moral em que imputações de desvio são feitas, aceitas, rejeitadas e discutidas". Ao fazer isso, a teoria incluiu na investigação do delito a análise não apenas dos acusados, mas também dos acusadores, evidenciando as relações de poder que permitem a certos grupos definir o que é crime e quem é criminoso.

A teoria, segundo Becker (2008), desmistificou a concepção naturalista da criminalidade e a ideia da existência de delitos naturais, demonstrando que a criminalidade é uma construção social. Mostrou como o processo de criminalização é seletivo, baseado em critérios de grupo e na interação entre indivíduos e agências de controle. Mais crucialmente, a teoria evidenciou como a reação social formal, especialmente o sistema penal, pode ter consequências maléficas, contribuindo para a formação do estigma criminoso e a desviação secundária. Ela desconstrói a ideologia da ressocialização, revelando que a intervenção penal pode, paradoxalmente, criar o comportamento que busca coibir, transformando a pessoa que assim é tratada e definida em criminoso.

As críticas, embora válidas em muitos aspectos (como a necessidade de refinar a noção de desvio secreto ou a tentação do determinismo na desviação secundária), não apagam o mérito fundamental da teoria. Ao forçar a análise de todos os participantes, incluindo as

agências de controle e os detentores de poder, e ao tratar as definições de desvio não como verdades absolutas, mas como "matéria-prima de análise da ciência social", a teoria da etiquetagem social impulsionou uma nova perspectiva de pesquisa e uma nova postura intelectual. Sua insistência em olhar atentamente para os processos sociais, como recomendado por Becker (2008), revelou a complexidade moral envolvida no controle social e na atribuição de papéis desviantes.

Mesmo que não seja uma teoria etiológica completa ou uma explicação universal, o *labelling approach*, conforme Becker (2008), foi essencial para introduzir novos problemas e novas soluções na Criminologia e para a construção das teorias críticas subsequentes. Por isso, seu foco no processo dinâmico de interação e rotulação, e suas consequências, continuam a ser uma ferramenta indispensável para compreender a construção social do crime e do criminoso na sociedade contemporânea e de grande importância para essa pesquisa.

3 O JOGO *RED DEAD REDEMPTION 2*

Este capítulo aborda o universo de *Red Dead Redemption 2*, explorando seu contexto histórico, a complexidade de seus personagens, a estrutura de sua gangue sob uma perspectiva jurídica da criminalidade organizada, o sistema de moralidade que molda a narrativa e a relevância temática da missão "Sangue, Morte e Redenção" do jogo.

3.1. Contexto e Ambientação Geral do Jogo

O RDR2 é um jogo de ação e aventura em mundo aberto, servindo como prequela do jogo original *Red Dead Redemption*, lançado em 2010 (Rockstar Games, s.d.; Belarmindo, 2024). A narrativa se desenrola em 1899, período que marca o declínio final da chamada era do Velho Oeste americano, em um cenário fictício que abrange cinco regiões americanas distintas (Rockstar Games, 2018; Duncan, 2024; Rockstar Games, s.d.). O jogo acompanha a história do personagem Arthur Morgan, um membro da notória Gangue Van der Linde (doravante, VdL), enquanto o grupo é perseguido por agentes federais, especialmente os Pinkertons, e por caçadores de recompensas, em um contexto que narra os dias finais dos foras da lei apegados a um estilo de vida que está morrendo (Rockstar Games, 2018; Duncan, 2024).

O cenário de *Red Dead Redemption 2* (RDR2) em 1899 não é uma mera reconstrução do passado, mas sim um momento de cesura histórica, que marca o fim do Velho Oeste mítico e a consolidação de uma ordem legal e econômica centralizada (Rockstar Games, 2024?). A narrativa da Gangue Van der Linde (VdL), mostrada no próprio RDR2, se desenrola sob a pressão de um Estado nascente que, através da formalização do controle social, busca substituir a anomia da fronteira pela disciplina do capitalismo industrial. Essa repressão é o foco da Criminologia Crítica, que analisa como a criminalidade é definida pelos grupos dominantes, detentores do poder de classificar e punir (Baratta, 2011).

A criminalização dos foras-da-lei está intrinsecamente ligada à proteção dos interesses do capitalismo industrial nascente, sendo as ferrovias um símbolo central desse conflito. Ao assaltar cidades e trens, meios cruciais da economia moderna e símbolos da infraestrutura em expansão, a gangue VdL não apenas comete crimes, mas ataca diretamente o projeto econômico da elite. Para o poder estabelecido, esses atos se tornam o *casus belli* que

justifica a perseguição organizada: "o crime não é mais uma questão de forasteiros isolados, mas sim um problema estrutural que o poder formal está determinado a erradicar através da classificação e repressão organizada" demonstrada por RDR2. Assim, a extinção dos "bandidos" do oeste é funcional à imposição de uma nova ordem legal e capitalista, onde a lei é a ferramenta da classe que detém o poder político e econômico.

A emergência dos primeiros órgãos federais de segurança é o braço armado dessa nova ordem, sendo a perseguição da VdL conduzida por figuras que representam a centralização do poder policial. A gangue é ativamente caçada por agentes federais e pelos melhores caçadores de recompensas, incluindo os agentes Pinkerton e, de maneira proeminente, os membros do Bureau of Investigation, liderados por Edgar Ross. A presença dessas agências presentes em RDR2 demonstra que o Estado está mobilizando um aparato formal de controle para rotular e caçar aqueles que vivem à margem, transformando a rebeldia em "crime organizado". Esse processo de intervenção é definido pela teoria como inevitavelmente seletivo e estigmatizante, pois as agências de controle direcionam seu foco a grupos específicos, ignorando crimes praticados pelos detentores do poder (Belarmindo, 2024; Becker, 1997).

A rotulação da Gangue Van der Linde como "inimigo público" não resulta apenas de seus atos violentos, mas da percepção de que esses atos ameaçam o sistema em formação, conforme a Criminologia Crítica estabelece. As narrativas oficiais, construídas pelas autoridades após eventos notórios como o roubo a Blackwater, visam criar estereótipos que legitimam a repressão organizada (Rockstar Games, 2024?; Belarmindo, 2024). Essa fase de criminalização secundária, onde as agências de controle formal selecionam quem será tratado como criminoso, é intrinsecamente violenta e seletiva (Zaffaroni, 1988;). O destino trágico da gangue, conforme o jogo avança, é o resultado direto de serem definidos e eliminados pela nova ordem social que não tolera sua forma de desvio. O jogo RDR2 expõe, assim, a maneira como o poder se manifesta para reprimir e excluir em nome da "redenção" do Oeste.

A história principal de *RDR2* começa com o grupo fugindo após um assalto a balsa, que deu errado em uma cidade chamada Blackwater, um evento que resultou em um tiroteio massivo conhecido como o Massacre de Blackwater (Duncan, 2024; Rockstar Games, 2018). A gangue, sob a liderança de Dutch van der Linde e seu conselheiro Hosea Matthews, busca refúgio nas montanhas nevadas de Colter, onde precisam se reagrupar e lidar com as

perdas causadas pelo confronto (Duncan, 2024; Missões em Redemption II, s.d.).

À medida que a jogabilidade se desenvolve, a gangue se move por diversos acampamentos, como o Mirante Horseshoe (Capítulo 2) e Clemens Point (Capítulo 3), sempre em busca do "próximo grande golpe" que supostamente garantiria sua liberdade definitiva, enquanto precisam se livrar de gangues rivais, como os O'Driscolls, o que incita o primeiro grande conflito da trama (Duncan, 2024; Missões em Redemption II, s.d.).

Arthur Morgan, o protagonista e personagem jogável, é o impulsionador da narrativa, tendo sido acolhido por Dutch e Hosea por volta de 1877, aos 14 anos, após a morte de seus pais, tornando-se o primeiro a se juntar à Gangue Van der Linde (Canal do AEG, s.d.; Duncan, 2024). A lealdade inabalável de Arthur a Dutch, a quem ele vê como uma figura paterna, é severamente testada conforme a estrutura hierárquica e ideológica do grupo se desintegra, motivada pelas divisões internas e pela crescente paranoia de Dutch, impulsionada pela influência de Micah Bell (Rockstar Games, 2018; Belarmindo, 2024). Além disso, a profundidade do personagem é acentuada por seu passado trágico, incluindo a perda de seu filho, Isaac, e de sua mãe, Beatrice (Canal do AEG, s.d.; Duncan, 2024).

A experiência do jogador é diretamente influenciada pelo sistema de honra, que opera como um medidor das ações morais do RDR2 e da aceitabilidade social do protagonista, Arthur Morgan, afetando o final do jogo e as interações principais (Rockstar Games, 2018; Duncan, 2024). O jogador tem a liberdade de trilhar a rota do "bom moço", exigindo tarefas benevolentes, ou optar por ser o "pior vilão possível", realizando ações desonrosas como roubar NPCs¹, maltratar animais ou matar homens da lei, o que negativa drasticamente o *status* de honra (Canal do AEG, s.d.). Embora ser um vilão e causar o caos torne a campanha mais simples, concedendo maior quantidade de *drops* (itens como tônicos, álcool e armas), isso resulta na perda de acesso a grandes descontos e ou inventários aprimorados nas lojas (Canal do AEG, s.d.). Em contrapartida, manter o *status* da honra alta, garante descontos em lojas proporcionais ao nível de honra alta que o jogador se encontra e o personagem jogável torna-se mais altruísta e atencioso com os outros NPCs, alterando os diálogos em muitas das *cutscenes*² do jogo (Rockstar Games, 2018).

O arco narrativo da Gangue Van der Linde culmina com o colapso do grupo, a morte do protagonista Arthur Morgan (após ele enfrentar uma doença) e o destino trágico de muitos de seus membros (Duncan, 2024; Rockstar Games, s.d.). O Epílogo de *RDR2* é

ambientado oito anos depois, em 1907, com o jogador assumindo o controle de John Marston, que está no Pronghorn Ranch tentando desesperadamente estabelecer uma vida honesta com Abigail e o jovem Jack Marston (Duncan, 2024; Missões em Redemption II, s.d.). O passado, no entanto, alcança John em 1911, quando as autoridades federais, sob a figura de Edgar Ross, sequestram sua família, forçando-o a se tornar um agente da lei e a caçar seus antigos companheiros de gangue (Bill Williamson, Javier Escuella e Dutch Van Der Linde), dando início aos eventos narrados em *Red Dead Redemption 1* (Belarmindo, 2024; Duncan, 2024).

3.2. Personagens Principais: O Arco de Arthur Morgan

O cerne de *Red Dead Redemption 2* é Arthur Morgan, o protagonista da história e um dos membros mais importantes da notória gangue Van der Linde. A narrativa explora não apenas sua vida presente como um fora da lei, mas também seu passado complexo e muitas vezes trágico, que moldou seu caráter.

Arthur nasceu em 1863, filho de Lyle e Beatrice Morgan. Sua mãe faleceu quando ele ainda era muito jovem, e ele guarda uma fotografia e uma flor em sua memória. Seu pai, Lyle Morgan, um fora da lei, foi preso por furto em 1874, quando Arthur tinha apenas 11 anos, e Arthur presenciou sua morte, que acredita ter sido por enforcamento devido aos seus crimes. Apesar de não nutrir grande afeto pelo pai, ele carregava consigo o chapéu de Lyle Morgan.

Órfão, Arthur foi acolhido por Dutch van der Linde e Hosea Matthews por volta de 1877, aos 14 anos, tornando-se o primeiro membro da gangue. Ele enxergava Dutch e Hosea como figuras paternas, sendo seduzido pela promessa de uma vida livre de regras, roubando dos ricos para dar aos pobres e criando uma utopia ao estilo Robin Hood.

A vida amorosa de Arthur foi igualmente complexa. O jogo RDR2 narra que ele se apaixonou por Mary, que desaprovava sua vida criminosa e pedia que ele a abandonasse. Arthur, no entanto, escolheu lealdade à gangue, que considerava sua verdadeira família, e rompeu o relacionamento. Um aspecto menos conhecido de sua vida é o fato de ele ter tido uma família com uma garçonete chamada Eliza, resultando no nascimento de seu filho, Isaac Morgan. Arthur prometeu apoiá-los e visitá-los com frequência, mas um dia os encontrou

assassinados por bandidos. Essa tragédia, segundo o próprio Arthur, o marcou profundamente, levando-o a uma profunda preocupação com John Marston, integrante e grande amigo de Arthur da gangue VdL, e sua família na reta final do jogo, buscando garantir que não tivessem o mesmo destino de Eliza e Isaac.

O arco de Arthur Morgan é o núcleo emocional de *Red Dead Redemption 2*, funcionando como um estudo de caso sobre o peso da culpa, a busca por redenção e a imposição de uma identidade criminal pelo sistema social (Canal do AEG, s.d.; Rockstar Games, 2024?). A profundidade do protagonista reside em seu conflito interno: ele se vê como um "lutador, um assassino" que viveu uma "vida ruim", mas que demonstra um forte senso de lealdade e proteção, revelando uma complexidade humana que a lei penal ignora (Canal do AEG, s.d.; Becker, 1997). Essa dualidade é a força motriz da narrativa e a própria representação do indivíduo que tenta resistir à etiqueta de desvio, pois a Criminologia Crítica enfatiza que a criminalidade é, em grande parte, "uma construção da própria sociedade e da seletividade das agências de controle" (Becker, 1997).

A origem do trauma de Arthur reside em um passado de abandono e violência que culminou na perda trágica de sua própria família, a garçonne Eliza e seu filho, Isaac Morgan, ambos assassinados por bandidos enquanto Arthur estava ausente (Canal do AEG, s.d.). Essa experiência de culpa e trauma molda a fase final de sua jornada e alimenta sua profunda preocupação com a família de John Marston, buscando ativamente garantir que eles não sofram o mesmo destino que Eliza e Isaac (Canal do AEG, s.d.). A epifania causada por sua tuberculose reforça essa reflexão existencial, levando-o a reconhecer as consequências kármicas de seu caminho criminoso: "você não pode esperar que coisas boas aconteçam com você quando você vive uma vida cheia de maldades" (Canal do AEG, s.d.).

O sistema de Honra do jogo atua como um símbolo da pressão social e legal sobre Arthur, traduzindo sua complexa jornada psicológica em uma métrica binária e redutora, o que gera uma frustração narrativa inerente ao jogador. Este mecanismo espelha a forma como o sistema penal, na prática, simplifica a identidade do indivíduo em categorias fixas e estigmatizantes, sem considerar as nuances de sua conduta (Becker, 1997). Quando Arthur atinge a honra alta, ele se torna altruísta e atento à segurança de seus companheiros, e suas visões internas se manifestam em símbolos de pureza e liberdade, como um cervo banhando-se na luz do sol; já na honra baixa, ele se torna egoísta, indiferente e vê um coioote

preto na chuva, um símbolo de escuridão e desonra, reforçando o rótulo de desviante permanente (Rockstar Games, 2024;).

As consequências da moralidade são a prova mais evidente do poder do rótulo desviante para determinar o destino de Arthur, confrontando diretamente a vontade do jogador. A Honra Baixa é a personificação da profecia autorrealizável, onde Arthur sucumbe à identidade que lhe foi imposta, vivenciando *flashbacks* negativos e sendo morto diretamente por Micah Bell, confirmando o rótulo de "permanente e destinado a uma vida no crime" (Becker, 1997; Rockstar Games, 2024). Em contraste, o final com Honra Alta oferece um vislumbre de redenção, onde ele morre com uma sensação de paz, resistindo ao completo "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*) ao priorizar a vida de John e sua família, provando que sua agência moral transcende a definição legal de criminoso (Becker, 1997;).

A forma como outros personagens veem Arthur define sua progressão do papel de executor para salvador. Para Dutch van der Linde, Arthur era inicialmente o principal executor e a mão direita, a quem devia lealdade inabalável por tê-lo acolhido como figura paterna (Rockstar Games, s.d.). Contudo, essa lealdade é testada e, nos momentos finais, Arthur se torna totalmente desacreditado por Dutch, devido à paranóia do líder (Rockstar Games, s.d.). Personagens como Sadie Adler e Charles Smith, que representam a nova moralidade e a busca por um futuro fora da gangue, passam a enxergar Arthur não como o executor frio, mas como um aliado altruísta e em busca de redenção, reconhecendo a complexidade de seu código ético interno (Rockstar Games, s.d.). Seu amigo John Marston é o destinatário final desse sacrifício, transformando o ex-pistoleiro no agente de sua própria redenção ao garantir a sobrevivência da família de John, rompendo ativamente com o estigma imposto pelo sistema (Rockstar Games, s.d.). Outros personagens centrais que completam o elenco principal figuras como Micah Bell, Sadie Adler, Charles Smith, Hosea Matthews, Bill Williamson, Javier Escuella, Abigail Roberts, Uncle e Jack.

3.3. A Gangue Van der Linde: Entre Associação e Organização Criminosa

O estudo da natureza jurídica da Gangue Van der Linde (VdL), conforme retratada

em *Red Dead Redemption 2*, convida a uma análise do grupo sob a ótica do Direito Penal brasileiro, contrastando os conceitos de Associação Criminosa, Organização Criminosa e Concurso de Pessoas, especialmente à luz da Lei nº 12.850/2013, que define esta última (Romano, 2023). A complexidade das atividades criminosas da VdL, que envolvem roubos, assaltos e confrontos com a lei, sugere que o grupo transcende a mera associação, encaixando-se mais precisamente na estrutura de uma organização criminosa devido à sua longevidade, tamanho e complexa divisão de funções (Belarmindo, 2024; Rockstar Games, 2018). O Concurso de Pessoas ocorre quando dois ou mais agentes cooperam para o cometimento de uma infração penal. Contudo, essa união é tipicamente momentânea e visa à prática de um crime determinado. Por exemplo, se Arthur Morgan se junta a um fazendeiro local para roubar um trem específico e depois se separam, configurar-se-ia um concurso eventual de agentes.

A Associação Criminosa (AC), tipificada no Artigo 288 do Código Penal (Lei nº 2.848, 1940), é um delito autônomo que visa punir o perigo que a própria reunião estável de indivíduos representa para a paz pública. Para configurar a AC, é indispensável a reunião estável e permanente de no mínimo 3 (três) pessoas com a finalidade específica de cometer crimes indeterminados. A permanência é um requisito intrínseco, e sua ausência é suficiente para que a denúncia seja considerada inepta. A gangue VdL, com sua longevidade e objetivo contínuo de "roubar, assaltar e lutar para sobreviver", claramente atende aos requisitos de estabilidade e permanência, superando o mero concurso de agentes. No entanto, para a AC, a lei não exige a existência de hierarquia ou divisão de tarefas.

A VdL transcende a mera Associação Criminosa e se enquadra na definição de Organização Criminosa (OC), figura penal mais grave e complexa, estabelecida pela Lei nº 12.850/2013. O que diferencia a OC da AC é a exigência de uma estrutura organizada com divisão de tarefas. Para que um grupo seja considerado uma Organização Criminosa, quatro requisitos cumulativos devem ser preenchidos, conforme o artigo 1º, § 1º, da Lei 12.850/2013, de conter no mínimo de 4 (quatro) pessoas. A VdL, com mais de vinte membros centrais, supera facilmente esse mínimo. Deve ter uma estrutura ordenada e caracterizada pela divisão de tarefas (ainda que informalmente). Com o único objetivo de obter vantagem de qualquer natureza (direta ou indiretamente). Para a VdL, essa vantagem é claramente financeira (roubos, assaltos) e de sobrevivência. E, como último requisito, a prática de infrações penais cujas penas máximas sejam superiores a 4 (quatro) anos, ou de caráter transnacional. Os

crimes recorrentes da VdL, como o roubo (pena de reclusão de 4 a 10 anos, conforme o Art. 157 do CP), qualificam-se nesse critério.

A VdL é uma OC devido à sua estrutura hierárquica e divisão de tarefas. Dutch van der Linde assume a função de Chefia e Comando, atuando como líder incontestável e figura ideológica que formula as estratégias criminosas. Arthur Morgan e outros membros, como Bill Williamson e Javier Escuella, compõem o núcleo de Execução e Operações de Campo, responsáveis pela execução material dos assaltos e confrontos diretos, materializando os planos do comando (Belarmindo, 2024). Mesmo havendo incertezas e conflitos, a existência dessa estrutura ordenada e permanente é o que confere à VdL a etiqueta de OC. A OC, ao contrário da AC, tem sua pena agravada para quem exerce o comando, o que se aplicaria a Dutch van der Linde, reconhecendo sua maior responsabilidade e poder dentro da estrutura.

A classificação da VdL como Organização Criminosa traz consigo implicações legais severas, reforçando o poder da rotulação estatal. O crime de integrar uma OC é punido com reclusão de 3 (três) a 8 (oito) anos, e multa, sem prejuízo das penas correspondentes às demais infrações praticadas (como roubo ou homicídio). O perigo aqui não é apenas o crime cometido (como o roubo), mas a própria estrutura da associação voltada para a delinquência, que ameaça a paz pública. No contexto da VdL, em seus estágios iniciais, a gangue poderia ter sido vista como uma associação criminosa, pois, embora a estabilidade e a permanência estivessem presentes, a organização interna e a divisão de tarefas poderiam ser menos formalizadas (Gonçalves, 2011). No entanto, o tamanho do grupo (que inclui mais de vinte personagens centrais) e a gravidade dos crimes cometidos (assaltos, extorsão, homicídios), que frequentemente carregam penas máximas superiores a quatro anos, empurram a caracterização do grupo para a esfera da organização (Gonçalves, 2011; Rockstar Games, 2018). A AC é considerada um crime formal e permanente, consumando-se no momento da efetiva associação, independentemente da prática de qualquer crime posterior (Gonçalves, 2011).

A qualificação da VdL como Organização Criminosa é solidificada pela análise de suas operações complexas, que claramente demonstram a divisão de tarefas exigida pela Lei nº 12.850/2013. O Assalto ao Trem não é um ato de forasteiros bêbados, mas uma

operação que exige planejamento logístico de Hosea Matthews (o mentor intelectual), a execução armada de Arthur Morgan e Bill Williamson (o núcleo de execução) e, frequentemente, o suporte de atiradores e vigias, comprovando uma estrutura ordenada voltada à obtenção de vantagem financeira. Da mesma forma, a Tomada de Rhodes ou a Operação em Saint Denis (tentativas de assaltos a banco ou confrontos armados) exigem a mobilização coordenada de muitos agentes, onde Dutch atua como o núcleo de Chefia e Comando que traça as estratégias e Arthur Morgan age como o Executor. A lei penal brasileira agrava a pena para quem exerce o comando, o que se aplicaria a Dutch, reconhecendo a maior periculosidade desse papel dentro da OC.

O incidente de Blackwater é o fato gerador que transforma a VdL de um grupo criminoso estável em um alvo prioritário da perseguição federal organizada, um marco na criminalização secundária do grupo. O roubo fracassado mobiliza o Bureau of Investigation e os agentes Pinkerton, que representam o aparato formal de controle que busca impor a nova ordem. O Estado, ao classificar a VdL como OC, justifica o uso de meios de combate mais severos, como a infiltração de agentes e a colaboração premiada, métodos típicos utilizados contra organizações complexas na legislação contemporânea, destinando-se a dismantelar sua estrutura hierárquica. Essa reação demonstra que a periculosidade do grupo não está apenas nos crimes isolados, mas na estrutura associativa que ameaça a ordem pública e a segurança nacional, o que é um dos objetivos da pena para crimes organizados.

A trajetória da VdL se encaixa perfeitamente no conceito de criminologia da fronteira, que descreve como o sistema penal é usado para oprimir e excluir grupos que se recusam a se integrar à sociedade burguesa e centralizada. Conforme a história de RDR2, o avanço das ferrovias e das cidades representa a implantação do capitalismo industrial, e a gangue, que vive de roubar esses símbolos do progresso, torna-se uma anomalia a ser extirpada (Belarmindo, 2024). Essa repressão organizada e impiedosa reforça a etiqueta de que a gangue VdL é um "inimigo público", um rótulo que, segundo a Teoria da Etiquetagem, é atribuído pelas agências de controle para legitimar sua ação coercitiva. A seletividade do sistema penal, que ignora a complexidade humana de Arthur Morgan e seus ideais de vida livre, ataca a estrutura da OC, garantindo que o destino de marginalização e exclusão seja cumprido, alinhando-se à crítica de que a reação social aumenta a criminalidade que se propõe a coibir.

Um detalhe importante é que o sistema legal moderno reconhece que a OC precisa de múltiplos núcleos funcionais para prosperar, o que se reflete na VdL, mesmo em sua versão do Velho Oeste. Em investigações reais contra OCs complexas (como as que fraudam licitações), identificam-se núcleos de Chefia, Execução, Contábil e de Apoio Logístico, e até mesmo o núcleo dos Laranjas. Na VdL, embora não de colarinho branco, há a divisão de tarefas entre Arthur (execução), Hosea (planejamento de roubos) e as mulheres (manutenção e logística do acampamento), o que garante a perpetuação e a lucratividade do esquema criminoso.

A natureza da OC é tão séria que a lei prevê instrumentos específicos de combate, como a Colaboração Premiada (delação), que permite ao agente barganhar com o Estado mediante a identificação de coautores, a revelação da estrutura hierárquica e a recuperação do produto do crime. A presença do Bureau of Investigation no encaixo da VdL, liderado por figuras como Edgar Ross, ilustra o uso de um aparato formal de controle para dismantlar essa estrutura, confirmando que a Organização Criminosa é uma classificação dada pelo Estado para justificar a repressão organizada e a busca pela eliminação do grupo, reforçando o rótulo de "inimiga pública". A Gangue Van der Linde se enquadra na OC por preencher todos os requisitos da Lei 12.850/2013, o que justifica a intensificação da criminalização secundária contra seus membros.

Dada a complexidade e a divisão de tarefas intrínsecas à OC, é possível identificar diferentes núcleos funcionais que garantem a perpetuação e a lucratividade do esquema criminoso, conforme observado em investigações reais de combate ao crime organizado (Gaeco, 2022). A estruturação em núcleos permite uma análise detalhada sobre quem planeja, quem executa, quem manipula as finanças e quem fornece o suporte logístico e legal aparente (Gaeco, 2022).

O núcleo de Chefia e Comando é composto pelos agentes responsáveis por dirigir, comandar e fiscalizar a atividade dos demais integrantes da organização. Estes indivíduos atuam na formulação das estratégias criminosas e na manutenção da coesão do grupo, mesmo que não participem da execução material dos delitos. A lei brasileira prevê que a pena será agravada para quem exerce o comando, seja ele individual ou coletivo, reconhecendo a maior responsabilidade e poder dentro da estrutura da OC (Lei 12.850, 2013).

O núcleo de Execução e Operações de Campo, que em casos de fraude e

corrupção é muitas vezes representado pelos "representantes e/ou procuradores", compreende os membros encarregados de praticar os atos criminosos no terreno. No contexto de grupos como a Gangue Van der Linde (VdL), este núcleo incluiria os responsáveis por realizar os roubos, os assaltos e os confrontos diretos, sendo a força operacional que materializa os planos do comando. Em organizações criminosas de colarinho branco, a execução se manifesta na representação das empresas "laranjas" em licitações fraudulentas (Gaeco, 2022).

O núcleo Contábil e de Apoio Logístico é vital para o funcionamento de qualquer OC, encarregando-se da retaguarda administrativa, financeira e do suporte material. Em casos contemporâneos, este núcleo frequentemente se responsabiliza pela falsificação ideológica de documentos e pelo controle dos fluxos financeiros ilícitos, assegurando que o esquema criminoso tenha suporte técnico e operacional. No caso da VdL, este núcleo abrange aqueles responsáveis pela logística, manutenção do acampamento e obtenção de suprimentos essenciais para a sobrevivência do grupo (Rockstar Games, 2018).

Finalmente, o núcleo dos Laranjas é caracterizado pela participação de pessoas que figuram, de maneira consciente ou não, como sócios formais ou beneficiários do esquema criminoso, recebendo dinheiro ilícito e emprestando seus nomes e documentos para dissimular a origem das vantagens obtidas. Este grupo, embora de baixa hierarquia ou de participação pontual, é essencial para dar uma fachada de legalidade à OC e para mascarar os verdadeiros líderes e o rastro do dinheiro (Gaeco, 2022).

A Gangue Van der Linde claramente se enquadra na definição de Organização Criminosa, pois não apenas possui mais de quatro membros, como também demonstra uma estrutura hierárquica e uma divisão de tarefas essenciais para a execução de seus esquemas criminosos, buscando vantagem financeira (roubos, assaltos) e sobrevivência. A pena prevista para o crime de integrar uma Organização Criminosa é de reclusão de 3 (três) a 8 (oito) anos, além de multa, sendo agravada para quem exerce o comando do grupo.

Ao analisar a estrutura de uma Organização Criminosa, percebe-se a necessidade de diversos núcleos para garantir seu funcionamento e obtenção de lucros, conforme exemplificado em documentos judiciais que descrevem Organizações Criminosas complexas, como as que fraudam licitações (Gaeco, 2022). O esquema da Gangue Van der Linde, embora no Velho Oeste, reproduz funções de comando, execução e apoio logístico, essenciais para a perpetuação do grupo (Rockstar Games, 2018).

No núcleo Chefia e Comando, Dutch van der Linde atua como o líder incontestável e a figura ideológica que dirige a atividade dos demais agentes, planejando as ações e mantendo a coesão ideológica do grupo atuando. A pena para quem exerce o comando da organização é agravada, mesmo que não pratique pessoalmente os atos de execução. Hosea Matthews desempenha o papel de conselheiro sênior, atuando na estratégia e na identificação de "lugares para roubar", sendo parte vital do planejamento da OC, funcionando ao lado do chefe.

No núcleo de Execução e Operações de Campo Arthur Morgan é o principal executor e "mão direita" de Dutch, responsável por realizar a maioria das missões, roubos e confrontos, sendo o personagem jogável que move a narrativa. John Marston, embora em busca de redenção em certos momentos, é um *ex-outlaw* e peça fundamental nas operações, co autor e executor de roubos e tiroteios, sendo forçado a caçar antigos companheiros no futuro. Micah Bell é especializado em atos de execução violenta e responsável por incitar a divisão interna, sua função é primariamente a de combate e atividade criminosa de alta periculosidade, sendo uma das fontes de tensão na OC.

Bill Williamson, Javier Escuella, Charles Smith, Lenny Summers, Sean MacGuire são membros co-autores ativos, participando em operações de campo, como roubos a bancos e diligências. Bill, Javier e Charles, por exemplo, continuam operando de forma independente após a queda da VdL.

Já no núcleo de Logística e Apoio, responsáveis pelas funções de manutenção e suporte, Susan Grimshaw atua na manutenção da ordem e disciplina no acampamento (sede da OC), garantindo que as operações logísticas e domésticas funcionem, representando a estrutura interna de apoio. Pearson é responsável pela caça, provisão e alimentação, essenciais para a sobrevivência do grupo em fuga. Tilly Jackson, Mary-Beth e Karen Jones embora algumas participem de roubos, muitas vezes desempenham papéis de apoio e logística, mantendo a operação em funcionamento, ou servindo como membros que são influenciados pelos ideais do grupo.

Os que exercem função de "Laranjas" e/ou Recrutamento são Uncle com sua função principal mal definida em termos de execução, mas ele é um membro estabelecido do acampamento. Sua presença é mais próxima de um "laranja" informal ou de um associado de baixa hierarquia, dependente do grupo para sobrevivência, assim como aqueles que apenas se

beneficiam da remuneração em OCs (Gaeco, 2022). Jack Marston auxilia na participação de crianças ou adolescentes na organização criminosa e constitui uma causa de aumento de pena. Embora Jack seja uma criança, sua presença no acampamento e o fato de ser filho de um executor, o insere no contexto da OC, representando o futuro e o legado criminoso que Arthur e John buscam evitar para ele (Gonçalves, 2011; Rockstar Games, 2018).

Desta forma, a Gangue Van der Linde configura-se como uma Organização Criminosa complexa, cujos integrantes possuem divisões de tarefas bem definidas, sendo a natureza estruturalmente ordenada do grupo o elemento que supera a mera associação criminosa, demonstrando a maior periculosidade do grupo para a paz pública (Romano, 2023; Masson, 2015).

3.4. O Sistema de Moralidade (Honra) e seus impactos na narrativa

O universo de *Red Dead Redemption 2* é profundamente influenciado por um sistema de moralidade conhecido como a barra de Honra, que mede a aceitabilidade social das ações do protagonista, Arthur Morgan. As escolhas do jogador impactam diretamente a posição de Arthur nessa barra, oscilando entre alta e baixa.

O sistema binário de Honra imposto ao jogador reflete o conflito constante entre a complexidade moral de Arthur Morgan e a simplificação que o sistema social exige. Enquanto as agências formais de controle (como o *Bureau of Investigation*) buscam a criminalização secundária, a barra de Honra de Arthur funciona como um monitor de reputação que mede a reação da comunidade e das interações diárias. Essa moralidade virtual impõe a frustração da identidade inescapável, demonstrando que a sociedade é quem, em última instância, define e rotula o indivíduo. A Teoria da Etiquetagem Social, amplamente difundida por Becker (1997), argumenta que o crime é uma qualidade atribuída mediante processos de definição e reação social, e não algo intrínseco ao ato.

A influência da Honra nos diálogos e na reação dos NPCs (Personagens Não Jogáveis) é imediata e sistêmica, atuando como um instrumento de estigmatização institucional. Um Arthur com baixa honra experimenta hostilidade, pois os NPCs o reconhecem por cartazes de procurado e frequentemente chamam as autoridades para se

defenderem. Essa reação social é a materialização da "profecia autorrealizável" de Merton (1949, p. 477), onde a expectativa de desvio ("o forasteiro é perigoso") evoca um novo comportamento nos NPCs (chamar a lei) que, por sua vez, reforça a etiqueta de que Arthur é, de fato, um inimigo público. Esse processo de difusão do rótulo, que alerta a população, garante que a etiqueta de desviante seja visível e limite as interações legítimas do jogador.

As recompensas e penalidades oferecidas pela Honra ilustram a maneira como o sistema capitalista e a ordem emergente do Velho Oeste valorizam a conformidade e a exclusão social. Arthur com baixa honra não terá acesso a grandes descontos nas lojas, inventários melhorados ou vestimentas adicionais, sendo penalizado financeiramente por sua desviação. Este sistema de privação e recompensa mostra como as normas sociais, frequentemente estabelecidas por autoridades ou pela sociedade, impactam a identidade e o futuro dos indivíduos rotulados. Adicionalmente, a facilidade em cometer atos criminosos (como matar inocentes ou roubar) comparada ao tempo e esforço necessários para resgatar a honra, sugere que o sistema é estruturado para dificultar a redenção e punir a desviação.

Os finais do jogo são o clímax dramático da moralidade na narrativa, ligando a Honra à identidade final e ao destino de Arthur Morgan. A Honra Alta oferece um vislumbre de redenção, onde Arthur resiste ao completo "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*) e usa seu último suspiro para garantir a fuga de John Marston. Este caminho é simbolizado pela visão de um cervo, que representa a pureza e o sacrifício moral. Em contraste, a Honra Baixa leva à sucumbência ao estigma, com Arthur sendo morto por Micah Bell, o que reforça o rótulo de "permanente e destinado a uma vida no crime", simbolizado pela aparição de um coiote preto na chuva. Arthur Morgan prova que o rótulo criminal, embora potente na esfera legal, não é capaz de capturar a totalidade da pessoa, restando espaço para o conflito interno.

Sob uma interpretação criminológica mais ampla, o sistema de Honra, ao punir a desviação em nome da ordem, atua como um reforço da consciência coletiva. A criminologia tradicional, da qual a Teoria da Etiquetagem é uma crítica, adotava uma visão funcionalista onde a sociedade seria um todo orgânico e a harmonia seria mantida por um consenso social, sendo a pena crucial para reforçar essa coesão. O sistema de Honra de RDR2 internaliza essa lógica, utilizando a vigilância comunitária e a punição por estigma (NPCs agressivos e recompensas negadas) para manter a ordem emergente e definir o grupo que está "fora da norma". Embora a criminologia crítica classifique essa abordagem como uma ideologia de

defesa social que busca apenas a manutenção da exclusão, o sistema de moralidade do jogo é o instrumento que garante a solidez das novas regras sociais do Velho Oeste.

Conforme Rockstar Games (2024), Arthur aumenta sua honra ao realizar ações consideradas virtuosas, como salvar cidadãos em perigo, auxiliar homens da lei ou pessoas necessitadas, doar suprimentos ou dinheiro para o acampamento ou para os pobres, completar tarefas de acampamento ou missões específicas, e ser respeitoso com os personagens não jogáveis (NPCs). E a honra de Arthur diminui com ações desonrosas, incluindo roubar NPCs e lojas, furtar, espancar pessoas, matar inocentes (especialmente aqueles que pedem socorro ou homens da lei), maltratar animais (roubar cavalos, espancá-los ou matá-los), antagonizar outros membros da gangue e cometer crueldade animal em geral.

O sistema de moralidade de *Red Dead Redemption 2* não funciona apenas como um medidor de consequências, mas como um mecanismo de frustração inovador que espelha as dificuldades da reinserção social e a rigidez do rótulo desviante, conforme estudado pela Criminologia Crítica. O sistema binário de Honra imposto ao jogador em *Red Dead Redemption 2* cria uma tensão constante entre a complexidade moral de Arthur Morgan e a simplificação exigida pela mecânica de jogo. O protagonista é apresentado como um indivíduo de profunda ambiguidade, capaz de atos de extrema violência percebido em falas como "eu vivi uma vida ruim... um lutador, um assassino", ao mesmo tempo em que busca a redenção em seus momentos finais (Canal do AEG, s.d.). Contudo, o jogo força o jogador a escolher entre o "bom moço" e o "pior vilão possível", simplificando essa rica dualidade em uma barra fria e rígida que ignora os conflitos internos de Arthur (Rockstar Games, s.d.). Esta mecânica, ao reduzir a identidade a um espectro unidimensional, reflete perfeitamente o princípio da Teoria da Etiquetagem de que a lei penal "utiliza-se da criminalização secundária, selecionando e tratando indivíduos como criminosos, sem considerar as nuances de sua conduta social" (Becker, 1997).

A frustração é intensificada pelo desequilíbrio mecânico necessário para manter a honra alta, em contraste com a facilidade da desonra. Para ser visto como um "bom moço", o jogador deve se engajar em tarefas demoradas e, muitas vezes, repetitivas, como "salvar cidadãos em perigo, auxiliar homens da lei ou pessoas necessitadas" (Rockstar Games, 2024). Em contrapartida, ações negativas, como "matar inocentes ou roubar", são muito mais fáceis e rápidas de executar, impulsionando Arthur rapidamente para o caminho do "forasteiro

desonrado", demonstrado pelo jogo. Essa dinâmica de *grinding* moral frustrante não é acidental; ela ilustra a tese de que o sistema é estruturado para punir a desviação e dificultar a redenção, pois a rota do mal é considerada mais fácil de atingir, necessitando de menos esforço consciente e constante por parte do agente.

O estigma, uma vez adquirido, torna-se quase impossível de ser sacudido, impondo a frustração da identidade inescapável ao jogador. A Teoria da Etiquetagem argumenta que o rótulo negativo carrega "características acessórias", levando à presunção de que o indivíduo "é permanente e destinado a uma vida no crime" (Becker, 1997). No universo do jogo, essa presunção se manifesta de forma concreta: mesmo que o jogador tente equilibrar a honra, se o *status* de Arthur for baixo, os "NPCs" durante a jogabilidade reconhecerão Arthur por cartazes e chamarão a lei para se defenderem", reforçando a difusão da sua má reputação e limitando suas interações legítimas. A reação social, portanto, antecipa e perpetua o papel desviante, forçando o jogador a aceitar a punição da vigilância constante e da perseguição, independentemente de seus esforços esporádicos de caridade, o que configura a estigmatização progressiva.

Finalmente, a maior fonte de frustração reside no fato de que o sistema de Honra, embora sirva como um "medidor moral e social", tem seu impacto derradeiro determinado por elementos da trama que o jogador não controla, como a doença terminal de Arthur e o colapso da gangue (Canal do AEG, s.d.). O jogador que luta por uma alta honra, investindo tempo e esforço em ações beneméritos, descobre que a narrativa converge inevitavelmente para o fim trágico de Arthur. Essa impotência final perante o destino reflete a crítica da criminologia de que "o rótulo criminal, embora potente na esfera pública, não determina completamente a identidade do indivíduo, pois existe uma complexidade humana ignorada pelas narrativas oficiais" (Becker, 2008). O jogo frustra a expectativa de um final hollywoodiano puramente baseado no mérito moral, demonstrando que o passado criminoso e a seletividade do sistema (criminalização secundária) são forças mais poderosas do que a vontade individual de redenção (Becker, 1997).

A honra afeta os diálogos em muitas cenas e a própria personalidade de Arthur, segundo a Rockstar Games (2024). Um Arthur com alta honra é retratado como altruísta, atencioso e focado na segurança da gangue e na família de John. Em contraste, um Arthur

com baixa honra é egoísta, orgulhoso, motivado por dinheiro e indiferente aos problemas alheios. O nível de honra de Arthur influencia as visões que ele tem de animais: com alta honra, ele vê um cervo banhando-se na luz do sol, enquanto com baixa honra, ele vê um coioote preto na chuva. Nos momentos finais de sua vida, a honra de Arthur também define o tom de seus flashbacks: com alta honra, ele recorda palavras mais positivas e esperançosas; com baixa honra, as lembranças são negativas e derrotistas, conforme a Rockstar Games (2024). A morte de Arthur é diretamente afetada por seu nível de honra. Com alta honra, ele sucumbe à tuberculose e aos ferimentos de batalha, mas com uma sensação de paz. Com baixa honra, Arthur é morto diretamente por Micah Bell.

Ser um "vilão" (baixa honra) pode ter suas vantagens, como o recebimento de mais itens (tônicos de habilidade, álcool, tabaco e armas) e uma campanha mais descomplicada, pois não há preocupação com pedidos de ajuda ou tarefas secundárias. Contudo, Arthur com baixa honra não terá acesso a grandes descontos nas lojas, inventários melhorados ou roupas adicionais. Além disso, NPCs reconheceram Arthur por cartazes e chamaram a lei para se defenderem. Em última análise, o sistema de honra não apenas reflete as escolhas do jogador, mas também molda o arco narrativo de Arthur Morgan, influenciando sua jornada de redenção e o final de sua história.

3.5. A Missão "Sangue, Morte e Redenção"

A missão "Sangue, Morte e Redenção", demonstrado pela própria narrativa de RDR2, é o desfecho do primeiro *Red Dead Redemption*, jogo que narra a história de John Marston após os eventos de *Red Dead Redemption 2*, no qual John é um personagem central. Esta missão, embora não seja parte de RDR2, é fundamental para compreender o destino dos personagens e a interconexão da saga.

Nos dados fornecidos pelo próprio jogo, quatro anos após a morte de Micah Bell, as autoridades federais, representadas por Edgar Ross e seu parceiro Archer Fordham, sequestram Abigail e Jack, a esposa e o filho de John Marston. Essa ação coercitiva força John a caçar seus antigos companheiros da gangue Van der Linde: Bill Williamson, Javier Escuella e Dutch van der Linde. John é arrastado de volta ao ciclo de violência que acreditava ter deixado para trás, sendo obrigado a confrontar aqueles que um dia considerou amigos,

tudo para garantir a liberdade e a segurança de sua família.

O sistema binário de Honra imposto ao jogador em RDR2 cria uma tensão constante entre a complexidade moral de Arthur Morgan e a simplificação exigida pela mecânica de jogo. A missão "Sangue, Morte e Redenção" representa o ponto de inflexão final da história de Arthur Morgan, culminando no colapso terminal da Gangue Van der Linde sob a paranoia de Dutch e a traição de Micah Bell, obrigando Arthur, já doente, a fazer uma escolha definitiva. Este momento é o ápice da construção do desvio, pois ele revela a falha total do projeto utópico de Dutch e a vitória da ordem repressiva que buscava rotular e eliminar a gangue, forçando o protagonista a confrontar-se com a inevitabilidade de sua morte e a tomar uma decisão que definirá o legado de sua vida (Canal do AEG, s.d.).

O resumo narrativo da missão envolve Arthur garantindo a fuga de John Marston e sua família, enquanto ele próprio confronta Micah e Dutch, aceitando que o sonho da "vida livre" morreu (Canal do AEG, s.d.). Este clímax é a consequência direta do roubo fracassado em Blackwater, que mobilizou os agentes federais e intensificou a perseguição, transformando a VdL em um alvo de criminalização secundária. Para a teoria da etiquetagem, essa perseguição intensa e organizada é o fator que forçou o grupo a um "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*), intensificando o ciclo de violência e estigmatização, mas que Arthur tenta, por fim, subverter.

A crise existencial de Arthur na missão final se materializa na escolha definitiva entre vingança e redenção, que corresponde diretamente aos finais de Honra Baixa e Honra Alta. A vingança significaria lutar por seu próprio ego ou sucumbir à paranoia de Dutch, resultando na morte direta pelas mãos de Micah Bell no final de Baixa Honra. Contudo, a redenção manifesta-se no final de Alta Honra, onde Arthur utiliza suas últimas forças para garantir a sobrevivência de John, pondo-o "a salvo", em um ato de sacrifício que atende à sua necessidade de reparação por ter falhado em proteger sua própria família, Eliza e Isaac, que foram assassinados.

O simbolismo do sacrifício de Arthur Morgan na rota da Honra Alta é o elemento que mais fortemente rejeita o rótulo de desviante imposto pela sociedade e pelo Estado. Ao morrer, Arthur prova que o rótulo criminal, embora potente na esfera legal (a criminalização secundária), "não captura a totalidade da pessoa, restando espaço para conflito interno e, por fim, para uma escolha moral que transcende a definição imposta pelas agências de controle"

(Becker, 2008). O foco de Arthur em salvar a família Marston é o ato supremo de agência moral, no qual ele resiste ao destino traçado pelo sistema e pela violência do seu passado, buscando uma expiação que a lei formal jamais lhe concederia (Canal do AEG, s.d.; Becker, 1997).

A missão final sela a estigmatização final da gangue e a vitória da ordem social em ascensão, mas redefine o legado de Arthur. O ciclo da criminalização secundária é cumprido quando a gangue VdL é desmantelada pela ação repressiva do Estado, e os sobreviventes são forçados à clandestinidade, com John Marston se tornando o novo "inimigo público" a ser caçado por agentes como Edgar Ross. O jogo utiliza a morte de Arthur, no entanto, para humanizar a figura do criminoso e denunciar a seletividade penal, mostrando que o destino trágico é o resultado direto de serem definidos e eliminados pela nova ordem social que se recusa a tolerar sua forma de desvio e que exige a conformidade (Baratta 2011).

A missão culmina em um confronto brutal entre John Marston e Edgar Ross, no qual John é emboscado e morto pelas autoridades em sua própria fazenda. Anos mais tarde, seu filho, Jack Marston, cumpre a vingança de sua família ao localizar e matar Edgar Ross, fechando o ciclo de violência, segundo o próprio RDR2.

John Marston, apesar de seus esforços para se reintegrar à sociedade e construir uma vida honesta com sua família, é "etiquetado" pelas autoridades como um ex-fora da lei. Essa identidade imposta, baseada em seu passado criminal, o impede de alcançar a verdadeira redenção e o força de volta ao papel de criminoso. Ele é compelido a cometer atos violentos, explicados com mais detalhes em *Red Dead Redemption 1*, segundo a própria narrativa de *Red Dead Redemption 2*, para satisfazer as exigências do sistema, demonstrando como a sociedade e suas instituições podem perpetuar o status desviante de um indivíduo, independentemente de sua vontade de mudar. A tragédia de John Marston, portanto, ilustra como um passado criminoso pode ser uma etiqueta inescapável, que o sistema jurídico e social se recusa a ignorar, forçando o indivíduo a viver em conformidade com o papel que lhe foi atribuído.

A missão "Sangue, Morte e Redenção" funciona como o *último julgamento* de Arthur Morgan, mas, em vez de ser conduzido pelo tribunal formal do Estado, que já o condenou com o rótulo de foragido, ele é julgado pelo seu código de honra interno. Ele não pode apagar o "crime" de sua vida passada, mas pode escolher a "sentença" de seu legado,

optando pelo sacrifício em vez de sucumbir à vingança, o que na linguagem do jogo, significa que sua moralidade vence a etiqueta.

4 A TEORIA DA ETIQUETAGEM SOCIAL APLICADA AO UNIVERSO DE RED DEAD REDEMPTION 2

Esse capítulo desenvolve uma análise integrada da Teoria da Etiquetagem Social aplicada ao universo de *Red Dead Redemption 2*, demonstrando como o jogo ilustra, em linguagem narrativa, mecânica e simbólica, os processos de construção do desvio, da rotulação e da estigmatização, apresentando a crítica global de *RDR2* à construção social da criminalidade, evidenciando como o jogo denuncia a seletividade penal, a fabricação do inimigo público e a influência do poder político e econômico na definição do desviante.

4.1. A construção social do desvio no Velho Oeste de RDR2

O cenário de *Red Dead Redemption 2* (RDR2), ambientado em 1899, não é apenas um pano de fundo histórico, mas sim um momento de transição sociológica fundamental que demarca o fim da liberdade marginal e o alvorecer do controle social centralizado. Essa ambientação é crucial para a aplicação da Teoria da Etiquetagem, pois ela ilustra como a criminalidade deixa de ser uma categoria flutuante para se tornar um rótulo rígido, imposto por uma autoridade estatal em expansão. Nesta conjuntura, a própria definição de desvio, que atinge a Gangue Van der Linde (VdL), torna-se uma arma do poder: “o desvio não é uma qualidade intrínseca de certos atos, mas sim uma qualidade a eles atribuída mediante processos de definição e reação social, sendo, portanto, a criminalidade algo construído pela própria sociedade e não um fenômeno natural” (Baratta, 2011, p. 112-113). A perseguição da VdL, assim, simboliza a subjugação das culturas marginais frente à ascensão da modernidade e da lei organizada.

A perspectiva adotada pela pesquisa é que o desvio da VdL não é um fato ontológico, mas sim um produto social fabricado pelas interações e definições do sistema. A Teoria da Etiquetagem postula que a criminalidade emerge da reação social, ou seja, se não houver uma resposta negativa organizada ao comportamento, este não pode ser classificado como desviante. O criminólogo Antonio García-Pablos de Molina (1994, p. 573-596) afirma que, “caso não haja nenhuma reação social negativa ao comportamento, o comportamento não poderia ser uma ação desviante”. Portanto, a existência e a persistência da VdL são moldadas pela intensidade e pela natureza da perseguição estatal e da desaprovação comunitária no

jogo.

O oeste retratado em RDR2 está longe de ser um vácuo legal; ele está estruturado por normas sociais claras e mecanismos de controle que definem a fronteira entre o aceitável e o desviante. A ideia de que o Oeste é uma "terra sem lei" é desfeita pela presença de delegacias de xerifes e infraestruturas como ferrovias e cidades em crescimento, que representam a ordem social em ascensão. Victor Eduardo Rios Gonçalves (2011) reitera que o universo do jogo possui "normas sociais claras e mecanismos de controle social, inclusive moral, que governam a vida dos habitantes e definem o que é aceitável ou desviante". A VdL, ao violar essas estruturas emergentes e a paz pública, é rapidamente definida como um grupo que deve ser extirpado.

Os jornais no jogo funcionam como poderosos mecanismos de controle social informal, agindo como vetores de difusão do estigma e moldando a percepção pública sobre a VdL. Embora as agências formais (Pinkerton, *Bureau of Investigation*) promovam a criminalização secundária, a imprensa é o meio que transforma os atos do grupo em uma narrativa de perigo e vilania, reforçando a consciência coletiva sobre a necessidade de extirpar o desvio (Becker, 1997). Esses relatórios de imprensa, que circulam entre os NPCs (Personagens Não Jogáveis), asseguram que a desaprovação social seja generalizada, limitando a capacidade de Arthur Morgan de interagir legitimamente com a comunidade (Rockstar Games, s.d.; Amar, 1982).

Complementando a função dos jornais, os cartazes de procurado e as recompensas em dinheiro moldam ativamente a imagem da VdL, atuando como instrumentos clássicos de etiquetagem institucional (Rockstar Games, s.d.). Ao atribuir um valor monetário à captura ou morte dos membros da gangue, o Estado transforma a identidade individual de Arthur e seus parceiros em uma ameaça pública amplamente quantificada e difundida, justificando a caçada implacável (Rockstar Games, s.d.). O rótulo de "forasteiro desonrado" leva à presunção de que o indivíduo rotulado possui "características acessórias" negativas e é "permanente e destinado a uma vida no crime", o que intensifica a perseguição e o *role engulfment* (mergulho no papel desviado) (Becker, 1997; Alexander, 2018).

A perseguição imposta à VdL pode ser comparada, em termos de seletividade e exclusão, à criminalização de minorias e grupos à margem da sociedade, como indígenas e imigrantes, no final do século XIX. A Criminologia Crítica e a Teoria da Etiquetagem

ênfatisam que o sistema penal moderno frequentemente perpetua desigualdades raciais e sociais, estigmatizando e marginalizando permanentemente comunidades não brancas e aqueles distantes do poder (Alexander, 2018). A VdL, um grupo multirracal e marginalizado, é rotulada como "inimigo público" para que o sistema em formação possa justificar a repressão organizada e a violência contra aqueles que desafiam os bens jurídicos e o projeto econômico da elite (Zaffaroni, 1988; Baratta, 2011).

O motor principal que impulsiona a construção do desvio da VdL é a atuação das agências de controle formal, como os implacáveis agentes Pinkerton e as autoridades federais, que representam o poder centralizador. Esses agentes atuam no estágio da criminalização secundária, que é o foco da Teoria da Etiquetagem, onde a seletividade e o poder de rotulação transformam um indivíduo ou grupo em um "inimigo público". Essa repressão é tão intensa e organizada que o crime não é mais tratado como uma falha individual, mas como um problema estrutural que o Estado está determinado a erradicar através da classificação e da perseguição implacável.

A criminalização secundária é um processo inerentemente seletivo, pois as agências de controle, como policiais e promotores, possuem discricionariedade que "contribui enormemente para resultados discriminatórios". A perseguição imposta à VdL é descrita como uma repressão organizada destinada a dismantelar a estrutura do grupo. O próprio sistema, ao invés de atuar para reabilitar, frequentemente intensifica o estigma e fomenta a carreira criminosa do indivíduo, pois a reação social formal é "violenta, seletiva e, paradoxalmente, tende a aumentar a criminalidade que se propõe a coibir" (Zaffaroni, 1988).

Além do controle formal, o jogo utiliza o sistema de Honra de Arthur Morgan como um mecanismo de controle social difuso que reforça a etiqueta imposta pela lei. As ações de Arthur (como matar ou roubar) levam à perda de honra, e a comunidade em geral internaliza o rótulo de foragido. Os cartazes de procurado, que circulam pela comunidade, são instrumentos clássicos de etiquetamento que difundem o estigma e alertam a população. Essa difusão do rótulo faz com que o grupo se veja constantemente sob o escrutínio público, e os habitantes locais reagem chamando os reforços: "As pessoas reconhecerão você pelos cartazes e terão uma clara noção de com quem estão lidando, frequentemente chamando homens da lei e outros reforços para se defenderem" (Rockstar Games, s.d.).

A trajetória da VdL em *RDR2* é a materialização da tese crítica de que a criminalidade é construída através da repressão seletiva e da manutenção da exclusão. A perseguição incansável e a categorização do grupo limitam suas opções legítimas de sobrevivência, forçando-o a reagir com mais violência, o que, por sua vez, confirma a validade do rótulo imposto e justifica a violência estatal (o ciclo da desviação secundária). Para os teóricos críticos, como Eugenio Raúl Zaffaroni (1988), este é o exato ponto de falha do sistema: o destino trágico de marginalização e exclusão é o resultado direto de serem definidos e eliminados pela nova ordem social que se recusa a ressocializar. A criminologia crítica enfatiza que a criminalidade é “construída socialmente, com a repressão do Estado e da sociedade desempenhando um papel central na manutenção da exclusão” (Conde; Hassemer, 2008, p. 72).

Em última análise, o sistema de controle social em *RDR2*, através de seus mecanismos formais (Pinkerton) e informais (jornais e cartazes), força o ciclo vicioso da criminalização, no qual a reação social negativa ao desvio inicial (desviação primária) leva à intensificação do estigma e, paradoxalmente, fomenta a criminalidade (desviação secundária) (Lemert, 1973). O destino trágico da gangue, definida e eliminada pela nova ordem social, ilustra como o rótulo de criminoso pode aprisionar indivíduos em um ciclo de exclusão social e reincidência, servindo de alerta para a comunidade sobre as consequências de viver à margem das regras impostas pelos detentores do poder (Alexander, 2018).

4.2. A rotulação da Gangue Van der Linde e a estigmatização progressiva

A rotulação da Gangue Van der Linde é um exemplo clássico do processo de criminalização secundária, conforme articulado pela Teoria da Etiquetagem (*Labelling Approach*), que sustenta que a criminalidade é uma qualidade atribuída a certos comportamentos através da reação social, e não um fenômeno intrínseco aos atos (Baratta, 2011). No contexto do jogo *RDR2*, a gangue é imediatamente apresentada sob a lente da perseguição estatal, sendo ativamente caçada por agentes federais e pelos melhores caçadores de recompensas. Essa perseguição é liderada por figuras como Edgar Ross, membro do recém-formado Bureau of Investigation, demonstrando que o Estado está mobilizando seu poder coercitivo formal para designar e perseguir o grupo como foras-da-lei, uma intervenção que a teoria define como seletiva e estigmatizante (Belarmindo, 2024).

A etiqueta atribuída pela mídia e pelas autoridades como “foras-da-lei” molda as reações tanto do Estado quanto da população. Para o sistema jurídico, a classificação como uma organização criminosa pressupõe uma reunião estável e permanente de pelo menos quatro pessoas estruturalmente ordenada e caracterizada pela divisão de tarefas, o que justifica a aplicação de penas mais severas e a exclusão social dos membros (Lei nº 12.850/13). Essa etiqueta leva à presunção de que o indivíduo rotulado possui “características acessórias” e é “permanente e destinado a uma vida no crime” (Becker, 1997). Para a população no jogo, o estigma se manifesta na barra de Honra de Arthur Morgan, pois as pessoas reconhecem o forasteiro pelos cartazes de procurado e frequentemente chamam homens da lei e outros reforços para se defenderem, expondo a rejeição social e a necessidade de controle.

A rotulação da Gangue Van der Linde (VdL) em *Red Dead Redemption 2* (RDR2) é o estudo de caso perfeito da criminalização secundária, um conceito central da Teoria da Etiquetagem (*Labelling Approach*) que afirma que a criminalidade não é uma essência, mas sim uma qualidade atribuída a certos comportamentos através da reação social organizada (Baratta, 2011). O jogo inicia com o grupo fugindo após o Massacre de Blackwater, um evento catastrófico que funciona como o fato gerador da rotulação em escala nacional (Rockstar Games, 2018). Esse desastre transforma a VdL de um bando localmente conhecido em um grupo de "inimigos públicos" e "terroristas" cuja eliminação se torna uma prioridade federal, legitimando a mobilização de recursos estatais para o seu desmantelamento.

O processo de rotulação é ativamente orquestrado pela manipulação dos agentes Pinkerton e do Bureau of Investigation, que representam as agências formais de controle do Estado nascente, e cuja intervenção é inerentemente seletiva e estigmatizante (Belarmindo, 2024). A perseguição é liderada por figuras como Edgar Ross, membro do futuro FBI, demonstrando que o Estado está criando um aparato formal para designar e caçar o grupo como foras-da-lei. A insistência do Estado em classificar a VdL como uma Organização Criminosa, com estrutura e divisões de tarefas, justifica a aplicação de penas mais severas e a exclusão social dos membros, ignorando qualquer complexidade moral que Arthur Morgan ou outros membros possam apresentar.

A estigmatização da gangue não se restringe à esfera legal, sendo reforçada de forma constante pela reação dos civis (NPCs) e pela mídia do jogo, que atuam como mecanismos de controle social difuso. O estigma atribuído à VdL é visível na barra de Honra

de Arthur Morgan, pois as pessoas o reconhecem pelos cartazes de procurado e frequentemente chamam homens da lei e outros reforços para se defenderem, expondo-o à vigilância e à rejeição social. Essa etiqueta negativa carrega consigo "características acessórias", levando à presunção de que o indivíduo rotulado é "permanente e destinado a uma vida no crime", o que limita drasticamente suas oportunidades legítimas de interação e sobrevivência (Becker, 1997).

O ápice dessa espiral de estigmatização é o "role engulfment" (ou "mergulho no papel desviado"), onde o indivíduo internaliza o rótulo negativo que lhe foi imposto pela sociedade e passa a agir de acordo com essa identidade, caracterizando a desviação secundária e fomentando a carreira criminal (Becker, 1997; Lemert, 1973;). A repressão intensificada e a caçada implacável pelo Bureau of Investigation forçam a VdL a roubar, assaltar e lutar com mais violência para sobreviver, cumprindo a profecia social de que eles são um "bando perigoso" e "inimigos públicos" (Rockstar Games, 2024?). A tragédia de John Marston, que no futuro do jogo é forçado a caçar seus antigos companheiros, ilustra como um passado criminoso pode ser uma etiqueta inescapável que o sistema jurídico e social se recusa a ignorar, compelindo-o de volta ao papel de criminoso para satisfazer as exigências da lei.

No caso de Arthur Morgan, o *role engulfment* se manifesta no conflito interno entre sua identidade rotulada (o assassino e *outlaw*) e sua agência moral (a busca pela redenção). A narrativa do próprio jogo mostra que, para sobreviver à perseguição federal, ele é forçado a cometer atos criminosos cada vez mais graves, confirmando a validade do rótulo inicial. O destino da gangue, marcado pela eliminação ou marginalização, é o resultado direto de serem definidos e eliminados pela nova ordem social que não tolera sua forma de desvio. A criminologia crítica enfatiza que essa reação social formal é violenta, seletiva e, paradoxalmente, tende a aumentar a criminalidade que se propõe a coibir, sendo o ciclo da VdL a prova cabal dessa tese (Zaffaroni, 1988;).

Essa rotulação e a consequente estigmatização se intensificam drasticamente após episódios de violência notória, com o desastre de Blackwater sendo o catalisador central. O jogo começa imediatamente após o roubo fracassado, que exige a fuga desesperada da gangue de Dutch. Esse evento, que resultou na perseguição por agentes federais e caçadores de recompensa, marca a escalada da percepção social. A gangue passa de um grupo que vivia à margem para "terroristas" ou "inimigos públicos" perseguidos em escala nacional

(Belarmindo, 2024). O ato contínuo de cometer atos violentos, como matar os homens da lei, que gera uma “perda considerável de honra” e coloca toda a região em alerta, reforça essa etiqueta de periculosidade, confirmando a visão do Estado sobre o grupo demonstrado no jogo RDR2.

Para a teoria da etiquetagem, o elemento crucial para a cristalização da identidade criminoso não é apenas a conduta isolada (a desviação primária), mas sim o olhar social e a reação das agências de controle (Conde e Hassemer, 2008). O processo de criminalização secundária, conforme analisam os teóricos, têm como consequência a atribuição da etiqueta de desvio, que leva à estigmatização (Becker, 1997). A intervenção do sistema penal, com a aplicação das sanções e a reclusão (ou, no caso, a caçada implacável), inicia o ciclo que leva ao “mergulho no papel desviado” (*role engulfment*), no qual o indivíduo internaliza o rótulo e passa a agir de acordo com ele, caracterizando a desviação secundária e fomentando a carreira criminal (Becker, 1997; Lemert, 1973). Essa reação social formal é violenta, seletiva e, paradoxalmente, tende a aumentar a criminalidade que se propõe a coibir (Zaffaroni, 1988).

O desastre de Blackwater exemplifica perfeitamente essa escalada de estigmatização, a gangue Van der Linde não é apenas um grupo de criminosos, mas se torna uma ameaça existencial à ordem em ascensão, forçando seus membros a se adequarem à identidade de criminosos de alta periculosidade. Essa intensificação do rótulo justifica a mobilização de recursos federais para o seu desmantelamento (Belarmindo, 2024), criando um ciclo vicioso em que a perseguição força a gangue a cometer crimes ainda mais graves para sobreviver, confirmando a etiqueta de "terroristas" (Becker, 1997). Assim, o destino trágico de Dutch e seus homens é a prova de que a criminalidade é, em grande parte, uma construção da própria sociedade e da seletividade das agências de controle (Becker, 1997).

4.3. Identidade, moralidade e rotulação de Arthur Morgan

Arthur Morgan se estabelece no universo de *RDR 2* como o modelo do criminoso por etiqueta, sendo um membro central de uma organização permanentemente perseguida por agentes federais e caçadores de recompensas (Rockstar Games, 2024?). Contudo, a narrativa o apresenta como um personagem profundamente moralmente ambíguo, uma dualidade refletida diretamente no sistema de barra de honra do jogo, que pondera suas ações "boas e

más" (Rockstar Games, s.d.). As ações negativas (como matar inocentes ou roubar) são mais fáceis de cometer, o que rapidamente o leva ao caminho do "forasteiro desonrado", mas a possibilidade de redenção e de ganho de honra indica que sua identidade moral não é fixa, desafiando a definição simples imposta pelas agências de controle (Rockstar Games, s.d.).

O que a etiqueta de "forasteiro" ou "criminoso" esconde é a complexa rede de solidariedade, códigos de ética internos e conflitos morais que definem a Gangue Van der Linde e, em particular, Arthur (Canal do AEG, s.d.). Ele foi acolhido por Dutch aos 14 anos, iludido pela visão utópica de uma vida sem as amarras da lei e da sociedade. Embora sua vida tenha se caracterizado por atos criminosos, destacado pela desviação primária da teoria da etiquetagem, revela um forte senso de lealdade e proteção aos mais fracos da gangue, um código de conduta que não é reconhecido pelo sistema penal formal, que busca apenas rotulá-lo. A lei penal, ao invés de atentar para essa complexidade, utiliza-se da criminalização secundária, selecionando e tratando indivíduos como criminosos, sem considerar as nuances de sua conduta social (Becker, 1997).

A narrativa de Arthur Morgan é o palco para uma intensa luta interna entre o papel social que lhe foi atribuído, resultando na quebra de sua própria rotulação (Canal do AEG, s.d.). Ele foi acolhido por Dutch aos 14 anos, enxergando-o como uma figura paterna, sendo iludido pela visão utópica de uma vida fora da lei, o que o levou a uma lealdade inabalável por décadas (Canal do AEG, s.d.). O questionamento de Arthur a Dutch surge quando o líder, sob a influência e paranoia de Micah Bell, demonstra um comportamento errático e destrutivo, revelando que a gangue não é a família utópica prometida, mas sim uma Organização Criminosa em colapso (Belarmindo, 2024; Rockstar Games, 2018). Essa crise de liderança força Arthur a reavaliar a legitimidade de sua vida criminosa, culminando na rejeição da "carreira criminal" que Dutch e o sistema Pinkerton lhe impuseram (Canal do AEG, s.d.).

O diagnóstico de tuberculose, durante a história do jogo RDR2, funciona como um catalisador de mudança, transformando radicalmente a identidade de Arthur e intensificando a reflexão existencial (Canal do AEG, s.d.). A epifania causada pela doença terminal o faz questionar profundamente suas escolhas passadas, aceitando a fatalidade de que "você não pode esperar que coisas boas aconteçam com você quando você vive uma vida cheia de maldades" (Canal do AEG, s.d.). Essa conscientização da morte e do trauma passado,

incluindo a perda trágica de seu filho, Isaac, e sua parceira, Eliza, o força a reconhecer a culpa e a buscar a reparação moral (Canal do AEG, s.d.). O destino de Arthur, portanto, não é mais determinado pela lealdade a Dutch ou pela etiqueta do Estado, mas sim por sua nova identidade como agente de redenção, focado em proteger John Marston e sua família (Canal do AEG, s.d.).

O arco de Arthur Morgan se encaixa perfeitamente na distinção crucial de Edwin Lemert (1973) entre desviação primária e desviação secundária, conceitos fundamentais para a Teoria da Etiquetagem (Becker, 1997). A desviação primária de Arthur é sua longa vida de atos criminosos e violência como executor de Dutch, atos que, isoladamente, não necessariamente formaram sua identidade (Lemert, 1973). Contudo, a intensa perseguição federal após Blackwater e a consequente estigmatização pública (cartazes, jornais) transformam a reação social na desviação secundária, forçando a VdL a se enquadrar na expectativa de um bando perigoso (Rockstar Games, s.d.; Lemert, 1973). Arthur, ao resistir ao completo "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*) e ao sacrificar-se por John (Canal do AEG, s.d.; Becker, 1997), demonstra que a etiqueta social, embora potente, não alcança a totalidade da pessoa, permitindo que sua agência moral final rompa com o ciclo da criminalização secundária (Becker, 2008).

O sistema de Honra, por sua vez, simboliza a luta de Arthur contra o determinismo do rótulo (Becker, 1997). Se ele sucumbe à desonra, ele se torna egoísta e indiferente (Rockstar Games, 2024), cumprindo a profecia de que é irrecuperável; mas, ao buscar a Honra Alta, ele ativamente rejeita o destino imposto pelo sistema penal, que o via como "permanente e destinado a uma vida no crime" (Becker, 1997). A conversão final de Arthur, motivada pela doença e pelo trauma, é uma prova narrativa de que o indivíduo, mesmo sob o peso da estigmatização, pode exercer sua vontade e fazer uma escolha moral que transcende a definição legal de criminoso (Canal do AEG, s.d.; Becker, 2008).

O ponto de virada moral de Arthur se dá na aceitação das consequências de sua vida, principalmente após o trauma da perda de seu filho, Isaac, e sua parceira, Eliza, assassinados enquanto ele estava ausente (Canal do AEG, s.d.). Essa tragédia o leva a uma reflexão existencial: “você não pode esperar que coisas boas aconteçam com você quando você vive uma vida cheia de maldades” (Canal do AEG, s.d.). Assim, Arthur tenta ativamente romper com o rótulo imposto pela sociedade e internalizado em sua autopercepção, dedicando

seus últimos esforços para assegurar que John Marston, Abigail e Jack escapem do destino inevitável que ele próprio abraçou (Canal do AEG, s.d.). O abandono da vida criminosa é facilitado pela consciência de que o sistema legal o via como irrecuperável, tornando sua redenção possível apenas através de atos altruístas e não-remunerados.

Essa trajetória de Arthur Morgan exemplifica a máxima de Howard Becker de que o rótulo influencia a identidade do indivíduo, mas não a determina completamente (Becker, 1997). Para a teoria da etiquetagem, o rótulo atribui "características acessórias", levando à presunção de que o indivíduo é "permanente e destinado a uma vida no crime" (Becker, 1997). Contudo, a crise final de Arthur demonstra agência e reflexividade: a despeito da estigmatização externa e da iminente morte (o máximo da exclusão social), ele resiste ao completo "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*), optando por um caminho de sacrifício moral (Becker, 1997). Arthur Morgan prova que o rótulo criminal, embora poderoso na esfera pública e legal (Criminalização Secundária), não captura a totalidade da pessoa, restando espaço para conflito interno e, por fim, para uma escolha moral que transcende a definição imposta pelas agências de controle (Becker, 2008).

4.4. O controle social e a “carreira criminal”

A consolidação da "carreira criminal" da Gangue Van der Linde é um fenômeno sociológico que pode ser analisado pela lente da Teoria da Etiquetagem, a qual propõe que o crime é uma qualidade atribuída aos comportamentos por meio de processos de definição e reação social (Baratta, 2011). No ambiente de *Red Dead Redemption 2*, essa rotulação inicia-se formalmente com os agentes da lei, que representam as agências de controle formal do Estado, cuja intervenção é inerentemente seletiva e estigmatizante (Zaffaroni, 1988). A gangue é ativamente perseguida por agentes federais e pelos melhores caçadores de recompensa após o incidente de Blackwater, o que constitui a criminalização secundária cuja aplicação seletiva da lei penal sobre pessoas concretamente determinadas (Becker, 1997; Rockstar Games, 2024?). Essa perseguição organizada, liderada por figuras como Edgar Ross do Bureau of Investigation, busca dismantlar o grupo, classificando-o como uma associação criminosa, conceito que exige estabilidade e permanência, e não apenas o concurso eventual de agentes (Belarmino, 2024).

Outros atores sociais, além das agências formais, funcionam como mecanismos de perpetuação e ampliação do estigma, reforçando o controle social difuso (Amar, 1982). Os caçadores de recompensa e os pôsteres de procurado são instrumentos clássicos de etiquetagem institucional, transformando a identidade individual em uma ameaça pública amplamente difundida (Rockstar Games, s.d.). Esses cartazes garantem que o rótulo de desviante seja visível, e a população local reage imediatamente à presença de Arthur Morgan ou de outros membros do grupo, frequentemente chamando homens da lei e outros reforços para se defenderem (Rockstar Games, s.d.). A reação do sistema consolida o status social de desviante e limita as possibilidades de interação social legítima para o grupo, reforçando o poder de classificação dos detentores de poder (Becker, 1997).

O ciclo vicioso que transforma a conduta inicial (o desvio primário) em uma identidade estável e organizada (a desviação secundária) é uma aplicação direta da teoria de Edwin Lemert (1973). O desvio primário se refere ao ato inicial, que não necessariamente cria uma identidade desviante, mas a intensa repressão e a rotulação por parte do Estado forçam o grupo a responder de maneira cada vez mais alinhada à expectativa social que lhe foi imposta, a de um bando perigoso que precisa roubar, assaltar e lutar para sobreviver (Rockstar Games, 2024?). Esse processo leva ao "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*), onde o indivíduo internaliza o rótulo, solidificando a carreira criminal e confirmando a definição da sociedade, tal como a profecia autorrealizável (Becker, 1997; Merton, 1949).

A consolidação da “carreira criminal” da Gangue Van der Linde (VdL) em *Red Dead Redemption 2* (RDR2) é um processo impulsionado tanto por agências de controle formal quanto por mecanismos de controle informal disseminados pela sociedade. A Teoria da Etiquetagem (*Labelling Approach*) sustenta que a criminalidade é uma qualidade atribuída por meio da reação social e da aplicação seletiva de rótulos pelas agências de controle, que detêm o poder de criminalizar. No contexto do jogo, a intervenção dessas agências é inerentemente seletiva e estigmatizante, forçando o grupo a um ciclo de violência e exclusão.

O avanço da ordem capitalista e a formalização do Estado no Velho Oeste dependem do uso estratégico de diversas agências para reforçar o rótulo de desviante e legitimar a repressão. Os Pinkerton e os membros do Bureau of Investigation (o futuro FBI), liderados por figuras como Edgar Ross, representam o ápice do controle social formal. Eles são a manifestação do poder punitivo do Estado, cuja função é ativamente rotular e caçar

aqueles que vivem à margem, transformando a rebeldia em "crime organizado". A perseguição implacável movida por esses agentes, especialmente após o desastre de Blackwater, constrói narrativas oficiais que visam criar estereótipos e legitimar a repressão. Essa fase é a criminalização secundária, um processo inevitavelmente violento e seletivo.

Os caçadores de recompensa e os pôsteres de procurado são instrumentos clássicos de etiquetagem institucional. Eles transformam a identidade individual dos membros da VdL em uma ameaça pública amplamente difundida e quantificada. A presença desses cartazes reforça o estigma ao atribuir ao indivíduo rotulado a presunção de que ele possui "características acessórias" negativas e é "permanente e destinado a uma vida no crime". No contexto de RDR2, a existência de autoridades locais que ignoram crimes da elite ou que são facilmente manipuladas pelos Pinkerton (agentes de uma empresa privada) para perseguir a VdL (um grupo de "bandidos românticos") sublinha a seletividade do sistema penal.

O estigma e o desvio são reforçados pelo controle social difuso, que valida a ação das agências formais e intensifica a exclusão social. A reação dos NPCs (Personagens Não Jogáveis) à reputação de Arthur Morgan é o principal mecanismo de controle informal. Um Arthur com honra baixa será alvo de hostilidade por parte dos civis, que o reconhecem pelos cartazes e frequentemente chamam as autoridades para se defenderem. Essa reação da comunidade, que se manifesta através de fofocas e da mobilização de vigilantes, é a materialização da "profecia autorrealizável". A expectativa de que Arthur seja um desviante perigoso evoca uma reação da sociedade (chamando a lei) que, por sua vez, reforça a etiqueta inicial de que ele é, de fato, um inimigo público.

Embora os agentes externos não detalhem a imprensa com profundidade, o sistema da barra de Honra de Arthur Morgan reflete o poder dos jornais e da reputação. A Honra funciona como um monitor de reputação que mede a reação da comunidade, onde ações negativas (perda de honra) levam à difusão da sua reputação (rótulo de desviante) através de meios públicos e limitam as possibilidades de interação social. O sistema de Honra, ao punir a desviação com a exclusão econômica e social, age como um instrumento de estigmatização, garantindo que o rótulo de desviante seja visível e limite as interações legítimas de Arthur Morgan. O rótulo se impõe à atenção dos outros, limitando as interações e fazendo com que todas as ações negativas imputadas pareçam condizentes.

A intervenção do sistema penal e das agências de controle, tanto formais quanto informais, inicia o ciclo que leva ao “mergulho no papel desviado” (*role engulfment*), no qual o indivíduo internaliza o rótulo e passa a agir de acordo com ele, caracterizando a desviação secundária e fomentando a carreira criminal. Essa reação social é violenta e, paradoxalmente, tende a aumentar a criminalidade que se propõe a coibir.

Em última análise, as ações dos agentes de controle ampliam e perpetuam a etiqueta atribuída à gangue através de um ciclo de reforço implacável onde a sociedade rotula a gangue como ameaça, o que intensifica a repressão policial e federal, e a gangue responde com violência para garantir a sua sobrevivência, o que, por sua vez, reforça a legitimidade do rótulo inicial (Rockstar Games, 2024?). O destino trágico dos personagens, como a amargura e a violência impiedosa de Dutch em sua luta contínua contra o sistema (Belarmindo, 2024), é a prova de que a intervenção do sistema penal formal, ao invés de reabilitar, frequentemente intensifica o estigma e fomenta a carreira criminosa, criando o comportamento que se propõe a coibir (Becker, 1997).

4.5. Crítica de RDR2 à construção do criminoso

O universo de *Red Dead Redemption 2* (RDR2), embora seja uma obra de ficção, estabelece um diálogo profundo e incisivo com as discussões centrais da criminologia crítica, notadamente a Teoria da Etiquetagem Social (*Labelling Approach*) de Becker (1997). O jogo demonstra que o rótulo de "criminoso" não é um produto natural, mas sim uma construção social, cultural, histórica e política (Becker, 1997; Baratta, 2011). Essa perspectiva questiona a visão tradicional, que busca as causas do crime no indivíduo, e redireciona o foco para o processo de definição e reação social. Ao narrar a saga da Gangue VdL, o jogo revela a seletividade inerente ao sistema de justiça e como o poder de criminalização está intrinsecamente ligado aos grupos que detêm o poder político e econômico, os quais estabelecem as normas e definem as condutas desviantes (Zaffaroni, 1988).

As narrativas oficiais construídas pelas autoridades, como a perseguição implacável movida pelos agentes federais e agentes Pinkerton após Blackwater, servem para construir estereótipos e legitimar a repressão (Rockstar Games, 2024?; Belarmindo, 2024). Essa fase é a criminalização secundária, onde as agências de controle formal selecionam

quem será tratado como criminoso, um processo que é inevitavelmente violento e estigmatizante (Becker, 1997). A busca pela “redenção” do Oeste, simbolizada pela caçada final a John Marston liderada por Edgar Ross, representa a imposição de uma nova ordem legal e capitalista, utilizando o estigma como ferramenta para eliminar aqueles que vivem à margem (Belarmindo, 2024). A gangue, ao ser rotulada, entra em um ciclo onde sua identidade desviada se torna uma consequência adaptativa à rotulação, e não a causa intrínseca de seu comportamento subsequente (Becker, 1997).

A trajetória de Arthur Morgan é o ponto mais forte da crítica do jogo à ideia do “criminoso perigoso” universal e sólido. Embora seja um fora-da-lei envolvido em roubos e mortes, rotulado pelo sistema como irrecuperável (Rockstar Games, s.d.), o jogo humaniza Arthur ao revelar suas nuances morais e seu conflito interno (Canal do AEG, s.d.). O sistema de honra, embora possa classificá-lo como “desonrado”, não consegue capturar sua reflexividade e sua agência moral, manifestadas em atos de solidariedade para com a gangue e na busca final pela redenção pessoal, garantindo que John Marston e sua família pudessem escapar (Canal do AEG, s.d.). Isso demonstra o princípio de Becker (1997) de que o rótulo criminal, embora potente na esfera pública, não determina completamente a identidade do indivíduo, pois existe uma complexidade humana ignorada pelas narrativas oficiais, que buscam apenas justificar a punição e a exclusão (Becker, 2008).

A narrativa de RDR2, ao expor como a perseguição e o rótulo forçam a gangue a um “mergulho no papel desviado” (*role engulfment*), alinha-se perfeitamente com o conceito de desviação secundária de Lemert (1973). A violência da gangue torna-se uma resposta à repressão intensificada, perpetuando o ciclo vicioso que o sistema penal se propõe a coibir, mas que, na verdade, fomenta. O jogo, ao questionar a origem e a natureza da criminalidade, ao invés de aceitar a ideia de delitos naturais (Becker, 1997), sugere que a criminalidade é, em grande parte, uma construção da própria sociedade, e que o indivíduo rotulado é frequentemente uma vítima da seletividade do sistema de controle que o estigmatiza e marginaliza permanentemente (Becker, 2008).

5 CONCLUSÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) demonstrou que a complexa narrativa do jogo eletrônico *Red Dead Redemption 2* (RDR2) se alinha profundamente com os postulados da Criminologia Crítica, notadamente a Teoria da Etiquetagem Social (*Labelling Approach*) de Becker (1997). O estudo confirmou que a criminalidade, ilustrada pela trajetória da Gangue Van der Linde (VdL) e de Arthur Morgan, é primariamente um produto social resultante da reação social e dos processos de definição impostos pelos grupos detentores de poder, e não uma qualidade intrínseca aos atos cometidos (Baratta, 2011; Becker, 1997). A análise da construção do desvio revelou que o Oeste retratado está longe da anomia, apresentando mecanismos de controle social claros e funcionais, onde a barra de honra, por exemplo, atua como um barômetro moral que reflete a estigmatização difusa da população em relação aos forasteiros (Rockstar Games, s.d.).

A investigação sobre a rotulação da VdL demonstrou a seletividade inerente ao sistema de justiça no processo de criminalização secundária (Lemert, 1973). O grupo, devido à sua reunião estável, à divisão de tarefas e à prática de crimes graves, enquadra-se legalmente na definição de Organização Criminosa, um conceito que exige a associação de quatro ou mais pessoas e é punido com severidade pelo ordenamento jurídico brasileiro (Lei nº 12.850/2013). Essa classificação formal justifica a perseguição implacável por agentes federais e caçadores de recompensa, comprovando que as narrativas oficiais constroem estereótipos para legitimar a repressão do Estado e a eliminação da vida marginalizada (Belarmindo, 2024).

A rotulação da gangue após episódios como o desastre de Blackwater catalisa a estigmatização progressiva, transformando a conduta inicial (desvio primário) em uma identidade estável (Becker, 1997). Os agentes de controle, ao ampliarem o rótulo de "bando perigoso" e intensificarem a repressão, forçam o grupo a um ciclo de violência adaptativa para garantir a sobrevivência. Este é o cerne da desviação secundária e do "mergulho no papel desviado" (*role engulfment*), onde a gangue, ao se comportar de acordo com a expectativa social do seu rótulo, reforça a legitimidade da repressão do Estado (Becker, 1997; Lemert, 1973). Os pôsteres de recompensa, atuando como instrumentos clássicos de etiquetagem, moldam o destino dos personagens, evidenciando o poder do controle social difuso em perpetuar a marginalização.

Finalmente, a narrativa de RDR2 oferece uma crítica humanizadora e profunda à ideia do “criminoso perigoso”. A complexidade moral de Arthur Morgan, revelada por seus atos de solidariedade e seu conflito interno refletido na barra de honra, mostra que o rótulo criminal não captura a totalidade da pessoa (Canal do AEG, s.d.). Arthur, ao tentar romper com a etiqueta de irrecuperável nos seus momentos finais, demonstra agência e reflexividade em face da estigmatização (Becker, 1997; Becker, 2008). O jogo, ao revelar essas nuances ignoradas pela sociedade ficcional, questiona a falácia da narrativa punitiva e sublinha o fato de que a identidade desviada pode ser consequência e não causa da rotulação (Becker, 1997; Lemert, 1973). A obra, portanto, é um poderoso manifesto ficcional que corrobora a tese criminológica de que o sistema de justiça é seletivo, excludente e perpetuador do ciclo da criminalidade (Zaffaroni, 1988).

Como contribuição científica, esta pesquisa demonstrou a validade da Teoria da Etiquetagem na análise de fenômenos culturais contemporâneos. Sugere-se para estudos futuros a exploração de outros crimes de natureza complexa no jogo, como peculato e lavagem de capitais (Lei nº 2.848, 1984), confrontando-os com as estruturas formais da OC (Lei nº 12.850/2013), a fim de aprofundar a crítica à construção legal do delito. A continuidade da pesquisa interacionista é crucial para desmistificar a concepção naturalista do crime e impulsionar o debate por políticas criminais mais justas e menos seletivas (Becker, 2008).

REFERÊNCIAS

ALANZOKA. **SANGUE, MORTE E REDENÇÃO! - RED DEAD REDEMPTION - Parte 10 / FINAL**. [S. l.]: YouTube, [2024]. 1 vídeo (1h46min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0k-sL3sE21g>. Acesso em: 3 set. 2025.

ALEXANDER, M. **A nova segregação: racismo e encarceramento em massa**. São Paulo: Boitempo, 2018.

AMAR, Ayush Morad. **Temas de criminologia**. São Paulo: Resenha Universitária, 1982. v. II.

ANDRADE, Vera Regina Pereira de. **A ilusão da segurança jurídica: do controle da violência à violência do controle penal**. 2. ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2003.

ANITUA, Gabriel Ignacio. **Histórias dos pensamentos criminológicos**. Trad. Sérgio Lamarão. Rio de Janeiro: Revan: ICC, 2008.

ARAÚJO PINHEIRO, Ricardo Henrique. A organização criminosa e a associação criminosa. **Migalhas**, 7 nov. 2023. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/coluna/migalhas-de-peso/396000/a-organizacao-criminosa-e-a-associacao-criminosa>. Acesso em: 14 maio 2024.

BARATTA, Alessandro. **Criminologia crítica e crítica do direito penal: introdução à sociologia do direito penal**. Trad. Juarez Cirino dos Santos. 6 ed. Rio de Janeiro: Revan: ICC, 2011.

BECKER, Howard S. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BELARMINDO, João. Confira o que aconteceu entre Red Dead Redemption 2 e 1. **PSBlog**, 14 set. 2024. Disponível em: <https://www.psblog.com.br/confira-o-que-aconteceu-entre-red-dead-redemption-2-e-1/>. Acesso em: 14 set. 2025.

BRAITHWAITE, John. The new regulatory state and the transformation of Criminology. *In*: GARLAND, David; SPARKS, Richard (ed.). **Criminology and Social Theory**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2000.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940**. Código Penal. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: 18 mai. 2024.

BRASIL. **Lei nº 12.850, de 2 de agosto de 2013**. Define organização criminosa e dispõe sobre a investigação criminal, os meios de obtenção da prova, infrações penais correlatas e o procedimento criminal; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal); revoga a Lei nº 9.034, de 3 de maio de 1995; e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/112850.htm. Acesso em: 18 mai. 2024.

CANAL DO AEG. **O passado de Arthur Morgan - História e origem completa no Red Dead Redemption 2**. [S. l.]: YouTube, 2022. 1 vídeo (9min23s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G3q75fI3uX8>. Acesso em: 14 set. 2025.

COMANDO GEEK. **O que é cutscene**. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://comandogEEK.com.br/blog/glossario/o-que-e-cutscene/?srsltid=AfmBOoo98MYWzye8L98ooooL2B-gb11y16DokmfRXQTO9wB5hdnZYq8>. Acesso em: 31 de set. 2025.

CONDE, Francisco Muñoz; HASSEMER, Winfried. **Introdução à Criminologia**. Tradução Cíntia Toledo Miranda Chaves. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2008.

DIAS, Jorge de Figueiredo; ANDRADE, Manuel da Costa. **Criminologia: o homem delinquente e sociedade criminógena**. 2 reimp. Coimbra: Coimbra Editora, 1997.

DUNCAN, Rion. Red Dead Redemption & RDR2's Complete Story, Explained. **ScreenRant**, 25 fev. 2024. Disponível em: <https://screenrant.com/red-dead-redemption-rdr2-complete-story-explained/>. Acesso em: 14 set. 2025.

FANDOM. **Honor | Red Dead Wiki**. [S.d.]. Disponível em: <https://reddead.fandom.com/wiki/Honor>. Acesso em: 26 ago. 2025.

FANDOM. **Missões em Redemption II | Wiki Red Dead**. [S.d.]. Disponível em: https://reddead.fandom.com/wiki/Miss%C3%B5es_em_Redemption_II. Acesso em: 26 ago. 2025.

FANDOM. **Red Dead Redemption 2 | Wiki Red Dead**. [S.d.]. Disponível em: https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2. Acesso em: 26 ago. 2025.

GARCÍA-PABLOS DE MOLINA, Antonio. Momento actual de la reflexión criminológica. **Estudios del Ministério Fiscal**, Madrid, n. 1, 1994.

GONÇALVES, Victor Eduardo Rios. **Direito penal esquematizado: parte especial**. São Paulo: Saraiva, 2011.

HISTÓRIA FM 163: Velho Oeste: a história por trás dos mitos. [Locução de]: Icles Rodrigues. [S.l.] Leitura Obrigatória, 25 mar. 2024. *Podcast*. Disponível em <https://podtail.com/pt-BR/podcast/historia-fm/163-velho-oeste-a-historia-por-tras-dos-mitos>. Acesso em: 1 set. 2025.

LEMERT, Edwin M. Desviación primaria y secundaria. *In*: DEL OLMO, Rosa (org.). **Estigmatización y conducta desviada**. Maracaibo: Universidad del Zulia, 1973.

LEMERT, Edwin M. **Social Pathology: a systematic approach to the theory of sociopathic behavior**. Nova Iorque; Toronto; Londres: McGraw-Hill, 1951.

MASSON, Cleber. **Direito penal esquematizado: parte especial – vol. 2**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: MÉTODO, 2015.

MERTON, Robert K. **Social theory and social structure**. New York: The Free Press, 1968.

NUCCI, Guilherme de S. **Criminologia**. Rio de Janeiro: Forense, 2021. *E-book*. ISBN 9786559641437. Disponível em:

<https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559641437/>. Acesso em: 20 fev. 2025.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Manual de direito penal**: volume único. 19. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2023. ISBN 978-65-5964-663-0.

PATTO, Maria Helena Sousa. **Introdução à psicologia escolar**. 3. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

PINHEIRO, Ricardo Henrique Araújo. A organização criminosa e a associação criminosa. **Migalhas**, 7 nov. 2023. Disponível em:

<https://www.migalhas.com.br/de-peso/395697/a-organizacao-criminosa-e-a-associacao-criminosa>. Acesso em: 03 set. 2025.

ROCKSTAR GAMES. **Como se tornar o pior vilão possível em Red Dead Redemption 2**.

[S.d.]. Disponível em:

<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/news/article/61225/How-to-Become-the-Worst-Villain-Possible-in-Red-Dead-Redemption-2>. Acesso em: 27 ago. 2024.

ROCKSTAR GAMES. **Red Dead Redemption 2**. In: WIKI RED DEAD. [S. l.]: Fandom, [2024?]. Disponível em: https://reddead.fandom.com/pt/wiki/Red_Dead_Redemption_2.

Acesso em: 6 set. 2025.

SHECAIRA, Sérgio Salomão. **Criminologia**. 6. ed. rev. e atual. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2014.

ZAFFARONI, Eugenio Raúl. Os limites do aprisionamento. **Fascículos de Ciências Penais**, Porto Alegre, v. 1, n. 3, maio 1988.