



VI Congresso Internacional de Educação- Neurociência e educação- entrelaçamentos entre saúde, aprendizagem e envelhecimento



O TEMPO QUE ENVELHECE O HERÓI: MEMÓRIA, CORPO E CONSCIÊNCIA EM RED DEAD REDEMPTION 2

Igor Arnaldo Soares de Alencar
Universidade Federal Fluminense
igorarnaldo@id.uff.br

RESUMO

O presente artigo investiga as representações do envelhecimento, da memória e da consciência no jogo *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), compreendendo-o como uma metáfora interativa da finitude humana e da passagem do tempo. A pesquisa, de natureza qualitativa e teórico-documental, fundamenta-se nas contribuições de Huizinga (2004) e Caillois (1990) sobre a ludicidade e o “círculo mágico”, de Assmann (2011) acerca da memória cultural, de Damasio (2010) e Turkle (2011) quanto à consciência e emoção, e de Santaella (2003) e Manovich (2001) sobre percepção e estética digital. A análise interpretativa demonstra que o protagonista, Arthur Morgan, encarna a dissolução do herói clássico ao vivenciar a deterioração física e moral, permitindo ao jogador experienciar, sensorialmente, o envelhecimento e a perda. O tempo, no jogo, opera como personagem central, conduzindo a narrativa para uma reflexão ética e estética sobre a mortalidade. Assim, o espaço lúdico torna-se também espaço memorial e contemplativo, no qual a vitória deixa de ser o objetivo principal, cedendo lugar à empatia e à consciência do limite. Conclui-se que *Red Dead Redemption 2* representa uma inflexão simbólica no campo dos jogos digitais, configurando-se como uma experiência de introspecção e amadurecimento emocional mediada pela linguagem interativa.

Palavras-chave: Consciência. Envelhecimento. Jogos Digitais. Memória. Tempo.

ABSTRACT

This article investigates the representations of aging, memory, and consciousness in the video game *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), understanding it as an interactive metaphor for human finitude and the passage of time. The research, qualitative and theoretical-documental in nature, is based on Huizinga (2004) and Caillois (1990) regarding play and the “magic circle,” on Assmann (2011) concerning cultural memory, on Damasio (2010) and Turkle (2011) about consciousness and emotion, and on Santaella (2003) and Manovich (2001) regarding perception and digital aesthetics. The interpretative analysis shows that the protagonist, Arthur Morgan, embodies the decline of the classic hero by experiencing physical and moral deterioration, allowing the player to feel aging and loss through sensory immersion. Time operates as a central character, guiding the narrative toward an ethical and aesthetic reflection on mortality. Thus, the ludic space becomes a memorial and contemplative environment, where victory gives way to empathy and awareness of human limits. It is concluded that *Red Dead Redemption 2* represents a symbolic turning point in digital game narratives, constituting an experience of introspection and emotional maturity mediated by interactive language.

Key words: Aging. Consciousness. Digital Games. Memory. Time.

INTRODUÇÃO

O século XXI consolidou-se como um período em que as experiências humanas, antes restritas à materialidade do corpo e do espaço físico, expandem-se para dimensões simbólicas e digitais. A cultura dos jogos eletrônicos, enquanto expressão significativa da cibercultura, tornou-se um dos mais complexos laboratórios para a observação das relações entre tecnologia, emoção e consciência. Nesse contexto, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) emerge como uma obra que ultrapassa os limites da diversão, oferecendo uma profunda meditação sobre o tempo, a finitude e o envelhecimento, tanto do herói quanto do próprio jogador que o vivencia.

O jogo narra o crepúsculo do Velho Oeste e a lenta dissolução de um modo de vida. A jornada de Arthur Morgan, seu protagonista, é marcada por doenças, perdas, arrependimentos e pela consciência do fim inevitável. O enredo, portanto, não é apenas uma história de ação e aventura, mas uma reflexão existencial sobre o esgotamento do corpo e da moralidade. A narrativa conduz o jogador por um percurso de decadência e lucidez, no qual o tempo, mais do que um cenário, torna-se personagem, atuando como força que envelhece, transforma e humaniza. Essa abordagem singular distingue o título dentro do universo dos jogos digitais, aproximando-o de uma experiência estética e filosófica.

A compreensão desse fenômeno exige um olhar que integre múltiplas dimensões. De um lado, é preciso reconhecer o jogo enquanto prática cultural, conforme as formulações de Huizinga

(1938), para quem o jogo constitui a base simbólica da cultura humana, instaurando o “círculo mágico”, um espaço de suspensão da realidade cotidiana. Entretanto, em *Red Dead Redemption 2*, esse círculo é progressivamente corroído: o tempo penetra o espaço lúdico e impõe ao jogador a consciência da finitude. O herói envelhece, adoce e morre, e o jogador, que o acompanha, experimenta esse processo como parte inseparável da imersão narrativa (HUIZINGA, 1938).

Complementarmente, Caillois (1958) oferece uma tipologia do jogo, *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, que permite compreender o caráter híbrido da obra. O jogo combina competição e representação, mas ao fazê-lo, questiona o próprio sentido da vitória e da performance. O envelhecimento de Arthur Morgan evidencia a transição entre o prazer da conquista e a aceitação da perda, convertendo o jogo em um espaço de reflexão moral (CAILLOIS, 1958).

A dimensão da memória torna-se central nesse processo. Segundo Assmann (2011), a memória cultural é o dispositivo que permite às sociedades reterem e reinterpretarem suas experiências históricas, transformando-as em herança simbólica. Nesse sentido, o jogo da Rockstar se constrói como um repositório de lembranças e afetos: cada cenário, objeto e diálogo opera como vestígio de um mundo em desaparecimento. O Velho Oeste, reencenado digitalmente, converte-se em um “lugar de memória” que preserva a imagem de um passado em extinção (ASSMANN, 2011).

A leitura do envelhecimento no jogo também pode ser abordada a partir das contribuições de Damasio (2010), que compreende a consciência como um processo enraizado nas emoções corporais. Em *Red Dead Redemption 2*, a doença de Arthur Morgan desencadeia um processo de autoconhecimento que se traduz em experiência estética e ética para o jogador. A interface, o ritmo e o design narrativo do jogo mobilizam emoções e reflexões, transformando o controle físico do personagem em uma metáfora para o controle limitado da própria vida (DAMASIO, 2010). Nessa direção, Turkle (2011) amplia o debate ao discutir o “self tecnológico”: a subjetividade que se forma e se revela através das mediações digitais. A relação entre jogador e personagem em *Red Dead Redemption 2* constitui um espelho emocional, onde decisões morais e afetos compartilhados constroem uma identidade híbrida, simultaneamente humana e digital (TURKLE, 2011).

Por fim, a estética da percepção temporal é decisiva para compreender a experiência lúdica de envelhecer. Santaella (2003) e Manovich (2001) observa que as tecnologias digitais produzem novas ecologias cognitivas, nas quais a percepção do tempo e do espaço se dilata. *Red Dead Redemption 2* adota uma estética da lentidão e da contemplação, invertendo o paradigma da velocidade e da recompensa imediata que domina a indústria dos jogos. O tempo deixa de ser

apenas um marcador cronológico e se transforma em um campo de experiência sensorial, ética e poética (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001).

Diante desse panorama, este artigo parte do seguinte problema de pesquisa: como *Red Dead Redemption 2* representa o processo de envelhecer, físico, psicológico e ético na cultura dos jogos digitais?

A hipótese central propõe que o jogo traduz, por meio de sua estética e narrativa, a decadência do herói como espelho da própria condição humana diante do tempo. Assim, envelhecer, no contexto do jogo, não é apenas declinar, mas reconhecer o limite e, nesse reconhecimento, encontrar sentido.

O objetivo geral deste estudo é analisar o envelhecimento e a memória em *Red Dead Redemption 2* sob as perspectivas da ludicidade, da consciência e da cultura digital. Como objetivos específicos, pretende-se:

1. Investigar as manifestações simbólicas da velhice e da finitude na narrativa do jogo;
2. Analisar a relação entre corpo, emoção e consciência (DAMASIO, 2010; TURKLE, 2011);
3. Compreender a agonia do “círculo mágico” do herói (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958);
4. Relacionar a experiência estética do tempo (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001) à memória cultural (ASSMANN, 2011).

A metodologia adota uma abordagem qualitativa e teórico-documental, com análise narrativa, simbólica e estética do jogo. A pesquisa se apoia em fontes primárias (a própria obra e registros de gameplay) e secundárias (literatura acadêmica sobre ludicidade, neurociência e cultura digital), buscando articular uma leitura crítica que una experiência estética e reflexão filosófica.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: Entre o jogo e o tempo: o envelhecer do herói digital

A fundamentação teórica orienta a análise de *Red Dead Redemption 2* (RDR2) a partir de uma articulação entre ludologia, estudos da memória, neurociência afetiva e teoria da percepção mediada. Parte-se da hipótese de que o jogo opera como dispositivo experiencial que produz modos singulares de sentir, recordar e compreender o tempo. Para tal leitura, mobilizam-se aportes clássicos e contemporâneos: Huizinga (1938) e Caillois (1958) para a natureza do jogo; Assmann (2011) para a memória cultural; Damasio (2010) e Turkle (2011) para emoção, corpo e identidade mediada; e Santaella (2003) e Manovich (2001) para a percepção sensorial nos ambientes mediados. Nas subseções a seguir, cada aporte é articulado à problemática do envelhecimento do herói em RDR2.

2.1. O jogo e o envelhecer do herói

O jogo, segundo Huizinga (1938), constitui-se como esfera cultural autônoma, marcada por um “círculo mágico” que suspende regras do cotidiano e institui temporalidades específicas. A ideia do círculo mágico é particularmente fecunda para pensar videogames, pois destaca a dimensão ritual do jogar: a entrada no jogo implica uma alteração nas coordenadas temporais e normativas do sujeito. Contudo, quando a própria narrativa lúdica incorpora decadência, doença ou morte do protagonista, o círculo revela-se permeável, a finitude transborda o recinto lúdico e alcança o jogador fora da tela (HUIZINGA, 1938).

Roger Caillois (1958) formula uma tipologia lúdica, *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, que ajuda a identificar modalidades constitutivas de RDR2. O jogo articula sobretudo *agon* (competição) e *mimicry* (representação), mas o faz de modo a problematizar a promessa tradicional do domínio e da invencibilidade: a competição e a representação expõe, na história de Arthur Morgan, a erosão física e moral do protagonista. Nesse sentido, a obra transforma a exaltação da performance em reflexão sobre a insuficiência humana diante do tempo (CAILLOIS, 1958).

A convergência de Huizinga e Caillois ilumina duas tensões analíticas: (1) a tensão entre o espaço do jogo como locus de poder e o corpo do herói como locus de fragilidade; e (2) a tensão entre as mecânicas que recompensam habilidade e uma narrativa que demonstra a inadequação de toda habilidade frente à mortalidade. A agonia do círculo mágico, portanto, configura-se como momento em que a lógica lúdica, repetição, domínio, celebração é invadida pela irreversibilidade biológica e histórica que o próprio jogo dramatiza (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958).

2.2. Memória cultural e temporalidade narrativa

A teoria da memória cultural de Jan Assmann oferece um arcabouço para entender como sociedades constroem e transmitem sentidos do passado: memória cultural é prática de seleção, canonização e transmissão que sustenta identidades coletivas (ASSMANN, 2011). Lido por essa ótica, RDR2 funciona como artefato de memória cultural que reencena o fim do Velho Oeste e o torna presente para audiências contemporâneas. As paisagens, ruínas, documentos textuais e fragmentos de passado presentes no jogo atuam como “lugares de memória” digitais, espaços nos quais a recordação se efetiva como prática (ASSMANN, 2011).

A temporalidade narrativa de RDR2 é deliberadamente lenta e contemplativa: trajetos longos, cenas de observação da paisagem e diálogos que privilegiam a pausa compõem um ritmo que favorece a sedimentação do tempo. Tal configuração opera como dispositivo de transmissão cultural, não simplesmente para relatar eventos, mas para instaurar procedimentos de lembrança que conectam passado e presente. O Velho Oeste, nessa leitura, converge para a condição de “paisagem da memória”: um espaço sensorial que convoca práticas de luto e de reconstrução simbólica (ASSMANN, 2011).

A narrativa também negocia testemunho e legado: embora o herói possa desaparecer, as marcas de sua passagem, objetos, memórias dos sobreviventes, transformações sociais, persistem, demonstrando que o jogo problematiza resistência simbólica e a transmissão de sentidos. Gameplay, diários e arquitetura paisagística digital constituem, então, um conjunto de procedimentos que transformam a memória em prática vivencial do jogador (ASSMANN, 2011).

2.3. Corpo, emoção e consciência

Antônio Damasio argumenta que emoção e consciência são enraizadas em processos corporais: as emoções são respostas somáticas que informam juízos cognitivos e morais e sustentam a consciência (DAMASIO, 2010). Aplicado a RDR2, esse referencial implica reconhecer que a experiência do jogador perante Arthur Morgan mobiliza o corpo, não apenas como interface motora, mas como superfície sensível. A mecânica, as animações, o ritmo das cutscenes e o projeto sonoro convergem para produzir estímulos que podem gerar respostas fisiológicas e afetivas no jogador, tornando a condição do personagem tangível em nível somático (DAMASIO, 2010).

Sherry Turkle enfatiza a conformação do “self tecnológico”: identidades contemporâneas se formam e se negociam por meio de mediações digitais e interfaces (TURKLE, 2011). Ao assumir Arthur, o jogador estabelece uma relação íntima entre identidade encarnada e

identidade mediada; as decisões morais no jogo reverberam tanto na narrativa quanto na autoconsciência do jogador, configurando experiências de remorso, arrependimento e compaixão que atuam sobre o “self” em diálogo com a interface (TURKLE, 2011).

A empatia, nesse quadro, assume natureza neurocognitiva: estudos sobre empatia indicam a ativação de circuitos neurais e respostas fisiológicas diante de narrativas convincentes. O design narrativo de RDR2, ao conjugar representação sensorial e exigência decisório, cria um espaço onde emoções morais são experienciadas de modo quase-autêntico, com implicações para o estudo do afeto e da tomada de decisão moral em ambientes interativos (DAMASIO, 2010; TURKLE, 2011).

2.4. A estética do tempo e da percepção digital

Lúcia Santaella explora como a percepção se reconfigura em ecologias midiáticas contemporâneas: ubiquidade, hibridização sensorial e imersão alteram a experiência temporal dos sujeitos (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001). Em RDR2, a estética do tempo, manipulação de duração, silêncio, luz e som ambiente, é estratégia central: recursos visuais e sonoros, ciclos climáticos e ritmos de missão articulam-se para criar uma temporalidade vivida que privilegia a contemplação sobre a ação acelerada (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001).

O jogo transforma o tempo em personagem: por meio de escolhas estéticas e ludológicas, constrói-se uma temporalidade sazonal, acumulativa e marcada por perdas e memórias sedimentadas. Essa construção desloca o paradigma lúdico tradicional: o prazer passa a residir tanto na experiência da presença quanto na conquista. A lentidão, com efeito, atua como recurso pedagógico e estético que modula afetos, cria condições de memória e convoca reflexão sobre o efêmero (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001).

Ao ligar essa estética do tempo à memória cultural, percebe-se que RDR2 convida o jogador a reconstruir formas de sentir a história. O jogo oferece paisagens que operam como arquivos sensoriais, sonoridades que evocam estações, cromias que remetem à decadência, cenários ruinosos que ativam memórias associativas e, assim, redefine a experiência lúdica como habitação temporal compartilhada (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001).

2.5 Fecho teórico e transição

Os quatro eixos desta fundamentação, ludicidade e a crise do círculo mágico (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958), memória cultural e temporalidade (ASSMANN, 2011), corpo-

emoção-consciência (DAMASIO, 2010; TURKLE, 2011) e estética do tempo (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001), configuram um aparato analítico para ler *Red Dead Redemption 2* como dispositivo que problematiza o envelhecimento do herói e do mundo que o abriga. Com esse arcabouço, a investigação procederá à aplicação de procedimentos hermenêuticos ao corpus empírico (cutsscenes selecionadas, diálogos, mission design e registros comunitários), buscando demonstrar como a experiência interativa converte representação em vivência moral e histórica.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa possui natureza qualitativa e se organiza como estudo teórico-documental com ênfase em análise interpretativa da narrativa e da estética de *Red Dead Redemption 2*. Opta-se por um desenho hermenêutico porque o objetivo central não é quantificar fenômenos, mas compreender sentidos, sentidos simbólicos e experiências que emergem da interação entre jogador, personagem e ambiente digital (FLICK, 2009). O procedimento investigativo está, portanto, orientado para a leitura crítica de materiais multimodais, cutsscenes, diálogos, elementos ludológicos e expressões da recepção, articulada ao quadro teórico apresentado na seção anterior.

O corpus proposto inclui, em primeiro plano, o próprio jogo como fonte primária: serão selecionadas cutsscenes e sequências narrativas que tematizam envelhecimento, doença, despedida e legado do protagonista, com atenção especial às cenas finais e aos episódios em que a condição física e moral de Arthur Morgan é explicitamente trabalhada. Complementarmente, serão consideradas entrevistas publicadas com os criadores (materiais de making-of disponibilizados pela produtora), bem como textos críticos e análises de gameplay relevantes para a compreensão do design narrativo. Para qualificar a recepção do jogo, pretende-se recorrer a registros públicos de comunidades de jogadores (threads de fóruns, posts e tributos), sempre preservando os critérios éticos de uso de dados online.

Quanto aos procedimentos analíticos, a pesquisa desenvolverá um fluxo em três movimentos integrados. Primeiro, realizará uma análise narrativa hermenêutica das cutsscenes e diálogos selecionados, buscando identificar temas recorrentes, remorso, legado, memória e as estratégias discursivas e semióticas que os materializam. Essa etapa envolve a transcrição e leitura aprofundada dos trechos relevantes, seguida de codificação temática orientada pelos referenciais teóricos (ASSMANN, 2011; HUIZINGA, 1938). Em segundo lugar, será feita uma análise da dimensão sensorial e perceptiva: serão observadas e descritas as escolhas de design

relativas a luz, cor, som ambiente, ritmo de missão e pausas dramáticas, procurando relacionar esses elementos com a produção de temporalidade sensível (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001). Em terceiro lugar, proceder-se-á à análise cultural e de recepção, na qual materiais gerados pela comunidade serão examinados para compreender como RDR2 é apropriado, memorializado e transformado em patrimônio simbólico por jogadores e por públicos críticos (ASSMANN, 2011).

A codificação e a categorização dos dados serão realizadas de forma manual, com apoio potencial de ferramentas digitais para organização (por exemplo, softwares de gestão de dados qualitativos), quando isso for necessário para sistematizar excertos e categorias. A codificação seguirá uma matriz analítica composta por três eixos, narrativo, sensorial e cultural, que orientará a seleção de evidências e a extração de interpretações. Em cada eixo, buscar-se-ão exemplos textuais e visuais que permitam articular microanálises (trechos concretos do jogo) com inferências teóricas mais amplas sobre memória, corpo e consciência.

Em termos de validade e rigor interpretativo, a pesquisa prevê estratégias de triangulação entre fontes (material do jogo; entrevistas oficiais; registros de recepção) e de coerência hermenêutica: interpretações emergentes serão confrontadas com o arcabouço teórico e revisadas iterativamente para evitar extrapolações não sustentadas. Reconhece-se, explicitamente, que se trata de uma análise de natureza interpretativa, portanto, suas conclusões serão analíticas e proposicionais, e não estatisticamente generalizáveis (FLICK, 2009).

Quanto às questões éticas, a utilização de materiais de recepção oriundos de fóruns e redes sociais obedecerá a critérios de privacidade e de uso responsável: apenas conteúdos públicos serão considerados; quando houver citação direta de posts, indicar-se-á a fonte (plataforma e data); e identificadores pessoais serão omitidos sempre que isso for necessário para preservar a privacidade. O uso de material produzido pela produtora (entrevistas, comunicados oficiais) se apoiará em fontes públicas e citadas conforme as normas de propriedade intelectual.

Por fim, é importante explicitar as limitações metodológicas previstas. Primeiro, o estudo concentra-se em um único artefato cultural e em recortes intencionais de sua narrativa; logo, as conclusões valem para a leitura proposta e não se estendem automaticamente a outros jogos ou a totais populações de jogadores. Segundo, a dependência de materiais públicos de recepção pode favorecer vozes mais ativas ou visíveis nas plataformas, sem assegurar representatividade. Terceiro, como investigação qualitativa e hermenêutica, os resultados serão condicionados às mediações interpretativas do pesquisador; por isso, haverá esforço deliberado de exposição

clara de pressupostos e de disponibilização de trechos analisados para permitir verificação e crítica.

Em síntese, a metodologia proposta busca garantir um percurso analítico coerente, transparente e adequado ao problema de pesquisa: compreender de que modo *Red Dead Redemption 2* representa o envelhecimento do herói e como essa representação se articula com práticas culturais de memória, experiências somáticas e modalidades contemporâneas de consciência (DAMASIO, 2010; TURKLE, 2011).

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

A análise a seguir aplica o arcabouço teórico e o desenho metodológico previamente apresentados para ler *Red Dead Redemption 2* como dispositivo narrativo, estético e cultural que tematiza o envelhecimento, a finitude e a consciência. Partimos da hipótese de que o jogo articula, de modo integrado, dimensões narrativas (memória e remorso), sensoriais (tempo e percepção) e culturais (patrimônio e finitude digital), pelo que a interpretação se organiza em três eixos analíticos correlatos. O primeiro eixo privilegia a leitura hermenêutica das cenas que explicitam o corpo em declínio e os processos de autoconhecimento do protagonista, dialogando com perspectivas sobre emoção e consciência corporificada (DAMASIO, 2010; TURKLE, 2011). O segundo eixo dedica-se à materialidade sensorial do jogo, suas escolhas de luz, cor, som e ritmo, e ao modo como essas decisões estéticas configuram uma experiência de tempo vivido, conforme as reflexões sobre ecologias sensoriais na mídia (SANTAELLA, 2003; MANOVICH, 2001). O terceiro eixo situa o jogo no plano da memória cultural e do legado simbólico, considerando como a narrativa e o espaço diegético funcionam como “lugares de memória” contemporâneos (ASSMANN, 2011), bem como a forma pela qual o próprio gesto lúdico, segundo Huizinga (1938) e Caillois (1958), é tensionado pela invasão do tempo biológico. Cada subseção combinará evidências empíricas, excertos de cutscenes, diálogos significativos e episódios de gameplay selecionados, com análise semiótica e interpretações teóricas, buscando demonstrar como a experiência interativa converte representação em vivência moral e histórica. A seguir, aborda-se, numa ordem que segue o percurso interpretativo definido, a dimensão corpórea do envelhecimento em Arthur Morgan.

4.1. O corpo que envelhece: o herói e a finitude

Em *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), o corpo deixa de ser apenas instrumento de ação, torna-se o próprio campo simbólico onde o tempo age e a narrativa se inscreve. O adoecimento de Arthur Morgan, progressivo e inevitável, funciona como metáfora da

decadência do herói clássico. Ao contrário de outros protagonistas de jogos de ação, Morgan não luta apenas contra inimigos, mas contra o colapso de seu próprio corpo. A tosse persistente, a fraqueza gradual e o ritmo lento de sua movimentação instauram um regime de temporalidade que rompe com a lógica tradicional dos videogames, baseada na performance e na vitória.

A vulnerabilidade física do personagem convida o jogador a experimentar a finitude como elemento constitutivo da jogabilidade. Damasio (2010) argumenta que a consciência emerge da percepção do corpo em vulnerabilidade, da experiência de dor e limite que permite o reconhecimento de si. Turkle (2011), por sua vez, compreende o “self tecnológico” como uma extensão emocional mediada pela interface, na qual o jogador projeta empatia e identidade sobre o personagem digital. Assim, o sofrimento de Arthur é sentido pelo jogador não como ficção distante, mas como um espelho emocional, uma metáfora interativa do envelhecimento humano.

4.2. A memória e o legado: o tempo como narrativa

Em *Red Dead Redemption 2*, o tempo não é cronológico, mas narrativo. Cada ação e escolha se inscrevem em uma memória afetiva compartilhada entre personagem e jogador. A narrativa se organiza por meio de flashbacks, diários, cartas e recordações, compondo um mosaico de lembranças que se entrelaçam com a experiência do jogo. O tempo, nesse contexto, é vivido, não contado.

Assmann (2011) define a memória cultural como o conjunto de narrativas e imagens que uma sociedade escolhe preservar para manter viva sua identidade simbólica. *Red Dead Redemption 2* funciona, nesse sentido, como um espaço de memória digital da figura do herói que morre, mas que deixa um legado moral e simbólico. A história de Arthur Morgan é o testemunho de um tempo que se encerra, o fim do Velho Oeste, o declínio da liberdade romântica e a ascensão da modernidade pragmática.

As vastas paisagens do jogo, montanhas, desertos e cidades em expansão, operam como arquivos sensoriais do passado. Cada pôr do sol, cada ruína e cada música do violão do acampamento compõem um inventário afetivo, uma musealização do efêmero. O jogador, ao percorrer esses espaços, torna-se não apenas um agente da narrativa, mas um guardião da memória.

4.3. A dissolução do círculo mágico

Huizinga (1938) concebe o jogo como um “círculo mágico”, um espaço de suspensão das leis do mundo real onde o jogador vive outra forma de existência. Em *Red Dead Redemption 2*, esse círculo começa a se romper à medida que a narrativa avança para a morte do protagonista. A experiência lúdica, que inicialmente oferece liberdade, torna-se lentamente uma prisão de destino. A doença de Arthur quebra a ilusão de controle, o jogador percebe que, mesmo dentro do jogo, o tempo é inexorável.

Caillois (1958) identifica no tipo *agon* a essência competitiva do jogo, marcada pela busca da vitória e superação. No entanto, o que ocorre em *Red Dead Redemption 2* é a subversão desse princípio: o jogador não vence, ele compreende. O final do jogo, ao invés de recompensa, oferece reflexão. A vitória perde sentido diante da inevitabilidade do tempo. O círculo mágico se dissolve, e o jogador é confrontado com o limite ontológico da experiência lúdica, a morte.

O fim de *Red Dead Redemption 2* é também o fim do mito: a dissolução do herói como figura de poder e a emergência da humanidade como experiência partilhada. O círculo se fecha, e o que resta é o eco do vivido, o vestígio de um tempo que o jogador ajudou a construir, mas que o jogo retira de suas mãos.

4.4. Estética da lentidão e percepção do tempo

Na estética digital contemporânea, Manovich (2001) observa a prevalência da hipermediação e da simultaneidade, uma experiência de tempo fragmentado e veloz. Contudo, *Red Dead Redemption 2* propõe o inverso: uma estética da lentidão. O ritmo pausado da narrativa, os longos deslocamentos a cavalo, o som distante dos pássaros e o silêncio das montanhas criam uma experiência sensorial de contemplação e presença. O tempo, aqui, torna-se um personagem, ele molda a emoção, o olhar e o gesto.

Essa lentidão não é um defeito de design, mas um gesto filosófico. Ao desacelerar, o jogo força o jogador a perceber, sentir e existir no espaço-tempo diegético. O ato de preparar um café na fogueira, limpar uma arma ou assistir ao pôr do sol deixa de ser mecânico e se torna meditativo. É o tempo como experiência estética, o tempo que envelhece, que pesa, que ensina.

Assim, *Red Dead Redemption 2* ultrapassa o entretenimento e alcança a arte. Ele não apenas representa o envelhecimento, ele o faz sentir. O jogador não assiste à passagem do tempo: ele a habita. E, ao fazê-lo, descobre que envelhecer, no jogo ou fora dele, é a mais profunda das experiências humanas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A trajetória de *Red Dead Redemption 2* reafirma que o jogo digital, longe de se restringir à dimensão do entretenimento, pode constituir um espaço legítimo de reflexão estética e existencial. O percurso de Arthur Morgan, atravessado pela doença, pela memória e pela culpa, desloca o centro da narrativa tradicional do herói. O jogador não é convidado a vencer, mas a compreender, o tempo, a perda e a própria condição humana. Essa inversão simbólica representa uma ruptura importante no imaginário dos jogos eletrônicos, ao transformar a ação em contemplação e o êxito em consciência.

A experiência de envelhecimento, construída ao longo da narrativa, traduz-se não apenas em um evento biológico, mas em um processo ético e estético. O corpo torna-se linguagem, o espaço se converte em memória, e o tempo adquire textura sensorial. O jogo convida o sujeito a habitar o intervalo entre o agir e o lembrar, criando um campo de empatia que ultrapassa os limites da tela. Nesse sentido, *Red Dead Redemption 2* não apenas narra a finitude do herói, mas a faz ser sentida, nas pausas, nos silêncios e nos gestos hesitantes que substituem a pressa por reflexão.

A convergência entre corpo, emoção e tempo revela uma nova sensibilidade digital, na qual o jogo funciona como laboratório simbólico da consciência. O jogador, ao partilhar o destino do personagem, experimenta uma forma de conhecimento que une percepção, moralidade e memória. O envelhecimento, então, deixa de ser um tema periférico e assume um papel central na estrutura narrativa, ressignificando o próprio conceito de experiência lúdica.

Conclui-se que a obra da Rockstar constitui um marco para pensar o jogo como expressão artística e filosófica do tempo. Ao tratar a finitude como parte indissociável da jornada humana, o jogo amplia os limites da ludicidade e da cultura digital, oferecendo uma leitura madura, sensível e profunda da existência. Como desdobramento, abrem-se caminhos para futuras pesquisas que articulem envelhecimento, neuroestética e ludicidade nas narrativas interativas, explorando o potencial dos jogos não apenas como simulacros de ação, mas como espaços de memória, ética e autoconhecimento.

REFERÊNCIAS

ASSMANN, Jan. *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990 [1958].

DAMASIO, António. *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004 [1938].

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

ROCKSTAR GAMES. *Red Dead Redemption 2* [jogo eletrônico]. Nova Iorque: Rockstar Games, 2018. Disponível em: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2>. Acesso em: 10 nov. 2025.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.