

*Geografia em jogo: algumas possibilidades de
abordagem dos videogames na Geografia*

*Geography in the games: a few possibilities of approaching
Geography through videogames*

*Geografía en juego: algunas posibilidades de abordaje de
los videojuegos en la Geografía*

Washington Drummond da Silva
Universidade Federal do Rio de Janeiro
mr.slash2@yahoo.com.br

Resumo

O presente artigo está inserido no campo de estudos da nova geografia cultural e ensaia explorar algumas possibilidades de interpretações das representações espaciais elaboradas pelos videogames, a partir da ótica geográfica. Como questão central indaga-se que abordagens esse veículo dispõe em sua récita. Buscando responde-la, foi realizada uma revisão bibliográfica referente à estrutura e funcionamento dos jogos eletrônicos (*gamestudies*) e a respeito das recentes investigações dos videogames desenvolvidos nas ciências humanas, com destaque à Geografia. O estudo também contemplou a interação direta com o objeto de estudo (jogando os jogos), bem como o contato com comunidades virtuais de jogadores. Foi possível encontrar alguns caminhos para o tratamento desses jogos os quais foram submetidos a um esforço de sistematização. Produziu-se, com isso, sete vertentes: a importância da espacialidade e dinâmica espacial; a forma como os lugares reais são representados; a vivência dos lugares; produção e consumo de um imaginário geográfico; representações sociais; conceitos e fenômenos representados e por fim; os papéis desempenhados pela paisagem nos jogos.

Palavras-chave: Videogames, Representação Espacial, Abordagens.

Abstract

This article is in the field of studies of the new cultural Geography, and aims to explore a few possibilities of interpretations of space opened by videogames, from the geographical perspective. As a central point, we raise the question: which approaches this venue can dispose of, for use? In the pursuit of an answer, I went through the literature related to the structure and functioning of electronic games (game studies) and about recent investigations regarding videogames developed in

the field of human sciences, with an emphasis in Geography. This study also covered the direct interaction with the object of study (game play), as well as the contact with virtual gamer communities. It was possible to find a few paths to approach these games, which had undergone a sistematization effort. As a consequence, we divided it into seven categories: the importance of spatiality and spatial dynamics; the way real locations are represented; location experience; production and consumption of an imaginary geography; social representations; concepts and phenomena represented, and last, but not least; the roles played by the landscapes in videogames.

Keywords: Videogames, Spatial Representation, Approaches.

Resumen

El presente artículo hace parte de los estudios de la Nueva Geografía Cultural y busca explorar algunas posibilidades de interpretaciones de representaciones espaciales elaboradas por los videojuegos a partir de la óptica geográfica. Como asunto central se indaga que abordajes ofrece ese instrumento. Para responder esa pregunta fue realizada una revisión bibliográfica referente a la estructura y funcionamiento de los juegos electrónicos (*gamestudies*) y las recientes investigaciones de los videojuegos desarrollados en las ciencias humanas, principalmente la geografía. El estudio también contempló la interacción directa con el objeto de estudio (jugando los juegos) y el contacto con las comunidades virtuales de jugadores. Fue posible hallar algunos caminos para el tratamiento de esos juegos, los cuales fueron sometidos a un esfuerzo de sistematización. Como resultado se produjeron siete vertientes: la importancia de la espacialidad y dinámica espacial; la forma como los lugares reales son representados; la vivencia de los lugares; producción y consumo de un imaginario geográfico; representaciones sociales; conceptos y fenómenos representados, y finalmente, los papeles desempeñados por el paisaje en los juegos.

Palabras clave: Videjuegos, Representación Espacial, Abordajes.

Introdução

A nova geografia cultural evidenciou um movimento de renovação e abertura temática. Os geógrafos, embebidos desse novo prisma, se debruçaram sobre problemáticas e conteúdos de pesquisa inéditos (GOMES, 2008; JACKSON e COSGROVE, 2003).

Observamos estudos que buscam interpretar as formas de representações do espaço e novas leituras das paisagens. As representações imagéticas ganham destaque nesse contexto. Superfícies como o cinema, os quadrinhos e a pintura são problematizados e convocam alguns questionamentos: quem constrói esses veículos? Quem os olha? Qual é a intensão e visão de mundo do autor? Quais foram as seleções realizadas na sua composição? Como instituem mundos? Como norteiam a leitura que fazemos desses mundos?

De forma tardia os videogames são incorporados a essa vertente da Geografia. Sua inserção se deu, em grande parte, por conta da emergência de diversos estudos sobre temática (em diversos campos de conhecimento) na década de 90 e início dos anos 2000. Tratam-se dos *gamestudies*¹ (AARSETH, 1997; MURRAY, 1998; FALCÃO, 2012; GULART, 2010).

1. Os *gamestudies* são estudos acadêmicos, em diversas áreas (história, comunicação, filosofia, antropologia, computação, pedagogia, psicologia) voltados à temática dos videogames.

Videogames no cenário acadêmico

Durante muito tempo, o videogame foi negligenciado pelo meio acadêmico, dessa forma, não era tomado como fonte de interesse. Os primeiros trabalhos se encarregaram do desafio de definir e legitimar o objeto de estudo – os videogames – frente às outras mídias. Fomentaram, dessa forma, o surgimento de um novo campo de estudos.

No início de 90 os videogames ganharam maior atenção, dando vida a uma das áreas pioneiras no seu estudo – produção e o design. Sua preocupação central está relacionada à elaboração e consumo dos jogos e constitui-se como uma das frentes mais produtivas.

Posteriormente, com o maior desenvolvimento e notoriedade dos jogos, mais campos começaram a se debruçar sobre o tema. A influência dos jogos no comportamento psicossocial dos usuários passa a ser fruto de grande discussão e interesse. O debate com maior visibilidade produzido nesse movimento, e que pode ser sentido até o presente momento, questiona se os jogos tornariam os jogadores violentos/agressivos ou intensificaria essas características presentes nos indivíduos (GUNTER E DALY, 2012).

Na contrapartida a essa preocupação, outras perspectivas clarificam os elementos positivos da relação jogador/games. Encontra-se, portanto, estudos que defendem o uso dos videogames enquanto apurador de algumas faculdades humanas (melhoria do raciocínio, da coordenação motora, do funcionamento cerebral, das habilidades mentais, da aprendizagem, da noção espacial, dentre outros) (VANDELLÓS, 2010; COLOM, 2012). Há inclusive situações de uso desses jogos para fins de treinamento em forças armadas (VANDELLÓS, 2010), empresas (TUPY, 2010), recrutamento de soldados² e outros mais. Também nesse caminho os jogos passam a ser estudados e pensados para fins pedagógicos (TUPY, 2010; BOS, 2001).

Por fim, alguns trabalhos atentam para o potencial comunicativo dos jogos eletrônicos, nessa ótica, o campo da comunicação é o grande norteador (BRANCO E PINHEIRO, 2006). Esses estudos estão voltados ao conteúdo das representações, suas mensagens e seus significados (SHAW E WARF, 2009).

Em relação aos estudos anteriores a diferença central desse ultimo ramo é a abordagem. Questões intrínsecas aos jogos despertam interesse, como por exemplo: os enredos, os discursos, as representações elencadas, os valores, as regras, as diferentes classificações e sistematizações, o ciberespaço, a sociabilidade nos e dos jogos, entre outros. Os estudos dos videogames na Geografia Cultural podem ser inseridos nessa perspectiva.

2. Alguns jogos como o *Battlefield 2* foram desenvolvidos em parceria com o exército estadunidense visando despertar o interesse de jovens ao serviço militar, já que o alistamento militar nos Estados Unidos não é obrigatório. Outros foram usados para fins de treinamento de soldados, a exemplo: *America's Army*.

Videogames e Geografia

Com o olhar voltado ao saber geográfico, indagamos as possibilidades de abordagem que esse veículo pode nos oferecer. Como a ciência que se interessa pela ordenação do espaço pode se debruçar sobre os videogames enquanto objetos de estudo? Quais formas de tratamento podemos adotar para esse tema? Buscando responder a esse conjunto de questões, realizou-se uma revisão bibliográfica com base nos *gamestudies* e nos recentes estudos sobre videogames desenvolvidos nas ciências humanas, com destaque à Geografia.

Outro procedimento metodológico adotado foi o contato direto com o objeto de estudo a partir da interação (imagens, enredo e estrutura de regras dos videogames). Por fim, acessei comunidades, fóruns, redes virtuais e sites de debate sobre o tema (facebook, techtudo, humortipico, etc) em busca das leituras e significados atribuídos aos jogos pelos jogadores. Nessas duas etapas foram incorporados elementos da observação participativa.

O presente trabalho busca discutir algumas possibilidades e caminhos de tratamentos dos videogames pela Geografia. É factual que os videogames têm muito a dizer acerca da realidade geográfica que ele representa. Nesse ponto, é importante elucidar qual Geografia está se abordando aqui.

Ash e Gallecher (2011) propõem que as pesquisas geográficas em videogames têm caminhado por três vertentes. De um lado a chamada “geografia dos videogames”, do outro a “geografia nos videogames” e, ainda, os “videogames como uma prática cultural geográfica”. Esse artigo contemplará as duas últimas perspectivas. Dessa forma, não será tomado aqui partido dos dados de produção global de consoles e títulos, faturamento, cede das empresas, países que concentram a produção, a distribuição e o consumo, a logística operacional dessa indústria ou outras informações equivalentes. Essas referem-se à vertente da “geografia dos videogames”. Nos ataremos, portanto, à geografia contida nos próprios jogos. Nosso olhar estará voltado ao universo da própria representação (GOMES, 2008).

Durante a pesquisa, notou-se que as possibilidades de tratamento dos jogos eletrônicos são enormes. Diante dessa diversidade, um esforço de sistematização foi realizado a fim de organizar algumas categorias de abordagem. É importante ressaltar, no entanto, que esse trabalho não tem a pretensão de esgotar o tema levantado, ao contrário, busca-se discuti-lo e avançar em direção ao desenvolvimento de um campo de pesquisa ainda incipiente dentro da Geografia e que tem muito a contribuir na sua fundamentação teórica e nas suas maneiras de ler, compreender e representar o mundo.

As categorias estipuladas são: a importância da espacialidade e dinâmica espacial nos videogames; como os lugares reais são representados nos jogos; a vivência dos lugares; a produção e consumo de um imaginário geográfico; as representações sociais; os processos, conceitos e fenômenos representados e; por fim, os papéis desempenhados pela paisagem nos jogos.

Importância da espacialidade e dinâmica espacial nos videogames.

Alguns títulos conferem, em sua estrutura de regras, uma enorme importância à espacialidade. A dinâmica espacial adquire papel central na jogabilidade desses jogos, trata-se de um fator decisivo que pode determinar o sucesso ou fracasso do jogador no campo de jogo. Habilidades como posicionamento do jogador, ponto de vista e estratégia espacial são ótimos temas a serem explorados pelos geógrafos.

Em minha dissertação de mestrado³, observei que a localização dos objetos e seu alcance espacial caracterizam-se como parâmetros de (in)sucesso dentro do universo dos jogos de *simulação de construção*, com destaque ao *SimCity 4*. Nesse contexto, o jogador se vê obrigado a desenvolver uma estratégia espacial em busca do desenvolvimento de sua cidade e/ou região. Ferramentas como zoneamento e instalação (localização) dos objetos urbanos ganham destaque na atuação do jogador.

A série *Battlefield* é também muito frutuosa para essa abordagem. Durante a partida, o conhecimento do cenário e localização do jogador tornam-se armas valiosíssimas que conferem enorme vantagem àqueles que melhor dominam essa habilidade. Dentro do universo do jogo e em fóruns de debate há inclusive um apelido para esses usuários, eles são chamados de “campers”⁴.



Figura 1 – Jogador explorando boa localização na espacialidade do jogo Battlefield 4.

Fonte: site www.techtudo.com.br

3. A consultar na bibliografia por Drummond (2014)

4. São jogadores que buscam localizações estratégicas a partir do que o cenário oferece. Podem, por exemplo, se esconder em pequenas frestas esperando inimigos passarem para alvejá-los ou ocupar locais de difícil acesso que lhe garantam proteção.

No site *Techtudo*, dedicado ao conteúdo de informática e jogos eletrônicos em geral, é possível inclusive encontrar matérias e discussões voltadas exclusivamente ao tema, uma das quais intitula-se: “*Battlefield 4: como usar o mapa a seu favor*”⁵.

Há uma classe de videogames denominada “jogos de estratégia”. Geralmente esses jogos envolvem conflitos ou guerras onde o jogador necessita controlar exércitos, infantarias, veículos ou apenas um pequeno grupo de soldados. As series *Age of Empire*, *Word of War Craft* e *Commandos* são ótimos representantes do gênero.

Como o próprio nome já sugere, a jogabilidade desses jogos está centra na estratégia espacial desenvolvida pelos jogadores. O conhecimento do terreno, o momento correto e orientação mais adequada a avançar, a instalação das bases e pontos seguros de repouso, melhor localização para camuflagem e outros aspectos evidenciam a importância da espacialidade e das dinâmicas espaciais no jogo.

Como os lugares reais são representados

Outra categoria de abordagem pode explorar a maneira como lugares reais são representados no universo do(s) jogo(s). A preocupação fundamental nessa proposta é interpretar a imagem⁶ que é apresentada de um determinado lugar. Seja uma cidade, um país, um bairro, uma região ou outro recorte. Em outras palavras, indaga-se que mensagens e discursos os jogos comunicam sobre esses lugares?

Para essa missão, atestamos a importância de se averiguar alguns elementos, tais como: as influências arquitetônicas utilizadas na produção do jogo, os objetos urbanos reproduzidos, entre eles os monumentos; os códigos vestimentares, os hábitos e o comportamento dos personagens (esses últimos com auxílio do enredo) em busca das possíveis significações.

É importante distinguir nessa abordagem, dois diferentes tipos de representação. De um lado há jogos que claramente pretendem uma caracterização extremamente fiel, inclusive adotando as reais toponímias e objetos simbólicos dos lugares originais. Do outro, aqueles que reproduzem ambientes fictícios, no entanto, impregnados de referências e inspirações.

Alvarenga (2007) em seu estudo sobre o *GTA San Andreas* argumenta que as cidades fictícias representadas no jogo são caricaturas das cidades americanas de Los Angeles, São Francisco e Las Vegas. Para corroborar o argumento o autor apresenta algumas comparações dos recortes territoriais e objetos simbólicos dessas cidades em relação aos que foram reproduzidos no jogo (tanto de forma sátira, como com rigor). Entre eles estão o recorte da costa de San Francisco e a ponte Golden Gate (chamados no jogo de San Fierro e ponte Grand Bridge), também o edifício Capital Tower e a calçada da fama, ambos em Los Angeles (Los Santos no jogo).

5. <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2013/11/battlefield-4-como-usar-o-mapa-seu-favor.html>

6. A imagem aqui é usada no sentido de características e impressões gerais. Tal como a “imagem” de determinado político, por exemplo.

O jogo transmite a ideia de que essas cidades estadunidenses convivem com uma infundável guerra urbana em razão das disputas de gangues rivais, territorializadas em bairros e porções das cidades, e de grupos mafiosos, entre eles policiais, agentes federais e políticos corruptos.

Os jogos *Driver 2* e *Call of Duty: Modern Warfare 2* possuem missões na cidade do Rio de Janeiro. Apesar de guardarem algumas semelhanças, os jogos apresentam visões diferentes da cidade, representam-na partir de duas óticas. O primeiro aborda as áreas turística, histórica e a orla do Rio, (no mapa do jogo podemos ler os bairros de Urca, Centro, Botafogo, Praça da Bandeira, Cosme Velho, Leblon, Ipanema, Flamengo, Copacabana, Lagoa Rodrigo de Freitas e Santa Tereza) e enaltece a mescla da cidade moderna (edifícios espelhados) com a cidade que guarda maiores resquícios do passado colonial e imperial (construções com arquitetura que precedem o século XIX). Podemos notar ainda uma tropicalização e latinização⁷ da cidade. Além da paisagem ser repleta de coqueiros pelas calçadas, um símbolo tropical, os habitantes falam espanhol, sobretudo os policiais.

O segundo retrata o caos dos bolsões de pobreza urbanos da cidade carioca. A cidade é enaltecida a partir do prisma das favelas, que são reproduzidas por intermédio de suas habitações sub-humanas inacabadas (feitas de madeira, papelão e tijolo sem reboco) desordenadas (presença de muitas vielas e becos) e de um ambiente carregado de tensão militar (com “traficantes” encapuzados ou com boinas e portando lança foguetes e cintos de munição enlaçados no corpo). O jogador é posto no papel de um soldado americano em uma missão de resgate e assassina os moradores armados, considerados inimigos.

Gordon (2008) comenta que o espaço virtual apresenta uma série de metáforas do mundo real. O autor afirma que em *Second Life* é possível andar pelas ruas de Londres, Tóquio, Nova York, Boston, Berlim, Dublin e Zurique. Ele se refere à réplicas dessas cidades no espaço do jogo. Por fim, acrescenta que há inclusive um projeto, em longo prazo, de reconstrução de toda Londres no ambiente virtual iniciando pelo bairro londrino de Knightsbridge. Essas informações foram adquiridas de Debs Regent, um proprietário de um ambiente Londrino simulado no jogo.

Ainda sobre o mesmo jogo, *Second Life*, Alvarenga (2013) se debruça sobre oito localidades virtuais que representam a cidade do Rio de Janeiro a partir das imagens (formas simbólicas socialmente associadas à sua espacialidade) e da toponímia. O autor constata que metade das localidades apresenta o Rio como uma cidade de consumo turístico, sem referência às suas contradições sociais. Podemos observar o morro do Corcovado, os Arcos da Lapa, o Cristo Redentor, o calçadão de Copacabana e outros.

No tocante à outra parcela, evidenciou a favela como elemento de destaque na paisagem. Essas representações utilizavam imagens genéricas de favelas cariocas, com casas de tijolo sem emboço, terreno íngreme e acidentado, pichações em referência à grupos de produção e venda de drogas ilícitas, como o Comando Vermelho – CV, e ao Batalhão de Operações Policiais Especiais da Polícia Militar Estadual do Rio de Janeiro - BOPE.

7. Embora o Brasil compunha a América Latina, aqui o termo latinização está associado ao domínio do idioma espanhol.

A produção e consumo de um imaginário geográfico

Ao representar os ambientes comentados no tipo anterior, os videogames podem contribuir com a produção de um imaginário geográfico que é consumido pelos jogadores. Trata-se de um produto cultural que ao promover a comunicação entre o idealizador e os jogadores (através da sua representação) constitui mundos e balizam nossa forma de lê-los. O cinema tem desempenhado esse papel bem antes dos videogames, há, no entanto, uma diferença. Nos games o usuário ultrapassa o papel passivo, ele não apenas assiste, mas interage ativamente (inclusive tomando decisões) com os espaços representados.

Nessa abordagem uma maior visibilidade é dada ao receptor da mensagem. Se na categoria anterior a forma como os lugares representados ganha importância, aqui essa importância se direciona ao consumo final feito pelos jogadores. Que visões de mundo eles vão construindo a partir da interação e consumo dos videogames?

É comum em jogos de guerra como *Call of Duty*, *Medal of Honor* e *Battlefield* o protagonista ser de origem estadunidense. Nesse sentido, o jogador encarna um militar com a missão de proteger os valores e interesses dos Estados Unidos da América em conflitos ao redor do mundo. Seus inimigos costumam ser representados por russos, vietnamitas, alemães, chineses, árabes/palestinos e japoneses, países que compartilham conflitos reais com os Estados Unidos (com exceção da China). Nesses jogos, o protagonista sempre se sai vencedor, o que sugere uma leitura de supremacia dos valores americanos sobre os outros países do globo.

Breger (2008) trabalha com a série *Tomb Raider* e investiga como as narrativas espaciais dos jogos contemporâneos se relacionam com o legado da imaginação imperialista. Para ela, esses jogos estão associados às práticas de desterritorialização e processos exploratórios de colonização. O jogo *Tomb Raider* passa a ideia de um representante do mundo civilizado superior, que prossegue explorando colonialmente mundos exóticos subalternos e se apropriado de suas culturas. Temos uma arqueóloga inglesa rica que extorque sítios históricos peruanos, tailandeses e outros.

A partir da análise visual e textual de quatro jogos (*Suikoden III*, *American World of Warcraft*, *Shenmue*, *GTA San Andreas* e *World of War Craft*), o geógrafo Schwartz (2006) mostra que esses ambientes realistas e fantásticos comunicam significados culturais que são vivenciados pelos jogadores, não só através de ambientes de jogo, mas também pelos avatares⁸. Entre eles, destaca a guerra urbana dos guetos norte americanos.

Essas representações refletem os pontos de vista dos designers (balizados pelos valores e culturas na qual estão inseridos), que são assumidos pelos jogadores ao experimentarem os espaços virtuais e suas ideias embutidas. Há, então, um esforço de colaboração entre os jogadores e os designers na produção dos significados e padrões ideológicos.

De mesmo modo, é possível observar que habitualmente os jogadores reconhecem lugares e espaços dos quais nunca estiveram presentes. Isso se dá pela exposição e

8. Personagem principal do jogo, um cibercorpo inteiramente digital que é encarnado pelo jogador. Essa figura gráfica empresta sua vida simulada para o cibernauta que navega dentro dos mundos paralelos do ciberespaço.

consumo das imagens com paisagens, costumes e hábitos de outras localidades. Muitos deles reconhecem Paris, Nova York, o Cristo Redentor, Los Angeles, Chicago, Tóquio, Las Vegas e tantos outros em razão da experiência com esses espaços representados nas telas dos consoles e dos computadores.

Essa pauta nos convoca algumas inquietações: em que nível de profundidade ocorre a experiência nos espaços representados dos jogos eletrônicos? Ao encarnar um personagem de algum jogo situado na cidade do Rio de Janeiro, até que ponto o jogador estará imergindo e interagindo com o Rio de Janeiro? Ele pode nunca ter ido à calçada da fama ou ao Coliseu, mas já os reconhece e poderia até dizer que os visitou e andou sobre. Dessa forma, é possível construir e consumir um imaginário também a partir da vivência.

Vivência dos lugares

Semelhante à proposta anterior, a abordagem aqui sugerida confere maior evidência ao receptor da mensagem, o usuário dos jogos. Outro ponto importante a ressaltar é que já não importa mais se a representação dos jogos se inspira em lugares reais, visto que os ambientes criados virtualmente já são a sua própria realidade (GOMES, 2008; DRUMMOND, 2014).

Ao interagir com o videogame (jogar), o jogador adentra o seu universo e explora o seu ambiente virtual, dessa forma, experimenta sensorialmente seu espaço existencial, vivencia o mundo virtual do jogo. Ash (2009) argumenta que o usuário transfere o simples espaço virtual da tela à sua esfera de percepção fenomenológica, dessa forma, penso que concebe um mundo vivido.

Os jogos fomentam experiências espaciais e em tal proporção, que são passíveis a promover uma vivência desses mundos. Tratam-se de mundos virtuais vividos. Os jogadores apreendem subjetivamente esses espaços que se tornam cotidianos/vividos. Em alguns casos, o grau de subjetividade e familiaridade é tão alto, que podem ser concebidos, inclusive, como lugares.

No 14º Encontro de Geógrafos da América Latina – EGAL 2013, realizado em Lima, no Peru, tive a oportunidade de discutir melhor esse ponto e que está registrado nos anais do evento⁹. Naquele momento tentei demonstrar o enorme potencial que os mundos virtuais dos videogames oferecem (e que podem ser lidos) enquanto espaços vividos e lugares, vivenciados/experimentados pelos seus jogadores. Semelhante a essa trilha, Bardzell e Odom (2008), em sua etnografia do *Second Life*, afirmam que os elementos dos espaços virtuais 3D são intersubjetivamente interpretados como lugares.

Gordon (2008) demonstra que a familiaridade do espaço virtual representado é fundamental para a experiência do usuário. Essa característica dos ambientes virtuais associada à sua capacidade de imersão oferece uma sensação de presença que não é possível em qualquer outra mídia tradicional ou da *Web*. Nesse sentido, os espaços virtuais dos videogames (sobretudo os produzidos com três dimensões) oferecem grande potencial para a emergência de um “lugar virtual” ou de um “lugar no virtual”.

9. A consultar na bibliografia por Drummond W. e Fioravante, K. (2013)

Algumas comunidades de jogadores dispõem de valiosas informações sobre o tema. Retomando o trabalho apresentado no EGAL 2013, nele compartilhei duas imagens representativas que ilustram bem a proposta aqui defendida. A primeira oriunda da rede social *facebook* e a segunda do site *humortípico*. Ambas fazem referência ao videogame *Grand Theft Auto San Andreas*.



Figura 1 - Postagem do Facebook. Hospital da cidade de Los Santos em Gta San Andreas

[Róger Zimmer](#) todos já passamos por lá um dia kk

[Luiz Henrique](#) quem teve infância conhece

Figura 2 – Postagem e comentários de um lugar em Los Santos no GTA San Andreas.

Fonte: site www.facebook.com



Figura 3 – A vizinhança de Groove Street em GTA San Andreas.

Fonte: site www.humortipico.com.br

Na imagem inicial é possível observar que os usuários reconhecem se tratar da saída de um dos hospitais no jogo. Local esse que é recorrentemente visitado pelo jogador em meio à jogabilidade do *GTA*. Dentre os comentários dois são representativos (discriminados abaixo da imagem), pois expressam bem os significados atribuídos pelos jogadores ao espaço virtual representado.

Na segunda imagem, um bairro de uma vizinhança pobre é ilustrado. Trata-se da moradia do protagonista do jogo, palco de muitos eventos ao longo da trama. Em alguns momentos o personagem principal, seus familiares e seus vizinhos demonstram que são bem enraizados e se identificam com o lugar. A imagem, produzida por um jogador, invita ideias de vivência, lembranças e afeição ao remeter o lugar ilustrado à valores positivos. Você teve bons momentos se (conhece) vivenciou esse lugar.

Representações sociais

Através das “ludo-narrativas” (LUNA, 2008), da ambientação imagética e da jogabilidade (estrutura de regras), os videogames configuram-se como um espaço virtual carregado de representações sociais. Segundo Silva (2012) além do entretenimento, os jogos se constituem em verdadeiros sistemas semióticos, visto que as realidades sociais passam a figurar como pano de fundo das suas narrativas.

Luna (2008) argumenta que o jogo *Grand Theft Auto San Andreas* produz inúmeras representações sociais com destaque aos conceitos de estereótipo e preconceito. Três elementos são utilizados na análise do autor. Inicialmente as regras, as quais impõem o jogador a assumir um personagem negro, sem perspectiva social e induzido a roubar e matar para sobreviver. Posteriormente, o próprio tecido urbano (classes sociais, seus hábitos, paisagens e posses materiais) da cidade de Los Santos corrobora a estereotipia. Finalmente, a trama enaltecem preconceitos raciais e discriminação à descendência latino-americana, além de temas outros como violência e corrupção policial e crise na instituição familiar.

Ainda nesse trabalho, o autor levanta a questão se o jogo apenas reproduziria os estereótipos e o preconceito ou se se configuraria como uma crítica ao regime desses saberes instituídos socialmente. Ele conclui que, ao mesmo tempo em que o jogo justifica, também critica o fenômeno da violência como algo inevitável em determinadas camadas sociais. Há, portanto, uma função moral no jogo posta em prática através das críticas contidas nas representações sociais ao longo da trama.

Silva (2012) demonstra que para os usuários do videogame *FIFA 12*, a acumulação de prestígio dentro do universo do jogo segue tendências oriundas de uma outra esfera, o mundo futebolístico “real”. Dessa forma, ocorre um entrelaçamento entre as representações sociais criadas em dois campos sociais distintos: o do futebol esporte e do futebol virtual.

Segundo o autor, as representações sociais detectadas remetem a dois diferentes eixos: o regionalismo, que diz respeito à preferência do usuário em enfrentar adversários espacialmente próximos (mesmo país, estado e cidade); e a transferência de valores e rivalidades próprias do futebol profissional para o ambiente virtual. Conclui, portanto, que

o *FIFA 12* reúne competências de dois universos distintos. De um lado as características atrativas de um videogame, um entretenimento eletrônico. Do outro, os valores e códigos sociais do esporte mais popular do planeta, o futebol.

O *Super Street Fighter II* é um jogo de luta composto por dezesseis lutadores de diversas nacionalidades. Os desenvolvedores compuseram personagens buscando representar os países e regiões de origem. No entanto, para reunir diversos atributos geográficos na composição de cada personagem, os produtores simplificaram e naturalizaram-nos em estereótipos espaciais.



Figura 4 – Personagens do Super Street Fighter II.

Fonte: elaborado pelo autor.

Alguns lutadores apresentam traços culturais que buscam revelar os seus territórios de origem. Há personagens que refletem a arte marcial hegemônica do país representante: *E. Honda* e *Riu*, ambos do Japão (Sumô e Karatê), *Sagat* da Tailândia (Boxe Tailandês) e *Balrog* dos Estados Unidos da América (Boxe). Outros se destacam pelos códigos vestimentares ou traços físicos: *Thunder Hawk* do México (características físicas indígenas, pele “vermelha”, rosto pintado e pena na cabeça), *Vega* da Espanha (traje de toureiro enlaçado pelo tecido vermelho utilizado na prática de tourada), *Dee Jay* da Jamaica (negro de tranças, luta dançando e faz uso de chocalhos e tambores).

Observa-se também personagens que enaltecem símbolos e aspectos nacionais: *Guile* dos Estados Unidos da América (um general das forças armadas americanas, usa farda da aeronáutica e uma bandeira nacional tatuada no braço) e *Blanka* (uma fera selvagem que ganhou vida na floresta amazônica). Ainda nesse jogo, é possível notar que os cenários exercem um papel de grande importância na composição dos personagens, reforçando suas representações sociais. Esse tema, no entanto, será retomado mais a frente.

Outro tema de destaque refere-se à representação dos vilões nos jogos de gênero *Beat 'em up*¹⁰ com temática urbana, tais como: *Final Fight*, *Fatal Fury*, *Street of Rage*, *Captain Commando* e outros. Esses jogos figuram um gênero onde a imagem típica dos vilões reveste elementos da cultura Punk. É possível nota-los portando jaquetas de couro, rebites, armas brancas, coturnos, suspensórios, patches, roupas pretas, os cabelos longos e/ou os clássicos moicanos.

Esses jogos reforçam o estereótipo punk da década de 80 e muito provavelmente seleciona esse tipo social como vilão em razão de sua proximidade com ideologia anarquista, lida (equivocadamente) como produtora de um caos urbano que nega a ordem. Além disso, esses títulos ainda associam essa tribo urbana aos espaços marginais (sujos, escuros e deteriorados) da cidade.

É importante tocar mais uma vez em ponto já mencionado anteriormente. Os valores representados nos jogos refletem os pontos de vista e as visões de mundo dos designers que os projetaram, e encontra sentido nas culturas nas quais estão inseridos ou nas operações de mercado para a venda de determinada franquia.



Figura 5 – Representação dos vilões Punks em espaços deteriorados no jogo Final Fight.

Fonte: elaborado pelo autor.

As representações sociais reproduzidas pelos jogos confirmam que há neles intenções na produção de sentidos, dessa forma, o caráter comunicatório desse meio de entretenimento não se esgota mais apenas nessa função. Ash e Gallecher (2011)

10. São jogos focados no combate corpo a corpo contra múltiplas ondas de inimigos. Geralmente estes jogos se desenrolam em cenários urbanos, onde a trama gira em torno do combate ao crime ou na vingança do protagonista.

comentam ainda outros estudos que exploram as representações de gênero, a natureza misógina, a hiper-sexualidade dos personagens, assim como os estereótipos raciais, sociais e espaciais.

Os processos e fenômenos representados

Essa é talvez a perspectiva mais ampla de todas. A partir do espaço virtual (imagens digitais, sonoridades e seus signos), do desenvolvimento da trama (diálogos, enredo, etc) e do conjunto de regras, os videogames exprimem um grande arsenal temático. Ao representarem realidades geográficas eles têm muito a dizer sobre processos, fenômenos e temáticas gerais de interesse do saber geográfico.

Massarani (2012) demonstra como a teoria do Evolucionismo Cultural tem sido tomada como motor central na criação de jogos de estratégia da série *Civilization*. Nos títulos da série o jogador gerencia uma sociedade (seus recursos, trabalho, edifícios, conflitos) desde os primórdios da humanidade (grupos nômades) até a etapa final, onde alcança a tecnologia máxima. A cada passar de turno o jogador alcança uma nova etapa civilizatória em um fluxo evolucionista linear visando o patamar de sociedade mais desenvolvida. Evoluir para vencer.

Em minha dissertação de mestrado observei que o jogo simulador *SimCity 4* permite que o jogador produza o tipo de cidade que preferir. A jogabilidade é regida pelos preceitos de funcionamento do simulador. Dentro desse universo, o jogo promove, a partir das ações do jogador, a eclosão de uma segregação residencial e a sua consequente manifestação na forma das áreas sociais.

Alvarenga (2007) discute a representação dos territórios e territorialidades e da fragmentação urbana no universo do *Grand Theft Auto San Andreas*. Diferente dos jogos simuladores, no caso do *GTA* (um jogo narrativo) a fragmentação do espaço é dada ao jogador como encerrada, ele não pode interferir no processo. Já os territórios se manifestam de forma permanente e são formados em rede pelas gangues de rua (minorias étnicas) e forças policiais.

Em *Grand Theft Auto IV* o sucessor de *San Andreas*, a temática lida com a migração de países do leste europeu em direção aos Estados Unidos da América, em busca de uma vida melhor proporcionada pelo sonho americano. O jogador encarna um protagonista imigrante ilegal e lida com todos os dilemas oriundos dessa situação: atividades ilícitas, subemprego, prestação de serviços ilegais, xenofobia e perda de referência por estar longe do seu lugar.

Os jogos contemplados por essa abordagem são ainda úteis como recurso didático pedagógico. Eles permitem que o estudante compreenda conceitos e fenômenos geográficos a partir de uma plataforma lúdica e digital. Há bastantes estudos já desenvolvidos nessa linha. Uma de suas premissas é a alta capacidade de atração e interesse dos jovens de diversas faixas etárias por esse veículo audiovisual.

Pereira, Holanda e Araújo (2011) discutem como os fenômenos e temáticas inseridos nos jogos eletrônicos podem servir ao uso pedagógico. Em um dos exemplos

demonstrados, o *Cloud: The Game* entra em pauta. Trata-se de um jogo que trabalha com a temática climatológica. Pode, portanto, ser associado aos elementos da atmosfera como o ciclo hidrológico, a umidade atmosférica, as nuvens e precipitações, as massas de ar, as frentes e a circulação geral da atmosfera.

Os papéis desempenhados pela paisagem nos jogos

Por fim, temos a ultima abordagem elencada neste estudo. Ainda não foi identificado algum trabalho empenhado nessa temática, portanto, não será encontrado citação de autores. É provável se tratar de uma proposta inaugural e seu argumento central se aloja na ideia de que as paisagens (visuais e sonoras) virtuais cumprem importante papel na performance dos jogos eletrônicos.

Nos jogos do gênero *plataforma*¹¹, entre eles a clássica série do personagem mais famoso dos videogames, o encanador Mario (*Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World*, *Super Mario 64*, *New Super Mário Bros*), a paisagem compõe o papel de transmitir a dificuldade do jogo. As primeiras fases cumprem o papel de apresentar o jogo ao usuário. Elas, portanto, costumam ser mais convidativas e animadas. Observa-se a representação de um espaço feliz, com muitas cores, músicas que remetam a alegria, desafios simples e poucos e fracos inimigos.

Com o avançar do jogo, a paisagem vai, pouco a pouco, se tornando agressiva, até chegar ao extremo das ultimas fases (mais difíceis) onde o espaço representado é o mais inóspito possível. Nele todos os elementos da paisagem oferecem perigo e eventualmente tentam eliminar o jogador. As músicas denotam tensão e drama, os ambientes são geralmente escuros e com elementos naturais rudes como lava, fogo e gelo. A quantidade de inimigos é também superior e eles costumam ser maiores, mais ágeis, habilidosos e resistentes.



Figura 6 – Paisagens das fases iniciais e finais do jogo New Super Mario Bros.

Fonte: elaborado pelo autor.

11. Nome dado ao gênero de jogos em que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentam inimigos e coleta objetos bônus.

No caso do jogo *Super Street Fighter II* a paisagem exerce importante atuação na composição dos personagens. As representações dos lutadores são reforçadas pelas características dos cenários. Seus elementos representam aspectos culturais do país em retrato e se mesclam com as características do lutador, assim é possível atribuir os significados desejados a fim de moldá-lo. O lutador *Zangief* é o representante da União Soviética. Em seu cenário observamos a inscrição do símbolo comunista no chão de uma fábrica soviética e o incentivo de uma calorosa plateia/torcida consumindo bebidas alcoólicas. Trata-se provavelmente da vodka, um símbolo cultural russo.

O personagem *Dhalsin*, da Índia, luta dentro de um templo Hindu. Podemos notar, ao fundo, quatro elefantes (animal sagrado nessa terra) e o quadro do deus Hindu Genexa, que possui também uma cabeça de elefante. Já no cenário do caribenho *Dee Jay*, observamos uma paisagem bem tropical com muitos coqueiros, o mar ao fundo e o sol se pondo. A sua latinidade e estilo de luta dançante é reforçada pela presença de uma banda ao fundo e um grupo de dançarinos, ambos de ritmos caribenhos. O general *Guile* está situado em uma base aeronáutica norte americana em companhia de um jato. Esse é o ambiente com o signo de maior poderio bélico do jogo.

Talvez um dos mais interessantes cenários do *Street Fighter* para a abordagem aqui proposta seja o do toreador *Vega*. Além da música e da dança tipicamente espanholas, as dançarinas usam vestimentas características e as famosas castanheiras, o que fortalece a nacionalidade.



Figura 7 – Paisagens do Super Street Fighter II. Da esquerda para a direita, acima: União Soviética e Índia.

Abaixo: Jamaica e Espanha.

Fonte: elaborado pelo autor.

Mas não só pelas dançarinas ele é interessante, há ainda no cenário uma grade que percorre as duas extremidades e é utilizada pelo lutador para se pendurar. Esse objeto

permite uma interação física do personagem com os elementos da paisagem, que passa a compô-los não mais apenas pelos atributos visuais e sonoros, mas também pela interação que promove.

A série de jogos *Tomb Raider* nos trás uma importante ilustração dessa outra atuação da paisagem a partir da interação com o personagem. Citarei especificamente dois jogos: *Tomb Raider* e *Tomb Raider Anniversary*. O primeiro se trata do título original, número um da série, feito em 1996, quando o jogo foi conhecido e tornou-se famoso. O segundo é um *remake*¹² do jogo original e foi produzido em 2007.

Logicamente em *Tomb Raider Anniversary* a potencialidade técnica dos consoles estava bem avançada e, por conta disso, essa repaginada contou com gráficos mais detalhados, com mais polígonos e pixels, tanto para a personagem e os itens, como para a ambientação em geral. Na versão de 2007, a protagonista *Lara Croft* se tornou uma mulher mais ágil, ela possui muitas habilidades e movimentos novos comparados ao jogo original. Adquiriu maior velocidade, pode se pendurar em cordas, utiliza-las para fazer rapel, pode escalar pilastras, se equilibrar e com o efeito de pêndulo saltar a distâncias maiores.

No entanto, para que a personagem pudesse executar as novas funcionalidades a paisagem teve que se modificar para permitir. Em outras palavras, o espaço representado teve que se adaptar às habilidades adquiridas pela protagonista. A paisagem, então, participou na produção do caráter do personagem, contribuindo para a criação de uma *Lara* mais destemida e ágil. Alguns jogadores alegam que o novo ambiente se tornou de 50 a 60% diferente do original para poder adaptar os novos movimentos e modos de interação.

A abordagem do papel da paisagem aqui sugerida pode ainda ser entendida dentro do universo da linguagem dos jogadores como a noção de *ambiência* ou *ambientação dos jogos*. Trata-se de uma concepção semelhante, no entanto, demanda certo cuidado na sua transcrição.

Palavras finais

Verificou-se que as possibilidades de abordagem e tratamento dos jogos eletrônicos na geografia são extensas. Nesse trabalho, como já comentado, não tivemos a pretensão de esgotar o tema, ao contrário, buscamos discutir e avançar sobre algumas possibilidades e formas de abordagem que os videogames oferecem à ciência geográfica. Há, certamente, outras possíveis. Em meio à produção das categorias aqui propostas, algumas fronteiras foram criadas, elas são, no entanto, tênues e podem, com de fato ocorreu em alguns momentos, se complementar.

Por fim, é importante ressaltar que os videogames são representações superficiais que dão enorme destaque às aparências e exterioridades. Suas representações são concebidas a partir de leituras simplificadas do espaço geográfico e balizadas pelas

12. Uma reelaboração de um produto feito anteriormente. Muito comum no meio televisivo e cinema com o nome de regravação ou refilmagem.

visões de mundo dos seus produtores e designers. A par desse reconhecimento, é sempre importante ter cautela nas suas interpretações para não buscar ler das representações que eles fatalmente não podem oferecer.

Referências Bibliográficas

AARSETH, E. **Cibertext: perspectives on Ergotic Literature**, 1997.

ALVARENGA, A. **Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame**. Rio de Janeiro: dissertação de mestrado em Geografia – UFRJ, 2007

ALVARENGA, A.L. **A produção infográfica do espaço e as representações do Rio de Janeiro no Second Life**. (In) Revista Espaço e Cultura, UERJ, Rio de Janeiro, 2013.

ASH, J. **Emerging spatialities of the screen: video games and the reconfiguration of spatial awareness**". Environment and Planning A **41**(9), 2009, p. 2105 – 2124.

ASH, J. e GALLACHER, L. **The cultural geographies of videogame**. Geography Compass, 5/6, 2011.

BOS, N. **What do game designers know about scaffolding? Borrowing *SimCity* design principles for education**. Center for Innovative Learning Technologies. Menlo Park, 2001.

BRADZELL, S. e ODOM, W. **The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community**. Space and Culture, 2008, p. 239-259.

BRANCO, A. e PINHEIRO, C. **Uma tipologia dos games**. Feevale: UNIrevista – Vol. 1, nº 3., 2006.

BREGER, C. **Digital Digs, or Lara Croft Replaying Indiana Jones: Archaeological Tropes and “Colonial Loops” in New Media Narrative**. The journal of media geography, 2008.

COLOM, R. **Structural changes after videogame practice related to a brain network associated with intelligence**. Intelligence, vol:40, fasc:5. 2012, p. 479 -489.

DRUMMOND, W. e FIORAVANTE, K. **Explorando Mundos Virtuais: a geografia no videogame**. Anais do XV EGAL, Lima, 2013.

DRUMMOND, W. **Geografia nos videogames: representação e discurso espacial no game simulador *SimCity 4***. Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – PPGG, 2014.

FALCÃO, T. **Estruturas de agenciamento em mundos virtuais: mundos ficcionais como vetores para o comportamento social in-game**. In: ANDREADE, L. e

FALCÃO, T. **Realidade sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social.** São Paulo: Scortecci, 2012.

GOMES, P. **Cenários para a geografia: sobre a espacialidade das imagens e suas significações.** In: ROSENTAL, Z. e CORRÊA, R. L. (org.) *Espaço e Cultura: pluralidade temática*, Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008.

GORDON, E. **The Geography of Virtual Worlds : An Introduction.** *Space and Culture* 11: 200, 2008. Disponível em: <http://sac.sagepub.com/content/11/3/200>

GULARTE, D. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão.** Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.

GUNTER, W. e DALY, K. **Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent video games and violent behavior.** *Computers in human behavior.* v.28, fasc.4, 2012, p.1348 -1355.

JACKSON, P. e COSGROVE, D. **Novos rumos da Geografia Cultural.** In: CORREA, R. e ROSENTAL, Z. (org.) *Introdução a Geografia Cultural.* Rio de Janeiro: Bertrand, 2003.

LUNA, D. **Comunicação e representação social nos videogames: em análise o jogo Grand Theft Auto - San Andreas.** *Revista eletrônica temática.* 2008. Disponível em www.insite.pro.br

MASSARANI, S. **Evoluir para vencer - A teoria evolucionista da antropologia nos jogos Civilization.** 2012. Disponível em: <http://www.massarani.com.br>

MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace,** 1998.

PEREIRA, F.; ARAÚJO, S. e HOLANDA, V. A. **As novas formas de ensinar e aprender geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de geografia.** Geosaberes, UFC - Fortaleza, 2011.

SCHWARTZ, L. **Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games.** *Space and Culture.* 9: 313, 2006. Disponível em: <http://sac.sagepub.com/content/9/3/313>

SHAW, I. e WARF, B. **Worlds of affect: virtual geographies of videogames.** *Environment and planning A* 41. 2009, p. 1332-1343.

SILVA, C. **FIFA 12, futebol e videogame: representações sobre os dois jogos.** *Revista Contemporânea, UERJ,* 2012.

TUPY, F. **A era dos games invade a Geografia.** *Território geográfico on line.* Ano 06 - Nº 21 - Novembro, 2011. <http://www.territoriogeograficoonline.com.br/site/?modulo=mat&chave=1892&mod=Artigos>

VANDELLÓS, A. **Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación.** *Comunicar,* nº 34, v. XVII, *Revista Científica de Educomunicación;* ISSN: 1134-3478; 2010, p. 183-189.

Washington Drummond da Silva

Geógrafo e mestre em Geografia pelo Programa de Pós-graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Bloco A - Av. Athos da Silveira Ramos, 274 - Cidade Universitária, Rio de Janeiro - RJ - CEP 21941-901.

mr.slash2@yahoo.com.br

Recebido para publicação em abril de 2015
Aprovado para publicação em junho de 2015