

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
BRASÍLIA**

**COORDENAÇÃO DE CURSO TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTOS**

**CAMPUS SAMAMBAIA**

**Do Real ao Virtual: Um estudo de caso sobre o design do set de roupas  
presentes no jogo Red Dead Redemption 2**

**From Real to Virtual: A Case Study on the Design of the In-Game Clothing  
Set Red Dead Redemption 2**

Guilherme de Oliveira e Souza Alves  
Ricardo Faustino Teles

### **RESUMO**

Este trabalho examina a transformação de objetos reais em produtos digitais, com foco específico nos trajes recriados no jogo Red Dead Redemption 2. A pesquisa aborda a autenticidade histórica, a estética, a escolha de materiais e as técnicas de construção desses trajes, analisando como esses elementos contribuem para a imersão do jogador e a fidelidade ao período do Velho Oeste. O estudo investiga como o design de produtos é adaptado para o ambiente virtual, revelando as abordagens utilizadas para transpor objetos físicos para o mundo digital no contexto dos videogames.

**Palavras-chave:** Transformação Digital; Trajes; Autenticidade Histórica; Estética; Design de Produtos.

### **ABSTRACT**

This work examines the transformation of real objects into digital products, with a specific focus on the recreation of outfits in the game Red Dead Redemption 2. The research broach on the historical authenticity, aesthetics, material choices, and

construction techniques of these outfits, analyzing how these elements contribute to player immersion and fidelity to the Old West period. The study investigates how product design is adapted to the virtual environment, revealing the approaches used to transpose physical objects into the digital world within the context of video games.

**Keywords:** Digital Transformation; Outfits; Historical Authenticity; Aesthetics; Product Design.

## 1.Introdução

Os avanços na tecnologia digital influenciaram muito o design de produtos, especialmente no contexto dos videogames. Um bom exemplo dessa mudança é Red Dead Redemption 2 lançado em 2018 pela Rockstar Games. O jogo conquistou os corações da crítica e do público não apenas pela sua história envolvente e vasto mundo aberto, mas também pela precisão com que recria objetos históricos do final do século XIX. Dentre esses itens, o traje do personagem é um elemento importante que mais contribui para a experiência do jogador no ambiente do Velho Oeste.

A reconstrução digital de trajes históricos em Red Dead Redemption 2 é mais do que apenas estética visual. Esses trajes são projetados para refletir os materiais, métodos de construção e estilo da época, mantendo um equilíbrio entre a precisão histórica e a funcionalidade do jogo. Estudar estas práticas é importante não só para compreender como a tecnologia atual permite a transferência de objetos físicos para o mundo digital, mas também para explorar como o design de produtos pode preservar a essência histórica e cultural enquanto se adapta às novas possibilidades oferecidas pelos videogames.

O desenvolvimento deste trabalho se apoia em diversas teorias que exploram a interseção entre design, narrativa e a recriação histórica em ambientes digitais. Cada autor mencionado oferece uma perspectiva única que complementa a análise dos trajes e sua transformação no mundo digital.

Ian Bogost (2011), em *How to Do Things with Videogames*, discute como os videogames podem atuar como ferramentas para transportar os jogadores a diferentes contextos históricos e sociais, utilizando a interatividade para intensificar a

experiência narrativa. Esse conceito é crucial em *Red Dead Redemption 2*, onde os trajes, recriados com precisão histórica, ajudam os jogadores a vivenciar o Velho Oeste.

Janet Murray (1997), em *Hamlet on the Holodeck*, argumenta que os jogos digitais têm a capacidade de oferecer experiências imersivas, combinando a tecnologia com a narrativa para criar histórias ricas e complexas. No contexto de *Red Dead Redemption 2*, os trajes não são apenas um componente estético, mas parte integrante da construção do mundo intrínseco ao jogo e seus limitantes, reforçando a narrativa do mesmo.

Jesse Schell (2008), em *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, destaca a importância de considerar todos os elementos de um jogo, incluindo o design visual, como parte do processo de criação de experiências imersivas. A recriação dos trajes no jogo é um excelente exemplo de como as "lentes" de design de Schell podem ser aplicadas para aprimorar tanto a jogabilidade quanto a narrativa histórica.

Bruno Munari (1981), em *Das Coisas Nascem Coisas*, traz uma abordagem mais prática ao enfatizar a importância de um design bem fundamentado em pesquisa e detalhes históricos. Essa perspectiva é evidente na recriação dos trajes em *Red Dead Redemption 2*, onde cada peça de vestuário foi cuidadosamente desenhada com base em artefatos históricos.

Por fim, a contribuição de John B. Stetson é mencionada indiretamente ao analisarmos o icônico chapéu Stetson, um elemento importante tanto na história do Velho Oeste quanto no design de trajes no jogo. A Stetson Company foi pioneira na criação de chapéus que se tornaram um símbolo de identidade no Velho Oeste, e seu legado continua vivo através da representação digital desses itens em jogos como *Red Dead Redemption 2*.

## **2. Objetivo Geral**

O objetivo do presente trabalho foi analisar os trajes criados em *Red Dead Redemption 2*, levando em consideração aspectos estéticos, materiais e métodos de construção. Paralelamente, busca compreender como esses elementos são transformados digitalmente para captar a essência do período histórico representado, contribuindo assim para a imersão e autenticidade do jogo.

### **3. Objetivos Específicos**

- Investigar como os figurinos em Red Dead Redemption 2 foram projetados para refletir a moda do final do século XIX.
- Examinar os elementos visuais e funcionais dos trajes no jogo, considerando sua precisão histórica e impacto na jogabilidade.
- Analisar como as escolhas de design de trajes contribuíram para a imersão do jogador e enriqueceram a narrativa do jogo.

### **4. Justificativa**

A justificativa deste estudo sobre os figurinos em Red Dead Redemption 2 se baseia na necessidade de compreender como a recriação digital pode atuar como um meio eficaz de preservar e comunicar patrimônios culturais e históricos. Este jogo é amplamente reconhecido por sua meticulosa atenção aos detalhes do final do século XIX, proporcionando uma oportunidade única de explorar como a tecnologia moderna pode dar vida a narrativas históricas de maneira autêntica e envolvente. Ao analisar as técnicas e inovações empregadas pela Rockstar Games, esta pesquisa não apenas enriquece o campo do design de jogos, mas também ressalta a capacidade dos jogos digitais de oferecer experiências que transcendem o mero entretenimento, funcionando também como plataformas educativas e culturais.

Além disso, a análise dos trajes no contexto do jogo revela como elementos visuais e funcionais são cruciais para intensificar a imersão do jogador, criando um ambiente que é tanto visualmente impressionante quanto emocionalmente cativante. Essa abordagem evidencia o impacto dos detalhes históricos na experiência do jogador, demonstrando que a fidelidade histórica pode enriquecer significativamente a narrativa e a jogabilidade.

Por fim, ao discutir as limitações e desafios técnicos enfrentados na recriação de vestimentas históricas, o estudo fornece insights valiosos sobre as complexidades envolvidas no design de produtos digitais. Isso contribui para um diálogo mais amplo sobre o potencial dos jogos como veículos de preservação histórica e cultural, destacando a importância de equilibrar autenticidade histórica com as demandas da tecnologia e da jogabilidade moderna.

## 5. Metodologia

A metodologia adotada para este estudo centra-se no estudo de caso dos trajes em Red Dead Redemption 2, com o objetivo de compreender como recriar digitalmente trajes históricos de maneira precisa, garantindo tanto a autenticidade quanto a funcionalidade no ambiente virtual. A escolha do estudo de caso permite uma análise aprofundada e contextualizada, essencial para investigar o problema central identificado.

A coleta e análise dos dados segue uma adaptação do formato de análise proposto por Bruno Munari (1981) em "Das Coisas Nascem Coisas", ajustado para o contexto digital. Inicialmente, realiza-se a coleta de referências históricas sobre a moda do Velho Oeste, reunindo fontes que incluem textos acadêmicos e acervos museológicos. Essa etapa é fundamental para estabelecer uma base de comparação sólida.

Em seguida, emprega-se a captura de imagens de alta resolução dos trajes no jogo, utilizando ferramentas de captura de tela para documentar os detalhes visuais e funcionais. Essas imagens são então submetidas a uma análise comparativa, onde são comparadas com as referências históricas reunidas previamente. Esta comparação visa avaliar a precisão dos materiais utilizados e as técnicas de construção dos trajes digitais.

A avaliação funcional é um componente crucial da metodologia, envolvendo a análise do comportamento dos trajes dentro do jogo sob diferentes condições ambientais e atividades dos personagens. Esta etapa verifica a eficácia funcional dos trajes, assegurando que eles não apenas pareçam autênticos, mas também desempenhem seu papel de forma realista dentro do contexto do jogo.

Finalmente, a última etapa da metodologia envolve a síntese dos resultados da análise comparativa e funcional. Nesta fase, os achados são compilados para destacar as áreas onde a autenticidade histórica foi mantida e onde adaptações foram necessárias. Além disso, são oferecidas reflexões sobre as implicações do design de trajes digitais para a construção de mundos virtuais, assim como sugestões para áreas de pesquisa futura. Este processo meticuloso assegura que a pesquisa forneça insights valiosos tanto para a área acadêmica quanto para a

prática na indústria de jogos. A Tabela 1 apresenta o esquema metodológico do desenvolvimento da pesquisa.

Tabela 1. Desenvolvimento metodológico do projeto de pesquisa.

<b>Metodologia adaptada de Bruno Munari "Das Coisas Nascem Coisas"</b>	
<b>1. Estudo de Caso e Definição do Problema</b>	
<b>2. Coleta e Análise dos Dados</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Coleta de Referências</li><li>● Captura de Imagens</li><li>● Análise Comparativa</li><li>● Avaliação Funcional</li></ul>
<b>3. Conclusões da Análise</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Síntese</li><li>● Reflexões</li></ul>

### 5.1 Análise dos trajes

Essas análises são fundamentais para ilustrar como a transformação de trajes históricos para o ambiente digital em *Red Dead Redemption 2* se materializa, revelando o nível de fidelidade histórica e as adaptações necessárias para garantir que os trajes funcionem dentro do contexto do jogo.

Cada análise busca explorar em detalhes tanto os aspectos estéticos quanto os funcionais dos trajes, comparando-os diretamente com suas contrapartes históricas. A pesquisa se concentra em trajes icônicos do jogo que foram recriados digitalmente com base em referências reais do século XIX, avaliando elementos como materiais, técnicas de construção, e o comportamento dos trajes dentro do ambiente virtual. Além disso, são analisados os impactos narrativos e imersivos desses itens, evidenciando como os trajes não apenas complementam a estética do jogo, mas também influenciam diretamente a jogabilidade e a experiência do usuário.

As análises foram estruturadas de forma a garantir uma comparação clara entre o objeto histórico e sua representação digital, com foco em elementos como

autenticidade visual, adequação ao contexto do jogo, e a funcionalidade dentro da narrativa e mecânicas do jogo.

## **6. Resultados e discussão**

### **6.1 Histórico**

Historicamente, o design de trajes em jogos digitais reflete tanto a evolução tecnológica quanto a cultural dentro da indústria de jogos. Desde os primeiros jogos, com gráficos rudimentares que ofereciam pouca margem para detalhes históricos, até os jogos modernos de alta definição, a busca por autenticidade tem sido uma constante. *Red Dead Redemption 2* representa o ápice dessa busca, com a Rockstar Games investindo significativamente em pesquisa histórica para garantir que cada peça de vestuário fosse um retrato fiel do final do século XIX. Segundo Schell (2008), a atenção aos detalhes visuais e funcionais é uma característica fundamental no desenvolvimento de narrativas imersivas em jogos, como exemplificado por este título.

O Velho Oeste, com seus trajes utilitários e ao mesmo tempo emblemáticos, é recriado com precisão no jogo, refletindo a vida das pessoas que habitavam essa região marcada pela expansão e pelos conflitos. Os trajes dos personagens são inspirados por documentos históricos, fotografias e artefatos de museus, garantindo autenticidade em cada peça de vestuário, uma abordagem que, de acordo com Bogost (2011), proporciona aos jogadores uma experiência imersiva e educacional ao transportá-los para uma época passada.

Além de ser uma escolha estética, o compromisso com a autenticidade serve como uma ferramenta narrativa, permitindo aos jogadores vivenciar o passado de uma forma que poucas mídias conseguem. O uso digital de materiais típicos como couro, lã e algodão é recriado no jogo com uma precisão que busca capturar a textura e o comportamento real destes tecidos em diferentes condições, conforme observado por Murray (1997), que destaca a importância de enriquecer a narrativa através do design visual.

### **6.2 Contextualização**

No contexto dos jogos digitais, o design de trajes não apenas agrada esteticamente, mas também enriquece a narrativa e a jogabilidade. Em *Red Dead Redemption 2*, os trajes desempenham um papel crucial, aprofundando a experiência do jogador ao servir como um elo entre a história e o ambiente em que os personagens estão inseridos. Cada traje é projetado para reagir dinamicamente ao ambiente, incluindo mudanças climáticas e desgaste natural ao longo do tempo, algo que Schell (2008) também identifica como um elemento central para a criação de experiências interativas.

Esse nível de detalhe vai além da imersão visual, contribuindo para a construção do caráter e da narrativa pessoal dos personagens. Como Bogost (2011) aponta, os trajes não só refletem as condições econômicas e sociais dos personagens, mas também ajudam a contar suas histórias individuais. Esse enfoque cria um mundo coeso, onde os trajes tornam-se parte integrante da narrativa global, adicionando uma profundidade estratégica à jogabilidade.

### 6.3 Exemplos e referências

Os trajes em *Red Dead Redemption 2* são um reflexo do compromisso da Rockstar Games com a autenticidade histórica. Inspirados por extensas pesquisas em acervos museológicos e na literatura especializada, cada peça é desenhada para ser fiel à época. Casacos de lã e chapéus são modelados com base em itens reais do século XIX, seguindo a metodologia descrita por Munari (1981), onde a análise dos detalhes visuais e funcionais é essencial para a recriação fiel de objetos históricos.

Além de sua precisão visual, os trajes também desempenham um papel funcional dentro do jogo, respondendo a interações e escolhas do jogador. Schell (2008) enfatiza que esse tipo de abordagem aumenta a imersão, ao mesmo tempo que educa os jogadores sobre as adaptações práticas feitas na época para lidar com os desafios do ambiente e do clima.

**Figura 1.** Modelos de trajes do jogo Red Dead Redemption 2. A - Traje militar; B - Traje social; C - Traje de cowboy



Fonte: Jogo Red Dead Redemption 2.

#### 6.4. O design de produtos e o design de jogos

Para contextualizar, o objeto de estudo deste trabalho, é essencial entender como os trajes no jogo *Red Dead Redemption 2* exemplificam a fusão entre design de produtos e a digitalização de objetos históricos. O foco principal deste estudo é a análise detalhada de dois itens que compõem parte da coleção de trajes presentes no jogo, destacando como a transformação digital de objetos físicos especificamente trajes históricos impacta a experiência do usuário e a construção de mundos imersivos.

O jogo, lançado em 2018 pela Rockstar Games, é reconhecido por seu compromisso com o realismo e a autenticidade histórica, elementos centrais na recriação de um Velho Oeste vivido e orgânico. O contexto dos trajes em *Red Dead Redemption 2* não é meramente estético; ele é funcional e histórico, integrando-se diretamente na narrativa e na jogabilidade. Este aspecto é de vital importância para o desenvolvimento do problema, uma vez que os trajes digitais são uma representação fiel das vestimentas do século XIX, aplicadas de maneira inovadora em um ambiente interativo.

Dentro desse cenário, é importante investigar como a equipe de desenvolvimento utilizou tecnologias e referências históricas para garantir que esses trajes não apenas parecessem reais, mas também funcionassem de maneira prática dentro do jogo. Esse estudo se baseia na premissa de que os trajes não são apenas um

elemento de design visual, mas uma parte integral da construção do ambiente, narrativa e imersão.

O problema surge, portanto, no desafio de recriar digitalmente trajes históricos, mantendo a autenticidade tanto em termos de aparência quanto de funcionalidade. A pesquisa busca explorar como o uso de materiais e formas históricas é reinterpretado digitalmente para criar uma experiência de jogo coesa e possível. A análise desses trajes envolveu uma abordagem metodológica específica, focada no design de produtos, onde aspectos como estética e materiais se entrelaçam com a narrativa.

## **6.5 Análise dos trajes**

### **6.5.1 Botas de Billy Howell**

#### **Estudo de Caso e Definição do Problema**

O estudo foca na comparação entre as botas de Billy Howell, que são peças históricas, e as botas “Saque Rápido de Luxo” do jogo *Red Dead Redemption 2*. O problema central é entender como a recriação digital de calçados históricos pode manter a autenticidade, ao mesmo tempo que se adapta ao contexto e às necessidades de um ambiente virtual.

#### **Coleta e Análise dos Dados - Coleta de Referências**

Foram coletadas informações detalhadas sobre as botas de Billy Howell, incluindo imagens, descrições e fontes históricas relacionadas à moda do Velho Oeste. No caso das botas de *Red Dead Redemption 2*, foram capturadas imagens diretamente do jogo, permitindo uma análise visual detalhada.

#### **● Descrição das botas “Saque Rápido de Luxo”:**

“WHEELER, RAWSON & CO.

SAQUE RÁPIDO DE LUXO

\$24,50

Botas de saque rápido de luxo, costuradas à mão. O melhor produto, feito por sapateiros especializados em botas. Biqueira normal. Este é um par de botas bastante robusto, fabricado com produtos de primeira.”

● **Descrição das botas de Billy Howell:**

As botas Justin são produzidas pela Justin Boots, uma empresa americana que fabrica botas desde 1879. A marca é conhecida pela alta qualidade e durabilidade de suas botas, que são populares entre vaqueiros e pessoas envolvidas com a cultura western. Billy Howell apresentam um design único com sabres cruzados, que é um emblema associado a unidades de cavalaria e, possivelmente, a uma herança militar. Este detalhe distingue as botas como uma peça única que combina funcionalidade com um forte simbolismo.

Feitas com couro de alta qualidade, essas botas são projetadas tanto para durabilidade quanto para estilo. As botas Justin são conhecidas por sua construção robusta, o que as torna ideais para o trabalho no campo, mas também elegantes o suficiente para eventos sociais. Combinam elementos tradicionais da moda western com um toque personalizado que reflete a identidade e o estilo pessoal de Billy Howell. O design com sabres cruzados pode ter sido uma escolha estética, mas também pode simbolizar uma conexão com a história militar ou um sentido de honra e bravura.

As botas são um exemplo de como os itens de vestuário podem ser personalizados para expressar a identidade individual e as crenças. O uso de emblemas como sabres cruzados sugere uma ligação com valores como a lealdade e a coragem. Como muitas outras peças de moda western, as botas de Billy Howell servem tanto a um propósito funcional quanto estético. Elas representam a continuidade de uma tradição que valoriza a durabilidade e o estilo, características que são centrais à cultura cowboy.

**Captura de Imagens**

As imagens das botas de Billy Howell (Figura 2) foram analisadas com base em sua construção, materiais e estilo. Foram comparadas com as imagens capturadas das botas “Saque Rápido de Luxo” no jogo (Figura 3).

**Figura 2.** botas de Billy Howell



**Figura 3.** Botas “Saque Rápido de Luxo”



### **Análise Comparativa**

As botas de Billy Howell possuem um design característico com sabres cruzados, representando uma conexão com a história militar. As botas do jogo, por outro lado,

apresentam um design mais genérico, mas que reflete a robustez e o estilo da época, de acordo com a descrição fornecida.

As botas de Howell são feitas de couro de alta qualidade, com detalhes bordados. Já as botas no jogo são descritas como feitas com "produtos de primeira", embora a especificidade dos materiais não seja tão detalhada, mas devido a textura do material, aparenta ser couro.

As botas de Howell são claramente um produto artesanal, refletindo a habilidade de sapateiros especializados. As botas digitais, apesar de não serem artesanais, conseguem reproduzir visualmente a complexidade da construção física.

### **Avaliação Funcional**

A funcionalidade das botas dentro do jogo foi testada em diversas condições ambientais e atividades. As botas virtuais mostraram-se adequadas para o ambiente do jogo, mantendo a estética e funcionalidade necessárias para a experiência imersiva do jogador.

### **Conclusão da análise**

#### **Síntese**

A análise revelou que, embora as botas virtuais não tenham o mesmo nível de detalhe histórico e construção artesanal que as botas de Billy Howell, elas ainda conseguem capturar a essência do estilo da época. A reprodução digital fez concessões em termos de complexidade de materiais, mas isso não comprometeu a autenticidade visual.

#### **Reflexões**

Este estudo destaca a importância do equilíbrio entre autenticidade histórica e as demandas do design digital. A recriação de trajes e calçados históricos em jogos pode exigir adaptações, mas quando bem executadas, essas adaptações podem enriquecer a experiência do usuário sem sacrificar o respeito pela história.

### **6.5.2 Chapéu Stetson**

#### **Estudo de Caso e Definição do Problema**

O estudo visa comparar o chapéu Stetson de Orilla Hollister com o chapéu "Crusher" disponível no jogo *Red Dead Redemption 2*. O objetivo é entender como a recriação digital preserva ou adapta elementos históricos para atender às necessidades do ambiente virtual.

### **Coleta e Análise dos Dados - Coleta de Referências**

O chapéu de Orilla Hollister, fabricado pela John B. Stetson Company, apresenta características típicas do estilo ocidental clássico. Confeccionado em feltro bege, sua coroa possui uma altura de 4,5 polegadas, enquanto a borda mede 4 polegadas de largura. A faixa interior do chapéu é marcada com a inscrição "John B. Stetson Co., No. 1 Qualidade", um indicativo de sua procedência e padrão de qualidade.

Por outro lado, o chapéu "Crusher" disponível no catálogo Wheeler, Rawson & Co. em *Red Dead Redemption 2* é descrito como um chapéu de lã masculino, vendido por \$19,00. Sua descrição sugere um design mais utilitário e robusto, adequado para o uso diário e resistente às condições adversas.

#### **• Descrição do chapéu Stetson:**

O Stetson é conhecido por sua durabilidade e design funcional, feito para suportar as duras condições do Oeste. O modelo original, muitas vezes chamado de "Boss of the Plains", tinha uma aba larga para proteger do sol e uma copa alta para ventilação.

Esse chapéu em particular teria pertencido a Orilla Hollister, que foi um conhecido pioneiro ou figura associada ao Velho Oeste (embora detalhes específicos sobre a pessoa possam ser menos documentados). Chapéus como esse eram frequentemente personalizados para atender às preferências individuais de seus proprietários, o que os tornava itens únicos e altamente valorizados.

Feito de feltro, o chapéu era resistente à água e ao desgaste, ideal para a vida ao ar livre. Além de sua função prática, o Stetson se tornou um símbolo de independência, bravura e espírito pioneiro do Oeste.

#### **• Descrição do chapéu "Crusher":**

WHEELER, RAWSON & CO.

CRUSHER

\$19,00

Chapéu de là masculino Crusher. É um prazer oferecer este chapéu a você. Queremos te pedir educadamente para que não falem de nada além de nosso catálogo para seus amigos.

### **Captura de Imagens**

A análise comparativa entre os dois chapéus foi realizada com base em capturas de tela do chapéu "Crusher" no jogo e nas descrições históricas do chapéu Stetson. Seguem as imagens para referência:

**Figura 4.** Chapéu Stetson



**Figura 5.** Chapéu "Crusher"



### **Análise Comparativa**

Ao comparar os dois chapéus, observa-se que o Stetson de Orilla Hollister foi projetado com atenção aos detalhes, priorizando a qualidade dos materiais e o acabamento refinado. O feltro usado em sua confecção indica uma preocupação com a durabilidade e a estética, características típicas dos chapéus Stetson da época.

Em contraste, o chapéu "Crusher" no jogo, embora mantenha a forma básica de um chapéu de feltro, é descrito como sendo feito de lã, um material que sugere um foco maior na funcionalidade e na resistência, em detrimento do refinamento. O design do "Crusher" parece voltado para o uso prático, sendo uma escolha comum para personagens que necessitam de um item versátil e durável no ambiente do Velho Oeste digital.

### **Avaliação Funcional**

O chapéu Stetson, no contexto histórico, servia tanto como proteção contra o sol quanto como um símbolo de status. Sua construção robusta e o design clássico o tornavam adequado para diversas ocasiões, desde o uso diário até eventos formais. Já o "Crusher" de *Red Dead Redemption 2*, embora inspirado em estilos históricos, é adaptado para um uso mais funcional no jogo. Seu design reflete a necessidade de um acessório resistente, que possa suportar as atividades diárias do personagem sem comprometer sua eficácia.

## **Conclusões da Análise**

### **Síntese**

A análise do chapéu Stetson de Orilla Hollister e do chapéu "Crusher" do jogo *Red Dead Redemption 2* destaca o equilíbrio entre autenticidade e adaptação digital. O chapéu Stetson de Orilla é um exemplo de design atemporal, combinando funcionalidade e estética em um produto de alta qualidade. A recriação digital do chapéu "Crusher", embora inspirada em elementos históricos como materiais e formas, mostra um enfoque maior na funcionalidade, adaptando o design às necessidades de um ambiente virtual interativo. A fidelidade visual foi razoavelmente mantida, mas o design digital introduz modificações para se ajustar às exigências práticas da jogabilidade.

### **Reflexão**

Essa adaptação exemplifica a capacidade do design digital de preservar a essência histórica de objetos reais, ao mesmo tempo em que atende às demandas de um ambiente digital dinâmico. No caso do chapéu "Crusher", a equipe de desenvolvimento priorizou a funcionalidade e a acessibilidade, elementos essenciais em um jogo como *Red Dead Redemption 2*, onde a interação do jogador com o ambiente é constante e requer elementos que se comportem de forma prática. A reflexão sobre o processo de recriação digital sugere que, embora a autenticidade histórica seja importante, o sucesso do design de produtos virtuais reside em sua capacidade de harmonizar a precisão estética com as necessidades do usuário e as exigências do ambiente interativo.

### **Considerações Finais**

Nas considerações finais deste trabalho, destacamos a relevância de manter a autenticidade histórica e a precisão estética no design de trajes digitais, especialmente no contexto de jogos como *Red Dead Redemption 2*. Este estudo demonstrou como o jogo transcende o entretenimento, atuando como uma ferramenta importante para a preservação cultural e educacional.

A recriação meticulosa de trajes do século XIX pela Rockstar Games não apenas oferece uma experiência de jogo imersiva, mas também proporciona uma verdadeira viagem educacional ao passado. O equilíbrio entre a fidelidade histórica e as demandas funcionais de um ambiente virtual interativo foi um dos principais desafios identificados, e a adaptação dos elementos de design, materiais e técnicas de construção mostrou-se essencial para manter a autenticidade e enriquecer a narrativa do jogo.

Este trabalho não só contribui para o campo do design de jogos, mas também demonstra o potencial dos jogos digitais como veículos de preservação e comunicação de patrimônios culturais. Ao integrar autenticidade histórica com inovação tecnológica, os jogos podem oferecer experiências que vão além do mero entretenimento, promovendo uma compreensão mais profunda da história e da cultura. Espera-se que esta pesquisa inspire futuros desenvolvimentos no design de jogos, ressaltando a importância desse equilíbrio.

## **Agradecimentos**

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos que contribuíram para a realização deste trabalho. Agradeço ao meu orientador, Ricardo Faustino Teles, por sua supervisão e apoio durante o desenvolvimento deste projeto.

Um agradecimento especial à professora Fernanda Torres, cuja generosidade e perspicácia nas orientações durante a pré-banca foram essenciais para o aprimoramento deste trabalho. Suas dicas valiosas e seu apoio foram fundamentais para alcançar este resultado.

Agradeço imensamente aos meus colegas e amigos, que estiveram ao meu lado, oferecendo apoio e incentivo nos momentos mais desafiadores.

Finalmente, minha gratidão à minha família, cujo amor e suporte incondicional me deram a força necessária para concluir este projeto. A todos vocês, meu mais profundo obrigado.

## **Referências**

ANTUNES, J.; NASCIMENTO, V. S. DO; DE QUEIROZ, Z. F. Ciência dos jogos aplicada a educação: um estudo do processo criativo de confecção do jogo analógico Umuechem. **Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, v. 29, n. 59, p. 377–402, 29 out. 2020.

BOGOST, I. **How to do things with videogames**. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2011.

CARTAXO, J.; HOLDSWORTH, P. **Stetson: the Eastern Hat That Tamed the West | Pennsylvania Center for the Book**. Disponível em: <<https://pabook.libraries.psu.edu/literary-cultural-heritage-map-pa/feature-articles/stetson-eastern-hat-tamed-west>>. Acesso em: 19 set. 2024.

COSTIKYAN, G. **Uncertainty in games**. [s.l.] Mit Press Ltd, 2015.

DOS, C. **David Cage**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/David\\_Cage](https://pt.wikipedia.org/wiki/David_Cage)>. Acesso em: 19 set. 2024.

IG SÃO PAULO. **Jogos de mundo aberto: a evolução do gênero nos últimos anos**. Disponível em: <<https://igames.ig.com.br/2017-02-20/jogos-de-mundo-aberto.html>>. Acesso em: 19 set. 2024.

JUUL, J. **Art of failure - an essay on the pain of playing video games**. [s.l.] Mit Press Ltd, 2013.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. [s.l.] Cambridge, Mass. Mit Press, 2001.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge, Ma ; London: The MIT Press, 2017.

ROCKSTAR GAMES. **Red Dead Redemption 2**. Disponível em: <<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/>>. Acesso em: 19 set. 2024.

ROGERS, S. **Level up : the guide to great video game design**. 2. ed. Chichester: Wiley, 2014.

RYAN, S. **John B. Stetson: A Hatter Legacy**. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www2.stetson.edu/library/green/wp-content/uploads/2016/03/John-B.-Stetson-History.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2024.

SCHELL, J. **The art of game design : a book of lenses**. Boca Raton: Crc Press, 2015.

SEVERA, J. L. **Dressed for the photographer : ordinary Americans and fashion, 1840-1900**. Kent, Ohio: Kent State University Press, 1995.