

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

EWERTON MAURÍCIO DOS SANTOS

**A GEOGRAFIA ISSO SERVE, EM SEGUNDO LUGAR, PARA FAZER
VIDEOGAMES: GEOGRAFICIDADES EM ‘*GHOST OF TSUSHIMA*’**

RECIFE-PE
2024

EWERTON MAURÍCIO DOS SANTOS

**A GEOGRAFIA ISSO SERVE, EM SEGUNDO LUGAR, PARA FAZER
VIDEOGAMES: GEOGRAFICIDADES EM ‘*GHOST OF TSUSHIMA*’**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Geografia. Área de concentração: Regionalização e Análise Regional.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Ana Cristina de Almeida Fernandes

RECIFE-PE
2024

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Santos, Ewerton Mauricio Dos.

A geografia isso serve, em segundo lugar, para fazer videogames: geograficidades em 'Ghost of Tsushima / Ewerton Mauricio Dos Santos. - Recife, 2024.
169 f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-graduação em Geografia, 2024.

Orientação: Ana Cristina de Almeida Fernandes.

Inclui referências.

1. Ghost of Tsushima; 2. Geografia; 3. Ciberespaço; 4. Geograficidade.
I. Fernandes, Ana Cristina de Almeida. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

EWERTON MAURICIO DOS SANTOS

**A GEOGRAFIA ISSO SERVE, EM SEGUNDO LUGAR, PARA FAZER
VÍDEOGAMES: GEOGRAFICIDADES EM 'GHOST OF TSUSHIMA'**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em geografia. Área de concentração: regionalização e análise regional.

Aprovada em: 19/08/2024.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ana Cristina de Almeida Fernandes (Orientadora – Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Caio Augusto Amorim Maciel (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Dr. Carlos Eduardo Falcão Luna (Examinador Externo)

Este trabalho é dedicado à minha mãe,
Verônica.

AGRADECIMENTOS

Em meados dos anos 2000, talvez ali por volta de 2004, minha mãe me levou em uma loja de *videogames* no centro do Recife. Naquela época eu já conhecia pelos camelôs nas feiras populares, e pelas chamadas ‘*lan houses*’ - casas onde a gente se reunia para jogar- jogos e *videogames* diferentes. Talvez a ideia de ter um *videogame* tenha sido da aparente unipresença desse mundo na minha vida.

Mainha¹ queria me dar um ‘*Megadrive*’, um console barato e por isso popular naquela época. Eu espernei e saí de lá com meu primeiro console, um ‘*Playstation One*’. Lembro de olhar bem para aquela loja no centro. Jogos, apetrechos e *videogames* por todos os lados. Cheguei em casa com o meu console e mais alguns jogos.

Como fui um menino preto e afeminado nas periferias do Recife e da Região Metropolitana ao longo dos anos 2000, era ‘normal’ sofrer homofobia e/ou racismo nos meus ciclos sociais. Talvez isso tenha me levado a jogar tanto *videogame* quanto era possível. Entretanto é quase inescapável que ter um *playstation one* naquela época era um símbolo de opulência na periferia. E seu apelo não ficava escanteado. Sempre foi muito bom jogar *videogame*. Tudo isso me fez me tornar um gamer. Talvez não daqueles extremamente afeccionados, mas um que com certeza levaria aquela experiência para o restante da vida.

Apesar disso, minha mãe Sr^a Prof^a Dr^a Verônica Maria dos Santos (professora doutora sobre a vida) dava comandos bastantes claros sobre o uso de *videogame* durante a semana: “*Só joga nos finais de semana! Durante ela é escola e estudar*”.

Confesso que muitas e muitas vezes passei por cima da ordem dela escondido. Jogava até de madrugada, apesar do medo. Mainha estava ali me ensinando auto-controle. Hoje sei bem a hora de parar de jogar ou começar – nem sempre, segunda confissão neste parágrafo -. Aprendi sobre o querer e o poder. Ali também aprendi a me dedicar a algo. Aos estudos, e por vezes aos jogos. Foram os jogos que me ajudaram a sustentar em partes meu ensino de língua inglesa, aliás.

Saltamos esse momento e chegamos por volta dos meus 16 anos, em meados de 2010: A internet popularizando-se; eu perto de sair da escola; puberdade; estágio; *Playstation 2* e logo um 3 - os dois do meu primo-; A cabeça a mil. Um belo dia eu perguntei a minha mãe:

– *Mainha, a senhora sabe como funciona a Universidade?*”.

Não lembro de ter tido uma resposta.

¹ Termo regional para ‘Mãe’.

Sairia do ensino médio sem fazer ideia do que era e para que servia a universidade, apesar de ouvir aqui e ali que era *‘o lugar onde eu aprenderia uma profissão’*. Mainha, por sua vez, parou os estudos na antiga 8ª série, hoje 9º ano. Ficara grávida do seu primeiro filho: eu. Mãe solo, preta, na periferia, filha de dona Gercina e seu Maurício, conhecida por *‘Fia’*. Ela tinha deixado a escola por conta de uma gravidez aos seus 17 anos de idade.

Ninguém da geração da minha mãe dentro da família materna (a única que conheço até hoje), dos filhos de Dona Gercina Maria (Didi) e Seu José Maurício, alcançou o ensino Superior. Foram sendo criados ali nas intermediações de Cavaleiro, Curado e Coqueiral, zonas periféricas do Recife e de Jaboatão, municípios de Pernambuco. Já as gerações dos seus filhos começaram a escrever outra rota. Talvez eu tenha sido o primeiro dos *‘primos’* – mas não o único – a alcançar a Universidade, mesmo sem fazer muita ideia do que era para ser feito ali. Comecei pela UFRPE, a “Rural”. Fiz dois períodos de Licenciatura em Matemática até desistir por uma série de questões.

Dentre elas uma relação abusiva que me violou e violentou até o limite do que era suportável. Logo minha avó teria um acidente vascular cerebral (AVC) durante aquele período, o que virou nossas vidas de cabeça para baixo. Naquele momento conheci, até então, o mais profundo período depressivo. Não sabia disso à época. Enfrentei *‘sozinho’* um *‘chefão’* digno de fim de jogo. Tentei muitas coisas naquele período achando que era uma fase. Escondi muitas dores, fracassos, erros, sem encontrar as ferramentas certas para poder progredir.

Tranquei o curso de matemática e fiz meu primeiro cursinho pré-vestibular. Tinha ali, mesmo sem consciência, desistido de enfrentar o chefão e voltado algumas fases para poder subir de nível e avançar. Ao longo daquele ano sofri muitas derrotas. Dias em que acordava às 5h e levantava da cama às 14h. Dias que levantava às 5h, ia para o curso de corpo e não de alma. Vivia de vazios. Em meados de agosto me deparei gostando de ler sobre *‘geopolítica’*. Lembro que em 2014, o professor de Filosofia debatia os efeitos de Junho de 2013 na sociedade brasileira. Sem me deixar abalar pelo fato de que o professor de Geografia não tocava debates como aquele, segui lendo sobre a Geopolítica do mundo.

Daquela época me recordo do alvoroço em torno da China; do governo de Obama etc. Quando chegou aquela hora em que a gente escolhe para qual curso estudar na universidade, eu sabia que queria estudar mais sobre geografia, e assim a escolhi. Mainha estava no fundo me apoiando ao longo desse período inteiro, inclusive quando sofreu a perda da própria mãe. E mesmo sem saber das minhas batalhas ela foi minha fiel escudeira. Sem ela eu não estaria na universidade. Sem ela talvez eu sequer tivesse terminado a escola.

Esse trabalho é, sobretudo, um agradecimento a minha mãe. Um profundo e eterno agradecimento por todos os seus trabalhos: daquele que é o trabalho de cuidar; o de prestar assistência; o trabalho de ter filhos; de batalhar por uma casa e um emprego para segurar uma realidade doida e difícil na periferia da cidade. É um agradecimento pelo amor dela mesmo em tempos de cólera. É um agradecimento pelas coragens necessárias até aqui. Pelas suas sagacidades com a vida.

Muito obrigado, mainha. Eu te amo profundamente! Sua memória será eternizada em mim. E neste trabalho quero que seu nome jamais seja esquecido.

Ademais, preciso agradecer de forma especial e profundamente calorosa a minha orientadora por quem me apaixonei ainda durante a graduação em geografia. Lembro das aulas de ‘Regional do Brasil’ e ‘Formação Territorial Brasileira’, ministradas por Ana. Elas eram o meu grande barato na semana. Ficava imaginando quantos *microchips* ela tinha implantado para acumular e articular tanto conhecimento.

Ainda preciso agradecê-la pelo incentivo, coragem, inspiração e pela paciência no meu processo de pesquisa desde o primeiro dia. Sem a coragem e a liberdade que Ana me presenteou ao longo dos últimos anos eu certamente não conseguiria dar um passo dentro da pós-graduação. Obrigado por ter a paciência de me esperar amadurecer e crescer até aqui.

Agradeço com todo meu amor às minhas pequenas irmãs, Ana e Maria. O nascimento e o crescimento de vocês me encheram de vida nos últimos anos quando essa me faltou sentido. Não conhecia até então esse sentimento de estar totalmente enamorado pela existência de pessoinhas. Quero que aqui fique registrado o quanto eu estou pacientemente esperando que vocês cresçam e que possamos aprender muitas coisas sobre o mundo juntos.

Aos meus amigos diários, de longe e de perto, de Recife e de Maceió, obrigado por encantar a vida a cada esquina desse mundo difícil. Sem vocês a continuidade na vida seria árdua como tentar enfrentar chefes de fim de estágio do qual você não consegue sem os poderes dos seus companheiros. Vocês foram o que Yuna foi para Jin em ‘*Ghost of Tsushima*’: me salvaram de mortes eminentes e me recolocaram no campo de batalha.

Minha avó, mesmo não partilhando deste plano, parece estar diretamente me abençoando no jogo da vida. Te amo. E que a memória da sua vida repasse para outras gerações. Ao meu pai, Edimilson, e suas eternas mensagens de bom dia com ursinhos e *glitter*: todo meu amor e carinho. Ao meu irmão mais novo, Lucas, e seu gingado com a vida: todo meu amor e carinho. Ao meu gato, Lua, que ilumina as noites mais escuras: todo meu amor e dinheiro para a ração.

Agradeço à Universidade Federal de Pernambuco, ao Centro de Filosofia e Ciências Humanas desta, e ao Departamento de Ciências Geográficas pelo suporte, recursos e apoio na estrada da graduação e da pós-graduação em Geografia.

Por fim, gostaria de agradecer ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão da bolsa de estudos a nível de mestrado acadêmico, e com isso possibilitar dedicação exclusiva aos estudos durante a sua vigência, fomentando assim a ciência e a pesquisa por uma educação brasileira pública de qualidade.

Viva a educação no Brasil!

Viva!

RESUMO

Em um movimento ascendente desde seus primórdios, por volta da década de 1970, os *videogames* e jogos eletrônicos vêm tomando parcelas crescentes no mercado mundial de entretenimento. Seu desenvolvimento ora paralelo e ora tangente a outras tecnologias criou um sistema de objetos pelo qual é possível uma interação complexa em termos sociais, psicológicos, afetivos e cognitivos. ‘*Ghost of Tsushima*’ não só demonstra esse incrível e vertiginoso momento dos *videogames*, como também é testemunho de movimentos histórico-materiais que lhe contextualizam e dão razão a sua existência. Um ‘barulho’ na mídia especializada sopra suas aspirações geográficas. A partir disto nos perguntamos: como ‘*Ghost of Tsushima*’ mobiliza categorias geográficas em sua *gameplay*? Essa pergunta é basilar para o objetivo central desta pesquisa: compreender as categorias geográficas mobilizadas por ‘*Ghost of Tsushima*’ na sua produção. Na sequência, manifesta o surgimento dos objetivos específicos: 1) Construir contribuições de leitura geográfica da história e do mercado de *videogames* no mundo; 2) Discutir as geograficidades em experiências nos jogos “Triple A”; e 3) Jogar ‘*Ghost of Tsushima*’ e vivenciar as mobilizações geográficas feitas na *gameplay*. Desta forma, apresentamos uma pesquisa que se utilizou de uma revisão bibliográfica a respeito de alguns conceitos geográficos, como geograficidade e ciberespaço, ao mesmo tempo em que nos debruçamos em contribuições de leituras históricas das situações e do desenvolvimento do mercado de *videogames* no mundo. Utilizamos em igual proporção a ação do ‘jogar’ enquanto método investigativo e diante dela uma leitura crítica e geograficamente orientada. O resultado desta pesquisa observou que o jogo ‘*Ghost of Tsushima*’ mobiliza categorias geográficas que remetem ao contexto geopolítico de sua produção.

Palavras-chave: *Ghost of Tsushima*; Geografia; Ciberespaço; Geograficidade; Jogos Eletrônicos; *Videogames*.

ABSTRACT

Since their emergence around the 1970s, video games and electronic games have been steadily capturing larger shares of the global market. Their development, sometimes parallel to and sometimes intersecting with other technologies, has created a system of objects that allows for complex interactions on social, psychological, affective, and cognitive levels. "Ghost of Tsushima" not only illustrates this remarkable and rapid evolution in video games, but it also serves as evidence of historical and material movements that contextualize and validate its own existence. A buzz in specialized media highlights its geographical ambitions. This leads us to question how "Ghost of Tsushima" mobilizes geographical categories in its gameplay. This question is fundamental to the central objective of this research: to analyze how "Ghost of Tsushima" utilizes geographical categories in its production. This leads to the following specific objectives: 1) To contribute to a geographical understanding of the history and market of video games worldwide; 2) To discuss geographical aspects in "triple-A" game experiences; 3) To play "Ghost of Tsushima" and experience the geographical mobilizations within its gameplay. Accordingly, this research employs the act of playing as an investigative method, complemented by a critical and geographically oriented analysis. The outcome of this research involves observing how "Ghost of Tsushima" mobilizes geographical categories and fits within a geopolitical context of production.

Keywords: Ghost of Tsushima; Geography; Cyberspace; Geographicity; Electronic Games; Video Games.

RESUMEN

Desde sus comienzos al rededor del decada 70, los videojuegos y los juegos electrónicos hanido capturando cuotas crecientes del mercado global. Su desarrollo, a veces paralelo y a veces relacionado con otras tecnologías, ha creado un sistema de objetos que permite una interacción compleja en niveles sociales, psicológicos, afectivos y cognitivos. ‘Ghost of Tsushima’ no solo ilustra este momento impresionante y vertiginoso de los videojuegos, sino que también es testimonio de movimientos histórico-materiales que lo contextualizan y justifican su existencia. Un 'eco' en los medios especializados refleja sus aspiraciones geográficas. A partir de esto, nos preguntamos cómo ‘Ghost of Tsushima’ moviliza categorías geográficas en su jugabilidad. Esta pregunta es fundamental para el objetivo central de esta investigación, que se centra en analizar cómo ‘Ghost of Tsushima’ utilize categorías geográficas en su producción. Esto da lugar a los siguientes objetivos específicos: 1) Contribuir a la comprensión geográfica de la historia y del mercado de videojuegos a nivel mundial; 2) Discutir las características geográficas en experiencias de juegos “Triple A”; 3) Jugar ‘Ghost of Tsushima’ y experimentar las movilizaciones geográficas presents en la jugabilidad. De esta manera, presentamos una investigación que utilize una revision bibliográfica sobre conceptos geográficos, como la geograficidad y el ciberespacio, al mismo tiempo que se adentró en las contribuciones de lecturas históricas sobre las situaciones y el desarrollo del mercado de videojuegos global. La investigación emplea la acción de 'jugar' como un método investigativo, acompañado de una lectura crítica y orientada geográficamente. El resultado de esta investigación implica observar como el juego ‘Ghost of Tsushima’ moviliza categorías geográficas y cómo se inserta en un context geopolítico de producción.

Palabras clave: Ghost Of Tsushima; Geografía; Ciberespacio; Geograficidad; Juegos Electrónicos; Videojuegos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Imagens de tela dos gameplays.....	23
Figura 2-“Minigames”	24
Figura 3-Pentaminó	25
Figura 4- À esquerda, o protótipo do ‘Catho de Ray Tube’; à direita, imagem digitalmente colorida do ‘OXO’	28
Figura 5 - Demonstrações de Spacewar!	30
Figura 6 - Galaxy Game	31
Figura 7-Jogos de Arcade	32
Figura 8 - Mapa ilustrado por J.B Elliott, em 1861	33
Figura 9 - Magnavox Odyssey	34
Figura 10 - Consoles de videogames da geração atual.	36
Figura 11 - Tipos diferentes de jogos eletrônicos.....	38
Figura 12 - Principais empresas por receita de jogos (milhões de dólares)	42
Figura 13 - Principais países da indústria/mercado de jogos eletrônicos no mundo por regiões	44
Figura 14 - Perfil geral do Gamer Brasileiro em 2023, segundo sexo, classe social, idade e tipo de hardware utilizado	46
Figura 15 - Desenvolvedoras de jogos no Brasil.....	50
Figura 16 - Concept arts de Sertão Profundo.....	50
Figura 17 - Representação cartográfica com distribuição geográfica	50
Figura 18 - SpaceInvaders! (1978)	55
Figura 19 - À esquerda, poster oficial de A Viagem de Chihiro no Brasil. À direita, capa do volume 1 do mangá Naruto	57
Figura 20 - Eventos focados nos mundos dos videogames acontecem em diversas partes do mundo	58
Figura 21 - Cena do Gameplay de Tomb Raider (1996)	62
Figura 22 Cena do gameplay de Shadows of Tomb Rider (2018)	63
Figura 23 - Esquema explicativo-relacional das dimensões do jogo.....	77
Figura 24 - Esquema explicativo dos ‘actantes’ em um jogo eletrônico.....	80
Figura 25 - Captura de tela do jogo Ghost of Tsushima.....	86
Figura 26 - Cena da gameplay de Horizon	88
Figura 27 - Cenas do gameplay da ambientação da expansão The Frozen Wilds.....	89

Figura 28 - Making of de cenas presentes no gameplay de Horizon Forbidden West.....	90
Figura 29 - Capturas de tela do game GOD OF WAR IV.....	91
Figura 30 - Trecho do gameplay de The Last of Us.....	92
Figura 31 - Área do Pinheiro-Maceió.....	94
Figura 32 - Cenas da Gameplay de The Last of Us Parte 1.....	95
Figura 33 - Cenas do gameplay The Last of Us Parte 1.....	96
Figura 34 - Cenas da gameplay de Assassins Creed Brotherhood.....	97
Figura 35 - Trechos do gamplay de Origins.....	98
Figura 36 - Pontos de vista do gameplay em Black Flag.....	99
Figura 37 - Trechos do gameplay de Sekiro.....	101
Figura 38 - recho do Gameplay de Death Stranding.....	102
Figura 39 - Tela de seleção de equipamentos em Death Stranding.....	103
Figura 40 - Travessias em Death Stranding.....	104
Figura 41- Poster e capa do jogo de Ghost of Tsushima.....	107
Figura 42 - Apresentação de Ghost of Tsushima durante a E3.....	108
Figura 43 - Cenas de batalhas em Ghost of Tsushima.....	109
Figura 44 - Trechos do início da gamplay de Ghost of Tsushima.....	120
Figura 45 - Tela de seleção de missões/contos em Ghost of Tsushima.....	124
Figura 46 - Cena em Ghost of Tsushima.....	125
Figura 47 - Cenas de trechos distintos da gameplay de Ghost of Tsushima.....	126
Figura 48 - Região de Izuhara onde começa a gameplay do jogo.....	127
Figura 49 - Região de Toyotma.....	128
Figura 50 - Região de Kamiagata, extremo norte.....	129
Figura 51- Vista externa da casa dos Sakais, clã dos líderes Xoguns de Tsushima.....	130
Figura 52 - Menus de seleção e Gameplay dos contos com Yuriko.....	131
Figura 53 - Figura 53 – Trechos da Gameplay em Kamiagata.....	131
Figura 54 - Conceito artístico dos mongóis.....	132
Figura 55 - Formatos territoriais do arquipélago de Tsushima.....	133
Figura 56 - Cartografias em Ghost of Tsushima.....	134
Figura 57 - Mapa' com pontos de interesse no game.....	135
Figura 58 - Relações com animais, religião e natureza na gameplay.....	137
Figura 59 - Indicações paisagísticas no mapa e gameplay.....	138
Figura 60 - Cenas da gameplay em Ghost of Tsushima.....	138
Figura 61 - Composição/Reflexão de um haiku sobre a 'incerteza'.....	139

Figura 62 - Portão Torii na gameplay de Ghost of Tsushima	140
Figura 63 - Cenas da gameplay ligadas a religião	141

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tipologia de jogadores (gamers) brasileiros	48
Quadro 2 - Unidade da Federação por número de desenvolvedoras	51
Quadro 3 - Principais notícias de ‘Ghost of Tsushima’	114

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1-Evolução da frota de consoles pelos principais mercados (milhões de unidades)...	35
Gráfico 2 - Número de jogadores por regionalização continental (em milhões de pessoas)....	41
Gráfico 3 - Relação das porcentagens do número de jogadores e receitas de videogames e jogos eletrônicos mundiais - Em relação dos totais.....	41
Gráfico 4 - Distribuição em porcentagem da população gamer por nível de instrução educacional	46

SUMÁRIO

2 IT'S DANGEROUS TO GO ALONE: SITUANDO-SE NO MUNDO DOS VIDEOGAMES.....	22
2.1 Por que jogar?	22
2.2 Um breve apanhado da história material dos <i>videogames</i>	24
2.3 O atual mercado global dos <i>videogames</i>	36
3 A GEOGRAFIA NA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 'TRIPLE A'.....	61
3.1 Tecnologia e interatividade	61
3.2 Geograficidades à luz de uma geografia contemporânea	64
3.3 Ciberespaço e totalidade do espaço geográfico.....	70
3.4 Afinal, o que é um jogo eletrônico?	75
3.5 Os 'Triple A' e os estudos geográficos dos jogos eletrônicos	82
3.6 As geografias nas encruzilhadas dos 'Triple A'	85
4 JOGANDO COM GEOGRAFIAS EM GHOST OF TSUSHIMA	107
4.1 Novo jogo: introdução a ' <i>Ghost of Tsushima</i> '	107
4.2 Apelos geográficos no desenvolvimento do game	113
4.3 Sentidos para o 'Lugar' e 'Território' na narrativa	120
4.4 Sentidos para 'Região', 'Paisagem' e 'Cartografias' na <i>gameplay</i>	127
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	147
REFERÊNCIAS.....	152

1 INTRODUÇÃO

Em setembro de 2020 um tufão chegaria a um pequeno arquipélago japonês, Tsushima, destruindo um portão Torii do Santuário Watatsumi. Portões Torii são conhecidos marcos arquitetônicos japoneses que representam a passagem do mundo material para o mundo dos espíritos, segundo a religião xintoísta, culto nativo japonês milenar ligado à natureza e a uma série de tradições.

Essa certamente não seria uma grande notícia se não fosse pelo que aconteceria alguns meses depois. Em meados de novembro daquele mesmo ano, um dos sacerdotes do Santuário Watatsumi, também conhecidos como kannushi (神主) ou shinshoku (神職), Yuichi Hirayama, abriu uma campanha de arrecadação para a reconstrução do portão que necessitava de pouco menos do que 5 milhões de ienes, ou R\$ 263,5 mil à época.

Em dezembro, essa meta foi alcançada, mas a arrecadação durou até meados de janeiro quando atingiu um montante 500% maior do que o previsto, chegando em 27.103.882 ienes, ou cerca de R\$ 1,4 milhão. Logo a mídia especializada em jogos eletrônicos começou a divulgar o fato espantoso. A campanha teria sido impulsionada por fãs de *'Ghost of Tsushima'*, um jogo eletrônico 'Triple A' de mundo aberto, lançado pela *Sucker punch*, e distribuído pela *Sony*, na sua plataforma de *games*, o *Playstation*.

Lançado em julho de 2020, *'Ghost of Tsushima'* é um jogo que retrata um momento histórico de invasão mongol na tentativa de tomada do Japão, em 1274, que chegou ao arquipélago de Tsushima nas proximidades da Coreia do Sul. Os mongóis já detinham um vasto império à época, que incluía o que hoje é o território chinês.

Antes de seu lançamento, uma campanha que envolvia entrevistas com a equipe, diretor, atores etc. divulgavam como o jogo se estabelecia com uma forte reconstrução espaço-histórica do Japão medieval do período Genkō (元寇), demarcado pelas invasões mongóis de 1274 e 1281.

O jogo apresentava uma estrutura narrativa muito comum em *games* que costumam resgatar algum período da história japonesa, com figuras heróicas de samurais e aspectos da religiosidade e mitos japoneses.

Essas premissas cativaram os fundamentos e escolhas para esta pesquisa ao nos indagar sobre como um jogo eletrônico, como *'Ghost of Tsushima'*, poderia mobilizar a geografia no seu desenvolvimento. Qual o papel da mobilização da geografia e de seus conceitos basilares no contexto social, histórico e geopolítico do desenvolvimento do *videogame*?

Partindo do pressuposto de que um jogo eletrônico é fruto da técnica e, dialeticamente, capaz de revelar o conteúdo histórico-material de seu tempo e da proeminência crescente de sua presença no cotidiano das pessoas, esta pesquisa objetiva, de forma central, analisar a mobilização de categorias geográficas na *gameplay* de ‘*Ghost of Tsushima*’. Isso acarreta os seguintes objetivos específicos: 1) construir contribuições de leitura geográfica da história e do mercado de *videogames* no mundo; 2) discutir como a geografia aparece em experiências nos jogos “*Triple A*”; e 3) descobrir os sentidos geográficos de ‘*Ghost of Tsushima*’ no contexto de seu desenvolvimento.

Para que possamos alcançar esses objetivos, adotamos o ‘jogar’ enquanto método investigativo, partindo da compreensão de que essa ação é uma experiência complexa em níveis sociais, psicológicos, cognitivos e emocionais para o jogador.

Ao compreender um jogo eletrônico, enquanto técnica no ciberespaço, observamos contribuições e leituras que o destringem como um sistema composto de partes – 1) Indivíduo jogador; 2) Console; 3) Avatar; 4) Universo do Jogo; 5) Aspectos Diegéticos; 6) Aspectos Operacionais; 7) Prescrição social– que se relacionam de forma híbrida e complementar.

Nessa direção, acompanhamos as contribuições de Munhoz e Battaiola (2018) que se propõem a descrever as dimensões de um jogo para poder defini-lo, ressaltando a interrelação entre suas quatro dimensões: 1) Agente-Jogador (sujeito); 2) Contexto (metajogo); 3) Artefato-Game (objeto); 4) Atividade-Play (dinâmica).

Esta pesquisa se debruça desta maneira em uma pesquisa bibliográfica extensa à medida que busca compreender como essas dimensões se constituem no caso do objeto de estudo, e busca inicialmente elucidar um quadro histórico do desenvolvimento das tecnologias e do sistema de objetos e ações pelo qual se deu o surgimento do *videogame* no mundo.

Na segunda seção, intitulada: *It’s dangerous to go alone: situando-se no mundo dos videogames*, promovemos uma leitura sobre o desenvolvimento técnico e tecnológico que, ao longo de seis décadas se deu geolocalizadamente no norte global, engendrado pelas formas bélico-militares no mundo. Estas organizaram um aparato técnico-científico-informacional essencial para a corrida pela hegemonia no mercado de produtos de entretenimento eletrônico ao longo do século XX, que culminou nos protótipos dos *videogames*.

Este debate compreende as orientações deterministas da literatura mundial sobre o tema, que mal ou pouco selecionam argumentos históricos e geopolíticos quando relatam a história dos *videogames*.

Produzimos, ainda nesta segunda seção, um panorama dos mercados em nível mundial da indústria dos *videogames*, nos utilizando desses dados para reiterar o desenvolvimento

desigual das tecnologias no mundo, o que levou à consolidação de blocos de mercado ao redor do globo, com especial atenção para os Estados Unidos, Europa e Ásia, esta última em ascensão nesta segunda década do século XXI.

Esta seção ainda aborda questões sobre a diferenciação dos mercados de jogos eletrônicos. Resgata informações sobre o mercado brasileiro e suas desigualdades regionais. E por fim, lança luz à indústria e ao mercado japonês e sua grande influência nos *videogames* e jogos eletrônicos, advindas de um longo processo histórico envolvendo a II Guerra Mundial e seu processo de industrialização no pós-guerra.

Ela se debruça em uma vasta literatura que recobre o período histórico dos últimos 50 anos do século XX, no intuito de descobrir as bases daquilo que Santos chamará de período técnico-científico-informacional a partir dos *videogames*. Não obstante, também faz uma varredura no final do século XIX em relação ao Japão, e se utiliza dos levantamentos feitos por agências especializadas no mercado de *videogames* contemporâneo.

Descobrimos o ponto a que chegaram os *videogames* e começamos a debater a partir da seção 3 em uma escala diferente. Olhando para os ‘*Triple A*’, categoria de jogos eletrônicos conhecida por serem os ‘*blockbusters*’ dos *games*, observamos como têm grandes repertórios geográficos como elementos do seu enredo e desenvolvimento. Desta maneira, a terceira seção vai abordar as experiências em uma série de jogos ‘*Triple A*’ e demonstrar como a Geografia serve para produzir narrativas e mecânicas dentro dos jogos à medida que discutimos as contribuições de trabalhos acadêmicos na geografia, os quais, ao longo dos anos, trabalharam com os *videogames* como seus objetos de pesquisa.

Ao longo desta seção também nos deparamos com os desafios de conceitualizar os jogos eletrônicos e a forma de abordagem geográfica que podemos utilizar para compreender seu escopo. O conceito de ‘*geograficidade*’ proposto por Eric Dardel, em 1952, em sua obra *L’homme et la Terre: nature de la réalité géographique* é posto para dialogar com o que foi abordado até aqui. A premissa de que há um ‘a priori’ na relação homem-meio problematizada pelo autor, sugere que antes da elaboração que culminaria na geografia enquanto ciência, os seres humanos partilham de uma dimensão especial existencialista. Esta proposição surge em um momento de crítica ao uso da geografia enquanto ferramenta do Estado na organização e administração territorial.

Para Dardel, havia se perdido o encantamento existencial em viver o mundo, vivenciar todas as suas dimensões e produzir geografia a partir daí. Essa e outras perspectivas lançaram luz à geografia humanista que desenvolveu um campo cada vez mais vasto de investigação ao

longo dos anos, passando por nomes, como Yi-Fu-Tuan, Edward Relph e Ângelo Serpa, este último tendo contribuído para compreendermos Dardel de forma contemporânea.

Vivenciar a ação de jogar e como os jogos eletrônicos têm produzido um nível de interatividade crescente é uma disputa de significados. Entendendo o videogame enquanto tecnologia neste trabalho, passeamos, ainda na terceira seção, sobre o conceito de ‘ciberespaço’ e tentamos por fim indicar uma metodologia para encarar o que de fato é um jogo eletrônico, encontrando os pressupostos para incorporar os jogos eletrônicos enquanto objetos de estudo na geografia.

Por fim, na quarta seção, nos lançamos a jogar ‘*Ghost of Tsushima*’ e observar como preceitos geográficos são mobilizados no seu desenvolvimento. Então vamos compreender como nas categorias geográficas ‘lugar’, ‘território’, ‘paisagem’ e ‘região’, tanto quanto esforços cartográficos estão presentes na sua narrativa e mecânica, ao longo de mais de 175h de *gameplay*.

Ao mergulharmos no jogar, nos deparamos com uma série de sentimentos que nos orientam outra vez para o contexto social, cultural e geopolítico de desenvolvimento do jogo, concluindo nas ‘Considerações Finais’ como a existência do *game* reverbera movimentos espaço-históricos da geopolítica americana e japonesa ao longo de mais de um século.

Propomos nesta leitura a interpretação apartada dos termos “*videogames*” e “jogos eletrônicos”, já que no contexto brasileiro o termo ‘*videogames*’ é utilizado para se referir aos consoles (aparelhos), assim, sobrando aos ‘jogos eletrônicos’ o termo que se refere ao jogo propriamente.

Deste modo esta pesquisa se lança como uma contribuição à compreensão das mobilizações geográficas dos jogos eletrônicos, no caso de ‘*Ghost of Tsushima*’, preenchendo uma lacuna nos estudos sobre *videogames* e jogos eletrônicos na geografia brasileira.

Press START to play.

2 IT'S DANGEROUS TO GO ALONE: SITUANDO-SE NO MUNDO DOS VIDEOGAMES

2.1 Por que jogar?

Esta seção é o início de uma jornada que tomo a liberdade poética de utilizar uma frase clássica de *The Hyrule Fantasy: Zelda no Densetsu*², quando o personagem principal da saga – *Link* – encontra um ‘unnamed old man’ dentro de uma caverna no início do jogo o qual o entrega ao personagem uma pequena espada para cumprir seu objetivo principal. Ao entregar o objeto, ele fala: “*It’s dangerous to go alone. Take this*”.

Esta pesquisa de mestrado nasce de uma grande reviravolta pessoal em produzir meios, formas, caminhos e “arquiteturas” para a concretização de um sonho tão precocemente prejudicado pelas intempéries da vida que me acompanharam até então. Pobre, preto, periférico e LGBTQIA+, a minha existência se viu marcada por tantas questões sociais, culturais e geográficas na selvageria capitalista. Quando a trajetória árdua de chegar até um curso de mestrado se concretizou, entramos para desenvolver um trabalho que tangesse esses marcadores, mas que iria sofrer, como qualquer outro projeto de pesquisa, muitas modificações ao longo do caminho.

Em um período de um pouco mais de três anos, muitas coisas foram sentidas e experimentadas: autoras, ideais e ideologias, problemas pessoais e coletivos. Aos mais sensíveis, esse conjunto de fatores modulou um caminho que jamais imaginei percorrer, mas que com os devidos cuidados e atenções culmina neste processo que vos apresento. Apesar do tempo escasso e dos propósitos grandes, tentaremos apresentar os motivos pelos quais chegamos, enfim, a este tema de pesquisa.

Após atravessar este mar turbulento da vida pessoal durante o período de pós-graduação, que nesta fase significa dentre outras coisas, o cuidado com processos de adoecimento

² Jogo eletrônico de ação-aventura publicado pela Nintendo, em 1986. *Zelda* é não só um clássico dos videogames, mas ainda hoje um dos títulos expoentes mais importantes na indústria dos jogos.

psíquico³, uma das únicas coisas que foram possíveis de produzir sentido e ter um engajamento ‘natural e espontâneo’⁴, foi estar diante de um console de *videogame*⁵, experimentando todos os tipos de jogos eletrônicos. Dos mais tecnicamente “simples”⁶, como aqueles com interface 2D, o caso de ‘*Dead Cells*’, representado à esquerda na Figura 01, ou os que requerem outros tipos de tecnologia mais complexas e sofisticadas para produzir e rodar essas produções, como pode ser visto na franquia de ‘*Assassin’s Creed: Brotherhood*’, representado à direita na Figura 01.

Figura 1- Imagens de tela dos gameplays



Fonte: Digital Trends e IGN. Dead Cells (esquerda) e Assassin’s Creed (direita). Organização do autor. (2025)

O processo de perceber a mudança do tema de pesquisa esteve em curso durante mais ou menos um ano, logo após o tempo que se convencionava a uma pesquisa deste porte, dois anos, quando muitas coisas significativas começaram a mudar na minha vida pessoal, e se reorganizaram produzindo o sentido de sua elaboração e existência.

Por que não falar de algo em que tinha um certo apreço? Algo sobre o qual uma vez debruçado, as chances de abandonar, largar, ou escantear seriam pequenas? Depois de muitas ‘escurssões internas’ e de um diálogo contínuo em orientação, resolvi que iria rabiscar todas as ideias e tentar finalmente produzir algo com tudo isso.

A experiência com os jogos ao longo das turbulências do ano de 2023 foi parte significativa da escolha deste tema. E é a partir dessa motivação pessoal que encontrei as ferramentas que me permitiram continuar abrindo os caminhos possíveis da minha existência e

³ Fui diagnosticado com depressão moderada em meados de Junho, uma semana antes de completar aniversário. Desde então tenho me encontrado com frequência com um psiquiatra. Faço terapia há mais de oito anos.

⁴ Coloco esses termos entre aspas, pois avalio na minha trajetória pessoal, que os videogames sempre foram uma rota de fuga para os meus processos de sofrimento.

⁵ Um *Playstation 4*, um dos aparelhos mais populares dedicado aos videogames da contemporaneidade.

⁶ Estimando seu tempo de produção, tamanho da equipe desenvolvedora e recursos técnicos disponíveis.

contribuição científica para a produção brasileira e mundial de conhecimento, mesmo que tenha uma série de ressalvas a estrutura da máquina de conhecimento capitalista⁷.

Desta maneira, escolho falar abertamente sobre esses pressupostos dentro dos elementos textuais da pesquisa, por acreditar que parte dela é significativamente quem eu sou e as predisposições das quais estou inserido, o que permite, acredito, ao leitor fazer julgo deste trabalho de forma mais precisa e justifica o uso das formas narrativas e da própria linguagem utilizada nesta pesquisa. Entretanto, quero dar um enfoque histórico a esta trajetória pessoal que também tem uma série de evidências que construíram socialmente minha existência, e devo acreditar que de centenas de outras pessoas ao meu redor.

2.2 Um breve apanhado da história material dos *videogames*

Meu primeiro contato com os *videogames* se deu no que era conhecido localmente⁸ como “*minigame*”, um pequeno aparelho eletrônico, que exibia uma tela pixelada em preto sob um fundo com tons esverdeados⁹, onde se podia encontrar e jogar coisas como o ‘*Jogo da Cobrinha*’, ou ‘*Tetris*’ – ilustro isso na Figura 02 a seguir – games que marcaram a fase do final dos anos 90, início dos anos 2000 na minha vida pessoal e dos meus amigos.

Figura 2-“Minigames”



⁷ A universidade enquanto instituição que regula uma grande parte da produção de conhecimento, informação, dando suporte a técnica e a tecnologia e produzindo a própria ciência, precisa sempre ser observada em sua amplitude histórica-material, para não se correr o risco de reiterar de forma cega estruturas coloniais de formação espaço-histórica do mundo contemporâneo, principalmente aquele que se erigeu pós a socialização maciça do capitalismo enquanto forma de organização do mundo (Quijano, 2005; Krenak, 2020).

⁸ Meu contexto espaço-histórico é o do bairro de Cavaleiro, periferia urbana de Jaboatão dos Guararapes-Pernambuco, Brasil. Escrevi meu TCC sobre esse lugar numa perspectiva humana-fenomenológica, pela Universidade Federal de Pernambuco, com o título: “Um Lugar chamado Cavaleiro”.

⁹ Acredito que os tons verdes eram reflexo da placa eletrônica que fazia parte dos componentes do *minigame*.

Fonte: Pesquisa de imagens do *Google*. Palavras-chave: Minigame, Tetris no Minigame; Jogo da cobrinha no Minigame. Visualização do jogo Tetris (centro), e do jogo da Cobrinha (direita). (1999)

Os ‘*minigames*’, não sabia, já eram uma evolução da tecnologia que tinham invadido as terras tupiniquins na virada do século. Eles surgiram de uma proposta de desenvolvimento feita pela dissolvida União Soviética (URSS), a um programador, Alexey Pajitnov, dado o desafio de poder desenvolver algo a despeito do bloqueio e atraso tecnológico relegado a URSS pelos Estados Unidos (EUA) durante a Guerra Fria¹⁰. Foi aí que seu desenvolvedor, a partir de um jogo de tabuleiro, o ‘pentaminó’, representado na Figura 03, a seguir, começou a esboçar uma das várias promissoras tentativas de desenvolvimento de jogos eletrônicos que estavam acontecendo ao redor do mundo no século XX.

Figura 3-Pentaminó



Fonte: *Google* imagens. Palavras-chave: Pentaminó; Rússia. (2002)

O ‘pentaminó’ era um jogo de formato irregular onde se encaixavam as peças umas nas outras e objetivava encaixe delas dentro de um espaço delimitado de um retângulo perfeito. Um jogo de raciocínio matemático básico. Quando teve o contato com um computador menos defasado para sua época de trabalho na programação, Alexey logo resolveu testar a máquina a partir da programação de um jogo que lembrasse o ‘pentaminó’, que prontamente se tornaria, após modificações das suas regras e funcionamentos, um dos jogos eletrônicos mais conhecidos em todo o mundo: o ‘*Tetris*’. Essa conversão vai ser mediada com negociações do governo da

¹⁰ As informações foram extraídas do documentário da BBC sobre Pajitnov, intitulado “Tetris: From V Russia with Love (TV Documentary)”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6ohCy4ktA5w>.

URSS com um dos países asiáticos mais proeminentes em plataformas para jogos eletrônicos existentes no mundo daquele recorte histórico: o Japão¹¹.

É este recorte, nos atribulados anos do século XX movidos pelas guerras em curso que vão surgir os desenvolvimentos técnicos, tecnológicos e difusões informacionais que darão origem às primeiras experiências de jogos eletrônicos encontrados na literatura atual. O caso do ‘*Tetris*’ ilustra bem como a conjunção de ferramentas técnicas e potência criativa vão produzir experiências incríveis como é hoje o mundo dos *videogames*.

Há um certo consenso de que a história dos jogos eletrônicos se deu neste período histórico pelos países do centro político e econômico mundial, onde os EUA, Inglaterra, Japão, e a própria URSS conduziram boa parte das experiências na área. Desta forma, é possível encontrar múltiplas referências aos primeiros jogos eletrônicos como advindas de figuras geolocalizadas nesses países, que vem de campos de estudos da física, engenharias, ciências da computação e institutos de tecnologia, como o Massachusetts Institute of Technology (MIT) ou o England’s National Physical Laboratory¹².

O complexo militar-armamentista estadunidense, a exemplo, foi uma das indústrias mais importantes do século XX em termos geopolíticos. Em torno dele muitas situações geopolíticas mundiais foram ordenadas e moldadas. A grande rede logística de produção de ciência e tecnologia (C&T), o que incluía a alocação de recursos militares em centros acadêmicos de pesquisa, e até contratação direta de uma elite intelectual e científica, fez as primeiras experimentações amplamente citadas na literatura no advento dos *videogames*.

O propósito era a guerra, ponto. Mas as consequências que se desdobraram do desenvolvimento da ciência por detrás de supercomputadores, armamentos, tanques, submarinos, bombas atômicas e outros cernes militares, resultou em experimentações ao longo do século passado cada vez mais exitosas com os jogos eletrônicos¹³.

Não à toa, as primeiras experiências que deram origem aos jogos eletrônicos, como ‘*OXO*’ e ‘*Hutspiel*’, tinham temáticas que envolviam a guerra ou a utilização de armas. A ‘competição’ enquanto filosofia era um dos componentes dessas primeiras experimentações. Por sua genealogia no ato do jogar, coisa que precede os *videogames*, é razoável que o competir existisse neste meio.

¹¹ Como não é do nosso interesse investigativo lançar luz de critérios mais precisos das relações geopolíticas de poder dentre os países e blocos consolidados durante a trajetória do século XX neste trecho da pesquisa, deixamos a cargo de hipóteses as tramas de poder por detrás dessas transições. Entretanto, deixamos claro a importância da compreensão desses fenômenos em outros âmbitos, como a seguir, onde faremos considerações dos contextos geopolíticos que dão embasamento à esta pesquisa.

¹² Idade, 2000; Souza; Rocha, 2005; Amorin, 2006; Gularte, 2010; Kowert; Quandt, 2015; Pereira, 2019.

¹³ *Idem*.

Mas nos cabe interrogar quais raízes profundas a própria forma da guerra pode revelar sobre o ato de jogar e competir. Afinal de contas, atualmente uma série de jogos em diversas plataformas representa a guerra em várias frentes temáticas diferentes, como dois dos jogos mais populares dos últimos anos – *Call of Duty*, *Fortnite* e *Freefire* - estão envolvidos.

Dentro do complexo militar-industrial-armamentista-científico estadunidense a tecnologia vai desempenhar um papel tão importante ao longo do século XX que os primeiros protótipos conhecidos dos *videogames*, dos primeiros 20 anos de desenvolvimento, surgem como simulações para a guerra e/ou testes da potência de *software* e *hardware* dos supercomputadores.

Além dos entraves técnicos, as finalidades dos jogos podem ter servido como um dos obstáculos para que os *videogames* não se popularizassem rapidamente. Afinal, não eram o entretenimento e a fruição que moviam a desenvolvimento dos *videogames* e sim a busca por hegemonia de mercado, sobressaindo assim, o controle de *softwares* e *hardwares* pelos militares.

Desta forma, os jogos eletrônicos estão intrinsecamente vinculados ao desenvolvimento de tecnologia e inovação no mundo. Remontar uma breve história dos jogos é uma peça geopolítica valiosa para nós. Não só por atestar que os centros econômicos e políticos do mundo contemporâneo se estabeleceram na onda do século XX com sua economia de guerra, imperialismo e neocolonização, mas que este também foi um período histórico determinante para as estruturas contemporâneas da geopolítica aos quais estamos mergulhados.

O Japão, a exemplo, grande referência no mundo dos *videogames* liderava o ranking de complexidade produtiva (ECI) em 2011, onde a fábrica do console *Playstation*, da *SONY*, produzia, em 2020, cerca de 1 *Playstation 4* a cada 30 segundos em uma fábrica altamente robotizada com pouca intervenção humana.¹⁴

¹⁴ Leituras disponíveis em: < <https://asia.nikkei.com/Business/Companies/PlayStation-s-secret-weapon-a-nearly-all-automated-factory>> e < <https://milagredachina.substack.com/p/simples-japao-rico-produz-playstation>>

É assim que a Inglaterra, outro exemplo, teve os recursos suficientes para a elaboração do primeiro computador eletrônico programável digital, o *Colossus*, base que inspiraria nos anos seguintes o desenvolvimento da primeira patente de um jogo eletrônico ainda na década de 40, o ‘*Cathode Ray Tube Amusement Device*’, apresentado na Figura 04, a seguir, rodando o jogo supracitado ‘OXO’¹⁵. Como as mais diversas tecnologias evoluíram em simbiose, existia assim uma lógica produtiva dos instrumentos técnicos, como a televisão, os aparelhos de som, tecnologias de transmissão de dados, computadores e uma série de outros instrumentos técnicos envolvidos no fundamento dessas produções, que ora se desenvolviam em paralelo, mas que mutualmente se beneficiavam¹⁶.

Figura 4- À esquerda, o protótipo do ‘Cathode Ray Tube’; à direita, imagem digitalmente colorida do ‘OXO’.



Fonte: Serious Game Classification.

<http://serious.gameclassification.com/EN/games/18134-Cathode-Ray-Tube-Amusement-device/index.html>. Organização do autor.
(2025)

Essa lógica criou uma rede geopolítica de engajamento dentre os países do centro capazes de produzir, distribuir, consumir e desenvolver essas tecnologias, tanto quanto desencadear uma rede de informação e conhecimento dentre eles. É nessa pegada que nos depararemos na história do desenvolvimento tecnológico, que encontramos *William Higinbotham* mencionado em diversos trabalhos como desenvolvedor do primeiro jogo eletrônico¹⁷.

Apesar desta nota importante na sua carreira o físico do *Los Alamos Research Laboratory* é famoso por trabalhar na equipe que desenvolveu a primeira bomba atômica do mundo. Entretanto, os seus feitos por mais significativos que fossem, não eram necessariamente os mais visitados nas exposições anuais de tecnologia de *Los Alamos*. Então, no ano de 1958, o físico desenvolveu o ‘*Tennis for two*’, representado na Figura 05 a seguir, uma simulação de um jogo de tênis “*using analog computer technology designed to track missile trajectories and a pair of 5-inch oscillo scopes screens*”¹⁸.

¹⁵ Pereira, 2019.

¹⁶ Barboza; Silva, 2014.

¹⁷ Kowert; Quandt, 2015.

¹⁸ *Idem*, p. 2. Tradução livre: ‘*Usando tecnologia de computador analógica projetada para rastrear trajetórias de mísseis e um par de osciloscópios de 5 polegadas Screens*’.

Apesar da considerável distância temporal do desenvolvimento do *Colossus* na Inglaterra, início da década de 40, e o primeiro jogo com fins de entretenimento no final da década de 50, as tecnologias e tentativas de implementação de jogos encontraram barreiras orçamentárias e técnicas para se popularizar. Ainda assim, foram amplamente utilizadas para fins de treinamento de pessoal, pesquisas e demonstrações tecnológicas¹⁹.

Incitados pela corrida da “inovação tecnológica” que forneceria uma segurança aos estados-nações, movidos por milhões de trabalhadores “cujo o emprego depende do sistema de terrorismo nuclear”²⁰ com finalidades para a consolidação da hegemonia geopolítica, cresceram as bases para o investimento de recursos e estudos necessários que resultaram, dentre outras coisas, na difusão e barateamento dos objetos técnicos, levando cerca de 20 anos desde o *Colossus*, até o surgimento do primeiro aparelho voltado, exclusivamente, para rodar um jogo eletrônico que ganharia uma dimensão comercial.

Em síntese parte da história que dá substrato ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos tem no seu fundo a economia de guerra em torno da corrida pelo controle hegemônico do mercado global do século passado, produzindo consigo um grande abismo do desenvolvimento de ciência e tecnologia do mundo, culminando em partes, na participação geopolítica da produção de ciência e tecnologia estados-nações atuais e sua inserção na divisão internacional do trabalho²¹.

Prosseguindo, ‘*Tennis for Two*’ se tornaria um marco de uma grande história de protótipos onde alternativas como ‘*OXO*’ (1952), na Universidade de Cambridge, ou o ‘*Cathode Ray Tube Amusement Device*’ (1947), nos Laboratórios da UpperMontclair, Nova Jersey, despontam na literatura como parte da história que deu origem aos *videogames*. Aquele uma espécie de jogo da velha feito para testar interações máquina-usuário, e este um jogo de habilidade mediado por um vidro de tudo de raios catódicos (CRT), totalmente mecânico, que simulava abates aéreos de guerra.

Apesar dos esforços dos seus antecessores, nenhuma outra implementação teve o mérito de se popularizar. Isso não iria acontecer mais tarde com *Spacewar!* Desenvolvido por estudantes no MIT (Massachusetts Institute of Technology), em 1962, *Spacewar!* representado na Figura 06, levava a dois jogadores num confronto de naves espaciais, orbitando em torno de um buraco negro, enquanto tentavam se acertar com mísseis.

¹⁹ *Idem*.

²⁰ *Idem*, p.178.

²¹ Hobsbawn, 1995.

Figura 5 - Demonstrações de Spacewar!



Fonte: CHM (Computer History Museum). Disponível em: <https://computerhistory.org/>. Último acesso em: 10.11.2023, às 09:57, horário de Brasília. Alan Kotok, Steve Russel e Martin Graetz apresentando a versão de demonstração do Spacewar! (à esquerda); pessoas jogando Spacewar! (À direita). (1962)

O jogo inaugurava uma tela de pontuação demarcando um novo nível nas competições, agora pontuadas. Rodava em um dos primeiros mini-computadores, fabricados em torno de 1959, o *PDP-1* (Programmed Data Processor-1), famoso por ter sido o primeiro computador a dar suporte na criação da cultura hacker. Logo, cópias e variações do game foram sendo reproduzidas em laboratórios de pesquisa nos Estados Unidos, e *Spacewar!* estava sendo reproduzido em outros devices para além daquele que o concebeu, tornando-o o primeiro jogo a ter uma certa projeção.

Spacewar! é emblemático pela sua natureza na “pirataria”. Ele nos remete de que, apesar dos propósitos militares no desenvolvimento de ciência e tecnologia americanos, existiam brechas nessa organização que possibilitavam com que os colaboradores do projeto não fossem radicalmente alinhados com os propósitos da guerra. Ainda é relatado na literatura uma certa liberdade para que pesquisadores pudessem produzir soluções de *software* como formas de tentar burlar os próprios sistemas, buscando uma ‘blindagem’ interna. Assim, além de possibilitar que *Spacewar!* ganhasse vida, esse movimento também mobilizou uma popularização dos códigos abertos e fomentou a liberdade para os produtos culturais em um mercado crescente de patentes²².

Ele ainda obteve o mérito de ter sido o primeiro a usar *hardware* de computação digital, elemento não presente em seus antecessores, que funcionava através de tecnologias analógicas. Essa diferença vai fazer com que as literaturas usuais sobre a história dos *videogames* citam *Spacewar!* como o primeiro jogo eletrônico produzido no mundo.

Como não existe dissenso nas referências buscadas, o mérito não será questionado aqui. Mas vale ressaltar que essa produção é fortemente geolocalizada no norte global que, queiramos

²² Woodcock, 2020.

ou não, estava na vanguarda ao longo do século XX da produção de tecnologias computacionais no mundo. O próprio *Spacewar!* parece remeter à corrida espacial, que foi um dos ingredientes dessa conturbada corrida pela hegemonia dos mercados globais durante o século passado.

Entretanto o jogo limitava-se em uma operação mediada por máquinas de pesquisa caras, encontradas em grandes centros universitários o que implicava inicialmente em um circuito interno de público. Em parceria com a *Rolling Stones*, o jogo até ganhou fama por ter protagonizado o primeiro campeonato de *e-sports*²³, em 1972, envolvendo em torno de dois mil jogadores.

Porém, ultrapassar a barreira da acessibilidade ainda era um desafio, que começaria a ser superado em breve. Logo os instrumentos técnicos possibilitariam que o *Galaxy Game*, pudesse imaginar novas fronteiras. Operado por moedas de 10 *cents*, e instalado na União dos Estudantes da Universidade de Stanford, até meados de 1979, o *Galaxy Game*, representado na Figura 06, criado em 1971, instaurava um novo capítulo para a história dos jogos eletrônicos: a era dos *arcades*²⁴.

Figura 6 - Galaxy Game



Fonte: Computer History Museum (CHM). Disponível em: <https://computerhistory.org/?s=Galaxy+Game>. Title Screen (esquerda), Arcade (centro) e gameplay (direita). Organização do autor (2015).

Apesar do seu lançamento datar do final da década de 70, é só no começo dos anos 2000 que pela primeira vez me deparo com um *arcade*. Reunidos em pequenos galpões ou garagens de casas residenciais, os *arcades* mobilizavam e inauguravam uma experiência com os *videogames* que até então, em nível da experiência/fenômeno, não tinham sido experienciadas por mim.

Máquinas onde era necessário pagar uma ‘ficha’ para jogar, costumava custar em meados dos anos 2000, cerca de 50 centavos a partida. Rodando jogos como ‘*Super Mario World*’, ‘*The*

²³ Há uma discussão na literatura atual sobre o caráter dos e-sports. Em suma, alguns não consideram uma modalidade esportiva (Parry, 2019), e outros sim (Godtsfriedt; Cardoso, 2021). Na sua conceitualização, um e-sport pode ser definido como uma prática esportiva, em que seus aspectos primários de execução, são facilitados por meio de dispositivos eletrônicos, mediado muitas vezes por videogames em ambiente parcial ou completamente virtual. (Goedert, 2020; Hamari, 2017; Godtsfriedt, 2019).

²⁴ Pereira, 2019.

King of Fighters 97 (KOF 97) e *Street Fighters*, representados na Figura 07, já eram possíveis reproduções e representações elementos narrativos nos jogos eletrônicos, como personagens e suas histórias, dando aos jogos de *videogame* uma complexidade artística ora importadas de outros meios, como os mangás, ora criadas especialmente para esse tipo de mídia.

Figura 7-Jogos de Arcade



Fonte: Reddit. Arcade rodando *Super Mario World* (esquerda); Partida de *KOF 97* (centro) e *Street Fighters* (direita). Organização do autor (2025).

Em paralelo o desenvolvimento e popularização de outras tecnologias como os dos televisores (TVs) a partir da década de 60, e chegando por volta da década de 90 no Brasil, tornou possível que a indústria dos *videogames* ganhasse mais espaço e proeminência, saindo dos espaços públicos e entrando nos espaços privados como as casas através dos primeiros consoles domésticos, como é o caso do *Magnavox Odissey (1972)*²⁵, história mais bem elaborada ao longo da pesquisa. Mais recentemente, o avanço das tecnologias de comunicação, também possibilitou com que os jogos adentrassem nos aparelhos individuais, como no caso de *Snake Game II*, disponível em aparelhos da *Nokia*, em meados dos anos 2000.

Há um fato curioso sobre o clássico jogo da ‘cobrinha’, é que sua genealogia vem de um outro jogo chamado *Blockade*. Nele, dois jogadores competiam entre si, tentando se eliminar através de um muro invisível deixado por seu personagem, no qual seu oponente deveria colidir e ser derrotado. A estratégia lembra o nome e se assemelha a táticas de guerra. No mundo do século XX que viu o muro de Berlim, e inúmeras formas de bloqueio políticos e econômicos em territórios de estados-nações e outras formas de organização territoriais, é no mínimo intrigante que vejamos certa semelhança ao cruzarmos as referências históricas que deram origem a esses produtos. Uma pequena pesquisa com o termo ‘*Blockade*’ no *google*, é possível ser redirecionado a página da *Wikipédia* que leva ao termo utilizado como estratégia de guerra, e à

²⁵ Amos, 2016.

uma sátira às pretensões da guerra civil americana em meados do século XIX, demonstrado na Figura 08²⁶, representada a seguir.

Figura 8 - Mapa ilustrado por J.B Elliott, em 1861



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Blockade#/media/File:Scott-anaconda.jpg>. (2014)

Os *videogames* se tornaram uma forma de entretenimento popular, barata e acessível ao passo que foram incorporados como um mercado próprio, com indústrias, profissionais e aparelhos técnicos unicamente utilizados para a sua reprodução. Daí fenômenos ainda nos anos 80 e 90 do século XX como os consoles ‘*Megadrive*’ e ‘*GameBoy*’, e jogos como ‘*Super Mario World*’, tinham escancarado de vez um novo mercado mundial.

Apesar de uma variação nas tecnologias que formaram os primeiros protótipos de *videogames*, eles apresentavam uma similitude nos seus temas conceituais, derivadas dos objetivos competitivos e estratégicos dos jogos de tabuleiro e da própria guerra enquanto forma social. Isso dará aos *videogames* um pontapé inicial que trata simulações de esportes e os mais variados tipos de ações, como lutas livres.

São esses ingredientes que vão levar *Pong* a ser o primeiro jogo realmente lucrativo da história dos *videogames*. Com a premissa de rebater uma pequena bola que saía do campo em direção aos adversários, o jogo foi um sucesso comercial e levou à *Atari*, uma das empresas do ramo, popularizar de vez os *videogames*, firmando-os como mercadoria rentável. Não demorou muito para que a indústria cooptasse esse movimento, e então veríamos o primeiro console focado em *videogames*.

²⁶ Não nos adentraremos as particularidades históricas da produção desta referência. Aliás pretendemos abordar isso em um artigo específico, onde iremos dar vazão as ‘coincidências’ dentre os fatos citados e sua personificação do conceito de território.

Um aparelho portátil que poderia ser acoplado em alguns equipamentos de televisão, o *Magnavox Osysey*, apresentado na Figura 09, traria definitivamente os *videogames* para dentro do espaço da casa. Com direito à uma peça publicitária com a família nuclear ocidental²⁷, o console viria acompanhando de “*twelve different and exciting games [...] comes with your Odissey, each following the same basic play procedures*”²⁸. O dispositivo funcionaria a base de jogos bastante simples, onde um painel de luzes básicas simularia todos os jogos disponíveis. Apenas algumas tvs da mesma empresa tinham o suporte para a utilização do console. Para simular ambientes, gráficos e fundos, era necessário colocar sobreposições na tela da TV, um tipo de papel transparente (*color skins overlays*), que simulavam as ambientações dos jogos.

Figura 9 - Magnavox Odissey



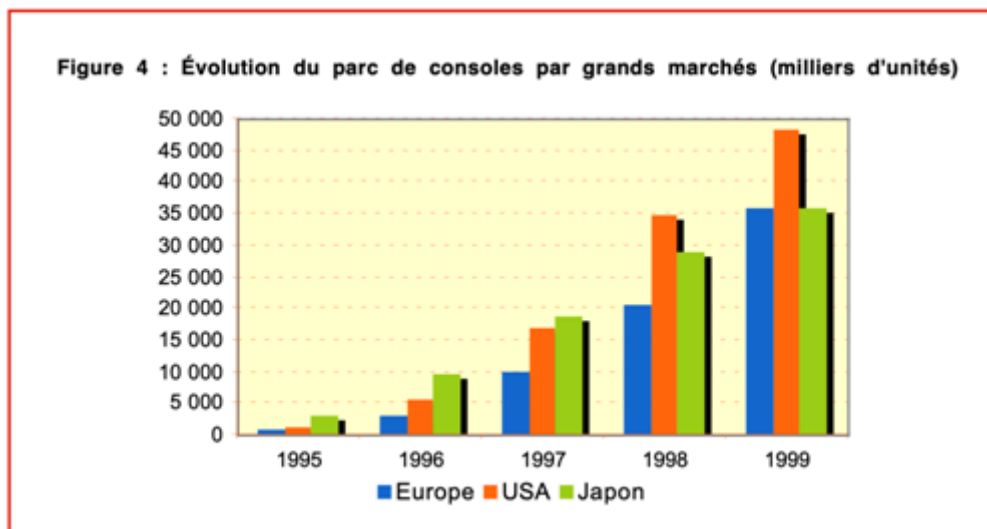
Fonte: Google Imagens e AMOS. Da esquerda para a direita (1) Console Magnavox Odissey; (2) Trecho da peça publicitária do console; (3) “Color Skins Overlays” do console. Organização do autor (2016).

No segundo semestre dos anos 90 (95-99), o mercado de *videogames* tinha se tornado estratosférico na Europa (UE), Japão e Estados Unidos da América (EUA). A venda de *videogames* quase duplica em quatro anos nos EUA, saindo de 3.2 em 1995 para 6.2 milhões de dólares em 1999. A Europa viu esse índice quase triplicar, estimando 2.2 em 1995 para 6.5 milhões de dólares em 1999, representado no Gráfico 01 a seguir. A evolução da venda de consoles nos três principais mercados mundiais do mesmo período histórico (Japão, EUA e UE), viu um crescimento vertiginoso de mais de sete vezes com um montante de crescimento total estimado em quase 23 vezes em apenas quatro anos.

²⁷ É um fato interessante ressaltar a multiplicidade de problemáticas que podem envolver esse tema. Uma curiosa passagem na peça, é a demonstração de um dos jogos em que uma criança (performance do gênero masculino), segura uma arma e aponta para a televisão tentando acertar alvos que variam de animais à aviões e submarinos.

²⁸ Comercial do MaganavoxOdissey, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jLGBtkKPj2U>. Último acesso em: 12.11.2023, 09:29 horário de Brasília. Tradução livre: ‘doze jogos diferentes e emocionantes [...] vem com o seu Odissey, cada um seguindo os mesmos procedimentos básicos de jogo’.

Gráfico 1-Evolução da frota de consoles pelos principais mercados (milhões de unidades)



Neste período estima-se que cerca de 10 milhões de dólares tenham sido perdidos no mercado global apenas em 1998 – incluindo América Latina, Ásia, Oceania e África – através da pirataria, principalmente por falsificação de *softwares* (jogos pirateados²⁹). O mercado mundial de *videogames* teria assim um faturamento de 19 milhões de euros em 1999 e atingiria um pico de quase 30 milhões em 2002. Atualmente, esses valores estão na casa dos 200 bilhões de dólares³⁰.

Com as novas promessas dos aparelhos técnicos e tecnologias, os *videogames* ganham um novo patamar e começam a se solidificar no mundo todo enquanto forma de entretenimento, criando uma verdadeira indústria que demandará requisitos específicos na sua produção e realizará para além do entretenimento em si, uma nova experiência além da união de gráficos (imagens) e sons. Ela será uma nova forma de envolvimento, fruição, de partilhar afetos, emoções, criar tendências e expressões nunca mediadas de tal forma.

Nem o cinema, ou os programas de televisão entregavam o que os *videogames* poderiam proporcionar: a interatividade direta dentre o consumidor (*gamer*) e o produto audiovisual (*jogo*)³¹. Assim, empresas como *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo*, hoje consolidadas como grandes empresas do capitalismo contemporâneo, tiveram parte de suas ações fñcadas na indústria dos jogos eletrônicos, geração após geração. Consoles como o *Playstation*, *Xbox* e *Nintendo Swift*, representados na Figura 10 a seguir, chegam na atualidade com grande influência nos mercados globais, promovendo, junto com um segmento específico de computadores e notebooks *gamers*,

²⁹ A pirataria era a forma de muitos da minha realidade territorial (socioeconomicamente) de acessar o mundo dos jogos eletrônicos a época. Era comum encontrar muitos deles e diversas lojas voltadas aos jogos e *videogames* nos bairros do centro e da periferia da Região Metropolitana do Recife (RMR).

³⁰ Idate, 2000; Laurent, 2016.

³¹ Woodcock, 2020.

a possibilidade da prática de *e-sports*, movimentando em conjunto um dos mercados mais lucrativos do mundo.

Figura 10 - Consoles de videogames da geração atual.



Fonte: Google imagens. Playstation VR, óculos gamer de realidade virtual da Sony (esquerda); Xbox serie X, console de mesa da Microsoft (centro); Nintendo Switch, console portátil da Nintendo (direita). Organização do autor (2025)

2.3 O atual mercado global dos *videogames*

Como apreendemos na subseção anterior a indústria dos jogos eletrônicos é ampla, externamente tecnológica, e com uma história que apesar de recente tem vários desdobramentos. Com as transformações nos padrões de uso, consumo e distribuição proporcionados pelas últimas invenções técnicas como os *smartphones* e até a própria popularização da *internet* e suas consequências para os padrões de relações sociais, os jogos eletrônicos produziram grandes nichos de mercados, segmentados e articulados.

Hoje é possível encontrar jogos eletrônicos em diversas plataformas desde consoles domésticos³², consoles portáteis, óculos de realidade virtual, *PCs*, *smartphones*, *TVs*, serviços por assinatura, dentre outras. A história social e econômica dos *videogames* vai dar o tom das diferenças métricas dentre o público-alvo que os consome a exemplo do público com ‘maior escolaridade e com maior renda’, vão utilizar consoles domésticos e *Personal Computers (PCs)* *gamers* nas suas jogatinas.

Dependendo da plataforma os tipos de jogos, de jogadores, de horas gastas e outras métricas apresentam diferenças circunstanciais. As experiências com os mais diversos tipos de jogos vão depender da composição do aparelho de *videogame*, e da intenção para a qual o jogo foi desenvolvido, apresentando suportes diferentes das quais essas duas variáveis criam.

³² Um ‘console’ é um aparelho de *videogame* capaz de reproduzir jogos eletrônicos. Apesar de *smarthphones* serem mediadores dessa experiência do jogar um jogo eletrônico, o termo *console* é utilizado para aqueles aparelhos que tenham como função prioritária a reprodução de jogos eletrônicos, como no caso dos supracitados *Playstation*, *Xbox* e *Nintendo Switch*.

Consoles domésticos costumam apresentar uma experiência que envolve o uso dos joysticks, controles utilizados para jogar um jogo, à exemplo. Hoje as principais desenvolvedoras de consoles domésticos têm tecnologias sensoriais ligadas aos seus *joysticks* que mudam o comando dentro do jogo dependendo da intensidade que determinado botão é pressionado, o que também influencia na forma em que o *joystick* irá vibrar e entregar uma ‘sensação tátil’ ao jogador.

Elas também oferecem versões mais complexas de *joysticks* que apresentam um gama diferente de botões comparado ao tradicional. Já *smartphones* também permitem essa experiência, mas comumente não depende dela, assim como os jogos para pc, mediando a experiência através da tela do *smatphone*, o que nem sempre resulta em experiências táteis tão sensíveis quanto as de um *joystick*, assim como o uso do mouse ou teclado em um computador também tem suas limitações.

As diferenças técnicas serão um dos determinantes da diversidade de jogos nas diferentes plataformas, apesar de serem superadas de formas simples já que tecnologias como a do *Bluetooth*, permeiam diferentes plataformas e acessórios, e permitem que o jogador use um *joystick* em um *smartphone* ou *pc*. Essas integrações tecnológicas também facilitaram jogos ‘multiplataformas’ que podem ser encontrados e jogados em diferentes dispositivos, com, às vezes, algumas mudanças dentre elas.

Há assim jogos que são distribuídos em uma gama maior de plataformas, e aqueles que circulam em algumas poucas delas, por vezes esbarrando em questões de licenciamento e exclusividade, estratégia dos segmentos dos *videogames* para segurar e produzir um mercado consumidor próprio, ou mesmo em questões técnicas e oçamentárias para permear diferentes plataformas.

Desta forma jogos como os casos de *Candy Crush* ou *Subway Surfers*, representados na Figura 13 a seguir, por exemplo, têm seus apelos e projeções pensadas em dispositivos móveis como os *smartphones*, mas não tenham versões em plataformas de consoles domésticos ou pc. Já jogos como *The Lastof Us*, da mesma forma representado na Figura 11, exclusivo da *Sony*, tenha estreado em 2013 apenas para o seu console doméstico, o *Playstation*, e após dez anos ganhar uma versão para pc. As estratégias mercadológicas são múltiplas assim como as formas de rodar essas produções são igualmente numerosas.

Figura 11 - Tipos diferentes de jogos eletrônicos



Fonte: Google Imagens. Tela do *gameplay* de *Candy Crush* (canto esquerdo) e *Subway Surfers* (esquerda); Tela do *gameplay* de *The Last of Us* (Centro-direita). Organização do autor (2025).

Os objetivos de cada jogo eletrônico são de uma diversidade infinita, tanto ao que se refere aos propósitos da *gameplay*³³ ou história do jogo, tanto para quais consumidores e mercados ele é pensado e, igualmente, pela sua diversidade técnica e tecnológica, afinal de contas estamos tratando de uma mercadoria a nível industrial bilionário. Concordo com Kowert (2015) que ao analisar a trajetória formativa dos *videogames*, e até como este termo serve como guarda-chuvas para uma amplitude de experiências completamente diversas que:

The social, cultural, and economic presence of video games is so overwhelming in the electronic media milieu, and the term “video game” is so often used as a talismanic catch-all for nearly any form of interactive digital entertainment, that it is easy to assume that the technological and social developments leading to what we now call “video games” are not composed of a single evolutionary pathway. Instead, the video games of today represent a convergence of different trajectories of technological developments providing discrepant forms of entertainment to audiences with different needs. The result is a medium that is very diverse in its functions, content, and audiences – so diverse [...] (Kowert, 2015, p. 1).³⁴

Essas considerações preliminares são importantes para compreender o que se tornou a indústria dos *videogames* e para qual direção tomaremos nossas considerações daqui para frente. Consideramos também que apesar de não termos a pretensão de nos aprofundar em cada

³³ Termo usual que se refere à jogatina de um gamer dentro do jogo. Simplificadamente, o ato e resultado de alguém jogar um jogo.

³⁴ Tradução: ‘A presença social, cultural e econômica dos videogames é tão avassaladora no meio da mídia eletrônica, e o termo “videogame” é tão frequentemente usado como um talismã genérico para quase qualquer forma de entretenimento digital interativo, que é fácil supor que os desenvolvimentos tecnológicos e sociais que levaram ao que hoje chamamos de “videogames” não são compostos de um único caminho evolutivo. Em vez disso, os videogames de hoje representam uma convergência de diferentes trajetórias de desenvolvimentos tecnológicos, proporcionando formas discrepantes de entretenimento para públicos com diferentes necessidades. O resultado é um meio muito diversificado em suas funções, conteúdo e público – tão diverso’

um dos segmentos da indústria, deixaremos como legado o aviso para os próximos aventureiros da complexidade em torno do tema.

Um outro adendo que precisamos expor é de uma dificuldade metodológica de acesso aos dados da indústria de *videogames*. Há uma concentração de empresas de análise de dados desenvolvendo pesquisas nesse ramo. Uma hipótese para tal advento é de que, enquanto um ramo que ficou a sombra das preocupações e olhares públicos, incluindo das análises de pesquisas acadêmicas, o campo dos jogos eletrônicos se solidificou enquanto um caminho quase que exclusivamente de mercado, não obstante de sua natureza enquanto mercadoria.

Apesar disso sempre houve preocupações e debates sociais em torno dessa mídia. Muitas delas envoltas à forma em que os jogos eram uma maneira de ‘desvirtuar’ as crianças do âmbito e dos preceitos formativos-ideológicos da ‘família tradicional’, o que rodava em tornos de temas como ‘violência’ ou ‘educação’, temas debatidos até os dias atuais.

Assim seus impactos e relevância dentro do contexto social foram pouco elaborados e seus sentidos foram pouco disputados ao longo das últimas décadas. Pesquisas como as de Souza (2005), Amorim (2006); Kowert (2015); Pereira (2019); Stateri (2007; 2017; 2021) ou Woodcock (2020), e uma gama de outras com temas diretos ou transversalmente ligados aos *videogames*, tenham ganhado proeminência apenas nas últimas duas décadas, esta última tendo como preceito debater marxismo no mundo dos *videogames* e jogos eletrônicos apenas em 2020. Essa lacuna, da qual a academia se apropriou muito parcialmente até então, foi preenchida pelo setor privado, o qual extrair informações é sinônimo de *pay-to-play*³⁵.

Assim perdemos uma parte do caráter público de conhecer o perfil demográfico, sócio, econômico e cultural do mundo dos *videogames*, do qual fazem parte cada vez mais pessoas. Os jogos eletrônicos e os *videogames* enquanto mercadorias, de uma forma geral são capturados pelos seus valores de troca e não de uso. É, aliás, uma tendência no capitalismo, falando do alto de sua abstração³⁶. As mercadorias são relativas à sua capacidade de gerar lucro e de serem ‘trocadas’ no mercado em grau superior a suas qualidades enquanto objetos necessários a reprodução humana – contanto seus impactos ambientais –.³⁷

³⁵ Um termo usual no mundo dos *videogames* referente a um modelo de negócios onde é necessário pagar para poder jogar algum jogo, ou pagar para ter acesso a melhores recursos e sistemas de progressão de personagens, histórias ou até áreas do mundo de um jogo.

³⁶ MARX, 2015.

³⁷ MARX, 2015.

Desta maneira, a PGB (Pesquisa de Games Brasil), a exemplo, chega a cobrar valores que vão de R\$ 8.000,00 a R\$ 14.000,00 pelos levantamentos da sua pesquisa. Apresentado esse panorama, que acredito ser um dos pontapés sobre o mercado de jogos, ou seja, o controle privado da informação, o que conseguimos mensurar é resultado desta dinâmica: uma grande especulação em torno do mercado de *videogames*.

Para dar conta das evidências, utilizamos o termo “mercado mundial de *videogames*” no *site* de pesquisa *Google* e fomos atrás das notícias veiculadas na primeira página de pesquisa, excluindo aquelas ligadas a propaganda paga por empresas no *site*. Também nos utilizamos dos dados disponibilizados em versões gratuitas dos principais veículos de pesquisa sobre o tema, no Brasil, América Latina e globalmente.

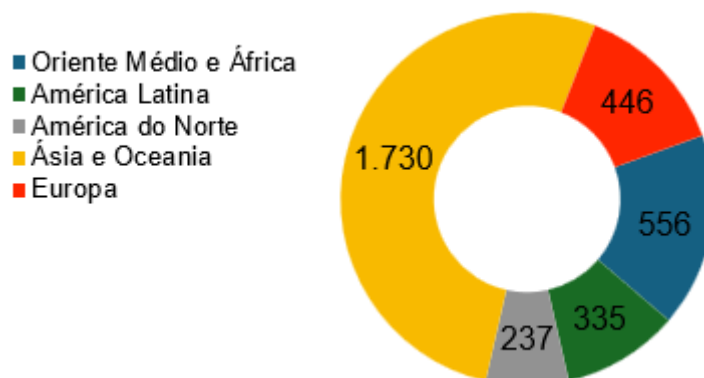
A nível global as estatísticas como fornecidas pelo relatório gratuito da Newzoo (2024), o mercado mundial de *videogames* em 2020 atingia cerca de 35%-40% da população mundial, um número aproximado de 3,3 bilhões de pessoas. Com movimentos de 184 bilhões anuais em 2023 e um crescimento atípico durante o período de pandemia, de 23,1%, motivado pela busca de entretenimento durante o isolamento.

Mais da metade da população gamer está concentrada na Ásia-Oceania, “*thanks to huge markets like India and China and highly gaming-engaged countries like Japan and South Korea*”³⁸. Acompanhados por Oriente Médio e África (17%), Europa (14%), América Latina (10%) e América do Norte (7%).

Já em termos de receita total, a Ásia e Oceania representam cerca de 46%, movimentando 84 bilhões de dólares, seguido por América do Norte (27% ou 50 bilhões de dólares), Europa (18% ou 33 bilhões de dólares), América Latina (5% ou 8,7 bilhões de dólares) e Oriente Médio e África (4% ou 7 bilhões de dólares), demonstramos isso no Gráfico 02 e na tabela 3 a seguir.

³⁸ Tradução: ‘graças a grandes mercados como Índia e China e países altamente engajados em jogos como Japão e Coreia do Sul’. Newzoo, 2023, p. 19.

Gráfico 2 - Número de jogadores por regionalização continental (em milhões de pessoas)



Fonte: NewZoo. Organizado pelo autor (2024)

Gráfico 3 - Relação das porcentagens do número de jogadores e receitas de videogames e jogos eletrônicos mundiais - Em relação dos totais.

Fonte: NewZoo. Organizado pelo autor (2024).

Pelos dados apresentados acima vemos que a disposição entre número de jogadores e receitas não são correspondentes. Mercados como o da América do Norte do qual não concentra números de jogadores como Oriente Médio, África e América Latina, chega a apresentar uma receita de US\$50 bilhões, cerca de três vezes mais do que o montante das três regiões supracitadas (US\$ 12 bilhões). Aqui já observamos as disparidades dentre os lugares do mundo.

Não obstante a experiência já me informava muito disso. Um jogo em um console doméstico no Brasil pode atingir em média R\$ 300,00 a R\$ 500,00 reais, em média. Um console doméstico das últimas gerações chega a cerca de R\$1.800,00 – R\$ 3.000,00 (*Playstation 4 / Playstation 4 PRO*³⁹), R\$ 1.300,00 – R\$ 2.500,00 (*Nintendo Switch Lite / Oled*), R\$ 4.200,00 – R\$ 2.600,00 (*Xbox Serie X / S*) ou a quantia exorbitante de R\$ 6.500,00 – R\$ 3.500,00 (*Playstation 5 Pro / Playstation 5*).

Se inerir no mundo dos *videogames* tendo em vista os consoles domésticos pode ser um gasto pessoal grande, levando em consideração que a maioria deles também necessitam de outros aparelhos para sua plena experiência, como aparelhos televisivos ou *headsets* (fones de ouvido). Alguns bancos visando esse investimento monetário e o crescimento de uma parcela significativa de mercado, já oferecem serviços financeiros para o público *gamer*, como o *Banco do Brasil*.

Essa experiência pode ser brevemente extrapolada pensando os mercados mundiais. Dentre esses mercados há a estratificação com base no hardware utilizado e sua rentabilidade global: a maior fatia é movimentada pelos Smartphones com 49% – aproximadamente 90.5 bilhões de dólares –, logo após a modalidade mais clássica, os consoles, abocanham 29%, algo em torno dos 53.1 bilhões, seguido por plataformas de pc (21%, 38.4 bilhões) e de Browser (1%, correspondente a 1.98 bilhões de dólares).

Pensando que os *smartphones* são um meio mais ‘democrático’ de acesso aos jogos, e que os consoles domésticos são a forma mais ‘elitizada’ do seu uso, compreendemos que nem todos os jogadores do mundo geram receitas, no caso daqueles que jogam jogos ‘gratuitos’ em plataformas como o *smartphone*. Apesar de serem os maiores montantes da indústria, essa parcela pode se encontrar de forma mais difusa entre os mercados.

Já no caso do mercado em torno dos consoles domésticos há um alto investimento nessa atividade, como podemos mensurar a partir do preço de jogos e de *videogames* vigentes em outubro de 2024 no Brasil citados anteriormente. Isso nos faz imaginar que mercados como os dos E.U.A ou UE que detêm melhores condições salariais e menores custos de consumo como no Brasil, inserido de forma marginal na divisão internacional do trabalho, tenham receitas maiores do que outros lugares com maior número de jogadores.

Ainda se observarmos as principais empresas que atuam na área de games, veremos o mercado dominado apenas por três países: Japão, China e Estados Unidos. A Tencent Holdings

³⁹ Há diferentes versões de um mesmo console, com diferenças a nível de hardware que entregam desempenhos gráficos distintos ou formatos distintos (mais ou menos portátil).

Ltd腾讯, um conglomerado tecnológico chinês, encabeça a lista, e é acompanhada pela *Sony* (japonesa). Os estadunidenses aparecem logo em seguida, com a *Apple* e a *Microsoft*, encabeçando ainda com o *Google*, *Electronic Arts*, *Activision Blizzard*, e *Take-Two Interactive*. Os Asiáticos ainda aparecem com a *Net Ease* (China), e a *Nintendo* (Japonesa), como demonstrado na Tabela 01⁴⁰. Segundo a metodologia da Newzoo (2024), que confere os relatórios financeiros anuais e trimestrais publicados pelas principais empresas do ramo, as principais empresas asiáticas detêm juntas a maior parte da receita global em jogos eletrônicos.

Fonte: Newzoo. Adaptado pelo autor (2024).

Neste panorama, os ecossistemas (plataformas digitais, consoles, lojas digitais) do *IOS* e do *Android*, plataformas da *Apple* e da *Google* respectivamente, capitalizam a maior parte do mercado em jogos eletrônicos para plataformas de *smartphones*. Os ecossistemas da *Sony*, o *Playstation*, o da *Nintendo*, *NES* e *Switch*, e o da *Microsoft*, *Xbox*, capitalizam a maior parte do mercado nos consoles domésticos, realidade virtual (VR) e portáteis. O ecossistema da *Steam*, da *Electronic Arts* e da *Microsoft*, *Game Pass* (*Xbox* para computadores e Tvs), capitalizam a maior parte do mercado para pcs e televisões.

Esses dados corroboram que essa tecnologia desempenha um papel fundamental nas desigualdades globais em torno do desenvolvimento de ciência e tecnologia (*C&T*) no mundo. Já discutimos como o processo material-histórico da formação dos *videogames* e jogos eletrônicos no mundo, se deu no desenrolar do desenvolvimento de *C&T* do século XX globalmente.

É conhecido que a produção de um console doméstico leva centenas de componentes, desde alguns com uma complexidade tecnológica densa, como dispositivos de armazenamento de dados internos (SSD), processadores (CPU) ou placas gráficas (GPU), até parafusos, conectores e fixadores. As produções desses componentes dependem de indústrias altamente tecnológicas, como no caso da japonesa *SONY*, capaz de produzir uma unidade do seu console em apenas 30 segundos devido a alta robotização da sua planta.⁴¹

A capacidade de desenvolver *videogames* e jogos eletrônicos está estritamente ligada os investimentos em tecnologia e inovação o que acarreta em melhores indicadores de complexidade produtiva dos países, dando a eles uma vantagem competitiva no mercado global por terem em sua base econômica a comercialização de mercadorias de alto valor agregado.

⁴⁰ Newzoo, 2024.

⁴¹ Leitura disponível em: <https://milagredachina.substack.com/p/simples-japao-rico-produz-playstation>. Último acesso em 08 de Outubro de 2024, 09:14h horário de Brasília.

A despeito de ser um mercado “global”, apenas 35 países, um percentual de 10-20% de todos os reconhecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU), no mundo movimentam juntos 90% de toda a receita mundial da indústria de jogos eletrônicos, segundo a Newzoo (2024), demonstrados na Figura 13 a seguir. Jogar *videogames* é de fato uma atividade dispendiosa financeiramente. Essa e outras questões fazem com que os *videogames* e jogos eletrônicos, dependendo da sua fatia de mercado – principalmente aquela ligada aos consoles domésticos – seja produtora de desigualdades.

Estas de uma forma ou de outra se expressam no espaço geográfico quando observamos os dados disponíveis sobre o mercado de *videogames* no mundo. Dado as suas projeções de crescimento nos próximos anos podemos pensar em um aprofundamento dessas desigualdades caso as bases para a produção dessa mercadoria não sejam modificadas a nível geopolítico.

Fonte: Newzoo. Adaptado pelo autor (2024).

2.3.1 Olhares gerais e regionais do mercado brasileiro

O Brasil é o 5º maior mercado consumidor global de jogos eletrônicos totalizando um número próximo a 101 milhões de gamers, algo dentre 45% de toda a população nacional registrada no ano de 2024. Divididos em vários nichos em termos de idade, plataforma, tempo de jogo, gênero de jogo e outros apontadores, em número de aportes de recursos e em termos da quantidade da receita mundial somos o 10º maior mercado, movimentando cerca de 2,2 bilhões de dolares, algo em torno de 1% de todo o mercado de jogos no mundo⁴².

A maioria do público brasileiro no mundo dos jogos eletrônicos/*videogames* é masculino. Histórica e socialmente essa mídia foi permeada pelo gênero. Esses dados me fazem lembrar de que era quase um fenômeno raro encontrar quaisquer meninas dentre as jogadoras nas *lanhouses* e casas de jogos durante a minha infância. Apesar disso, hoje, a maior parte do público que gasta suas horas em jogos nos *smartphones* é feminino, segundo estatísticas da Pesquisa Games Brasil-2013 (PGB, 2013).

Ainda a despeito do gênero dos gamers, os homens são grande parte do público que consome e fomenta os mercados como um todo. Também são a maioria daqueles que fazem parte do mercado nacional, atingindo cerca de 70% dos ‘colaboradores’, segundo a Indústria Brasileira de Games (Abragames, 2013).

Conforme as estatísticas fornecidas pela versão gratuita disponibilizada pela PGB2013, que fez um amplo levantamento do mercado brasileiro, nossas métricas são as seguintes:

⁴²Abragames, 2023; PGB, 2013; Sebrae, 2023; Newzoo, 2024.

- 70,1% dos brasileiros que responderam a pesquisa da PGB disseram ter costume de jogar jogos eletrônicos. Esse dado foi maior em 2018, atingindo uma média superior a 75%.
- A maior parte dos jogadores brasileiros está entre 16 e 39 anos, sendo composta por uma maioria masculina (53,8%), e, não muito distante, feminina (46,2%).
- Dentre os brasileiros, a autoidentificação étnica/racial é composta principalmente de brancos (42,2%), seguido por pardos (41,6%), e logo autodeclarados pretos (12,7%) e indígenas (0,8%).
- Concentrados nas classes sociais A e B⁴³ estão 48,6% de todos os jogadores brasileiros. E nas classes C e D, a maioria, 51,5% dos gamers.
- Em valores, arredondados pelo autor, as porcentagens de acordo com o nível de instrução escolar, estão expressas no Gráfico 04, elaborado mais a frente. A publicação solta uma pequena nota de que o público com baixo nível de instrução se concentra em jogos eletrônicos nos *smartphones* (até o ensino médio completo), e os de alto nível de instrução são aquelas que consomem através de PCs e consoles. Essa diferenciação dos dados se dá por conta do alto custo de investimento nessa mídia, que acaba excluindo aqueles que não possuem renda necessária para usufruir, historicamente, desta mídia.

O perfil geral traçado pela agência do consumidor gamer brasileiro foi representado nos gráficos a seguir, retirados da publicação em forma de Figura 14.

⁴³A publicação não esclarece qual critério foi utilizado para a divisão por classes. Ela ainda se utiliza de uma estratificação que leva em conta subclasses (b1, b2 etc). Presumimos que as classes A e B sejam de maior poder aquisitivo, e as classes C e D, a de menor, considerando os critérios adotados pelo IBGE.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Figura 14 - Perfil geral do Gamer Brasileiro em 2023, segundo sexo, classe social, idade e tipo de hardware utilizado



Fonte: PGB (2023).

Um dado que particularmente nos chamou atenção: o nível de escolaridade dos jogadores brasileiros em relação ao tipo de *videogame*, demonstrado no Gráfico 03 a seguir. Enquanto a parcela com menos instrução escolar, ou seja, não chegou se quer a ingressar no Ensino Fundamental, que corresponde aqueles que tem o Ensino Fundamental (EF) incompleto, ou completo, e o Ensino médio (EM) incompleto, respondem por apenas 15% do público consumidor da pesquisa, os que completaram o EM, e seguiram até o superior, são 85% dos gamers brasileiros. Ou seja, o consumo de jogos eletrônicos cresce de acordo com a escolaridade no Brasil.

Esse dado nos reitera as discussões sobre as desigualdades nas entranhas dessa tecnologia. Além de refletir uma organização espacial e geopolítica no mundo, os *videogames* nascem como uma forma de segregação social. Se pensarmos que no Brasil a população preta vive em média com os piores indicadores sociais, e isso implica no tempo gasto médio em lazer e no acesso aos jogos eletrônicos/*videogames*, podemos imaginar uma segregação racial no Brasil.

Os dados da PGB 2013 corroboram com isso até certo ponto, já que dentre os autodeclarados racialmente na pesquisa apenas 12,7% são pretos, acompanhados por uma minoria sociológica ainda menor de indígenas (0,8%). Como os critérios para a auto declaração

no país ainda é confusa, é provável que tenhamos uma margem de pessoas autodeclaradas pardas que possa “cambiar” sua autodeclaração entre ‘preto’ ou ‘branco’⁴⁴.

Ainda é preciso chamar atenção para a existência da possibilidade, por conta da metodologia escolhida para recolher os dados -- através de questionário *on-line* -- de haver insuficiências na captação do perfil brasileiro, visto que, segundo a pesquisa de TIC Domicílios, baseada nos levantamentos da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad), da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADC) mais recente disponível, realizados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2023, 36 milhões de brasileiros, ou cerca de 20% da população brasileira, não têm acesso à internet.

Como nem todas as experiências com jogos eletrônicos necessitam necessariamente do uso da internet para se realizar, há uma certa lacuna a ser preenchida. Apesar disso, a geração atual de consoles e a proeminência da internet na experiência gamer atual, incluindo os *e-sports*, decerto expressam uma relativa parte das experiências gamers no Brasil e no mundo.

Cruzando esses dados e pensando nas lacunas que eles deixam, uma classe média e alta, masculina e com alto grau de instrução, é o público majoritário dentre aqueles que jogam através de console e pc, mídias tradicionalmente dispendiosas financeiramente. O aparecimento de outros públicos se dá através, principalmente, da popularização de formas mais baratas e casuais de se experimentar jogos eletrônicos, como o *smartphone*.

No interior desses recortes nosso trabalho se dá através com a experiência do console, mídia que foi historicamente, apesar das dificuldades, mais acessada por mim. Apesar das dificuldades de acesso, o console doméstico foi umas das poucas despesas com entretenimento que vivenciei ao longo dos anos, me permitindo poupar dinheiro para poder investir apenas nele.

Já em outros termos, de acordo com o levantamento feito pelo Serviço Brasileiro de Apoio a Pequenas Empresas (Sebrae, 2023), é possível traçar padrões de jogadores no mercado brasileiro, levando em consideração o tempo e frequência em que jogam, do ímpeto a investir dinheiro, plataforma, idade, dentre outros critérios.

Para o Sebrae existem pelo menos seis tipos: 1. *Gamer Iniciante*; 2. *Gamer Fandom*; 3. *Gamer de Esportes*; 4. *Gamer Veterano*; 5. *Hard Players*, e 6. *Casual players*. Apesar de não expor dados mais específicos sobre a organização da metodologia para o desenvolvimento desses perfis, nos interessa pensar que essa estratificação existe para o mercado e que ela exemplifica a grande diversidade de experiências possíveis com jogadores, o que pode alterar circunstancialmente metodologias de estudo e práticas de mercado.

⁴⁴ Por experiência própria já fui declarado como ‘amarelo’, ‘branco’ e ‘pardo’ nos serviços de saúde pública (os profissionais que me atenderam não me perguntaram minha autodeclaração), como também fui questionado sobre minha autodeclaração por um agente do senso do IBGE 2022. A pauta racial no Brasil ainda é um ‘subsolo inconfesso’ e negado de problemáticas sem consensos.

Traçamos um quadro elucidativo da tipologia apresentada pela publicação, tentando organizá-las pelos critérios alavancados pelos autores, como demonstra o quadro 1 a seguir. Também cruzamos esses dados com a publicação da PGB 2023, que nos ajudou a relacionar o o tipo de plataforma que os gamers usam e enriquecer um pouco mais a leitura sobre essas classificações.

Quadro 1 - Tipologia de jogadores (gamers) brasileiros

TIPOLOGIAS DE GAMERS						
	Iniciante	Fandom	Esportes	Veterano	Hard Players	Casual Players
Idade (anos)	12 a 24	Não indica	12 a 19 anos e 65 a 75	55 a 64	Não indica	Não indica
Investimento financeiro	Não indica*	Não indica	Não indica	Não indica	Investem recursos financeiros nos jogos	Não indica
Influência	Não indica	Influencers e celebridades tematizados por tópicos como beleza e estética	Jogos esportivos e de mesa	Não indica	Não indica	Não indica
Gênero Marjoritário	Masculino	Feminino	Masculino	Masculino	Masculino	Ambos
Tempo	Várias horas diárias	Não indica	3h a 7h por semana	Não indica	Mais de 2h diárias	1h a 2h por mês
Plataforma	PC e Console**	Smartphone***	Não indica	PC e console	PC e console****	Não indica
Descrição	Disposição de jogar várias horas por dia	Jogos através do consumo da influência digital, dos gêneros: estratégico, música e dança e FPS*****	Jogadores motivados por modalidades dos jogos eletrônicos dos jogos esportivos. Não indica <i>e-sports</i>	Grupo formado por homens mais velhos que jogam jogos de cartas e esportes	Jogam todos os dias. Investem dinheiro nos jogos para permanecer jogando	Jogadores causais com poucas horas mensais. Mistos em gênero.

Fonte: Sebrae (2023) e PBG (2023). Adaptado pelo autor.

Por um outro lado, o crescimento de desenvolvedoras de jogos eletrônicos em território nacional aumentou em torno de 1000% nos últimos nove anos, saltando de um total de 133 para 1.042 empresas em 2023. Essas prestam atividades diversas em serviços de arte, gameificação, animação, desenvolvimento de *software* e serviços de T.I, consultoria, Serviços educacionais, Pesquisa etc, demonstrando um grande ecossistema de trabalhos criativos dentro de uma única empresa. A maior parte delas tem entre dois há dez anos de existência no mercado.

Olhando para sua distribuição por unidade da federação, há uma concentração do ramo no estado de São Paulo (302), Rio de Janeiro (107) e Rio Grande do Sul (69). Alguns expoentes regionais fora do eixo Sudeste e Sul brasileiros estão no Distrito Federal (34), Ceará (32) e Amazonas (9). Por região, baseado nas macrorregiões brasileiras, as disparidades são grandes nos lançando olhares sobre as desigualdades espaciais.

Enquanto o Sudeste concentra 474 desenvolvedoras (56% do total), o Sul tem 177 (20%), Nordeste 136 (16%), Centro-Oeste com 53 (6%) e o Norte, 20 desenvolvedoras (2%). Um adendo é que a região Nordeste foi a única a crescer circunstancialmente em quantidade de desenvolvedoras no período de 2022-2023, passando de 107, para 136 - total atual -, uma margem de 2% de crescimento. Outras regiões tiveram crescimento abaixo de 0,5%⁴⁵.

A ABragames, que desenvolveu uma representação espacial por UF e Macro Regiões, apresentada na Figura 15 a seguir, aponta essas disparidades como fruto, principalmente, do surgimento das “primeiras capacitações em design de games e desenvolvimento de jogos digitais nestas regiões, assim como todo ecossistema criativo presente em suas principais cidades” (ABragames, 2023, p. 29).

⁴⁵ Cardoso; Gusmão; Harris, 2023.

* O uso desse termo se refere a não indicação na publicação de tal informação para determinada(s) categorias (s)

** Cruzando com os dados da PGB2023 *** *Idem* **** *Idem* ***** Termo que significa *First-person shooter*, ou jogos em primeira pessoa.

Figura 15 - Desenvolvedoras de jogos no Brasil



Fonte: Cardoso; Gusmão; Harris. Adaptado pelo autor (2024).

As disparidades regionais na concentração de desenvolvedoras de jogos no Brasil refletem a presença desigual de cursos especializados e polos tecnológicos. Instituições como a PUC-SP, com seu curso de pós-graduação pioneiro em desenvolvimento de jogos, e polos como o de Campina Grande, na Paraíba, promovem essa estrutura de conhecimento e inovação. Esses polos incentivam o surgimento de iniciativas locais, como o jogo *Sertão Profundo* da Narsvera, que utiliza referências culturais regionais, ilustrado na figura 16.

Fonte: Reproduções do *instagram* @nasvera e @sertaoprofundo. O jogo ainda em fase de desenvolvimento tem uma gama de referências regionais no seu projeto (2024).

Do mesmo relatório foi retirado um *ranking* das dez principais cidades onde estão localizadas as desenvolvedoras de jogos digitais no Brasil. Delas, apenas quatro são fora do eixo Sul-Sudeste. São Paulo lidera com 167 desenvolvedoras, seguida de Rio de Janeiro (71), Curitiba (34), Porto Alegre (34), Belo Horizonte (32), Brasília (31), Florianópolis (29), Fortaleza (21), Recife (17) e Salvador (15). Juntas, a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos eletrônicos produziram um total de 1.009 jogos em 2022, total crescente em uma amostra que começa em 2020, com 715 games e 2021, com 901 games. O faturamento das desenvolvedoras é maior na região Sudeste, com ano base de 2022.

Aqui decerto nos deparamos com as desigualdades a níveis regionais no Brasil. Somando todas as iniciativas da Região Norte, Nordeste, Centro-Oeste e dois estados da região Sudeste (Minas Gerais e Espírito Santo), totalizamos 275 desenvolvedoras, 27 a menos comparadas ao estado de São Paulo, assim representadas na figura 17. Pernambuco é o segundo

estado do Norte e Nordeste em número de desenvolvedoras. Ceará ocupa a primeira posição com 32 delas, representado no quadro 02.

Nº	UF	Quantidade	Nº	UF		Nº	UF	Quantidade
1	São Paulo	302	10	Bahia	23	19	Mato Grosso do Sul	7
2	Rio de Janeiro	107	11	Rio Grande do Norte	15	20	Alagoas	4
3	Rio Grande do Sul	69	12	Paraíba	14	21	Sergipe	3
4	Santa Catarina	59	13	Espírito Santo	14	22	Tocantins	2
5	Minas Gerais	51	14	Maranhão	12	23	Mato Grosso	2
6	Paraná	49	15	Piauí	9	24	Acre	1
7	Distrito Federal	34	16	Amazonas	9	25	Rondonia	1
8	Ceará	32	17	Goiás	9	26	Roraima	1
9	Pernambuco	24	18	Pará	8	27	Amapá	0

Quadro 2 - Unidade da Federação por número de desenvolvedoras

Fonte: PGB. Destaque para Pernambuco. Organização do autor (2024).

Já falando sobre os tipos de jogos desenvolvidos no Brasil, estes são dos mais variados gêneros desde focados ao entretenimento aos educacionais, para treinamento corporativo, simuladores, dentre outros. As plataformas também são bastante variadas, vão de computadores (24,9% em 2022), a dispositivos móveis (24%), navegadores de internet (23%), console (11%), realidade virtual (6,5%), portáteis (4%), TVs digitais (0,1%), e outros (2,5%).

Além do mercado nacional, as desenvolvedoras brasileiras atuam nos principais mercados de jogos no mundo como nos EUA, Europa, América Latina, Canadá, Japão, China, países lusófonos e outros, chegando a ter parte das suas receitas vinculadas ao exterior⁴⁶.

O mercado brasileiro de desenvolvimento de jogos ainda é demarcado por uma forte concentração do gênero masculino (homens), representantes de 74,1% de todos os sócios e

⁴⁶ Cardoso; Gusmão; Harris, 2023.

colaboradores das empresas (2.503 pessoas), logo após as mulheres compõe esse quadro com 24,4% (821), e pessoas não-binárias, 1,5% (52).

Na estratificação, a partir dos “colaboradores”, essas métricas são igualmente discrepantes, compostas por maioria masculina, 1.717 pessoas (70,3%), seguida de mulheres, 687 (28,1%), e pessoas não-binárias, 38 (1,6%). A maior parte das empresas, estimando cerca de 60% delas, não tem políticas específicas de inclusão para grupos minorizados. As que têm praticam políticas específicas para mulheres, LGBTQs+, pessoas autodeclaradas pretas(os), transsexuais⁴⁷, neurodivergentes, deficientes, com mais de 50 anos, indígenas, estrangeiros e refugiados⁴⁸.

Apesar dos números e de um mercado diverso e crescente, segundo a Abragames, as empresas brasileiras ainda têm desafios de captação de recursos para os projetos, sejam eles advindos de fontes públicas, privadas ou mistas. Um outro desafio é a atração e retenção de talentos, em um mercado mundial já consolidado desigualmente a nível mundial, e que tem uma ampla e vasta experiência, com ofertas de cargos mais bem remunerados, sem burocracias do trabalho presencial, o que resolveria entraves sobre deslocamentos para outros países.

Segundo o levantamento pelo dinamismo da área, as demandas do mercado de trabalho estão a frente do que os cursos universitários conseguem acompanhar, e essa força de trabalho “está concentrada em instituições de ensino superior privadas (99,73%), ou em cursos livres disponíveis online” (Abragames, 2023, p. 137). As principais instituições de Ensino Superior, que ofertam cursos para a área de jogos eletrônicos, estão concentradas no Sudeste, mais de 40%⁴⁹.

A despeito do mercado brasileiro, os mercados de outras partes do mundo gozam de uma longa tradição em seu escopo. O caso do Japão nos interessa em particular por ser um dos mais entusiastas na área, além de ser a plataforma que trabalharemos o jogo especificado neste trabalho. Com duas grandes empresas atuando no ramo atualmente (*SONY* e *NINTENDO*), e várias outras menores, que fazem parte da história mais clássica dos *videogames*, há ecossistemas como o da *Playstation*, um dos consoles mais vendidos globalmente, que garantem uma das maiores plataformas para consumo de *videogames* no mundo.

Mediado por esse console, que chegou na sua 5ª geração em 2022, o *Playstation 5*, ou *PS5*, tive a maior parte da minha experiência com *videogames*. Mesmo tendo vivenciado as

⁴⁷ Apesar de fazerem parte da população autodeclarada LGBTQUIAP+, a população Transexual/Travesti gozam de políticas afirmativas próprias dado aos desafios socioeconomicos específicos de sua condição sociocultural.

⁴⁸ Cardoso; Gusmão; Harris, 2023.

⁴⁹ *Idem*.

transformações tecnológicas ao longo das últimas três décadas, ou seja, do aparecimento da internet, do fliperama, do computador pessoal, dos *smartphones*, das TVs digitais, rede sociais, dos portáteis, da realidade virtual, metaverso e outros *hardwares e softwares* que possibilitam experienciar os jogos eletrônicos, é através do console da *Sony*, que o mundo dos *videogames* se torna especialmente interessante para mim.

Com a recente pesquisa essa dimensão pessoal ganha novo contorno. *Ghost of Tsushima* retrata parte da história japonesa dos últimos séculos. Não à toa um grande jogo como este, de alto investimento e visibilidade no mundo dos *videogames* chega na principal plataforma – japonesa aliás – como uma das apostas do mercado de jogos eletrônicos no ano de 2020. Como o Japão, desta maneira, chegou ao lugar de destaque que está neste ramo e como isso não foi abalado mesmo com as diversas crises econômicas pela qual sua economia passou no decorrer dos últimos 40-50 anos?

2.3.2 Um panorama à trajetória japonesa nos videogames

O Japão figura hoje dentre um dos maiores mercados do mundo nas diversas áreas que abrangem o setor tecnológico. Não obstante, também tem uma forte indústria cultural, alimentada dentre outros meios pelas possibilidades da tecnologia. É assim que, no meio de outras fatias produtivas, a área dos *videogames* tem uma grande contribuição japonesa, que virá à luz do dia após a II Guerra Mundial.

Nos interessa remontar parte da história que tornou a terra do sol nascente um dos marcos contemporâneos na indústria e no mercado de *videogames*, uma vez que se baseava em um isolamento geopolítico e um sistema “feudal” até as últimas décadas do século XIX⁵⁰.

O Japão passou por uma grave recessão econômica com déficit fiscal na década de 1880. A sua estrutura produtiva era pouco complexa. Foi necessária uma reforma política, social e econômica caracterizada pela era Meiji, para que o país se tornasse um estado-nação unificado aos moldes ocidentais. Mas a situação se agravou ao longo da década de 1890 apesar de um sistema bancário e uma industrialização nacional conquistada nos dez anos anteriores. Fatores ligados à moeda, à estrutura social, à geografia física e à baixa capacidade de produzir mercados estruturavam os desafios japoneses.

Na corrida imperialista que se seguiu no início do século XX, guerras e disputas vencidas na Ásia deram base para a sustentação da nação japonesa durante breves períodos. Foi

⁵⁰ Hobsbawn, 1995; Torres, 1999; Guimarães, 2007.

possível no início desse século uma certa estabilidade a partir de acordos firmados geopoliticamente, como o que garantia acesso ao mercado londrino, para onde parte das mercadorias japonesas, como a seda, foi amplamente exportada. Com estabilidade e financiamento de seus déficits fiscais, os nipônicos conseguiram um ambiente propício para o desenvolvimento da sua indústria, principalmente a bélica, que puxava o crescimento interno, concomitante a necessidade das conquistas territoriais^{51;52}.

O Japão desenvolveu uma complexa política industrial baseada em um protecionismo ao estilo oriental que favorecia grupos nacionais em um sistema de paridade, fortalecido por um “sistema informal de relações pessoais” (Torres, 1999, p. 237). Essa forma de organização, que ficou mais vigente e dinâmica a partir da década de 50, quando o país deixou de ser ocupação do governo norte americano (1945-1953), deu alguns tons para indústria japonesa.

As relações interpessoais eram tão importantes, que muito provavelmente influenciaram nas decisões criativas nos modelos de negócio como os da *Nintendo*, do qual tinha um sistema fechado de partidas em dupla ou em grupo, que dependia de conhecer o código de usuário de um jogador.

Foi com o financiamento econômico americano em território japonês, que procurava contingenciar a escalada da Guerra Fria e a proximidade dos ideais comunistas da Revolução Chinesa, em 1949, as penalidades que atingiram o Japão no pós II Guerra Mundial de lugar há um rearranjo geopolítico negociado com os americanos. “Nesse contexto, o Japão tornava-se um aliado estratégico relevante na luta contra a expansão comunista na região, ameaçada pela Revolução Chinesa e pela Guerra da Coreia” (Torres, 1999, p. 224)⁵³.

Com a ‘fácil adaptabilidade e a cooperação’ da classe trabalhadora japonesa, a alteração significativa da indústria nipônica, em menos de duas décadas, modificou sua estrutura primária para fornecer insumos industriais, máquinas e equipamentos. É assim que a *Taito*, empresa responsável pelo grande clássico de *videogames* *Space Invaders!* retratado na Figura 18, logo a seguir, tem sua estrutura industrial transformada de indústria de destilados aos *videogames* em cerca de mais ou menos 20 anos.

⁵¹ Guerra contra a Rússia e a da península da Coreia em 1894 e 1905, respectivamente.

⁵² Hobsbawm, 1995; Torres, 1999; Guimarães, 2007; Brunetto, 2021; Otmazgin, 2024.

⁵³ Hobsbawm, 1995; Torres, 1999; Guimarães, 2007.

Fonte: [archivers.org](https://www.archivers.org). Tela do jogo SpaceInvaders! lançado para fliperamas, da empresa japonesa Taito (1978).

Há uma série de fatores que explicam o sucesso da indústria japonesa no pós-guerra. Elas vão, segundo autores, desde questões culturais que se beneficiaram aos fortes investimentos americanos, até sua organização institucional e boa capacidade do sistema de pesquisa e desenvolvimento, bases que já vinham sendo construídas em um processo de estruturação da sociedade japonesa que incluía sua industrialização, desde o período Meiji.

Não obstante, o controle estatal que se seguiu permitiu uma retomada nacionalista, controlada, e com grande aporte de transferência tecnológica para as empresas japonesas, conjuntamente com um investimento maciço em pesquisa e desenvolvimento, que possibilitou muito mais do que a cópia de procedimentos e técnicas, mas em novas formas, resultando na própria ‘inovação’⁵⁴.

Obviamente, essa não é uma moeda de apenas um lado, pois no montante do sucesso da industrialização pós-guerra os sindicatos trabalhistas estavam fragilizados por uma política de trabalho que desarticulava quaisquer movimentações. Com a rede de relações interpessoais que se confundiam dentro do mundo do trabalho, a mão de obra japonesa chegou a trabalhar cerca de 10h semanais a mais do que em comparação a países europeus⁵⁵.

As questões não se encerram por aí. A indústria japonesa tinha tendências a fortes desigualdades de gênero: mulheres não compunham altos cargos, recebiam menos ou eram impedidas de trabalhar. Um reflexo de uma cultura machista, e que elegeu nos 40 anos pós-guerra um partido conservador ao poder. O milagre do crescimento japonês era o então resultado de uma forte violência de gênero, possível por conta de uma presença feminina orientada a cuidar das bases da reprodução material. Nada de novo sob o sol nascente japonês, que tem em sua história o episódio do estupro de Nanquim (1937-1938) contra chinesas⁵⁶.

Aliás, a conexão geopolítica com os Estados Unidos em pleno século XX, com grandes aportes de investimentos também deve ser visto de forma crítica, já que a maior nação imperialista da época, financiadora de todo um aparato de guerra e com fortes perseguições a movimentos trabalhistas, tendendo à direita ideológica, agiu com o mesmo *status quo* no Japão⁵⁷.

⁵⁴ Guimarães, 2007.

⁵⁵ *Idem*.

⁵⁶ Spíndola, 2021; Scholz, 2022.

⁵⁷ Hobsbawm, 1995.

A boa fase da economia japonesa fez com que o mundo ocidental e países vizinhos, como a China, vissem o país que outrora foi ‘reservado’ geopoliticamente, invadir o mundo com seus capitais e turistas. Ao longo dos anos de “milagre econômico” nos pós II Guerra, o interesse pelo país aumentou significativamente, a ponto de seus principais elementos culturais começarem a circular globalmente, desde os animes e os quadrinhos (mangás), à culinária, tradições, arte, arquitetura, estética e, mais próximo do fim do século XX os *videogames*⁵⁸.

Um outro ponto imprescindível e que nos provoca a convergências para o tema abordado neste trabalho, é como a indústria cultural japonesa cresceu a despeito dos pós II Guerra. Seu grande mercado de animes e de mangás, que hoje são uns dos mais vastos materiais culturais japoneses e servem na produção de *videogames* no mundo, se deu em meados da década de 50.

Com todas as reformas e investimentos norte americanos no país, acompanhado de uma abolição à censura da liberdade de imprensa e expressão e acesso ao mercado americano, foi possível criar uma máquina de difusão e circulação da cultura japonesa no mundo⁵⁹.

Essa é uma grande chave para compreender a indústria japonesa: a difusão cultural de produtos como os animes e os mangás, e até a grande gama da cultura popular japonesa como os samurais, dragões, o mito de fundação do próprio Japão, os yokais e kodamas (espécies de espíritos), já tinham um terreno consolidado.

A tradução desses elementos da cultura para os *videogames* se deu de maneira quase natural: ao mesmo tempo que existiam bases sólidas para a exploração da fantasia e mundo real, a maioria desses produtos já estava ‘traduzida’ num universo lúdico, animado, visual e artisticamente produzido.

Esses elementos se combinavam de formas distintas em diversas obras, onde algumas chegaram a um megassucesso no Ocidente, como nos casos de *Naruto* (ナルト) e *A viagem de Chirriro* (千と千尋の神隠し *Sen to Chihiro no Kamikakushi*), retratados na Figura 19 ao fim deste parágrafo, títulos que chegaram a ganhar reconhecimento em circuitos de premiação audiovisuais como os Oscars.

⁵⁸ Luyten, 2001; Craig, 2015.

⁵⁹ Luyten, 2001; Craig, 2015.

Figura 19 - À esquerda, poster oficial de A Viagem de Chihiro no Brasil. À direita, capa do volume 1 do mangá Naruto



Fonte: Google imagens (2024).

A cultura do *Otaku* (おたく, オタク, ou ヲタク) termo nipônico para se referir a pessoas com apreço aos mangás e aos animes, difundiu-se no Ocidente nos últimos anos com a ampliação do acesso a esses produtos, como visto na chegada da *Crunchyroll*, serviço de *stream* focado em animes, e do *Anime Awards* promovido pela empresa.

O desenvolvimento e as possibilidades de vários fatores, que vão desde boas estratégias de marketing e licenciamento, penetração livre e ampliada no mercado americano, a mutualidade dentre empresas e indústrias de diversos segmentos (brinquedos, jogos, música, cinema), o alto apelo pelo território japonês a partir da sua economia ascendente e o processo de desterritorialização provocado pela crescente globalização dos mercados, permitiram que os produtos culturais japoneses se tornassem rapidamente uma mercadoria do *pop mainstream* global⁶⁰.

Os diversos produtos culturais formaram uma grande base para a indústria de games no Japão. Jogos focados ou não em personagens e narrativas já antes presentes em outras mídias, chegaram a ganhar grande notoriedade no passado como *Super Mario World* (1987), *Crash Bandicoot* (1994), e atualmente como a saga *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) e *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019), vencedores na categoria de *Game of the Year (GOTY)* no *The Game Awards*, premiação compatível com o *Oscar* dos videogames.

O próprio *The Game Awards* pode ser encarado como mais um dos tijolos que compõe a indústria de *videogames*. Criado em 2014, pelo jornalista especialista em jogos eletrônicos, o canadense Geoff Keighley, a edição chega no seu 10º ano em 2024, e conta com um conselho

⁶⁰ Luyten, 2001; Craig, 2015; Otmazgin, 2020; Brunetto, 2021.

consultivo (*Advisore Board*), onde estão presentes os *CEOS*, fundadores, empresas e seus presidentes, das maiores publicadoras e fabricantes de jogos eletrônicos do mundo.

Somado ao *The Game Awards*, a presença da *Gamescom* (Alemanha), da *Summer Games Fest* (EUA), e a *Tokyo Game Show* (TGS, Japão), demonstrados na Figura 20, esses grandes eventos dão uma ideia da magnitude da qual a indústria dos *videogames* faz acontecer. Especialmente no TGS, também acontece um evento anual da indústria japonesa: *Japan Games Awards*, premiação do Ministério da Economia, Comércio e Indústria para o setor. Além dos últimos lançamentos em jogos e dispositivos (consoles, controles, plataformas), também são demonstradas novas tecnologias e inovações.

Figura 20 - Eventos focados nos mundos dos videogames acontecem em diversas partes do mundo



Fonte: Google imagens (2025).

Quando as primeiras experiências bem-sucedidas mercadologicamente com jogos eletrônicos começaram a acontecer no mundo, as principais empresas americanas erraram em suas decisões de negócios. Ao incentivarem um grande desenvolvimento de jogos, a gestão desses bens, somados aos descontentamentos trabalhistas e uma explosão da pirataria resultado da cultura *hacker*, culminaram em um processo rápido e desastroso de falência de todo o setor americano⁶¹, o que deixou o caminho livre para as empresas japonesas durante mais de duas décadas.

⁶¹ O despejo de mais de 700 mil cartuchos no deserto do Novo México, pela americana *Atari*, foi um episódio marcante desta derrocada. Neste momento de crise, a sua receita chegou a despencar 97% em apenas dois anos, saindo de vertiginosos 3,2 bilhões de dólares em receita em 1983, para apenas 100 mil em 1985 (Woodcock, 2020).

Sega, *Nintendo* e por último a *Sony*, se beneficiaram desse momento histórico, e se projetaram no mercado global, mesmo com suas dificuldades de permear o ocidente⁶². A competição agora estava em solo interno japonês, as três empresas produziram tanto consoles, *arcades* e franquias de jogos famosas, como *Pokémon*, rivalizando não só no terreno econômico, mas também cultural com seus personagens que são referenciados nas mais diversas produções até hoje: *Sonic (Sega)*, *Crash Bandicoot (Sony)* e *Mario Bros/Pokémon (Nintendo)*⁶³.

A indústria de jogos eletrônicos no Japão foi desta forma fruto de um longo trajeto beneficiado de uma estrutura militar-belicista. A infraestrutura japonesa estava completamente arrasada após a derrota na II Guerra Mundial. Sistemas viários, rodoviários, centros econômicos e indústrias tinham sido completamente destruídos. Os ataques com as bombas atômicas assinalou sua rendição⁶⁴.

Com os acordos firmados dentre Japão e Estados Unidos (EUA), e as firmes políticas de reconstrução da nação com altos incentivos do governo estadunidense, o Japão reconstruiu sua infraestrutura e uma indústria pós-guerra, baseada em produção e desenvolvimento tecnológico e inovador, o que lhe possibilitou se beneficiar dos avanços tecnológicos americanos e produzir *videogames* como nenhum outro lugar do mundo⁶⁵.

No fim dos anos 80 e começo dos anos 90, empresas japonesas como a *Nintendo*, já estavam muito bem estabelecidas e com franquias de sucesso como *The Legend of Zelda*, *Pokémon* e *Mario Bros*, e lançavam seus mais diversos tipos de *hardwares*, como console portátil, *Gameboy* da *Nintendo*, e a *Sony* com o *Playstation*. O console, no caso da *Sony*, firmou a empresa japonesa no ramo, que hoje colhe os frutos de ser uma das grandes corporações no mundo dos jogos, acometendo a maior parcela do mercado mundial em consoles.

O primeiro *Playstation*, ou popularmente conhecido como ‘*ps1*’, ‘*PSONE*’, foi o primeiro console doméstico que tive. Foi nele que comecei a experimentar de forma mais íntima o mundo dos *videogames*. Com o avanço dos mercados, o desenvolvimento das tecnologias, a popularização dos *videogames* e as gerações sucessivas dos consoles, jogos como *God of war*,

⁶²A problematização sobre os termos Ocidente e Oriente é certamente uma das grandes conquistas do debate geográfico crítico. Mas não iremos abordar seus pormenores neste trabalho, por questões de simplificação. Preferimos orientar o pensamento em organizar o Ocidente como os mercados europeus e americanos, e o Oriente como o mercado japonês de videogames. Entretanto já reconhecemos que certamente uma grande parte da história deve emergir de outros pontos da geopolítica dos jogos.

⁶³ Newman, 2018; Consalvo, 2021.

⁶⁴ Houve especulações que haveria uma terceira bomba atômica depois de Nagasaki e Hiroshima. Essa última estava prestes a levar a capital, Tokyo, pelos ares. Mas a rendição impediu que os ataques continuassem no Japão.

⁶⁵ Torres, 1999; Guimarães, 2007; Woodcook, 2020.

Halo e Super Mario World ganharam tanta proeminência que começaram a fazer parte do ‘patrimônio exclusivo’ das grandes empresas.

O passar dos anos e o crescimento dos aportes financeiros destinados à indústria de *videogames* fizeram aparecer os jogos categorizados como ‘Triple A’ ou ‘AAA’, dos quais são possíveis vislumbrar o quanto a geografia é um elemento-chave nas suas realizações.

3 A GEOGRAFIA NA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ‘TRIPLE A’

3.1 Tecnologia e interatividade

Era difícil imaginar no começo dos anos 2000 que a atual geração de *videogames* seria tão imersiva e proporcionaria experiências cada vez mais sofisticadas tecnológicas e artisticamente. No auge da minha infância, jogar videogame era também um grande desafio: primeiro por não encontrar jogos traduzidos para o português – coisa que a ‘pirataria’ logo conseguiria resolver ao longo dos anos 2000 –, e logo depois, por não saber exatamente quais caminhos trilhar, consequência quase sempre da capacidade técnica e tecnológica dos *games*, que apresentavam limitações de *hardware*, como um tempo de resposta lento, e sobretudo, limitações nas formas de interatividade com as mecânicas e narrativas dos jogos.

A partir dos anos 80, já era possível usar de ambientações em 2D nos jogos eletrônicos, para representar cenários baseados na realidade, completamente formulados ficcionalmente ou algo entre esse *continuum*. Quando a tecnologia avançou para a representação em 3D e as consecutivas melhoras tecnológicas de modelação digital foram ganhando o mercado, que vão da animação, à texturização, composição, renderização e edição de vídeo, foram tornadas possíveis múltiplas formas de representar fenômenos cada vez mais complexos nos jogos eletrônicos.

Afinal de contas, os *videogames* podem ser encarados como uma forma de arte que tornam mundos possíveis de existirem através dos jogos, e a cada nova geração as demandas dos jogadores em novas e mais elaboradas experiências requerem o uso dos recursos mais avançados disponíveis para a sua época. Com a possibilidade de representarem fenômenos sociais complexos nas suas produções, como as problemáticas de segregação residencial da franquia *Grand Thief Auto (GTA)*⁶⁶, fica evidente que os ganhos também estão na estrutura narrativa e mecânica dos jogos.

Desta forma, concordo quando Bowman (2019) aponta para a combinação de fatores que se traduzem na complexa experiência interativa promovida pelos *videogames* quando diz que “Advances in technology and creativity have combined to present players with interactive experience that vary in their cognitive, emotional, physical, and social complexity” (Bowman, 2019, p.1).⁶⁷

⁶⁶ Alvarenga, 2007.

⁶⁷ Traduzido: “Os avanços na tecnologia e na criatividade combinaram-se para apresentar aos jogadores uma experiência interativa que varia em sua complexidade cognitiva, emocional, física e social”

A complexidade criativa e tecnológica dos jogos eletrônicos enquanto obras de arte, fez com que no passar dos anos e no 'frigor dos ovos' a incorporação de experiências bem ou malsucedidas trouxessem elementos mais precisos de interação com os *videogames*. Enquanto os elementos potencialmente geográficos faziam parte como um 'plano de fundo', superficial e quase que 'tematicamente' das primeiras experiências de jogos, hoje eles são formas fundamentais para a experiência do jogar.

Desta forma, por exemplo, as montanhas que compunham um cenário, uma paisagem no jogo, deixaram de ser apenas um elemento visual para ganhar protagonismo enquanto um relevo reconstruído digitalmente nos mínimos detalhes, com ambientação e exploração própria.

O caso de *Tomb Raider*, demonstrado na Figura 21, nos ilustra bem esse processo. Para a época em que o primeiro jogo foi lançado, em meados de 1996, a tecnologia 3D no jogo despertou um alvoroço na indústria, levando-o a ser globalmente premiado. Lara Croft, protagonista da série, explorava um espaço aberto e possível de interagir, mais do que quaisquer outras experiências nos jogos até então.

Figura 21 - Cena do Gameplay de Tomb Raider (1996)



Fonte: Zangado, Reprodução no *YouTube*. Nessa cena a personagem se segura em uma das bordas de uma ponte destruída. Os elementos gráficos são mais 'rudmentares'. A interação com eles é mais limitada e simbólica, visualmente falando (2024).

Entretanto, o jogo ainda tinha suas limitações. As formas mais 'rudmentares' e quadradas da modelagem 3D daquela época, aliada às limitações dos *hardwares* do *joystick* do *Playstation*, permitiam pulos, saltos longos, giros de câmera, pequenas escaladas e até nado, como interações primordiais no *game*. Apesar disto, a sensação era de interagir com grandes caixas texturizadas, que ao longo da *gameplay*, confundem muito mais do que revelam o que

sejam: pedras que parecem cimento, madeiras que se assemelhavam a folhas de papel, cachoeiras que pareciam pedras, plantas indistinguíveis umas das outras e apenas identificáveis através do tom esverdeado.

Já o mais recente título da franquia, *Shadows of Tomb Raider*, lançado em 2018, logo na sua introdução, nos coloca em uma cidade mexicana durante a celebração do ‘*Día de muertos*’, conduzindo Lara por entre grupos de pessoas, ruelas, se esgueirando, fazendo saltos e escaladas complexas enquanto persegue de forma furtiva um grupo criminoso.

Com uma caminhada roteirizada pelo jogo e que em alguns curtos momentos toma o total controle da personagem, restando ao jogador assistir suas ações e acompanhar trechos da história, a renderização e modelação dos elementos que compõem o universo do *game*, se confundem com produções do audiovisual dos filmes, como pode ser apreciado na Figura 22, a seguir.

Figura 22 Cena do gameplay de *Shadows of Tomb Raider* (2018)



Fonte: Reprodução do *Youtube* Mkice And Fire. Aqui, a personagem Lara Croft (encapuzada ao centro) caminha por ruelas em cidade no México durante o *Día de Muertos*. Imagem melhorada pelo autor. (2024).

Enquanto Lara caminha, é possível observar outras cenas se desenrolando nas paisagens, ouvir conversas dos personagens não jogáveis — non-play able character (NPCs) — observar e interagir com objetos, personagens da construção digital do mundo onde ela está inserida, e ter sensações diferentes a partir do *joystick* que vibra em ritmo e intensidades personalizadas de acordo com o que está acontecendo em cena.

Essas evoluções tecnológicas significativas na experiência com os *videogames* e todo o processo histórico-material do desenvolvimento da indústria, do crescimento e da expansão dos

mercados, criou no seguimento dos jogos um tipo do qual é conhecido por serem frutos dos mais altos investimentos na indústria, capazes de produzir uma experiência interativa, cognitiva, social, emocional e física complexa, como se refere Bowman (2019).

Essa experiência perpassa pelo gênero de jogos focados em ‘Narratologia’, que tem a narrativa como elemento principal de organização e articulação do material proposto. Eles diferem dos jogos que tem a ‘Ludologia’ enquanto proposta principal, no qual são os sistemas de regras e funções que se sobrepõem na produção principal, ou dos jogos de ‘Simulação’, mais preocupados em replicar aspectos fidedignos da realidade. Dessas experiências, os jogos centrados em narrativas são os mais clássicos em assimilar ‘geografias’ como parte importante da experiência⁶⁸.

Assim, extrapolo a ideia de “*interactive experience*” da qual Bowman (2019) se refere, propondo observar como elementos da experiência geográfica humana são transportados para a experiência nos jogos eletrônicos. É para elas que queremos olhar. Enquanto forma de entretenimento, os jogos eletrônicos de narrativas terão no seu âmago ‘*geograficidades*’ muito peculiares, que hora serão apenas palco do desenrolar narrativo, hora assumirão papel de protagonismo na história.

Dito isto, é irresistível lembrar das palavras de Merleau-Ponty (1999), ao elaborar a existência no mundo como fundamentalmente espacial. Não existe história humana que não tenha sido uma mediação dinâmica e dialética com o meio, a natureza, em um movimento contínuo de transformação de ambas as partes. Queremos poder enxergar pequenos fundamentos da relação humano-natureza transportados para a experiência nos *videogames*. Como, afinal, a geografia serve para fazer *videogames*? E em qual tipo de jogo é possível ver florescer uma experiência que se remete a geografias humanas?

3.2 Geograficidades à luz de uma geografia contemporânea

Em meio a mudanças circunstanciais na sociedade capitalista contemporânea há uma corrida política, existencial, científica e material para a compreensão dos novos desafios que se erguem diante das nossas sociedades. De fato, a geografia tem contribuído e muito para a observação dos fenômenos ligados às cidades/meio, às catástrofes, às geopolíticas, nas florestas, nos rios, com povos originários, quilombolas, nas formas do trabalho, nas relações sociais e nas organizações espaciais como um todo.

É imprescindível que neste momento façamos nosso trabalho de grandes articuladores do conhecimento e entreguemos ao conjunto social soluções para um aprisionamento cada vez

⁶⁸ Lindley, 2003; Branco; Pinheiro, 2006; Alvarenga, 2007; Drumond, 2014.

mais sofisticado da vida em coletivo. É pensando nesses desafios em que acreditamos que a geografia deva votar a si mesma no movimento de revisitar suas bases epistemológicas, discutir mais uma e outra vez seus princípios norteadores como parte de um processo de renovação.

Decerto, os *videogames* e jogos eletrônicos estão nesses novos engendramentos da sociedade, e como a ciência geográfica é tão imprescindível na disputa da produção dos seus significados⁶⁹ é um dos desafios que tentamos elucidar neste processo de completar as lacunas. Além de que reflexões que enfrentam questões de uma geografia que não se passe necessariamente no espaço geográfico ‘material’ é decerto uma demanda contemporânea, surgida sob a égide do *ciberespaço*.

Ao longo das últimas três décadas os jogos eletrônicos ebuliram objetos de investigação geográfica, entendendo esta como também um determinante político das sociedades. Isso nos conduzirá a compreender as complexas redes imateriais e materiais produzidas pelos jogos eletrônicos em diferentes esferas e recortes geográficos.

Assim como “*America’s Army*” jogo oficial do exército estadunidense auxiliou por anos a moldar à impressão que os americanos tinham sobre suas forças armadas e ao mesmo tempo criou sentidos para o alistamento de jovens e também para o seu treinamento. Ou o uso de um modo de jogo em ‘*Roblox*’ para a disseminação de conteúdos políticos, como a criação de um protesto, dentro do jogo, contra o “estado” de ‘israel’^{70 71}.

Neste caso em que buscamos averiguar como a ciência geográfica faz parte do desenvolvimento do jogo ‘*Ghost of Tsushima*’, decidimos passear na construção de parte do universo histórico, geopolítico e material da desenvolvimento dos jogos eletrônicos ao longo de sua existência, tanto quanto mergulhamos em como as produções de jogos considerados ‘*Triple A*’ bebem das formas de representar relações dos seres humanos com o meio, ou seja, a relação homem-natureza⁷² convencionada nos estudos geográficos, com o objetivo de elucidar esse papel enquanto um dos balizadores da experiência humana.

À medida que os jogos eletrônicos podem ser vistos como testemunhos da técnica e da tecnologia humana e sua capacidade de produzir arte a partir dos seus contextos

⁶⁹ Em Macedo (2023) monta-se o argumento de uma ínfima mobilização política no mundo dos *gamers*, o que nos preocupa pelas possibilidades que essa desmobilização pode apontar. Concomitante os trabalhos de Stateri (2021) sugerem a forte produção de significados dentro dos jogos, assim como o levantamento apontado por Drummond (2014).

⁷⁰ Leituras disponíveis em: <https://www.brookings.edu/articles/meet-the-sims-and-shoot-them/>. Último acesso em: 27.05.2024, 10:04h horário de Brasília, e, <https://www.jewishnews.co.uk/roblox-doing-all-it-can-to-tackle-proliferation-of-antisemitic-content-on-platform/>, Último acesso em: 27.05.2024, 12:35h horário de Brasília.

⁷¹ Prefiro me referir a determinada espacialidade entre aspas e sem utilizar a norma culta por não o reconhecer enquanto estado-nação legítimo. Principalmente após os desdobramentos das políticas de genocídio vigentes nos últimos 2 a 3 anos.

⁷² Convencionamos aqui a relação homem-natureza sem problematizar a fundo a escolha epistemológica por detrás dessa convenção. Assim queremos dizer que não necessariamente acreditamos que seja um pressuposto, como também não queremos inferir que seja uma dualidade cindida, nem muito menos que as terminologias sejam adequadas para representar o que se chama de “homem” e o que se chama de “natureza”.

culturais/materiais, não podemos deixar de reparar neste papel único que conseguimos elaborar cientificamente na Geografia. As experiências das sociedades com os meios em que se inseriram, principalmente na produção do espaço geográfico enquanto sistema de ações e objetos⁷³, são de alguma forma traduzidas nessas produções.

É observando esse ‘gosto’ geográfico nas produções que tentamos resgatar o conceito de ‘geograficidades’ elaborado por Dardel (2015), enquanto forma epistemológica e metodológica de investigação.

Pensando criticamente no seu emblemático trabalho “*O Homem e a Terra: natureza da realidade geográfica*”, Éric Dardel (2015) observa as bases epistemológicas de um momento em particular da ciência moderna ocidental, onde a geografia se estabelece enquanto campo investigativo, por volta dos séculos XVIII-XIX.

Neste período, a geografia assumiria um papel primordial no estabelecimento do mundo ocidental moderno que passava principalmente nas Américas e África pela disputa imperialista e neocolonialista, onde esses territórios eram anexados enquanto forma de domínio de grandes centros do capitalismo industrial do século XIX.

Se via então formas cada vez mais sofisticadas de operações técnicas no mundo, que se utilizavam das novas tecnologias, ciências e informações produzidas a partir de grandes matemáticos, físicos, químicos, engenheiros etc., sob a conquista territorial imperialista.

Com a expansão dos parques industriais e a intensificação da urbanização, a geografia científica abandona uma leitura ontológica em prol de fórmulas mais analíticas, matemáticas e geométricas na ânsia capitalista da produção daquele momento histórico do desenvolvimento dos estados-nações centrais do capitalismo.

Era preciso pensar em produtividade, ocupação da cidade, extrações de matéria-prima e organização interna dos estados-nações para o momento histórico. As perspectivas convergiam, assim, para pensar em um domínio infinitamente expandido dos recursos e territórios do mundo sob o ponto de vista mecanicista e administrativo para o alcance das hegemonias de mercado.

Até certo ponto, a leitura de Dardel (2015) nos é interessante ao se contrapor a essa forma de operação, mas ela nos encobre de determinados desafios difíceis de sustentar. Seu trabalho tem um tom bastante crítico à geografia científica e crítica, amplamente difundida nos contextos atuais, que levar-nos-ia a abdicar das análises baseadas em princípios da cartografia, da matemática e da realidade social que foram outrora apresentados neste trabalho para a fundamentação da hipótese e das próprias bases do fazer científico.

Para além de um simples ‘descarte’ de sua fundamentação, queremos reiterar a importância desses saberes para a compreensão de fenômenos geográficos que se utilizam ou

⁷³ Santos, 2002.

não enquanto elementos centrais das suas teses, reconhecendo o valor da utilização cartográfica e matemática, à exemplo, na compreensão da realidade geográfica.

Por outro lado, também concordamos que o uso indiscriminado dessas formas de interpretação da realidade sejam potencialmente equivocados, dado aos recortes feitos pelas representações matemáticas e/ou cartográficas da realidade que produzem dados que invariavelmente promovem cisões, médias, fragmentações do que é possível apreender de determinados fenômenos com os instrumentos metodológicos possíveis.

Então, para compreender o debate sobre ‘geograficidades’ dos quais Dardel elabora em seu trabalho, é necessário ponderar uma série de contribuições que nos garantam não sermos anacrônicos.

Juntamente, não se trata de contrapor dois tipos de abordagens diferentes já que as que lançam do humanismo na geografia, assim como a de Dardel, tem uma forma de apreender fenômenos geográficos diferente dos quais, os que procuram o método material-histórico se lançando na geografia crítica, sobretudo.

Como antecedemos, este trabalho procura convergir os métodos na compreensão do fenômeno, dando enfoque de que as ‘geograficidades’ de Dardel, podem e devem ser observadas com as contribuições do método material-histórico comum à geografia crítica a partir do século XX.

As contribuições do autor que lançam sobre uma busca de sentidos ontológicos, onde a própria ciência pressupõe uma elaboração tardia ao fenômeno, ou seja, se vive a geografia antes mesmo dela se propor a ter método, epistemologia científica, traz a nós em perspectiva que esta relação fundante de experiência ontológica com o espaço, é profundamente produtora de sentidos, e é dela que o autor chamará de “Geograficidades”.

O campo investigativo da geografia humana que floresce com as suas contribuições refletidas em Yi-Fu-Tuan (1974) ou Angelo Serpa (2019), procura de forma principal apreender os fenômenos geográficos a partir de conceitos, como o lugar e o território, se utilizando do método fenomenológico que “permite o retorno às experiências e práticas espaciais primeiras, sobre as quais construímos nossas referências de mundo e lugar” (Serpa, 2019, p. 09).

Nesta abordagem ganha protagonismo a experiência e a sensibilidade humana diante do espaço que o acolhe, e que produza os sentidos geográficos, com a elaboração conceitual das representações de ‘paisagem’, ‘região’, ‘território’, ‘redes’, ‘fluxos’, etc.⁷⁴

Ainda que seja assim, as sociedades, grupos e indivíduos em seus momentos de realização, ou de ‘geografização’, tem o espaço enquanto “estrutura e processo” à medida em que seus sistemas de objetos e sistema de ações (valores), seriam “ditados em última instância

⁷⁴ Serpa, 2019.

pelas relações sociais e políticas, mas também (e sobretudo!) pelo fluxo da história” (Serpa, 2009, p. 52).

O espaço geográfico contemporâneo, enquanto estrutura e processo, está para a experiência humana enquanto informação, inserida em uma rede cada vez mais complexa e interligada de relações entre escalas de ação e produção.

Falar das formas de representação geográfica nos jogos, das relações sociais e do fluxo da história, exerce um papel simbólico de representação do conhecimento geográfico que produz geografidades, resultados dessas experiências sensíveis com o espaço.

É sobretudo a forma em que as narrativas dos jogos são apresentadas que podemos observar e conceituar as representações das quais as categorias clássicas da geografia podem ser elaboradas. Apesar disso, os jogos também se inserem em um contexto de produção para além de uma ‘simples’ narrativa.

Enquanto rede de significados o jogo mantém uma relação entre as partes que o compõem, incluindo aquilo que chamamos de ‘*gameplay*’. A *gameplay* é uma parte fundamental de um jogo eletrônico, ela é uma dimensão resultado da interação do jogador com o objeto (jogo) a partir da mediação de todos os seus elementos fundantes, como o hardware, a exemplo.

Para Munhoz e Battaiola (2018), essa expressão não aparece na sua contribuição, mas há uma determinada construção em subtexto no seu trabalho se levarmos em conta que ela seja o encontro entre o objeto e o sujeito, ou seja, aquilo que vão chamar de ‘dinâmica’, elaboraremos com mais detalhes, mais adiante as partes constituintes de um jogo eletrônico.

Mas adiantamos que observamos nos elementos que constituem um jogo eletrônico, porosidades das quais são possíveis inferir que há constituições passíveis de estudos geográficos. Resultado de contextualizações sociais, as bases do ‘artefato-game’ e ‘agente-jogador’, que grosso modo representam o aparelho de *videogame* e o jogo eletrônico (artefato-game) e o sujeito que o detém e interage com o jogo (agente-jogador)⁷⁵, não estão apartados de uma dimensão geográfica.

Acrescidos da consideração de que as *geografidades* são partes inerentes da experiência humana, e os jogos eletrônicos são fruto, mais tardar, do desenvolvimento técnico dessas experiências, trataremos, desta forma, de olhar para as elaborações de Dardel (2015). Com um olhar para a existência de uma ontologia espacial-relacional entre o ser humano-meio, da qual, produtora das manifestações espaciais, sociais, culturais, políticas e econômicas, as suas contribuições irão construir nossos olhares sobre os jogos eletrônicos.

⁷⁵ Munhoz e Battaiola (2018).

A existência se daria através das relações objetivas da qual somos inevitavelmente relegados com o meio, e com ela o ímpeto de ‘conhecer’, ‘inquietar’, ‘amar’, ‘buscar’, ‘descobrir’, ‘interessar-se’ pelas formas e lugares do mundo. Essa experiência de estar no mundo, constituidora de ‘verbos’, se transmuta *geolocalizada* e historicamente a partir da mediação do trabalho, da técnica e tecnologia, produzindo seus sentidos em objetos, como os jogos eletrônicos.

Apesar da ciência moderna utilizar filosofias eurocêntricas para elaborar as formas fenomenológicas de apreensão da realidade geográfica, não poderíamos deixar de escapar que é da produção dita *decolonial* das últimas décadas as construções sensíveis das relações ‘homem-natureza’, capazes de forjar o conceito de ‘*corpo-território*’, à exemplo, resultado de percepção da vivência espacial em que se apreende à existência a partir do seu ‘substrato’ espaço-material⁷⁶.

Desta maneira, a experiência/vivência dos povos originários, quilombolas, povos das matas, dos rios com seus territórios, lugares, florestas, rios etc., forjam uma compreensão de sensibilidade com o mundo material/imaterial tão rica em significações outras, de outros pressupostos⁷⁷ quanto as eurocentradas.

Aqui e ali se manifestam tentativas inquietas de poder produzir uma significação possível para a relação homem-natureza. Em Merleau-Ponty, advindo da filosofia, outra grande referência no campo da geografia humanista, uma passagem em sua obra clássica também nos recoloca nesta inquietude: “Ser corpo, é ser atrelado a um certo mundo, é nosso ponto de vista sobre o mundo e é, para cada um de nós, o meio de ter uma perspectiva” (Merleau-Ponty, 1999, p. 161). Esse conceito experimenta em Merleau-Ponty, de que a existência, no seu ponto de vista corpóreo, resulta em uma percepção não passiva, onde a interação dinâmica entre corpo e a natureza circundante seria o basilar da experiência do espaço e do tempo.

Quaisquer que sejam as contribuições nesse campo de debate, há uma indicação sobre uma inquietude ontológica e epistemológica geográfica, outrora também utilizadas por Santos (2002) para remontar uma ‘natureza’ do espaço. As relações homem-natureza são objeto das mais diversas elaborações, sejam elas posteriores ou anteriores à sistematização científica.

Assim, o que advogamos a partir delas, é que os jogos eletrônicos, enquanto resultado de um longo processo material-histórico do desenvolvimento da arte, da linguagem, das técnicas e tecnologias, sustentam-se nessa relação, a medida em que narrativa, e em alguns casos, mecanicamente, perpassam e produzem sentidos geográficos.

⁷⁶ Haesbaert, 2020.

⁷⁷ O conceito/realidade de pensar na terra enquanto uma ‘mãe’ dos povos originários é cheia de significações geográficas. Não que elas necessitem ser, claro, já que a formação da ciência, enquanto tal, é uma realidade epistemológica dos ‘brancos’.

Porém, não obstante, investigar esses sentidos produzidos em um espaço que não seja o material-concreto, do qual a ciência geográfica está habituada, é uma outra boa questão. Nenhum dos pensadores até então, colocou suas considerações levando em conta uma realidade outra daquela do seu tempo histórico.

O caso de Dardel, à exemplo, foi elaborado originalmente em 1952, anos antes de realizarmos o ‘ciberespaço’ e em consequência, os jogos eletrônicos. Se estamos falando sobre *videogames* e jogos eletrônicos, estamos sobretudo falando de fenômenos que se passam dentro de um mundo realizado através de aparelhos técnicos e tecnológicos, de narrativas criadas a partir de uma materialidade, e que se estendem como parte de uma ‘realidade material-concreta’ oferece enquanto possibilidade⁷⁸.

Assim, surge a premissa para um diálogo que abarque o ‘ciberespaço’ enquanto possibilidade de realização desses fenômenos. Autores como Silva (2013) e Ramos (2021) propõem que o ciberespaço seja uma categoria analítica da geografia, incluindo aqueles como Ramos (2021) que se baseiam nesta premissa para poder responder suas questões suscitadas por um jogo eletrônico (*Pokémon Go!*).

Afinal de contas, como se remeter a uma ‘*geograficidade*’ que tem como técnica contemporânea o ciberespaço? É possível falar em ‘*geograficidade*’ em experiências que são mediadas por um aparato tecnológico?

3.3 Ciberespaço e totalidade do espaço geográfico

O ciberespaço é uma concretização dos esforços tecnológicos do fim do século passado e início deste século, ou seja, um objeto extremamente contemporâneo, assim como os jogos eletrônicos. Os esforços para a sua compreensão levam em conta a complexidade da sua constituição enquanto fluída de forma, conteúdo, estrutura e abstração⁷⁹.

Por meio de uma dimensão instrumental, ou seja, pela realização da técnica, conceito em que Santos (2002, p. 29) exprime ser:

a principal forma de relação entre o homem e a natureza, ou melhor, entre o homem e o meio, é dada pela técnica. As técnicas são um conjunto de meios instrumentais e sociais, com os quais o homem realiza sua vida, produz e, ao mesmo tempo, cria espaço.

Podemos exprimir esforços no campo da ciência geográfica para conciliar uma definição que abranja as dimensões desta pesquisa. Apesar disto, o conceito de ciberespaço ainda parece

⁷⁸ Essa conclusão oferece limites claros se observamos as relações espaço-homem no conhecimento e existência de povos originários, de filosofias africanas, quilombolas etc.

⁷⁹ Silva, 2013.

estar em discussão e disputa pelas ciências humanas, ao passo em que se torna uma realidade factível no cotidiano e nos campos do saber científico, incluindo na geografia (Silva, 2013).

Assim, vale a pena considerar que as bases históricas que tornar-se-iam o ‘ciberespaço’ nascem da relação crescente entre a produção, a ciência, o domínio técnico e a estrutura social do mundo pós-revolução industrial⁸⁰.

Com as revoluções industriais os padrões de produção e reprodução, tanto quanto as relações sociais, culturais, políticas e geopolíticas/territoriais efetivaram a urbanização do espaço geográfico e de seus sistemas de ações determinantes para a realidade contemporânea. Essa mudança será profunda nas formas de organização sociais ao redor do mundo, que teóricos como Dardel abstraem criticamente a apropriação da Geografia enquanto forma de organizar os mecanismos de produção e dominação econômica do mundo capitalista.

Entretanto, só a partir da terceira Revolução Industrial, em meados da década de 40, – momento em que o Japão se reconstruiu (1943) –, com sua característica ‘tecnológica’ puxada pela microeletrônica, computação e informática nos setores de automobilística, aviação e a eletroeletrônica, apareceriam as possibilidades de existência do ‘ciberespaço’. Elas traziam consigo as deixas da ampliação e interconexão dos sistemas comunicacionais criando redes complexas a partir da conexão de aparelhos técnicos e suas infraestruturas.

É neste momento histórico que o primeiro computador programável surge, na corrida militar-bélica outrora explorada nesta dissertação, e não muito mais tarde os primeiros *videogames*. Ou seja, os jogos eletrônicos surgem historicamente no período em que Santos (2012) caracteriza enquanto meio técnico-ciêntífico-informacional, resultado dos processos de convergências exponenciais das dimensões constitutivas da sociedade pós II Guerra Mundial.

A ‘sociedade da informação’ se torna um novo paradigma. O setor de telecomunicações e a retroalimentação tecnológica entre outros setores e técnicas começam a interligar os computadores, *videogames* e microcomputadores no mundo em rede, criando a internet enquanto “rede global de redes de computadores” (Castells, 2003, p. 13) que, segundo Silva (2013) “dá forma e conteúdo para boa parte das dimensões do ciberespaço”.

Com o passar do tempo e uma crescente exponencial do seu desenvolvimento, a internet vai convergindo diferentes tipos de mídias ao passo em que diferentes interfaces de linguagem computacional e de comunicação vão sendo implementadas em diferentes tipos de dispositivos, incluindo os consoles de *videogames*.

Os *videogames* se tornam, a cada nova geração, aparelhos técnicos dotados de novos componentes e tecnologias que confluem para a sua realização. Os jogos passaram de ser rodados em *hardwares* ‘off-lines’, para criar, cada qual ao seu modo, interatividade entre

⁸⁰ *Idem*.

jogadores em uma rede local, com ajuda de tecnologias como o *infravermelho*, *NFC*, *Bluetooth*, e não obstante, a possibilidade de acessar a internet em redes mundiais de jogadores, também dispostos a criar circuitos de competições cada vez mais elaborados (*e-sports*).

Longe de ser um puro elemento transcendental, o ciberespaço se realiza assim, através de uma base material de técnicas e relações sociais, concretizado pelos objetos tecnológicos que permitem a sua existência e sua reprodução, constituído das relações pre-existentes entre os indivíduos, grupos, governos e empresas.

Assim defende Silva (2013, p. 164), de que “O que ocorre no ciberespaço, surge a partir do espaço geográfico, e o que lá se deu, repercute no último de forma cada vez mais intensa”. Sob essa óptica, o fato de ‘*Ghost of Tsushima*’, ‘*God Of War*’, ‘*Assassin’s Creed*’, ‘*Horizon*’, jogos mais tarde elaborados, representarem essas relações e se constituem a partir delas, como no caso específico de ‘*Ghost Of Tsushima*’, parece nos ser um fenômeno mais ‘intenso’ de ser compreendido.

Segundo Silva (2013, p. 164), esses pressupostos tornariam factíveis imaginar o ciberespaço enquanto parte da realidade total do espaço geográfico, “ele amplifica a possibilidade de modos de ser, de como ser no mundo contemporâneo”.

Os *videogames* seriam, então, um ambiente de possibilidades das amplificações no ciberespaço, contendo em si uma forma de linguagem própria com instrumentos técnicos por vezes particulares na mediação desse encontro.

Em suas particularidades, também vemos a convergência de novas e antigas formas de fazer arte, conquistando uma ampliação das suas possibilidades de existência, sejam elas quando ‘ganham vida e movimento através de personagens e cenários, ou através das diferentes reações táteis dos objetos técnicos – *joysticks*, TVs – quando reagem a cada interação.

O autor reforça a ideia de que, enquanto técnica material e virtual (potente), o ciberespaço faz parte inerente da sociedade contemporânea, da qual:

(...) há um aumento substancial da interferência dos objetos técnicos na vida contemporânea: o aliamento entre ciência, produção e técnica, traduzido nos desenvolvimentos tecnológicos, e perpassado na produção industrial ao ponto de que a quantidade de objetos técnicos que rodeiam a vida de qualquer cidadão não vivente em uma comunidade isolada, ser extremamente intensa. Disso resulta uma relação simbiótica entre o humano e a tecnologia que pode ser considerada a delineação de uma sociedade ciborgue, uma sociedade que não existe sem o aparato tecnológico hoje implantado (Silva, 2013, p. 165).

Essa simbiose que pode ser constatada pelos fluxos crescentes de dependência do ciberespaço enquanto dimensão constitutiva da existência geográfica humana. É aí onde vemos traduzidas relações no espaço geográfico enquanto um mosaico de lugaridades-

territorialidades, numa dinâmica dialética aos processos contraditórios e desiguais no espaço geográfico.

Sujeitos hiper-conectados e produtores de lugares no ciberespaço estão em processo e contradição aos indivíduos que dele depende cotidianamente (Silva, 2013). Enquanto o fenômeno das plataformas dita novas relações para o sistema de ações e cria/modifica o sistema de objetos no espaço geográfico, é cada vez mais evidente o quanto os fluxos informacionais no ciberespaço têm reflexos por vezes intensos nos territórios, a medida que igualmente modificam e co-criam novas formas de relações sociais.

Enquanto fenômeno técnico, dotado de uma materialidade e historicidade específica, com ‘regras’ espaço-históricas e possibilidades tecnológicas de sua época, o ciberespaço é um fenômeno de ‘produção e fluxo de informação’ enquanto fator decisivo nos sistemas socioeconômicos globais.

Assim, o ciberespaço pode ser observado pelo viés epistemológico ao qual leva-se em consideração sua existência enquanto “reflexo e condição das práticas sociais” (Silva, 2002, p. 21). Para o autor:

Um dos elementos contemporâneos de estruturação do espaço geográfico, mais especificamente, um elemento que possui uma existência enquanto um dos compositores do quadro de sistemas de objetos atual e uma existência dialética conquanto agente e ação formadora e promotora dos sistemas de ações que, em síntese, formam o espaço geográfico equacionado por Milton Santos (2002a). Da mesma forma que Rheingold observa as comunidades virtuais como uma continuidade do mundo real das comunidades tradicionais, pode se apreender o ciberespaço: as tecnologias que determinam o ciberespaço não são tecnologias avessas às condições sociais, culturais, econômicas e políticas que a realidade de fora das redes informáticas proporcionam; elas são, como toda tecnologia, frutos dessa realidade e logo, produzem e reproduzem as mesmas condições em si (Silva, 2013, p. 41).

Os trabalhos de Alvarenga (2007), Luna (2008), Drummond (2014), Bello (2021) e Ramos (2021), vão se dando conta dos fenômenos geográficos contidos nos jogos de eletrônicos ao demonstrar os padrões existentes em produções nessa mídia capazes de traduzir e produzir formas interessantes da Geografia.

Se os jogos podem ser compreendidos enquanto parte da tecnologia fruto da realidade histórica-material que eles estão inseridos, e que essa é parte de todo o sistema técnico que tem como pressuposto o espaço geográfico enquanto totalidade⁸¹, nada mais razoável que os jogos sejam entendidos como uma parte do ciberespaço.

⁸¹ Santos (2002); Silva (2013).

São assim os *videogames* dotados de uma linguagem específica (a confluência de várias formas de arte, acrescidos de intencionalidade política, cultural, econômica), com instrumentos específicos (console, jogos, *joystickers*) que permitem uma forma de interação no ciberespaço (*gameplay*).

Os jogos eletrônicos são capazes de produzir diversos sentidos geográficos por serem elemento constituinte da totalidade espacial. As geograficidades em jogos de *videogames* são, desta forma, um elemento material, factível, dada a composição do ciberespaço enquanto elemento de estruturação do espaço geográfico.

Desta maneira, longe de se utilizar de formas transcendentais para a mediação dessa categoria, o ciberespaço é a própria técnica que cria a mediação entre, no nosso caso, o jogo e o jogador, e daí afloram diversas relações. Jogos como o de ‘*Pokémon Go*’ que existem de forma *on-line*, ou seja, com acesso a internet, mediam o jogo a partir de vivências espaciais na cidade⁸². Jogos *off-line* produzem seus sentidos de ‘geograficidades’ com o mundo representado, com universo inerente ao jogo. Mas também são capazes de na sua existência própria revelarem comandos de ação e a própria técnica.

Um em especial, usa e abusa dessas capacidades, quase como uma mimese: ‘*Ghost of Tsushima*’. Este jogo se destaca entre os ‘*triple A*’ por trazer produzir e atizar sentidos geográficos para a sua constituição narrativa/mecânica, mobilizando sentifos para as categorias geográficas.

Ele se difere das formas usuais de se fazer um jogo ‘*triple A*’ por ter como base principal um sentido para o ‘espaço geográfico’ do qual se ambienta o game. É ali que tentaremos encontrar como diversas categorias geográficas estão sendo mobilizadas nos elementos constitutivos do jogo (narrativa e *gameplay*), e como a desenvolvimento se encaixa em um contexto de ‘nacionalismo japonês’.

O *game* traz consigo tantos elementos da relação homem-meio/sociedade-natureza que é impossível não se aperceber que a ilha que ambienta o jogo, ‘Tsushima’, é de fato a grande protagonista do jogo. Em ‘*Ghost of Tsushima*’ há um trabalho tão herculano quanto minucioso de produzir e reproduzir aspectos da realidade geográfica para o ciberespaço, o que de outra forma produzirá sensibilidades com categorias geográficas.

O Japão é conhecidamente um dos grandes mercados da indústria de *videogames*. A *Sony*, grande companhia do mercado, é uma gigante japonesa que está, entre outros aspectos, por trás do título de ‘*Ghost of Tsushima*’, um jogo exclusivo para a sua plataforma de *games*, o ‘*Playstation*’⁸³. A indústria cultural japonesa, por sua vez, tem um amplo histórico de

⁸² Ramos, 2022.

⁸³ A exclusividade na plataforma da *Sony* se refere a possibilidade do jogo ser comercializado apenas nas lojas oficiais da “*Playstation*” e rodar apenas no console sonysta. Apesar disto, a exclusividade se deu em torno de apenas três anos, quando a *Sony* adotou a estratégia de mercado de distribuir seus exclusivos em outras plataformas

elaboração narrativa das suas histórias e mitos, como as dos Samurais, presentes no jogo trabalhado mais a frente.

Curiosamente, o desenvolvimento do *game* é feita por uma desenvolvedora americana, a “*Sucker Punch Production*”, e seus diretores: *Nate Fox* e *Jason Connell* são estadunidenses, o que nos aponta sobre uma ferramenta comumente utilizada enquanto estratégia de poder japonês, adotada sobretudo a partir da sua reconstrução pós II Guerra, intimamente financiada por outra grande nação, a fim de disseminar seus valores ideológicos e culturais para outros países.

Desta forma, elaborado por Nye (1990), o chamado ‘*soft power*’, seria uma estratégia de poder pela qual se utilizando sobretudo da informação cultural, países seriam capazes de influenciar a política e economia mundial a partir da promoção de seus valores culturais.

Se levarmos em consideração que esta é uma estratégia bem-sucedida no que se refere o desenvolvimento de ‘*Ghost of Tsushima*’, com as considerações a seguir da sua produção narrativa e mecânica, observaremos bem como a mobilização das categorias geográficas em ‘*Ghost of Tsushima*’ podem fornecer combustível no longo e exitoso sentimento de nacionalismo japonês. Esse que remonta os confins de sua história de dominação e controle territorial.

Para apreendermos melhor a empreitada de mergulhar no desenvolvimento de um jogo em específico, a frente iremos nos debruçar com o desafio de compreender o que é um jogo eletrônico, e como fazer uma pesquisa analisando partes específicas do desenvolvimento de um *game*. Autores como Falcão e Aquino (2013) vão nos munir das dimensões constitutivas de um jogo, ao passo que nos ajudam a conceitualizá-las e aproximar os diálogos com os outros conceitos já explorados até então.

No mesmo passo, Munhoz e Bartanhola (2018) trazem ainda mais profundidade ao analisar com mais especificidades essas dimensões e traçar outros paralelos relacionais entre elas. Essas e outras contribuições demarcam o último tracejado metodológico da pesquisa e nos põe ao enfrentamento, e divertimento, ao procurar as categorias geográficas no jogo título catapultado nesse empreendimento, e como esse título se encaixa em uma estratégia longa e bem definida de ‘*soft power*’ japonês.

3.4 Afinal, o que é um jogo eletrônico?

Longe de ser apenas um invento tecnológico de entretenimento, um jogo eletrônico é uma realidade concreta-abstrata com inúmeros processos correlatos que agenciam relações

depois de alguns anos após lançados. Imaginamos que esta decisão tenha sido tomada por questões de rentabilidade, assim como todas as decisões baseadas em mercadorias capitalistas.

dentre si. A literatura usual para classificação do que poderíamos levar em consideração para compreender um jogo eletrônico tem em vista uma unidade complexa de funcionamento.

É, sobretudo, a partir das formas em que a estrutura dos jogos é apresentada, que podemos observar e conceituar o que é um jogo eletrônico. Eles são o resultado de uma complexa relação de elementos, que vão desde o seu contexto de produção e perpassam seu design, suas regras, o próprio console e até o jogador.

Para Munhoz e Battaiola (2018), compreender essa relação nos dará materialidade para a investigação dos jogos eletrônicos enquanto um objeto articulado de processos, sejam eles de origem sociais, históricas, tecnológicas, técnica, psicossociais, psicológicos etc. Baseados no estudo de Jarvien (2008), eles estabelecem quatro dimensões constituintes de um jogo eletrônico e os ‘componentes’ de cada uma delas.

Um jogo eletrônico, para os autores, seria o resultado de quatro dimensões analiticamente distintas, mas una em sua totalidade. Delas saltam a dimensão do ‘Contexto’, que abarcaria a própria cultura, elementos sociais, comportamentais, opiniões, que formatariam a existência do jogo bem antes dele existir.

Essa dimensão também acolhe os fluxos mercadológicos, políticos e midiáticos que um jogo concretiza, visto que para além de tudo ele é uma mercadoria na sociedade capitalista. Já a chamada ‘Artefato-Game’ seria o jogo propriamente (objeto). É nela em que podemos apreender as subestruturas do *game design* que envolveriam, seus componentes, ambiente, regras, mecânicas, tema, informações e interface.

Esta contemplaria os aspectos narrativos, ludológicos e tangíveis. Segundo os autores, isso se destringiria nos seguintes elementos:

A dimensão do artefato contempla aspectos narrativos (tema, história, mundos, personagens, conflitos), aspectos ludológicos (regras, objetivos, procedimentos, obstáculos, condição de vitória, espaço de possibilidades, aleatoriedade) e aspectos tangíveis ou visíveis (componentes, ambiente, mecânicas, informações, interface, feedback). Esta dimensão trata de “o que é” o jogo (Munhoz; Battaiola, 2018, p. 23).

Na dimensão ‘Agente-Jogador’, os autores enfatizam o sujeito, ou o que eles pretendem chamar de ‘agente’. Nessa estrutura, o próprio jogador faria parte inerente do jogo. Aliás, sem ele, o jogo não teria uma finalidade. Assim, descrevem:

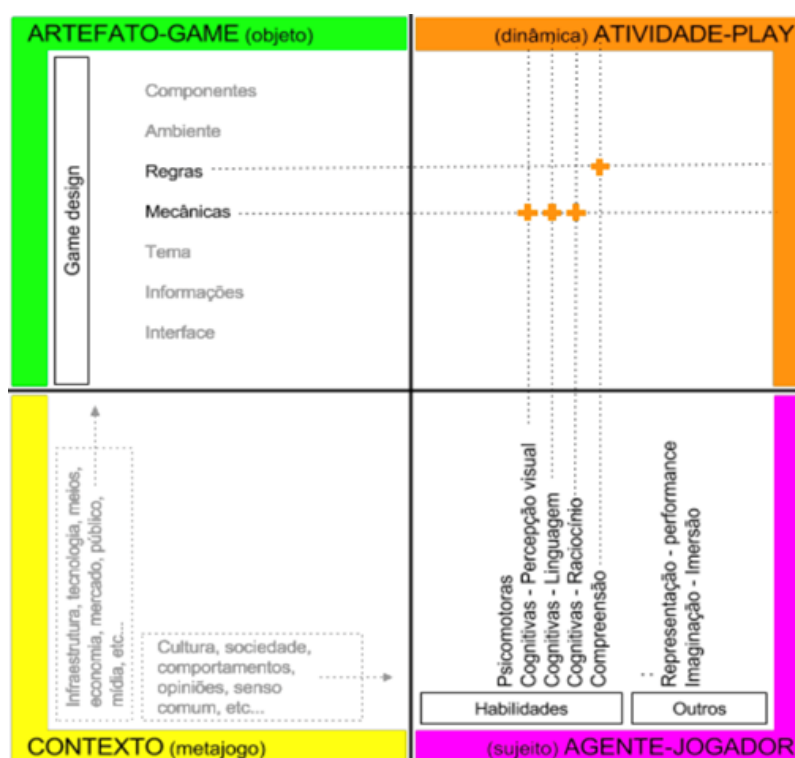
Essa dimensão contém a especificidade do sujeito, o indivíduo que interage com o objeto e promove a dinâmica do jogo. O termo agente foi escolhido como rótulo pela natureza do fenômeno onde é necessária a ação do sujeito para que a atividade (play) ocorra. A dimensão do agente trata de “quem” joga, o que ocorre com este indivíduo, o que ele sente, experimenta, como reage. Mesmo que a experiência ocorra na dimensão da atividade (play), mantemos separada a figura do jogador como o sujeito

que age através de estímulos e recebe respostas emocionais decorrentes da experiência (Munhoz; Battaiola, 2018, p. 24).

E uma última denominada de ‘Atividade-Play’, do qual os autores advogam enquanto uma atividade fugaz, um momento efêmero que acontece quando o jogador de fato joga o jogo, que se encerraria por tanto assim que o jogo acaba ou quando o jogador decide pausar ou finalizar a sua sessão. Ela representaria assim “como a atividade ocorre”, ou/e “o que acontece durante o jogar” (Munhoz; Battaiola, 2018, p. 25).

Essas dimensões estão articuladas entre si, sendo separadas analiticamente, mas em realidade unas. Elas se relacionariam de forma em que o jogo, em suma, não existe sem essas interligações. Os autores elaboram, desta forma, um quadro esquemático para representar as formas de relação dos elementos (dimensões) do jogo, demonstrado na Figura 23 a seguir.

Figura 23 - Esquema explicativo-relacional das dimensões do jogo



Fonte: Munhoz; Battaiola (2018).

Os autores destacam, sobretudo, a interligação dos fatores entre as dimensões ‘Agente-Jogador’ (sujeito) e o ‘Artefato-Game’ (objeto) a partir da problemática que existe dentro do mundo dos jogos eletrônicos em conceitualizar suas partes constitutivas, com especial atenção ao que se refere ao que são as ‘regras’ e ‘mecânicas’ de um jogo. Em resumo, eles apontam que:

Regras são conceituais. Regras de jogo, de modo geral, estabelecem o objetivo do jogo, sendo este o primeiro fator que vai levar o jogador a agir dentro do jogo. As regras descrevem os procedimentos, informam como as ações devem ocorrer bem como as restrições, sendo uma norma de conduta. Mecânicas são operacionais. Mecânicas são as implementações das regras, são os meios disponíveis para que o jogador tome decisão e aja no jogo. As decisões e as ações no jogo podem ser: físicas (movimentos), econômicas (gestão de recursos), de progressão, táticas e de interação social (Munhoz; Battaiola, 2018, p. 37).

Este trabalho nos ajuda, sobretudo, a delimitar o que fizemos até então, e calçar nossos próximos passos. Já sabemos, sobretudo, o que é um jogo no seu nível conceitual e como as partes entre eles se estabelecem, promovendo, à exemplo, que o conjunto de mecânicas de um jogo (objeto) requer com que as habilidades cognitivas de um jogador (sujeito), entre elas a de sua percepção visual, linguagem (seja ela verbal ou não) e raciocínio (lógico), sejam conectadas com uma intimidade sem rasuras. É a partir dessa conexão, do estímulo direto dos seus componentes, que pode ser possível decodificar a ‘psicoesfera’.

Uma vez enquanto informações cognitivas, os jogos têm o poder de produzir e simular experiências que não sejam ou estejam diretamente ligadas a materialidade territorial do qual o sujeito (agente-jogador) está inserido. Isso de fato acontece diante de um objeto cultural (jogo) com inúmeras representações espaço-históricas que é intermediado, sobretudo, a partir da imersão do sujeito no jogo.

Os elementos de um jogo (aqui tratados na esfera do objeto), desta maneira, produzem uma reação com a complexidade da realidade interna do jogador (sujeito), está porosa a sua própria constituição psíquica e social⁸⁴ (contexto).

Diante de um objeto de pesquisa denso e complexo, como um jogo eletrônico e as complexidades de seu desenvolvimento, para alcançarmos nosso objetivo central adotamos alguns caminhos para seguirmos nossa hipótese. Delas iniciamos compreendendo de que ‘jogar o jogo’ seria a principal forma de percorrer esses caminhos mais concretamente. Enquanto intermediação entre o objeto (jogo) e a atividade (*Play*), o jogar é uma ação, no sentido miltoniano, enquanto processo dotado de propósito, subordinado a um conjunto de regras, repleta de atos (comportamentos orientados), mudando enquanto resultado a natureza em si mesmo (íntima do jogador) e a natureza fora de si (externa, a do jogo)⁸⁵.

⁸⁴ Podemos elencar o vício enquanto um dos elementos neuropsíquicos, e os recortes da realidade social de gênero, étnico-racial, sexualidade etc. como elementos formadores da realidade interna de um jogador. Desta forma, assim, posso lembrar das vezes em que escolhi personagens femininas para jogar, tentando viver uma realidade de gênero/sexualidade que era impossível de manifestar na vivência espacial material, e o quanto isso me levou inúmeras vezes a estar de frente de um videogame.

⁸⁵ Santos, 2002; Munhoz; Battanhola, 2018.

Seja essa mudança no ciberespaço do jogo ou o ‘ambiente’, o local da ação, concomitante a mudança interna do jogador (seu estado afetivo, cognitivo, intelectual), como já elaboramos no início da seção 3, o jogo demarca uma experiência complexa em níveis cognitivos, intelectuais, emocionais, físico e sociais⁸⁶.

Então a ação do jogar trará elementos de transformações internas (formas de relação afetiva/imersiva com o jogo), que experimentadas e traduzidas através da literatura, nos apontam quais categorias geográficas vão sendo mobilizadas na medida em que o próprio jogador, com uma cosmovisão orientada pela investigação científica geográfica, consiga estabelecer paralelos dentre aquilo que está sendo construído junto ao jogo e aqueles desprendimentos afetivos em si. Nada mais justo que parte de nossa metodologia seja jogar ‘*Ghost of Tsushima*’.

Enquanto mídia, o jogo eletrônico é um “meio baseado na ação”⁸⁷, no qual o agente (jogador) está interferindo diretamente nas escolhas feitas pelo seu avatar, por vezes com caráter antropomorfo – o nosso caso – ou aquilo/aquele que media a centralidade das ações do jogo. Com vista na investigação geográfica, desta maneira, a forma de explorar as possibilidades no jogo estarão sempre orientadas a compreender a relação protagonista-ambiente a partir das formas de operação das regras no jogo (suas mecânicas), e de seus objetivos, desdobrando-se dessas ações a própria história pela qual o jogo existe (narrativa).

Iremos em especial nos debruçar em três aspectos dentro da dimensão do artefato-game (objeto): sua constituição narrativa, ludológica e seus aspectos visíveis. Essa escolha visa amarrar de uma vez a existência dessas dimensões enquanto inseparáveis. Nesse percurso, fornecidos de uma literatura geográfica, seremos sempre mediados pelos objetivos do jogo, tanto os centrais como os secundários como guias da experiência da qual foi feita para entregar.

Acreditamos, assim, que jogo eletrônico é em suas múltiplas dimensões uma forma de discurso, valor, norma e imaginário, ou seja, pura informação. A forma que essa informação é difundida através da técnica (videogame/TV/headset/joystick e outros aparatos) estimula a dimensão constitutiva da psicoesfera do meio técnico-tecnológico-informacional do qual a totalidade das relações está inserida.

A psicoesfera, enquanto “esfera da ação”, ou o conjunto de “ideias, crenças, paixões e lugar da produção de um sentido” que, também constituindo esse meio, vai “fornecendo regras à racionalidade ou estimulando o imaginário” (Santos, 2012, p. 256).

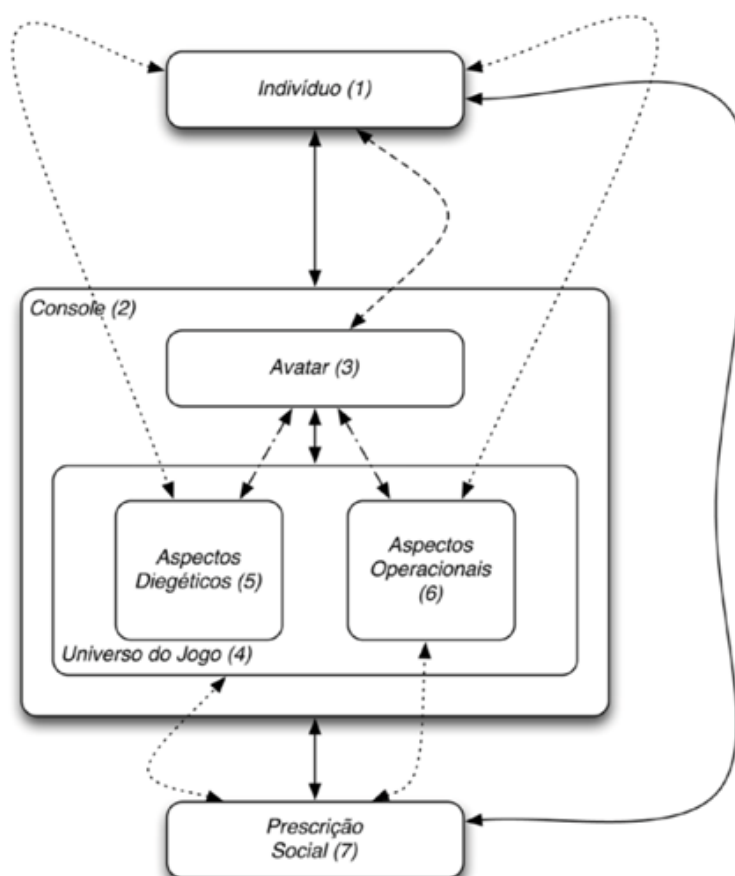
⁸⁶ Alvarenga, 2007.

⁸⁷ Gallowey, 2003; Falcão; Aquino, 2013.

Sem esgotar a discussão sobre uma metodologia para análise de jogos a partir das contribuições de Munhoz e Bartanhola (2018), mas complementando elas de uma outra perspectiva, ao elencar outros elementos e produzir um outro sistema, Falcão e Aquino (2013), supõe que uma análise sobre jogos eletrônicos precisa ser direcionada a partir da premissa com a qual “a relação entre homem e máquina como um complexo processo de interação sociotécnica no qual artefatos e homens se auto influenciam” (Falcão; Aquino, 2013, p. 145).

Desta maneira, o quadro que elucida um caminho nas abordagens metodológicas dos jogos precisa levar em conta sete elementos constitutivos: 1) Indivíduo; 2) Console; 3) Avatar; 4) Universo do Jogo; 5) Aspectos diegéticos (narrativos); 6) Aspectos operacionais (regras/mecânicas); 7) Prescrição Social (contexto), demonstradas na Figura 24. Nesse esquema de abordagem, os autores afirmam que as relações dentre as partes se dão através de uma auto implicação onde todas as partes pautam as ações umas das outras, de forma híbrida e complementar.

Figura 24 - Esquema explicativo dos ‘actantes’ em um jogo eletrônico



Fonte: Falcão; Aquino (2013).

Assim os jogos não seriam um paradigma dentre sua narratologia e ludologia, mas um esquema de partes, ou actantes⁸⁸, que prescrevem “em cadeia uma rede de agências necessariamente híbridas (Falcão; Aquino, 2013)”. Em outras palavras, estamos falando de um objeto técnico (videogame/jogo) enquanto existência não isolada, mas como técnica essencialmente parte da humanidade. Nessas relações, as partes se imbricam diretamente (setas contínuas) ou de forma ‘sutil’ (setas com linhas pontilhadas). Essa ‘sutilidade’ utilizada pelos autores, não tem uma indicação conceitual clara, porém acreditamos que por ser uma relação mediada por imaterialidades (discursos, subjetividades etc.), o uso do termo se justifique.

Neste esquema, em um primeiro momento, o indivíduo (1) e o console (2) estabeleceriam um primeiro nível relacional. No mesmo momento que essa relação se inicia, um outro nível se apresenta, já que o console seria o mediador técnico da experiência dada em um segundo momento pelo (3) avatar e o universo do jogo (4) ao qual ele está inserido. Para o avatar seria aquele/aquilo que servirá enquanto “contato do indivíduo com o universo do jogo”, e de mesmo modo “usado para representar uma parcela da dimensão subjetiva do indivíduo no universo do jogo” (Falcão; Aquino, 2013, p. 154).

Essa definição vem a calhar se retomamos a consciência de que o ciberespaço é fruto de um resultado, uma transmutação daquilo que já está enquanto relações, técnicas e subjetividades no espaço geográfico. Elas convergem para a compreensão de: 1) Há um contexto de produção que não pode ser ignorado no desenvolvimento dos jogos, ou seja, a cultura, a economia etc.; 2) O jogador (sujeito) é implicado por esse contexto; 3) O jogador transmuta parte de sua própria subjetividade, através do avatar, para vivenciar e quem sabe amplificar o modo de ser no mundo contemporâneo⁸⁹.

Ao refletirmos os termos comumente utilizados no mundo dos jogos, temos ainda uma lacuna. O que é uma ‘*gameplay*’? No trabalho de Sato e Cardoso (2008), apesar de ser cronologicamente mais antiga do que as contribuições até então, a ‘*gameplay*’ seria um conjunto de funções que demarcariam o que eles chamam de ‘mecânicas de jogo’, já que “esta expressão está diretamente associada ao funcionamento do sistema de um jogo, sob o ponto-de-vista do game designer” (Sato; Cardoso, 2008, p. 56). Desta forma, uma *gameplay* seria demarcada pelos seguintes elementos:

- **Objetivos** (refere-se à tarefa ou conjunto de tarefas que o jogador deve realizar para finalizar a partida ou fase do jogo);

⁸⁸ “actante é “tomado emprestado da semiótica”, e diz respeito a “qualquer entidade que age em uma trama até a atribuição de um papel figurativo ou não” (Latour, 1994, p. 33 *apud* Falcão; Aquino, 2013, p. 149).

⁸⁹ Silva, 2013.

- **Desafios** (os desafios são realizados para cumprir-se um objetivo no jogo. Possibilitam ações a serem realizadas a partir de escolhas do jogador para obter-se respostas do jogo que levarão o jogador a cumprir seu objetivo);
- **Procedimento** (ação pautada pela regra. Refere-se às maneiras disponíveis de agir do jogador para realizar os desafios e chegar ao objetivo do jogo);
- **Recurso** (aquilo que permitirá com o que o procedimento será realizado. Quanto maior o controle do recurso, maior/melhor a possibilidade de procedimento);
- **Regras e limites** (são importantes para indicar ao jogador o que ele deve ou pode fazer em determinadas situações do jogo. Necessitam dos limites para serem precisas. Determinam, também, quais as possibilidades de escolhas a serem realizadas, quais estratégias o jogador poderá adotar e permitem especificar cada ação para cada momento ou evento ocorrido no jogo. As regras estabelecem os momentos e tipos de interação do jogador com o jogo e/ou com outros jogadores). (Sato; Cardoso, 2008, p. 56).

Entretanto, ensejamos a releitura dessa proposição tendo em vista os trabalhos anteriormente citados, podendo melhor localizar essa conceitualização dentro de proposições mais atualizadas e diante do que tem sido recorrentemente utilizado na prática. O que Sato e Cardoso (2008) descrevem parece está inserido na dimensão do artefato-game (objeto), sugerido por Munhoz e Battaiola (2018), e nos agentes dos aspectos diegéticos (5) e operacionais (6) proposto por Falcão e Aquino (2018), mas carecendo de algum desdobramento mais aprofundado sobre o tema.

Mesmo feito uma leitura de Rouse (2001) em sua fundamentação, do qual afirma existir um componente essencial, a interação, ou seja, a relação de um jogador com a “natureza da interatividade que o jogo inclui”, faz com que o jogador seja “capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza”⁹⁰. Neste caso, o autor exclui o sujeito como componente vital de uma *gameplay*.

O que defendemos assim, seguindo a linha de preposições já abordadas, é que a ‘*gameplay*’ seja compreendida enquanto o processo de interação do jogador com toda a estrutura do jogo, ou o próprio ato de jogar, de existir a partir do avatar no universo do *game* e suas constituições narrativas-ludológicas em um processo de autoimplicação híbrido e complementar.

Talvez aqui possamos encontrar a *gameplay* enquanto resultado do encontro do sujeito com o objeto no quadro elucidativo proposto por Falcão e Aquino (2018), e nos aproximarmos de definições mais atuais, como as de Santos e Coelho (2023), que utilizam ‘*gameplay*’ como sinônimo de jogabilidade, e esta enquanto “as interações que envolvem pessoas, dispositivos computacionais e sistemas” (Santos; Coelho, 2023, p. 760).

3.5 Os ‘Triple A’ e os estudos geográficos dos jogos eletrônicos

⁹⁰ Rouse, 2001, p. 18.

Apesar de autores, como Drummond (2014), observarem uma subrepresentação do campo investigativo geográfico para com os jogos eletrônicos, não é tão difícil encontrar geógrafos e professores de Geografia produzindo uma gama de trabalhos acadêmicos, facilmente encontrados em indexadores, como o *Google Escholar*, principalmente nas últimas duas décadas. Como um campo muito novo de produção de entendimento, os jogos eletrônicos e suas interseções com a Geografia ainda têm um longo caminho a percorrer. Apesar disso, outros campos do saber interrogam com certo vigor o mundo dos *videogames* e os jogos.

Drummond (2014), em sua pesquisa, faz um mapeamento amplo dos anos que antecederam a sua dissertação, dos trabalhos na Geografia que tiveram como objeto de estudo jogos eletrônicos e até *videogames*. Em sua seção intitulada *A geografia e os videogames*, o autor lista entre 10 e 15 estudos no campo investigativo que interrogam os jogos através de vários aspectos de sua produção, desenvolvimento, circulação e representação, atrelados a objetos de estudo geográficos, como paisagem, lugar, território, representações espaciais, este que é objeto de sua pesquisa, entre outras interseções.

Há também muitos trabalhos na educação geográfica nas escolas que se utilizam dos *videogames* enquanto recurso metodológico para produzir sentidos outros na sala de aula. Lima (2015) é um bom exemplo que traz consigo uma experiência de laboratório dentro de uma escola particular, onde um grupo de estudantes utiliza o videogame na prática investigatória e de aprendizagem em Geografia. Mais recentemente, o trabalho de Batista e Reis (2020) também se volta ao ensino da Geografia através de *Red Dead Redemption 2*, buscando nas representações geográficas, elementos que produzem sentidos na Geografia Física, como relevos, formações rochosas e fósseis.

Mais recentemente, um trabalho ligado ao mesmo departamento de ciências geográficas desta presente dissertação, produzido por Ramos (2021), investigou como o jogo '*Pokemon Go!*' produz sentidos geográficos a partir da sua dinâmica real e concomitantemente digital, produzindo através de encontros na cidade do Recife-PE, encontros que proporcionam a vivência espacial, produzindo sentidos de lugar.

Há, por outro lado, uma série de autores como os supracitados na seção 2, que apesar de não estarem diretamente ligados à Geografia, fornecem compreensões dos aspectos sociais, econômicos e políticos do mundo dos *videogames*, como Woodcock (2019), demonstrando que enquanto produtos materiais das determinações de nossa sociedade, os *videogames* devem ter um espaço de análise crítico, levando em consideração questões da sua produção capitalista.

Com a complexidade que é produzir *videogames* na atualidade, envolvendo dezenas, centenas e até milhares de profissionais, há uma proliferação de novas dinâmicas entre o real e

o digital. Desta forma, os jogos começam a produzir uma nova série de significados interessantes à Geografia, como o apontado por Ramos (2021).

A partir deste ponto, nos deteremos a compreender como o escopo de jogos chamados ‘Triple A’ são uma rica fonte de produção de sentidos geográficos, levando em consideração que esses jogos têm um caráter específico de desenvolvimento. Essa escolha se dá a partir das premissas de observar um mercado bilionário controlado por grandes empresas tradicionais, que promoveram, desde muito cedo, a criação de um mercado consumidor próprio, fiel e significativamente estável e crescente, como o caso do *Playstation*, do qual chega a sua 5ª geração de consoles em 2022, consumido pela maior parte do público *gamer*, da qual eu faço parte.

A experiência de jogar *Playstation* por tantos anos e gerações, me deu o arcabouço para essa decisão. Como *gamer* da plataforma, acompanhei uma série de jogos, dos quais vi o desenvolvimento crescente nas formas tecnológicas e criativas aplicadas com algum esmero em jogos do tipo “Triple A” ou “AAA” de mundo aberto.

Os ‘Triple A’, ou ‘AAA’, são um segmento em particular na indústria. Nomenclatura adotada em meados dos anos 90-00, são caracterizados pelos mais altos orçamentos dentro da indústria dos jogos eletrônicos. Esses tipos de investimentos levam aos ‘Triple A’ a serem uma mídia com grandes equipes, altos orçamentos e altas taxas de retorno mercadológico para as empresas. São, desta maneira, essencialmente produzidos por grandes estúdios com enormes capacidades de investimento, que vão desde a contratação das equipes de milhares de pessoas, até a estratégia de marketing por detrás dos jogos⁹¹. Também conhecidos como “jogos comerciais”, a nomenclatura ‘Triple A’ é emprestada de agências de classificação de crédito americanas, que usam a terminologia para apresentar títulos que “assigned for the best bonds that have the strongest capacity to meet financial expectations” (Berneverga; Gekker, 2022, p. 48).

Não à toa alguns autores como Nierborg (2011), Berneverga e Gekker (2022) acreditem que esse tipo de jogo seja uma *commoditie*, elaborado em larga escala para atender um público consumidor de milhões de pessoas, com características de alto nível de comercialização. Esse grande aporte leva, invariavelmente, há uma série de polêmicas trabalhistas que envolvem a produção e desenvolvimento dos ‘Triple A’, que vão desde a precarização do trabalho às altas demandas e tempo de produção, assédios e jornadas excessivas de trabalho, provocando adoecimento psíquico e físico da equipe envolvida, entre outras circunstâncias⁹².

Esse segmento de jogo leva em torno de alguns anos desde sua concepção inicial até ser jogável, tornando-o um alto risco de investimento por demandas humanas e do próprio mercado

⁹¹ Berneverga; Gekker, 2022.

⁹² Bulut, 2020.

de jogos. Em um jogo ‘*Triple A*’, como a série de jogos *GTA* ou *Red Dead Redemption 2*, cerca de mil há dois mil profissionais estão envolvidos diretamente na equipe. Entre um escopo técnico e criativo que vai dos diretores, roteiristas, designers, equipes para a produção musical e sonora, equipes para o desenvolvimento e concepção dos personagens, equipes para a ambientação, assessoria geográfica, histórica e arquitetônica, há uma grande produção criativa por detrás das demandas de um ‘*Triple A*’. Entretanto, alguns desses profissionais acabam ocupando mais de uma função/cargo dentro do jogo.

Essa profusão articulada entre novos e mais diversos profissionais e os avanços tecnológicos do meio têm, decerto, criado experiências cada vez mais complexas, imersivas e instigantes no mundo dos jogos. Não à toa, em meados de 2014, no seu trabalho de dissertação, Drummond já descrevia os refinamentos das produções gráficas de videogame e produzia concomitantemente a ideia, junto a outros autores, como Luna (2011) e Goulart (2010), de que apesar das representações visuais serem a grande questão da arte dos *videogames*, o realismo tem sido tão latente ao ponto de envolver os jogadores a partir de outros sentidos, a imergir nos jogos de forma a proporcionar o jogador uma experiência de estar no mundo representado. Apostaríamos, entretanto, que esses avanços não se dessem às custas de um mercado de trabalho desigual, com pouca participação de gêneros diferentes além do masculino e feminino, com profissionais de sexualidades variadas, etnicamente diversos, e sobretudo sem a exploração e o desgaste físico, emocional e psíquico das equipes envolvidas no processo.

Ainda que Drummond não tenha previsto quais formas de interação estavam porvir, como a supracitada no trabalho de Ramos (2021) em ‘*Pokemon Go!*’, é inegável que com a maior difusão de *hardwares*, como os óculos de realidade virtual, as novas tecnologias de movimento, vibração e sensoriais nos *joysticks*, e até aquelas que já existiam, como no caso de *Just Dance!*, os *videogames* produzissem cada vez mais uma imersão dos sentidos do jogador na sua trama. O crescimento do mercado e as novas formas de sociabilidade mediadas pelas dimensões do ciberespaço, como as vistas pelas inteligências artificiais (IA), criaram para o mercado de *videogames* um campo fértil em experiências, podendo assim surgir os fenômenos como os ‘*Triple A*’.

Vamos nos deter à frente em resgatar nos jogos ‘*Triple A*’ em que eu tive acesso nos últimos anos, procurando no seu escopo narrativo e mecânico quais formas de trabalhar e interagir com os jogos eletrônicos produzindo sentidos para a geografia.

3.6 As geografias nas encruzilhadas dos ‘*Triple A*’

Entre as equipes, uma em particular, a de “*environment*”, é normalmente a responsável por criar todo o “espaço geográfico digital” onde a narrativa dos *games* se passam. A deste jogo

é composta por mais ou menos 20 pessoas. Contudo, outras equipes como a de trilha sonora/som, e a equipe de luz, fazem parte dessa construção, já que é impensável ter um resultado sem o entrelaçamento destes trabalhos. Falaremos mais profundamente sobre essa produção na seção dedicada a ela. Entretanto, se analisarmos bem a riqueza das representações contida neste recorte, podemos ter uma breve ideia de qual tipo de produção estamos empenhados em elucidar.

Os ‘Triple A’ como ‘*Ghost of Tsushima*’ têm se aprimorado ao longo dos anos na qualidade técnica do seu desenvolvimento. Às vezes no formato de mundo aberto, ou ‘*open world*’, *games* que permitem a exploração livre do ‘espaço’ do jogo, por outras vezes de forma mais linear, ou jogos de mundo semi-abertos, conduzindo a exploração do personagem de acordo com uma linearidade narrativa. Bem, apesar das equipes imensas, nem todo ‘Triple A’ movimenta um grande escopo de profissionais. Em *Ghost of Tsushima* (2022), apresentado na Figura 25 a seguir, uma equipe de aproximadamente 160 pessoas é responsável pelo seu desenvolvimento.

Figura 25 - Captura de tela do jogo Ghost of Tsushima



Fonte: IGN Brasil (2020).

Com o tempo de produção estimado em seis anos, de 2014 a 2020, estima-se que o título tenha tido um orçamento de US\$ 60 milhões de dólares, aproximadamente R\$ 200 milhões de reais. Os valores desse tipo de projeto quase nunca são informados pelas desenvolvedoras, restando a *incider* se entusiasmar e divulgar essas cifras. Apesar de surpreender, *Ghost of*

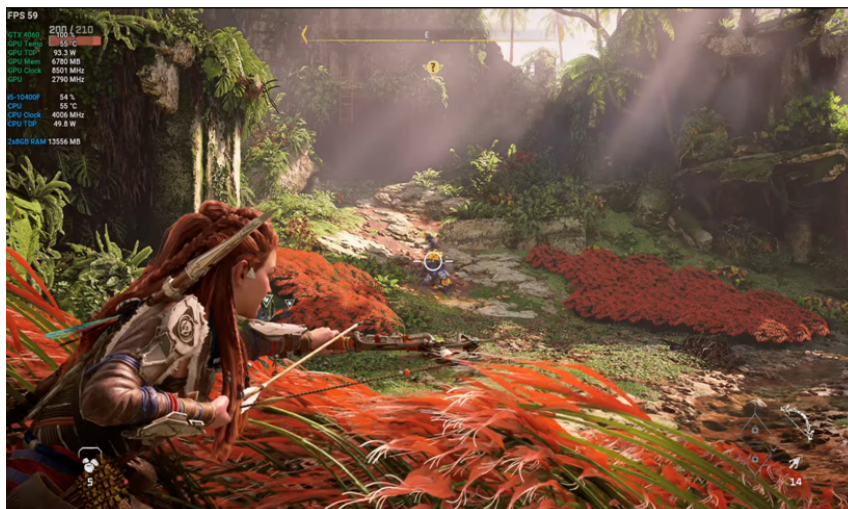
Tisushima tem um aporte estimado bem menor do que outras estimativas. Produções como *Marvel Spider Man 2*, com estimados US\$ 400 milhões, ou *God of War The Last of Us Parte 2*, estimados em US\$ 200 milhões, são realmente orçamentos que impressionam.

O volume de investimentos nos ‘Triple A’, sempre garante um nível de trabalho e refinamento expressivos se comparado a outras produções. Eles funcionam como ‘*block busters*’ em termos de cinema. É pelo seu nível de refinamento e possibilidades técnicas que decidimos elencar este tipo de produção, pois elas conseguem complexificar a experiência com os *videogames* até o limite do que é possível. Essa experiência se dá em diversos níveis: narrativo, jogabilidade, produção do mundo, tempo para estudos, grandes equipes, cuidado aos detalhes etc.

As equipes responsáveis por ‘ambientar’ o jogo produzem não só o ‘espaço geográfico’ do qual as tramas dos jogos se desenrolam, ou seja, suas construções, paisagens, objetos, como campos, praias, montanhas, vilas, cidades, estradas etc., como também pensa a forma com a qual os personagens interagem com esses elementos, podendo inclusive, alterar e usá-los. Muito para além de uma simples ‘ambientação paisagística’ e cenográfica da trama, a ‘geografia’ aqui é um elemento crucial para a narrativa. Desta forma, podemos observar em diversas produções, como o espaço em que o jogo se passa determina estratégias, relações, elementos físicos (fauna, flora), produzindo sentidos geográficos na interação personagens-ambientação.

Em ‘*Horizon Forbidden West*’, um ‘Triple A’ da ‘Sony’, representado na Figura 26 a seguir, para encarar os desafios do jogo é necessário se utilizar de forma calculada os elementos da sua espacialidade, como construções abandonadas, lagos, campos, vegetações que auxiliam na hora dos combates, no desenvolvimento da personagem e da história principal. Caso contrário, o desafio dos confrontos e partes significativas da narrativa da história se tornam algo impossível de superar. Uma equipe entre 50 e 100 pessoas divididas em “*Storyboard*”, “*Worldconcept*”, “*Asset Art - Enviroment*”, “*Enviroment Art – Landscape*”, “*Underground*”, “*Settlements, Vegetation*”, “*Ligthning*”, “*Visual Effects*”, fazem a mágica de criar as geografias que ambientam o jogo e toda as interações possíveis nele.

Figura 26 - Cena da gameplay de Horizon



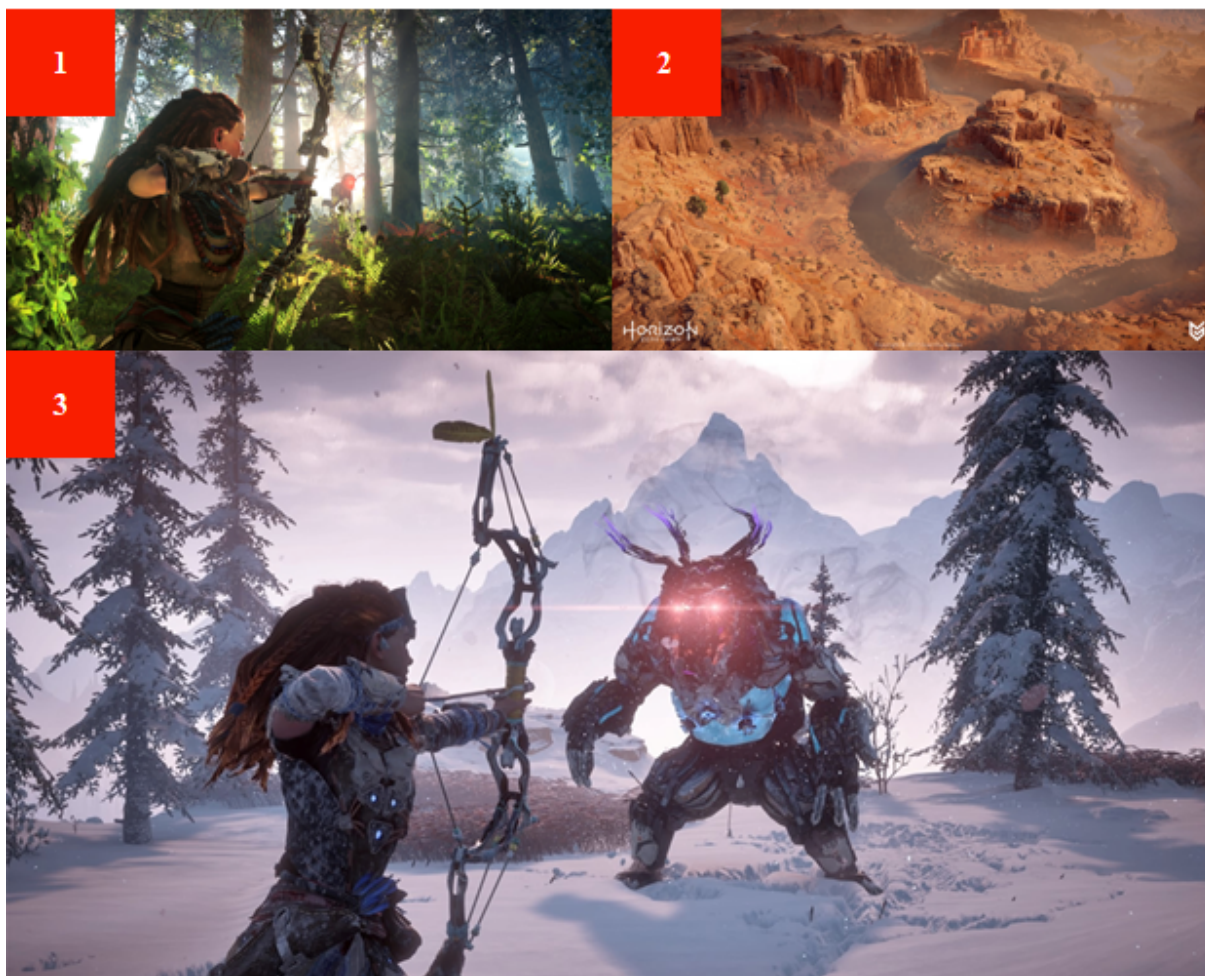
Fonte: Canal JustaDood, YouTube. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=CyrWv8KiyQ4>. Último acesso em: 07.04.2024, 20:13h horário de Brasília. Aloy, personagem principal do game, precisa utilizar a ‘grama alta’ para atacar furtivamente inimigos que dominam áreas no game (2024).

É possível em ‘*Horizon Zero Dawn*’, primeiro jogo da franquia, encontrar ambientes vastos e diversos com faunas e floras específicas de cada lugar de acordo com elementos da geografia física, como relevos, oceanos, vegetações, lagos, climas, solos, como também encontrar construções humanas que tenham características próprias de acordo com a geografia que os cerca. Algumas dessas representações são baseadas em lugares reais, como o Horseshoe Bend, no Arizona (EUA).

Além disso, a personagem principal consegue interagir com o relevo, construções, ambientes aquáticos e coletar itens específicos de acordo com o lugar onde se encontra. Em uma expansão do jogo, *The Frozen Wilds*, conteúdo adicional com uma nova história, que serve como uma forma de rentabilizar mesmo depois do jogo principal ser lançado, a personagem principal sai de uma área tropical e árida, para enfrentar desafios em uma área montanhosa e fria, como demonstrada na Figura 27 a seguir.

Figura 27 - Cenas do gameplay da ambientação da expansão The Frozen Wilds



Fonte: Múltiplas referências. Game Hall (floresta); Voxel (deserto); Playstation Blast (montanhas geladas). Acima (1 e 2) duas das ambientações do jogo principal de Horizon Zero Dawn. Abaixo (3). Organização do autor (2024).

Listado como o 6º jogo mais caro há ser feito até então⁹³, há algo que não pode se deixar escapar na construção de um jogo ‘Triple A’ do orçamento da Horizon: a ‘*Motion capture – MOcap*’ ou a Captura de Movimento, demonstrada na Imagem 1 a seguir. Ela é uma tecnologia que consegue codificar capturas reais, como a atuação de atores em determinado espaço e renderizar esse trabalho para um produto 3D virtual. Os atores vestem trajes especiais equipados com marcadores de pontos, que são rastreados por câmeras, enquanto eles realizam movimentos e expressões. É uma tecnologia cada vez mais comum em jogos e produções cinematográficas. Ela permite que possamos entrelaçar e compreender ainda mais ligações entre o real e digital que produzem um game desse nível, retratada na Figura 28 a seguir.

⁹³ Conheça os 10 jogos mais caros para serem feitos já lançados. OLHAR DIGITAL. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/09/21/games-e-consoles/conheca-os-10-jogos-mais-caros-para-serem-feitos-ja-lancados/#h-6-horizon-forbidden-west-us-212-m-2022>. Último acesso em: 15.04.2024, às 12:13h horário de Brasília.

Figura 28 - *Making of* de cenas presentes no gameplay de *Horizon Forbidden West*

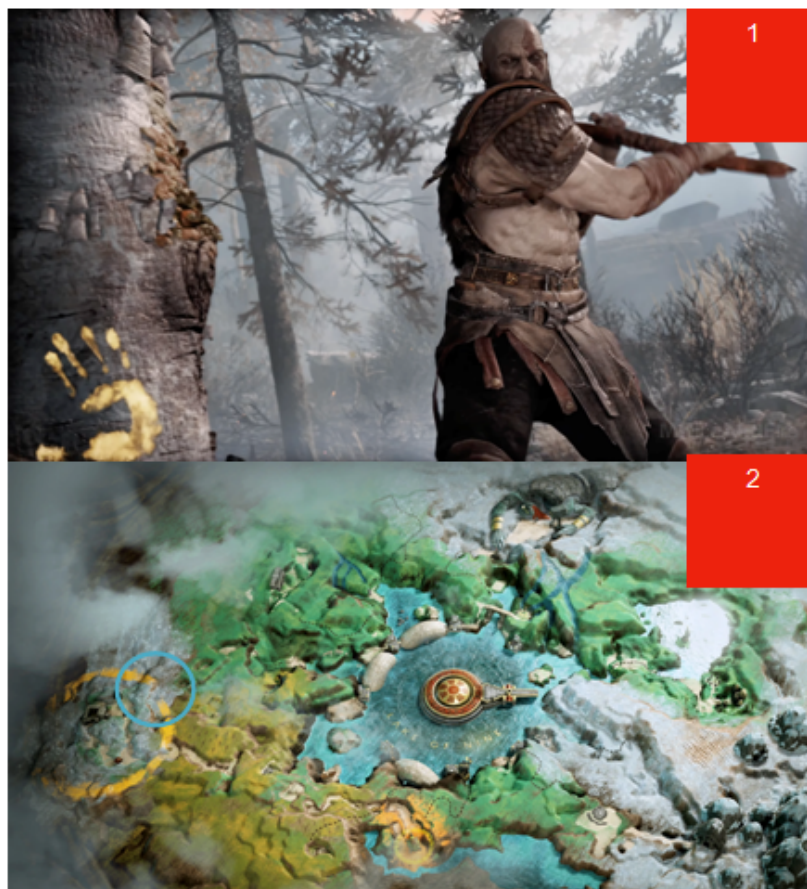


Fonte: Youtube (making of *Horizon Forbidden West*). Disponível em: https://youtu.be/7wJBpZSiLM?si=O0ea-RZPV6jGB_wD. Último acesso em: 15.04.2024, às 12:25h, horário de Brasília. Adaptado e organizado pelo autor. Cenas com a demonstração da utilização do MOcap (2024).

Já no quarto jogo da franquia de *God of War*, *Kratos*, personagem principal da série de jogos da *Sony*, se encontra em um outro lugar: vindo dos mitos gregos e suas geografias, agora o ‘Deus da Guerra’ está em meio dos reinos nórdicos. Se toda a ambientação não é suficientemente geográfica para a apreciação e observação crítica, as escolhas narrativas do jogo são valiosas relações sociedade-espço geográfico. Isso porque, logo no início do *game*, o protagonista se aproxima de uma árvore marcada com alguma magia, e começa a cortá-la.

Descobrimos, logo em seguida, que aquela madeira, junto com um outro conjunto de árvores, protegia sua família de ser encontrada no interior de uma floresta, visualizada na Figura 29, a seguir. Assim que *Kratos* realiza a derrubada, quebrando sua proteção, toda a narrativa do jogo se desenvolve em cima de novas dinâmicas espaciais, que envolvem conquistas, batalhas e descobertas no mundo fictício criado pela *Santa Mônica Studios*, com base em uma mitologia real e sua geografia própria.

Figura 29 - Capturas de tela do jogo *GOD OF WAR IV*



Fonte: God Of War Fandom. Adaptado e organizado pelo autor. 1) cena do jogo em que o protagonista derruba uma árvore que ajudava a proteger seu território demarcado pelo círculo amarelo no mapa do jogo; (2) mapa do jogo com indicação no círculo vermelho da área onde a cena acontece (2024).

Abordando muitos sentidos geográficos, uma guerra urbana em meio a uma pandemia zumbi, *The Last Of Us*, representado na Figura 30, a seguir, é um dos enredos mais significativos dos últimos ‘Triple A’, tanto no que se refere a sua originalidade narrativa quanto das suas mecânicas de jogo, nos traz outros vislumbres geográficos. Um detalhe sobre essa mídia é que os zumbis serão apenas um pano de fundo para discussões mais profundas da vida em sociedade: luto, perda, tempo e o que pode ter um paralelo com a discussão sobre estado, estado de exceção e necropolítica⁹⁴, parecem saltar aos olhos durante a história.

⁹⁴ Mbembe, 2016.

Figura 30 - Trecho do gameplay de The Last of Us



Fonte: MaxMr, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1KRkIvxxuQE>. Último acesso em: 08.04.2024, 15:51 horário de Brasília. Imagem adaptada pelo autor. Na cena o protagonista Joel, corre com Sarah, sua filha, em seus braços. Enquanto isso, a cidade vai se tornando um crescente foco de caos (2024).

Em pouco menos de uma hora de jogatina, a narrativa nos conduz pelas consequências de uma pandemia que se instaura no mundo fictício do *game* em meados 2003. Sem demora nos são apresentados os desdobramentos espaciais deste evento a partir da representação de uma pequena cidade americana que entra em colapso com a catástrofe.

Estradas fechadas, centro caótico, casas destruídas, aviões caindo, áreas sitiadas pelas forças armadas, enquanto o personagem precisa evitar as ruas principais, se utilizando de becos, estabelecimentos, rotas alternativas das quais demonstra completo domínio, ou seja, um conhecimento prévio do lugar, na tentativa de sobreviver em meio ao caos, onde nenhum lugar, a partir daquele momento, voltará a ser seguro. A trama se torna tão clássica no mundo dos *videogames* que ganha, em 2023, uma adaptação para o formato de série⁹⁵.

Ao se passarem 20 anos desde o dia da grande infecção, a trama nos mostra como parte dos grupos humanos se organizaram espacialmente: pequenas áreas de cidades sitiadas, ou as ‘Zonas de Quarentena’, controladas por grupos armados independentes, sem aparente ligação com a forma de organização dos estados-nação, que instauram em seus novos territórios formas

⁹⁵ Na série adaptada do jogo eletrônico, de mesmo nome, para o canal *MAX*, dirigida e roteirizada em conjunto com os diretores e roteiristas do jogo eletrônico, as decisões criativas aproveitam para elaborar com mais minuciosidade outras circunstâncias: no início do primeiro episódio se desdobra uma entrevista que não existe na produção original. Nela uma discussão sobre fluxos e redes, globalização, crise climática, dilemas sociais, guerra urbana dentre outras, são incrementadas nas lacunas que a produção do jogo eletrônico deixou escapar. Recomendando assisti-la. Utilizo-a em alguns momentos da disciplina de Geografia no Ensino Fundamental II e Médio.

de controle, como uma da lei e instituições próprias, “adaptadas” à situação apocalíptica da qual a sociedade enfrenta.

Se antes podíamos pensar em um mundo “sem fronteiras”, em ‘*The Last of Us*’ o que resta a humanidade são territórios autônomos de facções. Assim, pensar estrategicamente os lugares, utilizando-se de entradas escondidas, telhados, esgotos, passagens quebradas em muros, casas, prédios abandonados, serão os ingredientes principais do jogo, que nos apresenta em cada novo lugar histórias de resistência, controle, sobrevivência e brutalidade. Pontos estratégicos de abastecimento, suprimentos, checagem, vias principais, secundárias, dinâmicas em espaços abertos e fechados estão em absolutamente todas as situações dentro do *game*.

As geografias do jogo atuam como grandes protagonistas. Elas revelam em cada pequeno detalhe como seriam as dinâmicas de uma sociedade que entrasse num colapso catastrófico sem volta. Em todos os momentos, dos mais ‘respiráveis’ aos mais claustrofóbicos, é a espacialidade do jogo que dá os tons principais. Momentos de tensão? A maioria rodados em espaços pequenos, apertados, dentro de casas ou construções abandonadas e enriquecidas com os mínimos detalhes de sombra e luz. Momentos para respirar? Paisagens deslumbrantes, florestas, cidades, universidades abandonadas e saqueadas, luz do sol, algo parecido ao tom de Fukushima, ou até mesmo o bairro do Pinheiro, em Maceió-AL, demonstrada na figura 31, a seguir.

Figura 31 - Área do Pinheiro-Maceió.



Fonte: Autoral. Após o crime ambiental moradores de seis bairros de Maceió tiveram que deixar suas casas no período de 2018-2024. (1) Foto de uma praça abandonada. (2) Vista de uma janela onde se pode ver o papel de parede infantil (2023).

Da organização do trabalho, da entrada e da saída, da distribuição de suprimentos, moradias, comércio e outras formas da organização espacial, assim como demonstrado na Figura 32 e na Figura 33, o que se vê nessa sociedade 20 anos após, é uma dinâmica fascinante com as espacialidades do jogo. Além de tudo, o jogo se situa diversas vezes em representações fictícias de lugares reais, como Boston (EUA). Nas mais diversas cenas, retiradas de *gameplayes* no *Youtube*, é perceptível o nível de aprimoramento imagético ao qual os jogos sofreram nos últimos anos. Isso não se distancia no que tange a profundidade temática de seus elementos narrativos e ludológicos.

Figura 32 - Cenas da gameplay de *The Last of Us Parte 1*



Fonte: FG, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DIQzxJNR9iI&t>. Último acesso em: 13.04.2024, 20:11h horário de Brasília. Figuras adaptadas e organizadas pelo autor. 1) O protagonista, Joel, em uma abandonada estação de controle da Fedra (Federal Disaster Response Agency); (2) Joel e Ellie encontram girafas em uma paisagem aberta e solar; (3) Joel tenta fugir do interior de uma estação de tratamento de esgoto abandonada enquanto está só. (4) Ellie e Joel encontram vestígios de um lugar subterrâneo utilizado por um grupo de pessoas para se abrigarem após o desastre (2024).

Figura 33 - Cenas do gameplay de *The Last of Us Parte 1*.



Fonte: MaxMr, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1KRkIvxxuQE>. Último acesso em: 08.04.2024, 15:51 horário de Brasília. Imagem adaptada pelo autor. (1) Entrada da ZQ fortemente armada e represada; (2) Por dentro da cidade postos de distribuição de suprimentos; (3) Agente armado vigiando a cidade dos telhados. Representações fictícias baseadas em Boston (EUA) (2024).

Em mais um ‘Triple A’ repleto de sentidos geográficos, *Assassin’s Creed: Brotherhood*, traz na figura de Ezio, personagem principal, a possibilidade de vivenciar uma Roma Antiga, corrompida pelo poder dos Borgias, família poderosa da época do Renascimento na Europa. Oportunizando uma releitura histórica do passado, a série nos insere a partir dos elementos fictícios dos ‘assassinos’, uma organização que luta contra as formas de opressão, e que por suas mecânicas, como a habilidade de escalar e explorar horizontalmente o mundo, constrói possibilidades de domínio e controle.

O protagonista precisa desestabilizar áreas de influência em toda Roma, articulando grupos como mercenários, camponeses, boticários e mercadores a medida em que cumpre missões das quais derrota grupos ou inimigos importantes dos Borgias. No decorrer do jogo, Ezio retoma pontos de controle utilizados para o domínio de partes da cidade, como representado na Figura 34 a seguir. Ao fazê-lo, desbloqueia pontos de interesse no mapa e tem uma nova visão do lugar onde se está. A série de jogos é um exemplo perfeito de reconstituições espaço-históricas reais. Ela passeia entre grandes eventos da história da humanidade, retratando em detalhes algumas narrativas desses momentos e reconstituindo aspectos das suas geografias, fatos e até personagens históricos como Karl Marx, Maquiavel, Cleópatra ou Leonardo Da Vinci.

Figura 34 - Cenas da gameplay de Assassins Creed Brotherhood

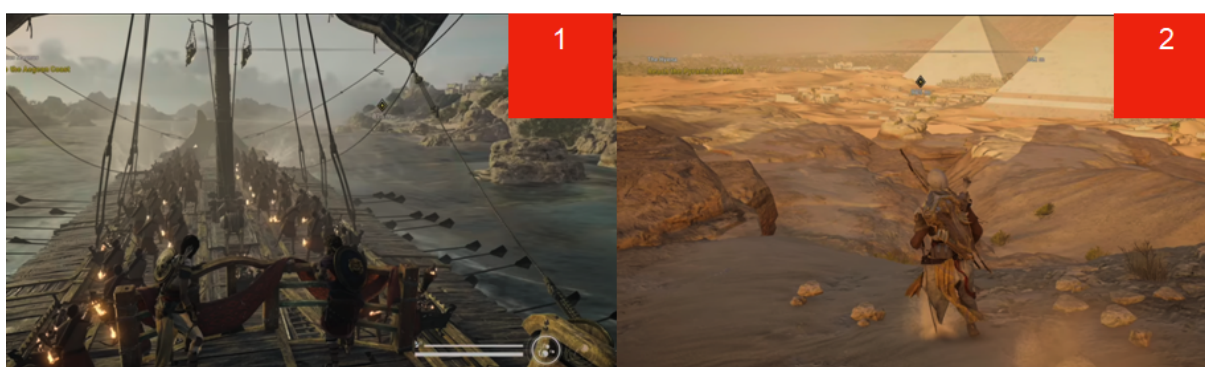


Fonte: Shako, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=otcgHCwAqYc>. Último acesso em: 08.04.2024, 16:43h horário de Brasília. – Ezio em uma torre de controle dos Borgias. Para ter acesso a informação no mapa daquela área é necessário desestabilizar o controle dos ambientes ao redor, e logo após a escalar. Ao fazer, o jogador atea fogo a torre, queimando também símbolos ligados aos Borgias (2024).

Passando por lugares como o Egito, Bagdá, Noruega, Rússia, Índia, Itália, Caribe, China, entre outros, *Assassin’s Creed* chama atenção por seus aspectos paisagísticos, e a

interação com as evoluções técnicas e tecnológicas presentes em cada momento. A série nos incita a pensar esses espaços e momentos de forma lúdica ao reconstruir geográfica e historicamente marcos ao longo do último milênio da história humana. Em seu desenvolvimento, *Assassin's Creed: Origins*, outro jogo da franquia, a exemplo, traz a figura histórica de Ptolomeu, montado em um elefante, enquanto navegamos pelas representações do Egito Antigo mostrando cidades, cidadãos, feiras, casas, fauna e flora local, o jogo ainda é ambientado em lugares clássicos e turísticos, como o rio Nilo, o deserto e as pirâmides egípcias, como apresentado na Figura 35 a seguir.

Figura 35 - Trechos da *gamplay* de *Origins*.



Fonte: FAgames, Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=S-O6-_B37S8. Último acesso em: 15.04.2025, às 15:31h, horário de Brasília. 1) Navegação sobre o rio Nilo; (2) Deserto e pirâmides egípcias. (2024)

Em outro jogo da mesma franquia, *o Black Flag*, o jogador é posto para desbravar as ilhas caribenhas por meio de caravelas, e apresentado a partir de diversos pontos de vista da mesma experiência, como demonstra a Figura 36, a seguir. Esse conjunto rico de informações das quais a franquia recria, é feito com detalhes geográficos e históricos de uma equipe que se dedica a fazer estudos prévios para o seu desenvolvimento. Segundo Bello (2011, p. 2-3):

A série apresenta diferentes tempos históricos – tais como a Terceira Cruzada, a Renascença Italiana, as “Treze Colônias” americanas, o Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial – a partir de uma perspectiva de um jogo de “Performance”, permitindo que o jogador participe dos eventos e conjunturas de cada uma. A série investe na interação e exploração “virtual” de diferentes acontecimentos e espaços históricos, sob as vestes de um “Assassino” combatente da liberdade, e sob um projeto multicultural de representação, visto desde o statement introdutório a cada jogo: “Inspirado em eventos e personagens históricos, esta obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diferentes crenças e religiões”. Os produtos da série podem ser também entendidos dentro de uma lógica transmídia, tal como conceituado por Henry Jenkins (2009), em que sua narrativa foi contada por diferentes produtos, como quadrinhos, livros, animações etc.

Figura 36 - Pontos de vista do *gameplay* em *Black Flag*.



Fonte: ZerandoGames, Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_TgD8eLKGJ4. Último acesso em 13.04.2024, às 20:55h horário de Brasília. nas caravelas de Assassin's Creed: Black Flag. Além de excepcionais ambientações, a série te faz interagir com o mundo navegando, usando canhões e saqueando outros navios (2024).

Já em terras asiáticas, especialistas em 'Triple A', os japoneses costumam emplacar muitos títulos entre os mais esperados entre o público *gamer*. Com uma longa tradição, um público assíduo e grandes empresas no ramo de *videogames* e jogos, os nipônicos costumam produzir narrativas onde suas geografias, histórias e tradições são o cerne dos jogos. Assim em, *Persona 5*, é possível através dos personagens e suas narrativas, conhecer as dinâmicas espaciais urbanas de Tokyo com grandes pitadas de ficção, à exemplo.

Entretanto, tradicionalmente os japoneses têm um repertório em jogos de narrativas samurais e/ou 'shinobis' (ninjas), que remontam o Japão feudal e semi-feudal de antes da era Meiji, onde ocorreu a unificação e "ocidentalização" do país, meados do século XIX, já elaborado sob outra perspectiva neste trabalho. Essas produções costumam arrastar um público tão fiel quanto numericamente significativo em termos de consumo, capazes de renovar esse mito a cada novo jogo.

Ligados ou não à *publishers* e desenvolvedoras japonesas ou asiáticas, títulos recentes, como ‘*Nioh*’, ‘*Nioh 2*’, o supracitado ‘*Ghost of Tsushima*’, ‘*Trek To Yomi*’, ‘*Rise of The Ronin*’, ‘*Ryūga Gotoku Ishin!*’, ‘*Black Myth: Wukong*’ e ‘*Sekiro: Shadows Die Twice*’, estão entre os mais recentes produzidos em torno dessas temáticas, e que demonstraram relevância dentre o público *gamer*. Entre eles *Sekiro* tem alguns méritos, incluindo a vitória na categoria ‘*Game of The Year*,’ no TGA em 2019.

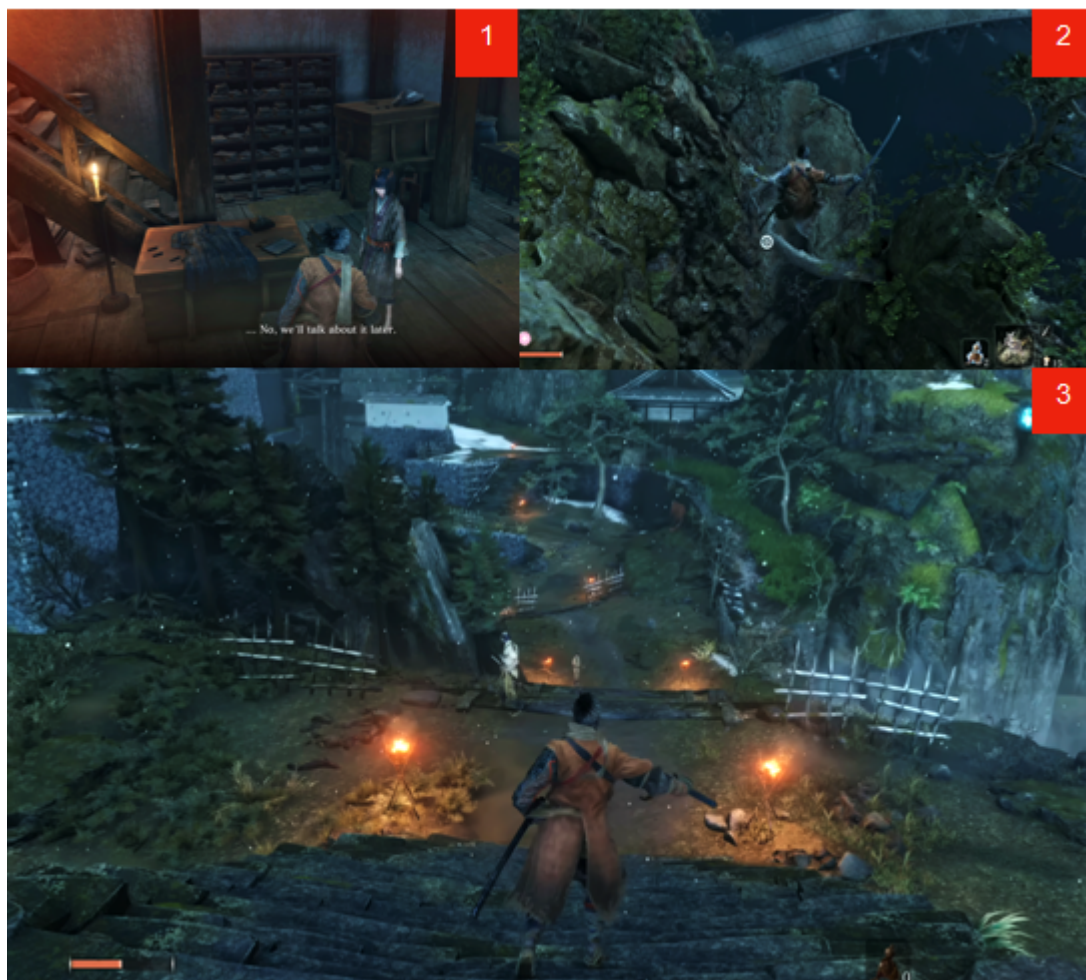
No jogo ambientado no período Sengoku, ocidentalmente conhecido como século XV-XVI, narrativa se inicia numa ‘*cutscene*’ que revela os conflitos territoriais em ‘*Ashima*’, lugar fictício na série. Em meio a um término de guerra, um jovem rapaz entrega a sua lealdade a um mestre shinobi, e trilha o caminho para se tornar um. A partir dali se tornaria conhecido como “lobo de um braço só”, um guerreiro que cai em desgraça e volta da morte, cuja missão é salvar seu mestre e se vingar do seu aqui-inimigo.

A narrativa por si só, é um pano de fundo que nos leva a grandes ambientações de batalhas em uma dinâmica de combate e exploração, desestabilizando territórios enquanto trilhamos uma curva evolutiva de aprendizagem do próprio personagem e do desdobramento narrativo do mundo. Com toques ficcionais, a trama é bem elogiada pela sua ambientação de acordo com o período histórico. Por trazer elementos de fantasia, seu mundo pode ser explorado de forma não convencional, trazendo outras perspectivas de visualização e interação com a espacialidade do jogo, assim como a já citada horizontalidade em ‘*Assassin’s Creed*’.

A narrativa de ‘*Sekiro*’, ilustrado na figura 37, mesmo com décadas do lançamento dos primeiros jogos eletrônicos, dos quais podemos citar a saga emblemática ‘*Shinobi*’ com o primeiro jogo lançado em 1987, de estética e mecânicas completamente diferentes, ainda consegue arrastar uma leva de jogadores, fato facilmente comprovado por ter sido publicado pela ‘*From Software*’, grande desenvolvedora do ramo, também responsável por outro jogo com título de melhor jogo do ano (*Game of the Year*), ‘*Elder Ring*’.

Esses resultados, demonstram como o apelo aos jogos que contêm na sua narrativa elementos da cultura japonesa, como ‘*Sekiro*’, como demonstrado na Figura 33 a seguir, ainda movimentem parcelas significativas do mercado de jogos eletrônicos no mundo.

Figura 37 - Trechos do *gameplay* de *Sekiro*.



Fonte: FAGames, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h7A6KLsZjGc>. Último acesso em: 15.04.2024, às 14:31h, horário de Brasília. Organização do autor. (1) O personagem fala com seu jovem mestre dentro de uma fortaleza; (2) Com o uso de um gancho, o personagem pode explorar verticalmente todo o ambiente do espaço do jogo, fazendo grandes saltos dentre as montanhas; (3) Pequena vila ambientada no game. (2024)

Por fim, não podemos terminar esse mergulho no universo de produções ‘Triple A’ que nos deixa um gosto geográfico muito forte na sua produção sem falar de ‘*Death Stranding*’ e sua performance fora da curva, narrativa e mecanicamente, comparado aos seus correligionários no mundo dos jogos. Enquanto os outros ‘Triple A’ extremam seus focos em combates e conflitos épicos, demandas muitas vezes do público consumidor desse tipo de mídia, o jogo dirigido por Hideo Kojima, designer japonês, ex vice-presidente da gigante Konami, publicadora, desenvolvedora e distribuidora de jogos japonesa por detrás de títulos como ‘*Contra*’, ‘*Castlevânia*’ e ‘*Metal Gear*’, este último produzido por Kojima.

Ambientado em um mundo pós-apocalíptico de eventos significativamente confusos que envolvem ‘explosões gigantescas quando alguém morre’, e seres de uma outra dimensão, na pele de ‘*Sam Bridges*’, protagonista do jogo, você é um ‘entregador/carregador’, um

profissional de uma empresa que transporta cargas, como medicações, alimentos, peças etc., de uma cidade a outra em um cenário apocalíptico.

Com a proporção dos danos ao mundo conhecido, bilhões de pessoas morrem e grandes cidades ‘deixam de existir’ por conta dos grandes danos causados em suas infraestruturas (estradas, portos, aeroportos, saneamento etc.), como demonstrado na Figura 38. Os recursos se tornam escassos e tudo isso força àqueles que sobreviveram se abrigarem em pequenos assentamentos subterrâneos, dependentes dos serviços feitos por *Sam* e outros personagens do jogo. *Death Stranding* já foi criticado por suas mecânicas e objetivos se assemelharem as de um “*Walking Simulation*”, ou um simulador de caminhadas em tradução livre.

Figura 38 - Trecho do *gameplay* de *Death Stranding*.



Fonte: Fonte: Shirrako, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AFJhSzmMbRI&t=76461s>. Último acesso em: 16.04.2024, às 11:05h, horário de Brasília. Organização do autor. O protagonista atravessa uma cratera feita em uma avenida de uma cidade agora abandonada. É possível perceber o que restou das infraestruturas como avenidas, postes, lojas, encanações e até carros em meio ao caos (2024).

Em um relevo profunda e ‘irritantemente’ acidentado na superfície, *Sam* precisa transportar cargas e até fazer serviços funerários neste mundo, ora com ajuda de veículos, ora a pé com ou sem ajuda de alguma ‘modificação’ robótica na sua caminhada. Uma das mais difíceis atividades a serem organizadas neste jogo são as escolhas do que levar na sua caminhada, pensando nos desafios do relevo, tempo e do peso, como demonstrado na Figura 39, a seguir.

Figura 39 - Tela de seleção de equipamentos em *Death Stranding*,

Fonte: Shirrako, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AFJhSzmMbRI&t=76461s>.
Último acesso em: 16.04.2024, às 11:11h, horário de Brasília. Próteses e cargas (Select Cargo) a serem transportadas pelo protagonista no jogo (2024).

Com o desenvolver da narrativa acompanhamos o protagonista numa trama que pretende conectar as cidades que sobraram através de uma série de infraestruturas. É esse enredo que dará os contornos da exploração em ‘*Death Stranding*’. Transportar cargas é um trabalho minucioso, levando em consideração o peso transportado e o equilíbrio do personagem em relação ao relevo que encontrará na caminhada. Assim o equipamento utilizado, o trajeto escolhido, a infraestrutura disponível, os meios de transporte, o próprio relevo e outros objetos geográficos como rios, cidades etc., serão de extrema importância na hora de montar uma forma de transportar as cargas de um ponto ao outro. É possível no meio do trajeto encontrar objetos como escadas, pontes e rapéis construídos por outros jogadores nesse mundo, que interagem a partir, e exclusivamente, destes objetos, como demonstrado na Figura 36 a seguir.

Figura 40 - Travessias em *Death Stranding*

Fonte: Shiko, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AFJhSzmMbRI&t=76461s>. Último acesso em: 16.04.2024, às 11:11h, horário de Brasília. (1) O protagonista sobe uma escada que ele mesmo construiu para vencer um obstáculo do relevo. (2) Ponte construída por outro jogador. Organização do autor (2024).

Demonstrações sob óticas diferentes e relações geográficas contidas em jogos ‘Triple A’ não faltam. Os sentidos de suas narrativas, estruturas e/ou mecânicas produzem muito o que se investigar. Numa boa parte dessas experiências, como remonta Drummond (2014), há releituras e representações de cunho racista, xenofóbico e que suscitam debates sobre as condições sociais e culturais das quais são imersos esses jogos. Entretanto, como uma forma de entrelaçar ciência, tecnologia, arte e interação, os jogos eletrônicos contemporâneos conseguem entregar uma experiência complexa, tão cheia e permeada de significados, signos, emoções, técnicas, que faria Milton Santos dedicar um pequeno artigo para a sua contemplação.

Ao longo de um ano jogando todos esses jogos, foi possível captar as formas com que as produções se utilizam de conceitos geográficos, mesmo que inconscientemente, para a sua produção. Aliados a grandes equipes de profissionais que se dedicam a produzir cada detalhe da ambientação e da interação entre jogador-ambiente, tornou-se possível fazer uma mediação científica com essas experiências.

Como de antemão, todas elas foram jogadas sem um olhar investigativo, deixamos a elaboração dos conceitos a posteriori. Aliado aos sentidos que os conceitos utilizados produzem, resolvemos assim falar de ‘geografias’ de forma intuitiva e não científica até aqui, como parte epistemológica e metodológica de falar sobre Geografia sobre os pontos de elaboração da ciência.

Os jogos antes de tudo são experiências complexas que sob as vestes da produção megalomaniaca dos ‘triple a’ podem levar centenas de horas para serem apreciados na sua completude. Esse é o caso de ‘*The Witcher 3: Wild Hunter*’ ou de ‘*Ghost of Tsushima*’, oportunamente elaborado na seção 4 desta dissertação. Enquanto formas de experiência

sensorial, produzindo afetos, paixões, disputas, anseios e reflexões, acreditamos que muito antes de uma mediação científica, os jogos são capazes de suscitar geograficidades.

Feita as considerações, o jogar, enquanto ação no jogo, enquanto ‘*gameplay*’, é por nós considerado estratégico enquanto meio de vivenciar o jogo em sua plenitude, e adentrar na rede de significados geograficizados de seu desenvolvimento.

A partir dos elementos que compõem o universo do jogo (história, mundos, personagens, conflitos, objetivos e mecânicas) e os ‘resultados’ das afeições do próprio jogador diante desse mundo em particular, acreditamos ser possível compreender quais categorias geográficas estão sendo mobilizadas em ‘*Ghost of Tsushima*’, como elas são elementos basilares no seu desenvolvimento, como podemos interpretá-las à luz do seu contexto.

Entretanto, os elementos de sua pré-produção, ou o ‘Contexto/Prescrição Social’, dados e dimensões sobre os mercados, a história material, e entrevistas com a equipe desenvolvedora (textuais e em audiovisual), em conjunto com as publicações midiáticas por meio de veículos digitais anexados à rede mundial de computadores (*internet*), também nos fornecem informações relevantes, externas e anteriores à existência do jogo, ao qual utilizaremos para fazer uma análise do seu conteúdo.

Apreendê-la seria, então, estar imerso e mediado da melhor forma possível no ciberespaço. Desta forma, utilizamos um *Playstation 4*, com um fone de ouvido e um *joystick* básico do console. Experimentado em TVs com média de 50 polegadas. Foram, em média 175 horas (ou 1 semana consecutiva de jogo)⁹⁶, completando a história principal e os objetivos secundários possíveis até o fim do arco narrativo principal. Em determinados momentos houve pausas dentro do jogo para a melhor compreensão e reflexão de cenas e histórias, tanto quanto para a captura de registros imagéticos das cenas.

Já nos demos conta, a essa altura, de que enquanto potência no mercado de *videogames*, jogos eletrônicos e outros produtos culturais, o Japão tem se lançado nos pós II Guerra, em uma campanha maciça de influência cultural a nível global. ‘*Ghost Of Tsushima*’ de alguma forma nos remonta a esse processo. Por isso, além do próprio jogar (*play*), enquanto metodologia de busca e vivência, pesquisar informações sobre membros da equipe, dos estúdios, através de *sites* oficiais e de entrevistas sobre o jogo, foi uma parte dos caminhos trilhados nesse trabalho.

Ora, elas nos farão compreender como, mobilizadas, as geograficidades produzem categorias geográficas e o quão elas são determinantes no desenvolvimento do *game*. Por outro lado, elas nos auxiliarão a remontar, a partir desta vasta revisão de literatura e da busca por

⁹⁶ Resultado para outra compreensão do tempo médio da minha *gameplay*. Isso não significa que houve uma imersão ininterrupta.

dados primários e secundários, elementos que advogam a favor desta influência projetada pelo Japão.

4 JOGANDO COM GEOGRAFIAS EM *GHOST OF TSUSHIMA*

4.1 Novo jogo: introdução a ‘*Ghost of Tsushima*’

Anunciado durante uma feira internacional dedicada a jogos eletrônicos, a *Electronic Entertainment Expo*, ou ‘E3’ de 2018, ‘*Ghost of Tsushima*’ narra a história de um samurai, Jin Sakai, que após ter sua ilha invadida e ver o exército do qual integra ser trucidado por mongóis, parte em uma jornada de reconquista e vingança.

Jin, apresentado na Figura 39, membro do poderoso clã dos *Sakai* o qual governa e controla a ilha de Tsushima no Japão, perde o pai muito cedo e é criado pelo seu tio, o atual governante. Após a derrocada, seu tio é capturado pelos mongóis, o que dá início ao primeiro arco narrativo da história do *game*.

Figura 41- Poster e capa do jogo de *Ghost of Tsushima*



Fonte: *Google Imagens*. Organização do autor. (1) Poster. (2) capa da versão física do jogo (2024).

Ambientado no Japão feudal do século XIII, o jogo se baseia em fatos e lugares reais para a sua construção narrativa. A invasão do império mongol ao Japão liderada pela figura de Kublai Khan, 5º khagan (líder supremo) do Império Mongol durante os anos de 1260 e 1294, conhecido pela dinastia Yuan na China, se deu por volta de 1274 e 1281, em uma tentativa expansionista do império sobre terras nipônicas.

Se sabe que primeira tentativa de domínio foi em partes frustrada por um acontecimento climático, um tufão, ou um ‘*kamikase*’, ‘*vento divino*’ em tradução, atribuída aos deuses a favor dos japoneses ⁹⁷.

Apresentado, sobretudo, a partir de seus aspectos que remontam a história medieval japonesa, em meados de 2018, o jogo se propunha a apresentar uma ambientação nesse período sem precedentes.

O seu vídeo de apresentação, Jin, durante o 9º dia de invasão mongol, percorre um pequeno trajeto em direção a um conflito. Na demonstração de nove minutos feita durante a E3, a equipe foca em apresentar algumas mecânicas, personagens e ambientação, sem aprofundar em detalhes, mas construindo a imagética do jogo, que ganha os contornos primordiais para criar a expectativa sobre a mídia, assim como visto na Figura 42, a seguir.

Figura 42 - Apresentação de *Ghost of Tsushima* durante evento.

Fonte: Playstation, Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kSAvzeopPC8>. Último acesso em: 20.06.2024, às 12:20h horário de Brasília. Organização do autor. (1) Personagem principal e seu cavalo saindo de um bambuzal. (2) Personagem sobe no topo de uma colina onde é possível ter uma visão ampla do lugar onde está; (3) Encontro e batalha com mongóis em estrada de terra. (4) Templo budista abandonado. (2024).

Nesta *gameplay* de estréia são demonstrados os aspectos do universo do jogo, e seu ‘nível de compromisso’ da reprodução espaço-histórica que o fundamenta. Comumente, jogos de temática *samurai* e *shinobi* têm suas narrativas ambientadas em períodos feudais japoneses.

Há um certo fascínio do público *gamer* por essas ambientações, que por vezes combinam-se com elementos da mitologia japonesa podendo apresentar elementos fictícios, como magias e entidades, com bastantes liberdades poéticas e artísticas.

O caso de ‘*Ghost of Tsushima*’ e seu arco narrativo principal, há um apelo para uma reprodução de aspectos da realidade material, dando-se a liberdade poética em contar a própria história de invasão mongol sob o ponto de vista japonês⁹⁸.

Desta forma, o que nos é expressivo nessa introdução é a recriação da relação ‘personagem-espaço-história’, nos provocando o olhar para como os elementos paisagísticos daquele período histórico de ‘Tsushima’ são recriados de forma minuciosa.

Desde o bambuzal, às vestimentas dos personagens, às estradas, à vista da paisagem do game, e até os templos. Os desenvolvedores tentam impressionar pela forma em que vários desses elementos constituem um todo. Assim, chapéus de palha, roupas de seda, lama nas

⁹⁷ Conlan, 2013; Duncan, 2017.

⁹⁸ Michael, 2021.

vestimentas, katanas, templos xintoístas, técnicas de batalha e bambus constroem juntos um elemento primordial na narrativa: o espaço em que a história se conta.

Para o jogo, o arquipélago de Tsushima é mais do que apenas um pano de fundo, mas um dos elementos e personagens principais de quem joga. Reconstituída, a ilha de Tsushima, uma das que formam o arquipélago japonês, próxima a Coreia do Sul, foi palco dessa reconstituição.

Mais do que um cenário fictício tão comum aos jogos eletrônicos que constroem mundos a partir de elementos da fantasia, Tsushima é um lugar real no sudoeste japonês, parte da província de Nagasaki. Dividida em três arcos narrativos, a ilha é explorada a partir do seu extremo sul, na região de Izuhara, seguindo a norte a região de Toytama e por fim, Kamiagata.

Apresentado como um ‘jogo de mundo aberto’, como tem sido uma tendência no seguimento ‘*triple A*’ na indústria, Jin sai em busca do seu tio aprisionado e da vingança contra o líder dos mongóis pelas três regiões da ilha.

Enquanto um samurai, o jogador pode se utilizar de técnicas específicas de batalha de acordo com um código ético e moral chamado de “*bushido*” (武士道)⁹⁹, que guia práticas específicas deste modo de vida e de batalha. Mas, ao se deparar com uma derrota tão amarga diante do inimigo numérica e tecnicamente mais bem preparados, o personagem se vê obrigado a usar de táticas que ‘desonrariam’ seus princípios, mas que salvarão a sua pele e o seu povo.

Por isto há duas formas essenciais de combate e exploração no *game*, que mudam não somente as técnicas, mas os instrumentos e formas de enfrentamento que essencialmente reposicionam o personagem no campo de batalha.

Enquanto um samurai, o personagem faz confrontos diretos, explorando o ambiente a partir de saídas e entradas delimitadas ou em campos abertos. Enquanto um ‘fantasma’, termo que o jogo utiliza para o uso de técnicas como assassinatos furtivos, envenenamento, ataques a inimigos sem nenhuma ritualística, o personagem experimenta uma exploração a partir de telhados, esconderijos, espaços abaixo das construções, passagens secretas, brechas, gramas altas, locais elevados, esconderijos, diversificando seu repertório de exploração, demonstrado na Figura 43. Na maior parte do game as duas formas de combate são mescladas.

Fonte: (1) Reprodução do Youtube, vídeo da E3 (2018); (2) Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Autoral. (1) Jin ataca um grupo de mongóis que estavam ‘brincando’ com um corpo sem vida de um aldeão, apontado pela seta, de um aldeão. (2) Jin, marcado pelo círculo vermelho, utiliza do telhado de uma construção para observar o vilarejo tomado pelos mongóis. Organização do autor (2024).

⁹⁹ Cleary, 2011; Kasuhiko, 2019.

Utilizando-se de armamentos como a katana (espada samurai), arco, flecha, kunais (armas de arremesso), bombas de fumaça, bombas de pólvora, pequenos sinos (sinos dos ventos), faca e um fiel cavalo, o jogador tem a ‘liberdade’ de explorar as regiões do jogo assim que vai avançando a história.

Com elementos do RPG “*Role-Playing Game*”, a medida em que os combates e a exploração vão acontecendo, o personagem pode desenvolver novas habilidades, acrescentar *status* positivos ao personagem, construir armaduras mais resilientes e que alteram *status* do combate e da exploração, aumentar a capacidade de carga das ferramentas de ataque (kunais, flechas, bombas) e fazer mudanças cosméticas (alterações nos visuais de vestimentas e de armas).

Tais mudanças se dão através de interações com NPCs especialistas no *game* e da exploração de lugares específicos no mapa. A mestre armeira, por exemplo, consegue fazer as modificações em armaduras. O caçador lhe auxiliará na melhoria das capacidades de carga. O ferreiro modificará sua katana e sua faca, melhorando seus *status* de ataque e agilidade. Essas mudanças serão feitas através de trocas de itens que vão sendo coletados ao longo da exploração do jogo.

Desta forma para conseguir uma melhoria em sua armadura é preciso pagar uma quantia em suprimentos, acrescidos de quantidades específicas e crescentes de ouro, seda, ferro ou prata, itens conquistados em missões, vilarejos, fortalezas mongóis.

Outrora para aumentar a sua capacidade de carga é necessário ter “peles de predador”, um item conseguido a base da caça de animais selvagens como ursos, lobos ou javalis presentes em diversos lugares do mundo de Tsushima, tanto na natureza selvagem quanto sendo utilizados como animais de combate pelos mongóis.

Essas mecânicas de recursos são importantes ferramentas no jogo que acrescenta níveis de dificuldade crescentes à medida em que se avança na história. Os personagens inimigos começam a aprender novas técnicas, ficam mais numerosos e resistentes a danos, forçando o jogador a explorar as regiões da ilha em busca de itens.

Os itens são variados, sejam eles bambus para melhoria do arco, que podem ser encontrados na natureza, tal como as ‘peles de predador’, ou a busca por metais preciosos, como o ouro, encontrados após a realização de missões que envolvem destruir complexas estruturas espaciais montadas por mongóis para o controle de determinadas porções da ilha.

Essas missões também incluem a ajuda a NPCs espalhados pela ilha dos quais, de uma forma ou de outra, tiveram suas histórias marcadas tragicamente pela invasão.

Dentre as mecânicas, a de progressão, o jogador ganha pontos de habilidades que podem ser distribuídos nas ‘árvores de habilidades’ do personagem. Elas vão, desde mecânicas de combate (movimentos novos, novas continuidades de golpes, aprendizagens de batalha contra tipos específicos de inimigos - *escudeiros*, *lanceiros*, *brutamontes*, *arqueiros* -, habilidades de furtividade etc.)

Esses pontos de habilidades vão sendo conquistados, na medida em que o jogador se engaja nas missões principais e secundárias do jogo criando a ‘lenda do fantasma’, uma espécie de ‘reputação’ que o personagem principal angaria ao ajudar nas situações presentes nos objetivos do jogo.

À vista disso, a exploração te leva a descobrir como se tornou o cotidiano da população de Tsushima com a invasão mongol. Histórias trágicas que envolvem golpes, assassinatos, roubos, traições, sequestros e vários desdobramentos particulares e coletivos da guerra, te inserem em diversos lugares da ilha na resolução desses casos.

Essas mecânicas de exploração também funcionam com outros elementos: ‘tocas de raposa’, ‘templos xintoístas’, ‘altares de honra’, ‘desafios de bambu’, ‘fontes termais’ e ‘haikus’, são atividades espalhadas em lugares estratégicos no mapa do jogo, passíveis de interação. A cada vez que eles são encontrados o jogador acrescenta *status* específicos na sua exploração e no combate. Voltaremos a falar sobre eles mais à frente.

Alguns *NPCs* se tornam elementos-chaves do *game* e também levam ao jogador a outros níveis de exploração. A partir de pequenos contos, que chegam até nove arcos narrativos¹⁰⁰, personagens como ‘Yuna’, uma ladra que salva Jin Sakai da morte no início do *game*, você é levado a compreender a história de um personagem e sua relação afetiva, de vivência e poder em Tsushima.

Esses contos se repetem com quatro *NPCs* principais: *Yuna*, *Norio*, *Masako* e *Ishikawa*. Além de forçar a exploração, esses contos recompensam com itens, armaduras, armas e técnicas novas para o jogador.

De maneira geral, essas características vão rotular ‘*Ghost of Tsushima*’ enquanto um jogo de ação-aventura, baseado no que mais cedo chamamos de ‘jogo de mundo aberto’. Os jogos rotulados como este são *games* onde o jogador tem à sua disposição um mundo construído, sejam cidades, ilhas, países, ou partes integradas de um planeta, para a ‘livre’¹⁰¹

¹⁰⁰ Cada arco corresponde a uma pequena parte de uma história geral de um *NPC*.

¹⁰¹ Seguindo as regras básicas do mundo. No caso de *Ghost of Tsushima*, por exemplo, não há como voar ou fazer magias.

exploração, fugindo em média da clássica dinâmica de ‘fases’ ou ‘estágios’ de um jogo eletrônico.

Apesar desta abertura, como já explanamos, o mundo em ‘*Ghost of Tsushima*’ é explorado a partir da evolução narrativa e das habilidades do personagem, permitindo-o avançar a medida em que suas ‘*skills*’¹⁰² são melhoradas.

Lançado em 17 de julho de 2020, exclusivamente para a plataforma da *Sony*, o ecossistema do ‘*Playstation*’, por um valor aproximado de R\$ 300,00¹⁰³, o jogo é desenvolvido pela ‘*Sucker Punch*’, americanos, e publicado pela própria *Sony*, japoneses.

O *game* recebeu, mais tarde, uma ‘versão do diretor’, que incrementa algumas funcionalidades e adiciona conteúdos ao jogo base. Sua recepção pela crítica especializada, segundo o ‘*Metacritic*’ agregador de resenhas, é de 87/100, com quatro mídias japonesas agregando nota máxima ao *game*, o que nos aponta a expectativa do público japonês ao receber o jogo. Na loja oficial *on-line* do ecossistema do *Playstation*, o jogo acumula 168 mil avaliações, pontuando 4.5/5 estrelas.

O objetivo central do jogo é desarticular a invasão mongol e chegar até o seu líder, Khotun Khan, derrotando-o em uma batalha acirrada antes que ele embarque com sua frota em direção à ilha principal japonesa.

Entre o início do jogo e o seu fim é estimado uma jogatina de 60h em média, podendo levar mais ou menos tempo dependendo da forma em que o jogador decide explorar o jogo, das suas habilidades, do nível de dificuldade e dos seus interesses em colecionar métricas e feitos, como exemplo: colecionar todos os itens cosméticos possíveis no jogo (tinturas para armaduras, arcos etc). A sua *gameplay* principal é em *single play*¹⁰⁴ em terceira pessoa¹⁰⁵, não existindo possibilidade de interações com um segundo jogador nem na rede local¹⁰⁶ nem *on-line*.

O conjunto dessas características formam as bases da *gameplay* de ‘*Ghost of Tsushima*’. A partir da sua narrativa e das suas mecânicas todo o conteúdo do jogo pode ser explorado e experimentado pelos jogadores. A partir da inserção ao drama e aos poucos das mecânicas específicas, desenrola-se a experiência do jogo.

¹⁰² Rótulo comum no mundo dos jogos que se refere as habilidades de um personagem.

¹⁰³ Por meio uma assinatura mensal que dá uma série de benefícios e acesso a um catálogo de milhares de jogos, em torno de R\$60,00 eu consegui o jogo ‘gratuitamente’.

¹⁰⁴ Apenas um jogador.

¹⁰⁵ Termo utilizado para se referir a jogos onde o avatar é observado enquanto um personagem a parte, visto de ‘corpo’ completo nas cenas dos jogos. Em jogos em primeira pessoa, à exemplo, só se pode ver as mãos e/ou braços do avatar.

¹⁰⁶ Termo utilizado para se referir ao console físico, podendo ali, sem mediação *on-line*, acrescentar-se mais de um jogador.

4.2 Apelos geográficos no desenvolvimento do game

É comum que em todo grande lançamento hajam tratados comerciais para que um jogo eletrônico cativa parcelas cada vez maiores do público consumidor. Assim, o capital propagandístico de um jogo eletrônico pode apelar para novas formas de combate, semelhanças melhoradas de títulos anteriores de sucesso, novas formas de interação, mundos maiores, ou no caso específico de *'Ghost of Tsushima'* para o realismo presente no jogo. São prováveis estudos de mercado e tendências no mundo dos jogos boa parte da dimensão do contexto para a existência de um jogo.

Em entrevista à *Variety* (2020)¹⁰⁷, a equipe de *'Ghost of Tsushima'* informa que a reconstrução da ilha de Tsushima no jogo, apela para o uso de múltiplas fontes no processo de reconstituição: produções cinematográficas, audiovisuais, documentos históricos, revistas e anúncios antigos.

Com o formato e limites geográficos da própria ilha, aqui há um dos aspectos dessa reprodução: além de terem se baseado no arquipélago real, também são descritos de forma histórica, regiões, vilarejos e cidades do conjunto de ilhas¹⁰⁸.

Esse apelo geográfico foi bastante frequente na mídia especializada e no material propagandístico do jogo. Fizemos uma pesquisa no buscador de notícias no período de pré-lançamento do jogo. O *Google*¹⁰⁹ mostrou as dez principais notícias baseados em um algoritmo de relevância com a palavra-chave *'Ghost Of Tsushima'*. As notícias analisadas nesse período a partir dos seus chamados e conteúdos foram categorizados da seguinte maneira: 1. Datas (notícias focadas em apresentar algum calendário de divulgação do *game*); 2. *Gameplay* (notícias focadas em divulgar detalhes do *gameplay* do *game*); 3. Curiosidades (notícias focadas em divulgar detalhes dos bastidores e do desenvolvimento do jogo).

¹⁰⁷'Ghost of Tsushima': How Sucker Punch Built the Massive World. *In*: 1274 Japan. Disponível em: <https://variety.com/2020/digital/news/ghost-of-tsushima-open-world-exploration-sucker-punch-1234706719/>.

¹⁰⁸ Sansom, 1963; Morton, 1994; Louis-Frédéric, 2002.

¹⁰⁹O *Google* informa que seu algoritmo por relevância funciona a base das palavras-chaves, associado ao uso de imagens e de formato de textos contidos no site. Também é utilizado um critério de 'qualidade' que busca especialidade, autoridade e confiabilidade com base em referências cruzadas com 'sites importantes'. Apesar de subjetivo, o buscador é a principal ferramenta que agrega conteúdo na internet, flutuando em índices de 86 a 92% de uso. Informações disponíveis em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/search/howsearchworks/how-search-works/ranking-results/#relevace>. Último acesso em: 24.06.24, às 19:53h horário de Brasília.

Quadro 3 - Principais notícias de 'Ghost of Tsushima'

	VEÍCULO	TÍTULO	DATA	TIPO	CONTÉM CONTEÚDO SOBRE A AMBIENTAÇÃO?	DOMÍNIO
1	ADRENALINE	Análise de <i>Ghost Of Tsushima</i> : sacrifique sua honra em cenários lindíssimos	01.07.20	GAMEPLAY	SIM	https://www.adrenaline.com.br/analise/games/analise-de-ghost-of-tsushima-sacrifique-sua-honra-em-cenarios-lindissimos/
2	VOXEL/TECMUNDO	<i>Ghost of Tsushima</i> : 19 coisas que você provavelmente não viu no <i>gameplay</i>	15.05.20	CURIOSIDADES	SIM	https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/178238-ghost-of-tsushima-19-coisas-que-voce-provavelmente-nao-viu-no-gameplay.htm
3	THE ENEMY	<i>Ghost of Tsushima</i> se destaca no cardápio de lançamentos de julho; veja a lista	24.06.20	DATAS	SIM	https://www.theenemy.com.br/pc/ghost-of-tsushima-se-destaca-no-cardapio-de-lancamentos-de-julho-veja-a-lista
4	IGN	5 detalhes incríveis de <i>Ghost of Tsushima</i>	15.06.20	CURIOSIDADES	SIM	https://br.ign.com/ghost-of-tsushima/82434/feature/5-detalhes-incriveis-de-ghost-of-tsushima
5	LEGIÃO DOS HERÓIS	<i>Ghost Of Tsushima</i> : 10 coisas que você precisa saber antes de jogar	23.06.20	CURIOSIDADES	SIM	https://www.legiaodosherois.com.br/lista/ghost-of-tsushima-tudo-sobre.html
6	MEIOBIT	<i>Ghost of Tsushima</i> e os desafios de criar um modo preto e branco	21.05.20	GAMEPLAY	NÃO	https://meiobit.com/420256/ghost-of-tsushima-e-os-desafios-de-criar-um-modo-preto-e-branco/
7	TECHTUDO	<i>Ghost of Tsushima</i> ganha vídeo de <i>gameplay</i> no PS4 durante <i>State of Play</i>	14.05.20	GAMEPLAY	NÃO	https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/ghost-of-tsushima-ganha-video-de-gameplay-no-ps4-durante-state-of-play.ghtml
8	THE ENEMY	Exploração, combate e Kurosawa: tudo o que sabemos sobre <i>Ghost of Tsushima</i>	14.05.20	GAMEPLAY	SIM	https://www.theenemy.com.br/playstation/tudo-o-que-sabemos-sobre-ghost-of-tsushima

	VEÍCULO	TÍTULO	DATA	TIPO	CONTÉM CONTEÚDO SOBRE A AMBIENTAÇÃO?	DOMÍNIO
9	IGN	<i>Ghost of Tsushima</i> : 'Você vai morrer muito', diz diretor	20.05.20	GAMEPLAY	SIM	https://br.ign.com/ghost-of-tsushima/81870/feature/ghost-of-tsushima-voce-vai-morrer-muito-diz-diretor
10	ADRENALINE	<i>Ghost of Tsushima</i> tem suas novidades reveladas em uma <i>gameplay</i> de 18 minutos, confira!	14.05.20	GAMEPLAY	SIM	https://www.adrenaline.com.br/games/playstation/ghost-of-tsushima-tem-suas-novidades-reveladas-em-uma-gameplay-de-18-minutos-confira/

Fonte: Google Notícias. Organização do Autor (2024).

Daí retiramos as seguintes métricas: das dez notícias principais da primeira página, oito delas, ou 80%, citavam diretamente detalhes sobre a ‘ambientação’ feita em *Ghost of Tsushima*, revelando detalhes breves ou mais elaborados do trabalho de reconstrução espaço-histórico feita pela equipe do jogo, assim como demonstrado no Quadro 5. As outras duas notícias, apesar de não citarem diretamente essa reconstrução, apontam mecânicas de exploração no jogo remetendo indiretamente a este assunto.

Ainda na revista da Variety, a equipe do jogo também informa de que foram necessárias muitas viagens de campo a Tsushima, já que a equipe trabalhava em sua grande maioria nos Estados Unidos. Essas viagens ao encontro, a descoberta da ilha que resultaria em vivenciar a ilha, conhecer seus habitantes e suas histórias, suas paisagens e espaços naturais, sua geografia física (relevo, vegetação, clima, solo), criou uma base de vivência aos integrantes.

É esse contato prévio, cheio de significações a partir dos sentidos, das temporalidades, dos objetos geográficos ali, das histórias, das paisagens e de todo o sistema de relações contidos naquele pequeno arquipélago japonês que construirá as bases do desenvolvimento dos aspectos geográficos contidos no jogo eletrônico.

Há um trecho em que os entrevistados usam os termos “*feeling of authenticity*”¹¹⁰ ao se remeterem a reprodução espaço-histórica no jogo. Neste processo, a equipe “recorded audio of

¹¹⁰“sentimento de autenticidade” em tradução feita pelo autor.

the different birdsongs, in addition to some of the nature sounds, and photo-scanned the leaf texture”¹¹¹, para o desenvolvimento do *game*.

Ao nosso ver esse esforço de encontro com uma geografia única no mundo, que se estende da forma em que as texturas das folhas ao canto dos pássaros enquanto elementos importantes da reconstrução de uma espacialidade. Esse “feeling of authenticity” buscado pela equipe pode ser compreendido enquanto um encontro à geografia, uma produção de geograficidades.

É obvio que esse encontro tem uma motivação de fundo: criar uma mercadoria. E é justo na geografia em que se encontra uma forma de agregar qualitativamente essa mercadoria. Não perderemos isso de vista.

Em última análise, a geografia serve, também, para agregar valor à mercadoria. Apesar disso, olhamos como o esforço de se ater a aspectos de uma ‘vivência’, enquanto método de investigação das geograficidades. Esse esforço é mediado, inclusive, pelas ‘pequenas coisas’ que os sentidos humanos conseguem experimentar, como texturas específicas de folhagens características de um lugar no mundo.

Essa experiência que chega primeiro aos sentidos que pode ser traduzida, inclusive, através de uma linguagem poética, traduzida para além dos âmbitos do manuseio da ciência moderna, é o que voltamos a evocar enquanto geograficidade.

Ela tem uma ‘beleza inerente’ a sua capacidade de ser poética, tese defendida pelo próprio Dardel. Mas o seu potencial comovente produz aqui uma ‘armadilha’ ao levar o jogador estar emocionalmente envolvido com a produção¹¹². É uma estratégia conhecida do mundo propagandístico se utilizar de teorias neuropsicológicas para angariar um público consumidor¹¹³.

Os jogos eletrônicos são uma forma contemporânea, extremamente sofisticada e crescentemente tecnológica de produzir sentidos, sejam eles políticos, existenciais, afetivos ou psicológicos¹¹⁴. Enquanto uma mercadoria que viabiliza contar histórias, produzir outros mundos, novos imaginários, valores, paixões, é impossível não nos perguntarmos a que isso serve e até onde podemos nos enveredar nessa pergunta.

¹¹¹ “gravou áudios de diferentes cantos de pássaros (da ilha), como também de diversos sons da natureza (local), e até escaneou texturas de folhas presentes ali” em tradução feita pelo autor.

¹¹² Fun Fact: Ana, a orientadora, me alertou sobre os perigos de falar sobre algo que se gosta tanto: esquecer da crítica que precisa ser feita.

¹¹³ Santos (2001); Laros; Steenkamp (2005); Morin (2011).

¹¹⁴ Há que considerar que todos esses sentidos se produzam simultaneamente, em menor ou maior grau de afinidades.

Isso se dá ao fato da natureza do jogo enquanto mercadoria, ou seja, algo feito para render lucros. A forma como essa técnica está intimamente constituída de uma psicoesfera, e fruto de um contexto sócio, político e cultural de desenvolvimento, o faz invariavelmente enquanto informação. Se analisarmos bem seus pressupostos, encontramos um cenário de difusão cultural de ideais japoneses a partir de mercadorias/produtos culturais.

A mobilização de uma ideia, “*feeling of authenticity*”, e até o fato da concessão de uma entrevista abordando alguns dos aspectos do jogo, que retoma muitas vezes sua reconstrução espaço-histórica da qual começamos a nos aperceber de suas geograficidades, nos deixa diante de uma mobilização de sentimentos, afetos.

No mundo em que a informação já nasce como ideologia, como coisa manipulada, pelo seu caráter desigual de apropriação e produção dos agentes (empresas, nações, governos, plataformas), estamos diante de coisa produzida por grandes estúdios e conglomerados financeiros geopoliticamente localizados, com grande poder de influência e decisão geopolítica.

Esse desafio, de entender a produção da informação enquanto coisa histórica e materialmente geolocalizada, não é novo. Nem tão pouco a manipulação de informações para produzir cenários políticos favoráveis em determinados territórios ao redor do mundo, vide caso da *Cambridge Analítica* e *Facebook*, em meados de 2017-18¹¹⁵. ‘*Ghost of Tsushima*’ precisa ser visto enquanto técnica e informação dotado de uma psicoesfera, onde geograficidades são mobilizadas no seu desenvolvimento.

Neste “*feeling of authenticity*” reside a razão geográfica pela qual a existência e a vivência humana são inevitavelmente destinadas, até então, a serem espaciais. Seus elementos que podem no mais tardar da ciência serem interpretados a partir da categorização em lugar, território, espaço, região etc., e ganhar uma cartografia própria, constroem um tratado na formação dos jogos eletrônicos ‘Triple A’ que comumente se utilizam do ‘mundo aberto’ para recriar ambientações espaço-históricas nas suas mecânicas e narrativas.

O salto que vemos em “*Ghost of Tsushima*” está no fato desses esforços estarem no cerne do desenvolvimento do jogo. É a partir dessa premissa da “ambientação” que a mercadoria irá agregar um valor a si.

A ‘ambientação’ na reprodução cartográfica do arquipélago dá sustentação para a geografia física de Tsushima, e que irá determinar seus aspectos paisagísticos, mostrando ao jogador cada paisagem enquanto forma dinâmica entre os aspectos naturais e sociais que estão vividamente construindo o *gameplay*. Na mídia especializada, esse elemento aparecerá

¹¹⁵ Leitura disponível em: <https://www.gsb.stanford.edu/insights/science-behind-cambridge-analytica-does-psychological-profiling-work>. Último acesso em 25.07.24, 09:24h horário de Brasília.

comumente como “gráficos impressionantes”, utilizando-se desta e de terminologias similares para enfatizar o fato do avanço técnico das imagens que constroem o *game*.

Há um certo entusiasmo de como o jogo retrata um período e fatos históricos do Japão de forma pioneira, e de como ele pode funcionar de maneira a incentivar a busca por conhecimento da história da nação nipônica, segundo uma das entrevistas disponíveis como material de divulgação¹¹⁶.

Esse apelo é tão evidente, que a entrevista se passa entre o diretor criativo do estúdio, Nate Fox, o ex-presidente da *SONY* Shurei Yoshida, e um professor historiógrafo da Universidade de Tokyo, Kazuto Hongo.

A pesquisa realizada pelos desenvolvedores para a construção espaço-histórica do *game* se estende desde a arquitetura do local, até mesmo detalhes sutis da textura das rochas e folhas, cantos dos pássaros, fauna e flora do lugar e documentos históricos. Ela foi feita com a intermediação de várias fontes, incluindo viagens para o Japão, assessoria da equipe japonesa da *Sony*, e fruto de experiências sentimentais nessas viagens. Um episódio parece ter marcado à equipe de desenvolvimento:

Ela se lembrou de ter comprado uma pequena lembrança em uma loja de um senhor e da maneira como ele embrulhou cuidadosamente o presente em um certo tipo de papel especial. "Foi tão incrível, até mesmo ver como ele embrulhou aquele pequeno presente para nós", disse ela. Então, esse pequeno detalhe que sentimos que queríamos adicionar – é tão diferente do Ocidente, e queríamos adicionar essa sensação (Varyety, 2020). Tradução feita pelo autor.

Neste relato da diretora de ambientes da desenvolvedora Joanna Wang, temos um testemunho de uma pequena experiência com a compra de uma lembrança em Tsushima que a fez remeter a uma característica muito particular na forma como a lembrança é preparada e embrulhada para ser vendida.

Isso produz nela uma sensação de que em outra parte do mundo, o “*west*”¹¹⁷, não parece carregar consigo essa forma específica de cuidado e zelo. Poderia ser uma experiência despercebida para a maioria de nós, e sem um olhar atento, principalmente no que se refere a distinção de lugares, mesmo que ela seja de forma generalista usando o termo “ocidente”, deixaríamos escapar que há uma relação com o lugar sendo tecida nas suas mais minuciosas constituições.

¹¹⁶ Ghost of Tsushima (対馬の幽霊) - Director's Interview. Reprodução do Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aPaR4ZVIFMo&t=1420s>. Último acesso em: 05.07.24, 12:14h horário de Brasília.

¹¹⁷ ‘Oeste’, ou ocidente neste caso. Tradução pelo autor.

Acreditamos, desta forma, que ‘*Ghost of Tsushima*’ é feito também do encontro, da experiência, do estudo, da vivência com determinada geografia. Ele vai sendo tecido diante de tantos elementos quanto possíveis de se extrair de um determinado lugar do mundo.

O que compõe um espaço geográfico possível e a gama de recortes da experiência dentre homem-meio (território, lugar, região etc.) classificáveis pela ciência, estão ali, mesmo que não haja, pelo menos de forma clara, uma intenção geográfica acadêmica na sua produção.

Joanna, em uma publicação oficial ao *Playstion Blog*¹¹⁸ diz que, apesar dessa grande produção, não se trata de reproduzir a ilha de forma fidedigna:

"No entanto, nossa versão de Tsushima não é uma recriação 1:1 da contraparte da vida real – é uma carta de amor para todas as suas partes. Pegamos elementos essenciais da ilha, misturados com algumas inspirações do Japão continental, e construímos este mundo único para Ghost". Tradução pelo autor.

Cada *game* assume determinada liberdade criativa no seu desenvolvimento adaptadas às formas de suas mecânicas, de sua interactividade, público e possibilidades orçamentárias. Em ‘*Ghost of Tsushima*’ alguns cenários, a exemplo, se repetem com poucas variações, e aquilo baseado no real ganha outras dimensões, como as adaptações que a equipe fez em edifícios que eram ‘pequenos’ demais na Tsushima real para acontecer um combate samurai¹¹⁹.

O mundo do jogo de ‘*Ghost of Tsushima*’ é, segundo Joanna, “*construído em torno de dois pilares: beleza natural e ordem feita pelo homem*”, uma mimese da relação entre homem-meio, que para à equipe desenvolvedora tornaria “*o mundo de Tsushima é uma parte essencial da nossa jogabilidade, e tratamos o ambiente como um personagem vivo*”¹²⁰.

Os esforços de desenvolvimento inicial do *game* nos fazem ter essa evidência sobre as sensações pelas quais a equipe se lançou a conhecer para exprimir a experiência com o espaço geográfico real a partir dos pequenos detalhes para a experiência do jogo. A geografia desempenha um papel central no seu desenvolvimento desse.

Entretanto esse esforço pouco faria sentido se a narrativa e as mecânicas de jogo não dessem respaldo ao que é apresentado até aqui. Desta forma, nos adentramos a encontrar nestas duas dimensões constitutivas de um jogo, a partir de ‘jogar’ o *game*, ou adotando a *gameplay* como método investigativo, buscando dentro da experiência do jogo quais categorias geográficas vão se formando a partir da narrativa e das mecânicas apresentadas no game.

¹¹⁸ Crafting the world of Tsushima. Disponível em: <https://blog.playstation.com/2020/07/09/crafting-the-world-of-tsushima/>. Último acesso em: 05.07.2024, às 15:55h horário de Brasília.

¹¹⁹ Informação contida na entrevista da *Variety*, 2020.

¹²⁰ Traduções deste parágrafo realizadas pelo autor.

4.3 Sentidos para o ‘Lugar’ e ‘Território’ na narrativa

“O império mongol está invadindo nosso lar.
 Eles são brutais. Implacáveis. Imparáveis.
 Nós somos 80 samurais contra um exército.
 Lutando para retardar a invasão.
 Hoje... Eu morro pelo meu povo.
 Deve haver milhares deles.
 Nós vamos encarar a morte e defender nosso lar.
 Tradição. Coragem. Honra.
 É isso que nos faz.
 Nós somos os guerreiros de Tsushima.
 Nós somos samurais!”
 (Monólogo inicial do jogo *Ghost of Tsushima*)

O monólogo inicial do jogo é bastante representativo para nos ambientar nas escolhas narrativas desta história. Proferido pelo tio do personagem principal, Shimura Sakai, líder do Clã dos Sakais e da ilha de Tsushima, a história diz para o que veio: você é um dos samurais encarregados de uma luta territorial suicida, para garantir seu território e defender o seu ‘lar’ de invasores externos.

Os papéis que a Tsushima do jogo performa logo de cara, são algumas das categorias geográficas possíveis de se vivenciar dentro da lógica narrativa do jogo. Esse monólogo é acompanhado de uma ‘*cutscene*’ onde os 80 samurais se posicionam no alto de uma colinha próxima à praia, observando a chegada dos invasores com sua frota marítima, como apresentada na Figura 44, a seguir.

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Autoral. (1) Samurais seguem para o campo de batalha. (2) Posicionamento tácito no campo de batalha. (3) General queimado vivo. (4) Início do combate entre mongóis e samurais. Organização do autor (2024).

Logo, um dos comandantes do apanhado de samurais, mandado para “destruir o espírito” do comandante mongol, se aproxima para uma batalha contra o general, e é derrotado sem muitos esforços por uma tática flamejante e uma decapitação ainda vivo. Ao ver o nível de ‘brutalidade’, Shimura Sakai comanda o restante de seus guerreiros para iniciar um confronto sangrento do qual apenas ele e Jin, nosso personagem principal, sairão com vida.

Apesar desta narrativa inicial, não houve registros históricos da sobrevivência de samurais na invasão retratada no começo do *gameplay*. Essa liberdade criativa corresponde ao apelo existente no elemento central da narrativa: um herói. Jin Sakai, realiza essa mediação do herói derrotado em busca de vingança e libertação do seu povo, a medida em que segue por toda a Tsushima, agora território mongol.

O apelo à “história do herói” e à ação são traços característicos das histórias *mainstream*. Advindo do cinema, mas que permeiam outras produções culturais, esse método de estruturação

narrativa¹²¹ não poderia combinar melhor com uma disputa territorial enquanto um elemento definidor da própria identidade do personagem. Como já mencionamos, o fato das primeiras cenas chegarem com o apelo narrativo territorial, co-cria, junto com outros elementos, a identidade do personagem.

Enquanto resultado das inúmeras formas de relações-socioespaciais, o território aparecerá com vários enfoques na Geografia, em uma tendência histórica de desenvolvimento contínuo na sua interpretação, à medida que são observadas situações histórico-materiais e imateriais nestas relações.

As mais comuns defendem que a categoria seria traduzida enquanto forma de apropriação do espaço a partir de uma série de ‘relações de poder’, sendo este último uma manifestação que não se confunde apenas com violência e dominação, nem muito menos com a forma do estado, apesar de estar em alguns casos intimamente constituído desses elementos¹²².

Apesar de ter a disputa pelo território como grande característica narrativa, chega junto no discurso inicial uma ideia ligada ao “lar”, ao “povo”. Essas características podem ser facilmente abraçadas por uma outra abordagem metodológica da geografia.

Mas este aparente sectarismo parece promover uma ampliação do debate entre categorias. Há uma certa motivação na narrativa, mesmo que implícita em um primeiro momento, de que o jogador está ali defendendo um lugar, um lar, um tecido afetivo de existencialismo geográfico.

Essa motivação nos faz questionar quais os limites entre as atuais fronteiras epistemológicas geográficas, visto que, uma vez enquanto ‘ciência ponte’¹²³, diante de um mundo cada vez mais complexo, talvez se faça necessário entender como a realidade se produz na intercessão, no encontro.

Defendemos, assim, que a ‘geograficidade’ de Dardel (2015) possa nos dar auxílio na compreensão das realidades geográficas enquanto complexas de sentidos. Uma vez que cada produção categórica da geografia é resultado, em última análise, do olhar epistêmico e ontológico de diversas matrizes do pensamento humano, histórico-material e geopoliticamente localizadas, é preciso compreender que antes mesmo de se fragmentarem enquanto categorias de análise, há uma vivência geográfica, espacial, um existencialismo geográfico que propõe em sua natureza uma realidade vividamente heterogênea¹²⁴.

¹²¹ Martinez, 2022.

¹²² Bordo *et al.*, 2012.

¹²³ Utilizamos esse termo para nos referir às inúmeras intelecções da ciência geográfica enquanto humana e física/natural.

¹²⁴ Rocha, 2008; Caetano, 2018; Serpa, 2029; Souza, 2020.

Se retomarmos as considerações de Dardel (2011) sobre uma ‘essência’ espacial do ser humano, e dialogarmos com as contribuições de Serpa (2019), encontramos uma função de instabilidade entre ‘igualdade x diferença’; ‘fronteira externa x interna’; ‘eles x nós’, nas formas de relação dos seres humanos com o meio, pelas quais é possível, em determinadas situações, conferir dialética instável sobre o estabelecimento do que pode ser considerado lugar ou território, enquanto “modos geográficos de existência” (Serpa, 2019, p. 63).

Não obstante, nada dessa cena inicial parece estar deslocada de uma geografia física/natural/ambiental. É possível assimilar uma relação entre a posição das forças de ataque de Tsushima na parte mais alta da costa e logo após suas investidas à praia para o ataque contra os mongóis.

Essas relações de tática e estratégica a partir da natureza física do ambiente vão ser bastante notáveis no *gameplay* do jogo. Isso só nos reforça o quanto o *game* tem sido bastante exitoso até o momento em assimilar aspectos múltiplos da geografia enquanto elementos centrais da sua narrativa.

A figura do “samurai”, do mesmo lado, tem um caráter territorial em si: um guerreiro cujo objetivo é promover a defesa e agir com um papel de justiça em um determinado território e tempo histórico.

O código de honra dos samurais estava ligado em uma lealdade ao líder, uma lealdade que significaria intrinsecamente “sacrificar a si próprio”. Essa conduta fundamental poderia levar o ‘Lord’ a entregar as terras àqueles que estivessem sob seu comando para que fizessem isso.

Se o líder então é uma personificação de quem controla ao gerenciar e negociar ‘heranças espaciais’, esse código funciona como uma garantia do poder absoluto sobre determinado espaço, mantendo um *status quo* de poder ao mesmo tempo em que cria seus sentidos de pertencimento e defesa de uma determinada apropriação do espaço.

Quando o protagonista decide “desonrar” a conduta do Bushido, tomando para si técnicas não convencionais ao código, contrariamente do que poderia significar, ele continua uma trajetória bem-sucedida defendendo aquele espaço que conhece como ‘lar’. Entretanto, é exilado, perseguido e deposto pelas autoridades do *Xogunato*¹²⁵ de sua própria nação.

Levando em consideração que desonrar o código levará o personagem principal a uma espécie de “sacrifício de si mesmo” no âmbito jurídico e legal do Xogunato, há o que se discutir

¹²⁵ O Xogunato foi um sistema de governo militar que dominou o Japão entre o final do século XII e meados do século XIX. Durante esse período, o país era governado por um shogun, um líder militar poderoso, enquanto o imperador mantinha um papel mais cerimonial e religioso (Jansen, 2002).

quando, no embate final, contra seu tio, mandado para matá-lo por se tornar o ‘fantasma’ em um ato coordenado pelas autoridades, Jin quebra o código mais uma vez ao derrotá-lo e deixá-lo viver.

Simbolicamente, Jin é um ‘lorde’, ou aquele que, herdeiro das terras de Tsushima e, portanto, aquele que seria legalmente designado como novo líder, se torna por vias outras, um força territorial paralela, ao destruir a ocupação mongol em ações coordenadas e ao proteger, salvar e reorganizar toda a vida em Tsushima. Independente de encontrar uma resposta ou categorização dessa discussão, o que não se pode negar é que há vividamente uma relação geográfica acontecendo.

Apesar disto, o diretor do *game* diz ter tomado a liberdade criativa de não seguir todos os oito princípios do *bushido*¹²⁶ para a construção narrativa de ‘*Ghost of Tsushima*’. Com isso, nos deixa com elementos escassos, porém suficientes, para comentar essa ideia de apropriação do espaço geográfico a partir das relações de ‘poder e afeto’, às quais a geografia enviesa no seu escopo.

Vemos sobretudo uma relação de geograficidades onde à associação entre homem-meio que se dá através das formas de organização política, administrativa, é histórica e materialmente produzida. E não tarda de ser igualmente medida pelo encanto, pela beleza, pela experiência de existir num mundo de infinitas combinações da natureza física, produzida no escopo de ‘*Ghost of Tsushima*’.

O personagem, enquanto mediador dessa experiência na *gameplay*, vai a partir de cada encontro, cada missão, viagem, diálogos, vilarejos, produzindo os sentidos de encontro, de beleza, nas batalha, na vingança e defesa, numa rede complexa de relações interpessoais e com a própria ilha de Tsushima, dos seus objetos, à sua natureza física e às suas relações.

Ao longo de sua narrativa, ao se relacionar com diversos NPCs e se encarregar de realizar tarefas para seu arco narrativo principal, ou de histórias secundárias, muitas outras questões geográficas saltam no jogo. As ações, no sentido miltoniano¹²⁷, do personagem principal irão promover a modificação dos objetos do jogo, como vilas, fortes e vilarejos, como também vão simultaneamente transformar o personagem em si a partir das mecânicas de jogo.

A geografia ciberespacial mora onde a relação do personagem principal costura intimidade com Tsushima. Da narrativa que convida a conhecer e transformar as formas históricas, políticas, materiais do enredo, há apreciação e/ou uso da natureza ao seu redor.

¹²⁶Relembrando: bushido é o código de honra e conduta samurai.

¹²⁷ Santos, 2002.

O personagem, enquanto mediador dessa experiência na *gameplay*, vai a partir de cada lugar e ação produzindo os sentidos de território e de lugar, em medidas diferentes, mas sempre de forma simultânea. Um dos muitos resultados dessas ações está na promoção de um sentido de ‘lugar’.

Ao estabelecer relações, Jin acaba construindo amizades e alianças que vão orientá-lo através de contos – pequenos trechos de histórias particulares de NPCs, ou missões, geralmente divididas em nove partes, formando um arco narrativo maior. Cada trecho dessas histórias se desenrola à medida que o personagem aceita realizá-las, e também avança em seu próprio arco narrativo.

Elas vão levar o jogador a lugares particulares das regiões da ilha de Tsushima e com eles encontros, batalhas, descobertas e mais histórias. Na medida em que avança, Jin vai poder contar com seus novos amigos para enfrentar seus dilemas pessoais, obter equipamentos, armas, itens e seguir na progressão de sua lenda, possibilitando novos pontos de habilidade.

Como exemplo, ao lado de Yuna, uma ladra que o encontra à beira da morte na primeira batalha e salva a sua vida, os personagens se auxiliam nas mais diversas situações. O sonho de Yuna é poder se ver livre dos conflitos e partir para algum lugar para reconstruir a vida ao lado de seu irmão, prisioneiro de guerra, Taka. O primeiro conto de Yuna, demonstrado na Figura 45, revela o início da sua história, na qual Jin, além de ajudá-la, ganha habilidades essenciais para o desenrolar da *gameplay* (assassinato e audição focada).

(1) Seleção do conto; (2) Descrição do conto; (3) Recompensas por concluir o conto. (4) Arte do NPC principal à qual o conto se refere. Fonte: *Gameplay*. Modo fotografia do *Playstation*. Autoral (2024).

Assim, o conto de Yuna começa com Jin libertando Taka das mãos dos mongóis. No processo, descobrimos que Taka é um ótimo armeiro e constrói um ‘gancho’, equipamento utilizado para escaladas pelo personagem principal, e uma armadura “*A armadura do Fantasma*”, utilizada para situações de máxima furtividade. Mas, ao longo dos contos de Yuna, em determinado momento, antes de conseguirem escapar e viverem longe da guerra, Taka é sequestrado e morto.

A história se desenrola até o momento em que é feito um túmulo para Taka próximo a uma base de operações. O local do seu túmulo apresenta elementos paisagísticos e naturais, ilustrados na Figura 46, onde se vê vagalumes, insetos que representam o espírito de entes queridos em subculturas japonesas¹²⁸.

¹²⁸ TYLER, 2012.

Figura 46 - Cena em Ghost of Tsushima



Fonte: *Gameplay*. Modo fotografia do *Playstation*. Autoral (2024).

O jogo ainda incentiva a exploração para que Jin descubra uma melodia de flauta específica para ser tocada no local onde Taka foi enterrado. Assim é possível revisitar aquele lugar para desbloquear um ‘troféu’, premiação por completar alguma missão específica dentro dos jogos. O jogador é conduzido a explorar um pouco mais a ilha de Tsushima e revisitar locais, os quais rememoram a trajetória do personagem até aquele determinado momento.

Essa dinâmica ilustra bem a série de contos de outros personagens, sejam eles os NPCs centrais ou secundários, levando o jogador a explorar a ilha e criar relações mais íntimas com Tsushima no jogo. Em movimentos para criar intimidade, dedicar tempo, energia e ação para com seus iguais, o jogador é direcionado através de cada história em ação, modificando o espaço no jogo (ora criando túmulos em homenagem a amigos perdidos, ora recuperando vilas do controle mongol). Em alguns momentos no *game*, os movimentos simulam modos de ser geográficos, por meio do qual a geografia entende os ‘lugares’.

Aqui levaremos em consideração que ‘lugar’, enquanto experiência geográfica dos modos de ser-no-mundo, se constitui dialeticamente com o sentido de ‘território’, à medida que eles se produzem, na narrativa do jogo, de forma inseparável. Tsushima ser lugar é condição *sine qua non* de Tsushima ser território.

O lugar, no sentido de ser uma experiência geográfica de sentido e tonalidades afetivas, das confluências das experiências cotidianas significativas na produção da subjetividade individual e coletiva, a partir da sua recorrência ou/e intensidades, que articulam o local e sua abertura ao mundo, vai se expressando ao longo de todas as histórias, tingindo afetivamente e modificando os espaços na narrativa do jogo¹²⁹.

São, assim, usadas ‘tintas’ de relações familiares, vinganças, fugas, traições, luto, perda, coragem, recomeços, retomadas, essas e tantas outras experiências de tons afetivos diferentes, entrelaçadas com combates, expulsões, controle de rotas, estabelecimento de fortalezas, treinamentos para a guerra.

Essas histórias na narrativa de ‘*Ghost Of Tsushima*’, como mostra a Figura 47, tem uma geograficidade imanente no seu escopo. Não há como contar esta narrativa separadamente dos seus sentidos geográficos porque, em última análise, temos a própria Tsushima enquanto personagem viva, pulsante.

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. (1) Conversa com Matsu (Tomoyo), onde a personagem revela seus sonhos de abrir uma pousada. (2) Cena após a conclusão da história principal, em que Jin observa um conjunto de lembranças da trajetória. (3) Conversa com Masako em meio a um conto. Ela revela como foi o dia da invasão mongol na sua família. (4) Jin e Yuna tomam sakê, bebida alcoólica japonesa, e conversam amenidades antes de entrarem em uma batalha sangrenta. Organização do autor (2024)

Colocadas essas questões, relembremos que o videogame enquanto arte, se difere de outros produtos audiovisuais, a exemplo – o cinema –, pela sua interatividade. É nela que reside boa parte da complexidade de um jogo eletrônico. Ela precisa funcionar junto com a narrativa. Na maioria dos jogos comerciais do tipo ‘Triple A’, por demandas mercadológicas, essa função está de forma majoritária focada no combate. Isso afeta de certa forma ‘*Ghost Of Tsushima*’ e não poderíamos esperar algo diferente.

Todavia as mecânicas sustentam a narrativa do jogo e suas geograficidades. Elas são todas, de alguma forma, focadas em otimizar a exploração da ilha e conduzem o jogador às experiências da *gameplay*. As mecânicas vão constituir as possibilidades de exploração e progresso nas narrativas de um *game*.

As escolhas delas em ‘*Ghost of Tsushima*’ amparam as geograficidades lhe dando vida, dinâmica e ação. Enquanto parte significativa da constituição de um jogo, são nas mecânicas onde continuaremos a interrogar se ‘*Ghost of Tsushima*’ mobiliza geografias.

¹²⁹ Relph, 1979; Serpa, 2019.

4.4 Sentidos para ‘Região’, ‘Paisagem’ e ‘Cartografias’ na *gameplay*

Uma das mecânicas mais presentes e talvez essenciais em jogos ‘triple A’ está focada em ‘progressão’. Ela pode ser sintetizada nas ações que levarão o jogador a evoluir de um *status* para outro e a adquirir habilidades do avatar, à medida que cumpre determinadas tarefas ao longo da *gameplay*.

Neste tipo de mecânica, o jogador pode evoluir desde as capacidades de combate às capacidades de exploração ou ambas as habilidades, sendo construídas simultaneamente. Desta maneira, algumas áreas do universo do jogo, tanto quanto alguns inimigos, são impossíveis de serem acessados e derrotados se o jogador não se comprometer com um longo processo de desenvolvimento de suas habilidades.

Em ‘*Ghost of Tsushima*’ essa mecânica produz alguns efeitos interessantes: 1) Ela cria um sentido de ‘regiões’ do jogo, que irão apresentar desde arcos narrativos progressivos até naturezas físicas distintas; 2) Ela vai forçar o jogador a conhecer, explorar e se envolver com diversas tramas territoriais e construir um sentido de lugar na busca pela progressão; 3) Ela construirá um ‘legado’ ao personagem principal que o tornará uma figura cada vez mais conhecida e apoiada pelos habitantes da ilha, o que o levará a receber pontos que podem ser distribuídos numa ‘árvore de habilidades’. Vamos por partes.

A dinâmica na mecânica de progressão cria paralelamente o desenvolvimento das capacidades de exploração e de combate do personagem principal. Ao avançar nos objetivos principais e secundários, essas capacidades levarão o personagem a acessar lugares novos e outras regiões da ilha. Essas novas regiões tratam de uma natureza diferente, como demonstrado nas Figuras 48, 49 e 50, a seguir, de outros inimigos, de novas e de continuações de narrativas pré-existentes.

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Ela é mais densamente povoada e tem características de florestas mais densas, com poucas alterações na altimetria do relevo. Organização do autor (2024).

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Área mais insular, com características de campos mais abertos e pantanosos. Presença de pequenas ilhas e regiões alagadiças. Aqui estamos no ‘meio’ da narrativa do jogo. Organização do autor (2024).

Figura 50 - Região de Kamiagata, extremo norte.



Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Região mais fria e montanhosa do universo do jogo, com presença de um relevo mais acidentado e um clima predominantemente nevado e gélido. Organização do autor (2024).

Ao avançarmos na narrativa do jogo percorremos, assim, um caminho que se estende de forma latitudinal, saindo da região de Izuhara, com mais vilas, templos, ‘densamente povoada’ por NPCs, onde se inicia a história do *game*, e o início dos contos/objetivos secundários dos NPCs principais. Ela ‘termina’ com o arco narrativo principal do Jin conseguindo salvar seu tio, prisioneiro de guerra, e obrigando os mongóis a se retirarem mais ao centro da ilha.

Seguindo a norte, encontramos a região de Toyotama. Mais pantanosa, alagadiça e cheia de pequenas ilhas. Ela dá continuidade à trama ao conseguir desenrolar a união entre Jin e seus amigos, com as forças recém reconstruídas do Xogunato.

A cada tomada de controle de pequenas e grandes vilas, e pontos estratégicos, o jogador consegue desenvolver os arcos narrativos secundários e principal, expulsando os mongóis mais a norte. Ela ‘termina’ com a tomada de uma importante fortaleza, com a morte de Taka, e uma decisão do personagem principal que o leva à traição do Xogunato, e acaba por exilá-lo na região mais ao norte da ilha.

É nesta região da ilha que nos deparamos com a antiga casa de Jin, na Vila Omi, local onde encontra velhos amigos, como a *Yuriko* – uma espécie de governanta da casa dos Sakai – um novo equipamento, a armadura do clã Sakai, utilizada pelo seu pai, e uma nova habilidade: a de produzir venenos letais e alucinógenos.

Esta é ensinada através de Yuriko num ‘desvio’ de uma receita para caça de pequenos animais a pedido de Jin. Ao longo desse encontro, um pequeno conto se desenvolve em três partes. Os personagens revivem memórias e lugares da infância na vila Omi, como representado nas Figuras 51 e 52, a seguir.

Figura 51- Vista externa da casa dos Sakais, clã dos líderes Xoguns de Tsushima



Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Organização do autor (2024).

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. (1) Conto da Yuriko; (2) Menu de seleção de armadura com a seleção da armadura do clã Sakai; (3) Vista para o cemitério dos Sakais, onde Jin pode encontrar o túmulo de todos os seus parentes. Organização do autor (2024).

Exilado no extremo norte da ilha, Jin encontra a região de Kamiagata, a última área a ser explorada no arco narrativo do jogo. Nela, encontramos regiões mais montanhosas, menos povoadas, de clima frio, que por vezes interfere na *gameplay* do jogo, como demonstrado na Figura 53. Aqui, o jogador vai se deparar com as últimas instâncias dos inimigos mongóis e com o final da história principal (*main history*), onde o nosso personagem consegue, com ajuda de seus amigos, os cinco NPCs principais, e mais tarde com o auxílio das tropas do seu tio, líder Xogum, libertar Tsushima e matar o líder mongol.

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. (1) Jin se queixa do frio ao subir o monte Jogako. (2) Jin se aquece em uma fogueira para não sofrer dano pelas baixas temperaturas. (3) Jin, em seu exílio, reencontra os seus amigos ao elaborar a estratégia para o ato final. Organização do autor (2024).

Não obstante, cada área do jogo também acrescenta elementos novos ao combate. Enquanto os inimigos na parte mais ao sul tem formas mais ‘básicas’ de combate, ao avançar para o norte eles se diversificam e aprendem habilidades novas.

Em Toyotama, o arqueiro mongol detém a técnica de flechas flamejantes, enquanto os brutamontes utilizam armas a base de pólvora. Os mongóis começam a usar cães ali. Os espadachins dominam técnicas incendiárias em suas lâminas. Mais ao norte, em Kamiagata, os arqueiros aprendem técnicas de flechas envenenadas e a utilização de águias para a detecção de inimigos, por exemplo.

Os inimigos em ‘*Ghost of Tsushima*’, representados na Figura 54, vão se diversificando e aparecendo em combinações novas e em maior número com o seguir da *gameplay*, tornando o desafio do jogo cada vez mais complexo, conforme a área do jogo em que o jogador se encontra. Isso é igualmente válido para as próprias habilidades do jogador, que vão se incrementando e sendo descobertas, na medida em que se avança na narrativa e, em paralelo, nas áreas do jogo.

Figura 54 - Conceito artístico dos mongóis



Fonte: *Playstation Blog*. (1) Arqueiro presente em Izuhara. (2) Arqueiro presente a partir de Toyotama. (3) Líder Kothun Kan. (4) Soldado (2024).

Aqui o conceito de região perde o seu caráter mais contemporâneo, que leva em consideração a globalização enquanto produtora de uma “diversidade cultural”, da qual há de se considerar os movimentos de agência no território. Ela funciona muito mais enquanto um conceito que aponta uma certa coesão, singularidade, diferenciação e integração das múltiplas dimensões do espaço geográfico¹³⁰.

Esse fator se deve ao período histórico em que o universo do jogo se ambienta, meados do século XIII, antes mesmo de qualquer premissa capitalista enquanto agente de produção sócio-espacial. Então mobilizamos o conceito de região a partir de três premissas; 1) enquanto forma de diferenciar espaços de características naturais diferentes; 2) enquanto organização espacial dos arcos narrativos do jogo e 3) enquanto áreas de eventos singulares.

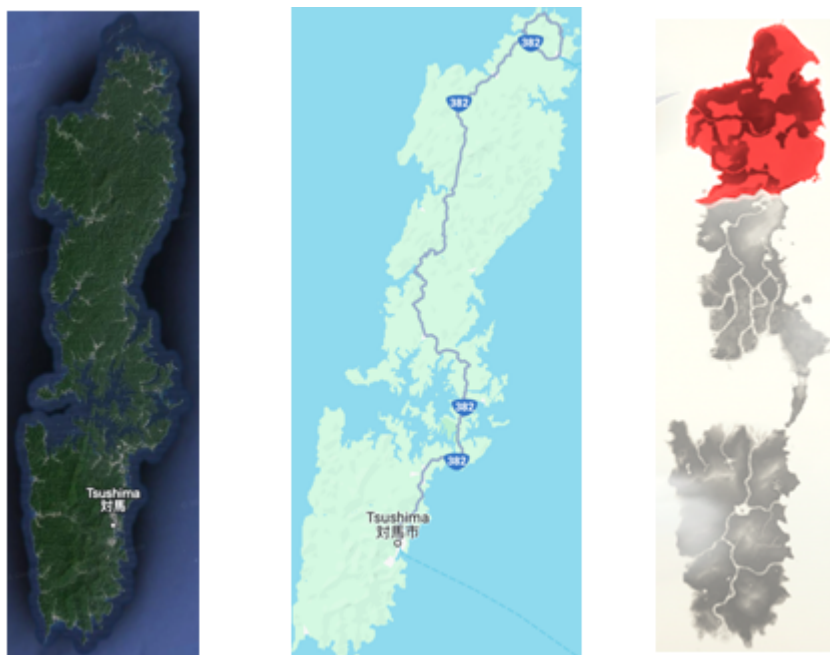
A completude dessas regiões vai esboçar semelhanças com os limites geográficos reais de Tsushima. Além de sua semelhança com os limites geográficos, as regiões e territórios descritos acima realmente existiram naquele período histórico¹³¹.

Assim, surge uma certa cartografia de representação de um período histórico que guarda inúmeras semelhanças com o mapa real de Tsushima, que vão desde seu formato latitudinal, como nos apresenta a Figura 55, até os elementos contidos em cada uma das regiões, como os já descritos aspectos da natureza física: relevo, clima, vegetação etc.

¹³⁰ Cunha, 2000.

¹³¹ Nishioka, 1980.

Figura 55 - Formatos territoriais do arquipélago de Tsushima.



Fonte: *Google earth, Google Maps, e Modo fotografia do Playstation* (autoral¹³²). Japão. (1) Google Earth; (2) Google Maps; (3) Ghost of Tsushima. Organização do autor.

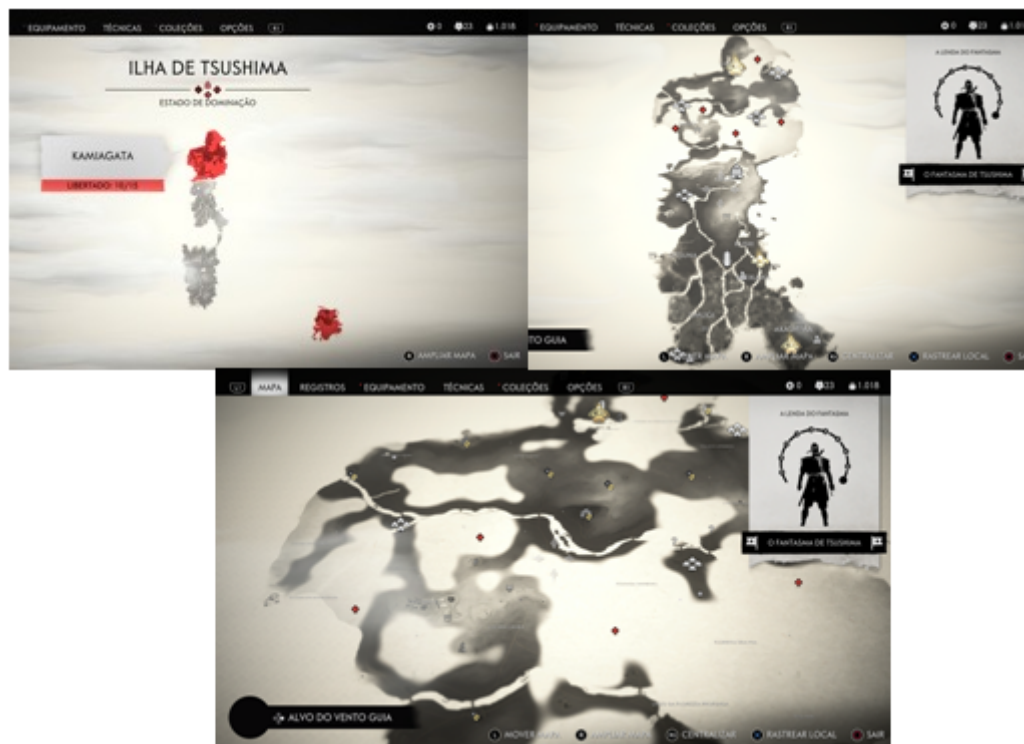
A cartografia presente no jogo é uma herança bem trabalhada do que encontramos desde *‘Super Mario World’*(1990). Nela está representada uma série de elementos que apontam objetivos, marcos, áreas de influência e áreas desconhecidas. Enquanto parte da mecânica de exploração, o jogador pode utilizar o ‘mapa’ a qualquer momento para destacar pontos de interesses, descobrir localizações e se guiar.

À medida que se caminha no jogo, uma ‘névoa’ encobre o ‘mapa’. Alguns objetivos, como aqueles em que se desestabiliza um território mongol, por exemplo, requerem que o jogador desfaça a névoa no ‘mapa’, revelando novos pontos de interesse, vilas, comerciantes e outros objetivos estratégicos.

Na utilização desse recurso, você pode utilizá-lo em diversas escalas diferentes. Isso ajuda o jogador a poder navegar com maior velocidade ou maior detalhamento entre as três regiões da ilha principal. Portanto, a cartografia elaborada no jogo, representada na Figura 56, tem um papel, quando se refere a escala, mais próximo de utilitário do que usado enquanto ferramenta ‘social’ de apreensão dos fenômenos, ainda que nas ‘maiores escalas’¹³³ sejam revelados mais detalhes sobre a área em que se debruça.

¹³² O termo refere-se a uma imagem capturada pelo autor, no modo fotografia do jogo.

¹³³ Não há nenhuma elaboração de escala numérica ou gráfica no ‘mapa’ do jogo, por isso preferimos utilizar cartografia ao invés de ‘mapa’, já que não são encontrados elementos constitutivos de um mapa nesta produção.

Figura 56 - Cartografias em *Ghost of Tsushima*

. Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. (1) Vista do arquipélago como um todo. (2) Vista da região de Kamiagata. (3) Vista de área específica em Kamiagata Organização do autor (2024).

Apesar de servir enquanto um grande aparato de referência e localização na *gameplay*, há no jogo uma mecânica de exploração pouco comum em títulos ‘Triple A’: o vento guia. Esse recurso ajuda o jogador a se locomover ao longo da ilha sem outros marcadores e sem algo apontando os caminhos de forma direta. Ao invocá-lo, em um gesto no *touchpad* do *joystick*¹³⁴, uma forte ventania sopra na direção em que o jogador deve seguir se quiser cumprir seus objetivos.

Aqui ele funciona quase como um elemento narrativo transcendental que possibilita ao jogador fazer seus próprios caminhos em direção ao que precisa ser feito. Com o avanço da árvore de habilidades pode-se conferir poderes ao ‘vento guia’, os quais ele orienta em direção a áreas de interesse, como as do ‘desafio do bambu’, um mini *game* dentro do jogo.

Este mini game encoraja o jogador a acertar um combo de ataque utilizando uma combinação crescente de botões a serem apertados em um tempo predefinido para, assim, ganhar um ponto de habilidade na melhoria do combate. Há vários deles ao longo de Tsushima.

¹³⁴ O *touchpad* é uma área no controle (*joystick*) do *videogame* que serve para navegar com maior facilidade em menus, assim como em um notebook. Dependendo do jogo em questão ele também serve como botão para algum comando e sua utilidade varia.

A cartografia do jogo vai se desenhando, na medida em que esses e outros objetivos vão sendo descobertos e realizados pelo jogador, como o principal e os secundários, encontro com locais que contêm atividades (desafios do bambu, duelos, haikus), e pontos de exploração (altares da honra, santuários xintoístas, fontes termais, faróis e santuários de Inari). Na Figura 57, capturamos telas da *gameplay* que exemplificam o que expomos.

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. (1) Informações sobre o objetivo. (2) Nível de lenda. (3) Indicação do alvo do vento guia. (4) Mapa após o objetivo (1) apontado pela seta vermelha. (5) Novo nível de lenda. Organização do autor (2024).

As mecânicas de exploração também permitem que o jogador faça uma parte considerável da *gameplay* sem a ajuda de referências na cartografia do jogo. Para isso, as mecânicas incrementam pontos de exploração, como os *santuários Inari*¹³⁵, locais de culto onde as pessoas podem fazer oferendas e orações a *kamis*, espíritos ligados a natureza segundo a religião xintoísta praticada, sobretudo, no Japão, de origem indígena.

O jogador, no caminho de um objetivo demarcado ou mesmo a andar sem esse aparato, pode se deparar com pequenas raposas laranjas que indicam a direção até os santuários para onde elas são guias. É possível interagir com esses seres e, ao fazer uma oração aos seus santuários, o jogador recebe amuletos – itens para melhoria de habilidade –, aumento do nível de lenda e um ponto de ‘viagem rápida’ no mapa, mecanismo que dispensa o deslocamento de um ponto a outro, ‘teletransportando’ o personagem para determinado lugar.

¹³⁵ Entidade sagrada ou espírito que é referenciado no xintoísmo. Os kamiInaris são kami da agricultura e fartura, e aparecem através de mensageiras, as raposas.

Há uma outra ferramenta de exploração que se apoia no uso de outro animal, um pássaro amarelo, que indica a direção até um local de interesse próximo. Ele pode guiar o jogador a diversos pontos de exploração e recompensas como territórios mongóis, *pilares da horna*, *Santuários Inaris e Xintoístas*.

Ao se locomover pelos locais do jogo, esses pássaros aparecem cantando e voam à frente do personagem, guiando-o até o ponto de interesse. Esses pontos também podem aparecer na cartografia do jogo com uma interrogação (?), indicando que determinada área ainda não foi descoberta. Caso o jogador passe próximo a essas áreas, mas não o suficiente para descobri-las, elas permanecem no ‘mapa’ do jogo até que se decida explorá-las.

Estas ferramentas combinadas geram uma dinâmica na exploração de Tsushima, levando o jogador a se deparar constantemente com novas situações, desafios e cenários durante o jogo. Num movimento dialético com o envolvimento afetivo em alguns momentos, como no qual um santuário Inari é destruído por mongóis, o jogador encontra uma mensageira morta e logo se é acometido por um sentimento de raiva e busca por vingança.

Uma outra raposa aparece para guiá-lo até os responsáveis pelo ato. Ao concluir a batalha, várias raposas aparecem em um gesto de agradecimento. Ilustramos essas relações na Figura 58.

Fonte: Modo fotografia. *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. Autoral. (1) Pássaro amarelo que guia o personagem até um desafio de bambu. (2) Jin faz carinho em uma raposa. (3) Santuário Inari destruído (raposa morta indicado no círculo). (4) Cena de Jin atrás do pássaro guia. Organização do autor (2024).

Incorporado às mecânicas de exploração, há um outro elemento vivo e latente na *gameplay* de ‘*Ghost of Tsushima*’, que certamente cativa o jogador a ir de encontro com locais específicos na ilha: um sentido de paisagem. Repleto de cenários deslumbrantes, o jogo usa e abusa de formações naturais (florestas, lagos), arquiteturas, vilas, templos e elementos que vão desde construções a fumaças no horizonte, para estimular os sentidos visuais de quem joga.

Nas travessias que fizemos no *game*, nos deparamos com vastos campos, montanhas sinuosas, pântanos, templos e estátuas, rios e riachos, fortalezas, castelos, vilas, e tantos outros elementos reconstituídos de forma a produzir um deslumbramento.

Esses efeitos gráficos que simulam diversas paisagens produzem um envolvimento sentimental no jogador, e acabam criando cenas cinematográficas na *gameplay*. Utilizando este elemento, o jogador pode explorar o jogo a partir do que consegue ver. Quase sempre é necessário que procure locais mais elevados nos arredores para poder ter uma dimensão do seu entorno.

Um dos mais recorrentes elementos é o uso de fumaça. Através de pontos específicos na ‘paisagem’ do *game*, é possível encontrar áreas ocupadas por mongóis (indicadas por uma fumaça preta), e locais onde alguma outra coisa está se desdobrando (às vezes pedidos de ajuda de aldeões, batalhas, territórios mongóis etc.). Outros marcos também podem ficar evidentes, dependendo do seu ponto de observação: florestas, templos, montanhas, campos, vilarejos.

Assim, é possível explorar múltiplas ferramentas de localização na *gameplay* do jogo. Cada uma delas dá a liberdade criativa de serem utilizadas em combinações que variam segundo a intenção de exploração do jogador.

Na medida em que alguns conflitos e situações se desenrolam e são resolvidos, esses elementos podem aparecer ou desaparecer da paisagem do jogo, formando um elemento dinâmico que se produz a partir das mudanças nas relações e ações nos lugares do jogo que as produzem.

Ou seja, se um conflito ou conto novo se desenvolve a partir da sua exploração, ou do seu envolvimento em resolver objetivos no jogo, fumaças podem aparecer no cenário e precisarão ser encontradas a partir de algum ponto elevado de observação, como demonstrado na Figura 59. Daí, o jogador precisa utilizar conhecimentos básicos do relevo e de direções ao se guiar até o objetivo ensejado.

Fonte: Modo fotografia do *Playstation*. Autoral. Organização do autor. (1) ‘Mapa’ com objetivo destacado que precisa ser encontrado na (2) ‘paisagem’ do gameplay. Organização do autor (2024).

Esses elementos, por vezes, podem ser mais sutis, em outras podem ser mais evidentes, a depender da situação e do seu ponto de vista. Assim, recorrer a lugares mais altos, como o telhado de templos ou picos de montanhas, redimensiona o jogador sobre eventos que estão acontecendo por toda uma região do mapa e atiçam a curiosidade a partir da combinação dos elementos visuais no jogo.

Logo, uma fumaça preta no horizonte pode indicar um grande território mongol, onde o jogador precisa combater o domínio de seus inimigos, assim como apontado na Figura 60.

Fonte: *Gameplay*. Modo de fotografia do *Playstation*. (1) Vista do alto de uma montanha. (2) Proximidades de um território Mongol. (3) Território dominado. (4) Território livre da influência mongol. Organização do autor (2024).

Por outro lado, ao caminhar pelas regiões do jogo, o jogador pode se deparar com elementos visuais mais ‘discretos’, mas que despertam a curiosidade ao longo da *gameplay*. Esse é o caso dos *templos xintoístas*, *locais de haikus*, *fontes termais*, *duelos e cemitérios* no jogo. Esses elementos remetem a lugares reais de Tsushima, tanto no que diz a sua qualidade enquanto locais sagrados/simbólicos de culto, orações, oferendas, quanto locais de resistência dos habitantes de Tsushima.

No caso do *haiku*, a exemplo, o jogo apresenta-o como uma atividade a ser cumprida e que, ao completá-la, o jogador ganhará como recompensa pontos de habilidade, aumento da sua lenda e itens de batalha.

O *haiku* é uma forma tradicional de poesia japonesa, composta em três versos, com a estrutura silábica de 5-7-5, totalizando 17 sílabas. Essa forma poética remete à efemeridade da vida, utilizando elementos da natureza e do cotidiano, passando uma sensação de simplicidade e profundidade ao mesmo tempo¹³⁶.

Nessa atividade, o jogador sente e observa a paisagem ao seu redor para compor uma poesia, assim como demonstrado na Figura 61.

¹³⁶ Blasko; Merski, 1998.

Figura 61 - Composição/reflexão de um haiku sobre a 'incerteza'.



Fonte: *Gameplay*. Modo fotografia do *Playstation*. Organização do autor (2024).

O xintoísmo, religião originada no Japão, por volta do século I e II d.c, tem suas bases no culto a deidades naturais (*Kamis*) e na importância de rituais e práticas ancestrais. São nos santuários onde os *kamis* são venerados em festividades, rituais e oferendas. Ela é considerada a religião tradicional do Japão, tendo ligação aos seus povos originários. Após o século VI d.c, a religião começou a sincretizar elementos do Budismo, dando à equipe do jogo a liberdade criativa de imaginar esses locais sagrados na *gameplay*.

Eles também fazem parte da narrativa e das mecânicas de jogo. Ora um dos seus amigos NPCs, um monge xintoísta guerreiro do *Templo do Cedro*, vai enveredar sua série de nove contos com a ajuda de Jin.

Locais de templos xintoístas vão estar espalhados por todas as três regiões da ilha de Tsushima e lhe darão materiais que só se encontram nos seus arredores, como a *madeira de charão*¹³⁷, além de equipamentos raros.

¹³⁷ Também conhecida como Urushi, é uma árvore asiática.

Esses templos foram representados dentro do jogo de forma que o jogador desenvolvesse apreço e múltiplas relações com eles, incluindo a representação dos ‘*portais tori*’, monumentos em forma de arco o qual acredita-se que transportam os fiéis do mundo dos humanos ao mundo dos *kami*, como representado nas Figuras 62 e 63.

Figura 62 - Portão Torii na gameplay de Ghost of Tsushima



Fonte: *Gameplay*. Modo fotografia do *Playstation*. Autoral (2024).

Figura 63 - Cenas da gameplay ligadas a religião



Fonte: *Gameplay*. Modo fotografia do *Playstation*. Autoral. (1) Norio é saudado por outros monges; (2) Jin acompanha uma oração; (3) Caminho até um templo xintoísta; (4) Frente de um templo xintoísta com oferendas em sua sacada. Organização do autor (2024).

Cada um desses aspectos geográficos experimentados na *gameplay* de ‘*Ghost of Tsushima*’ certamente dariam estudos independentes mais aprofundados. Nossa questão não é levantar um debate conceitual olhando para uma categoria geográfica em específico e tentar através dela operacionalizá-la, mas jogar o jogo e estar atento à experiência da *gameplay*, percebendo os sentidos geográficos que vão se constituindo a partir disto.

Preferimos dar um enfoque mais amplo e menos aprofundado as questões das categorias geográficas por tentar preservar o jogo eletrônico enquanto experiência complexa (social, psicológica, cognitiva, política), deixando, de certa forma, nos guiar pela sua *gameplay*. Aqui o *a priori* é o próprio ato de jogar que leva a investigação, e não uma *sisão* categorial geográfica que leva ao jogar.

Isso nos colocou de frente a uma experiência de muitos sentidos geográficos, o que abriu um amplo campo investigativo, potente em novos estudos mais profundos, mas que revela, ao nosso julgo, como a geografia e seus conceitos podem ser operacionalizados enquanto um conjunto de ferramentas para uma obra maior (o jogo).

Ou seja, nossa intenção não é a de abordar certas representações de categorias geográficas e nos aprofundarmos no seu debate, mas sim de abordar a própria geografia enquanto um preceito orientador. Queremos falar quantas geografias cabem num jogo eletrônico e como elas são mobilizadas para criar essa experiência do jogar.

Quando se joga um jogo eletrônico como *Ghost of Tsushima*, não é intuitivo ser academicamente crítico a experiência. Não se parte do princípio de que há um interesse em determinada questão dentro do jogo, apesar de que alguns deles, como *Ghost* se lançam ao mercado vendendo parte de suas proezas.

Jogar é um movimento de completude. Mesmo que o jogador chegue no jogo motivado por questão X ou Y, é só o conjunto de todos os aspectos que revelarão os reais sentidos e sentimentos do jogar, da *gameplay*.

Jogar é sobretudo vivenciar um jogo através da *gameplay*, o que implica em dizer que ser jogador é ‘emprestar’ sua subjetividade para se envolver em níveis cognitivos, políticos, afetivos, sociais e psicológicos com o desenvolvimento do jogo. Essa ação é reveladora de sentidos quando a partir dos sentimentos, reflexões, escolhas (dentro do jogo), constituem trajetórias específicas e respostas afetivas a essas trajetórias.

Isso não implica em dizer que ser jogador está apartado do ser geógrafo. Consideremos aqui que quando estamos refletindo a partir do conceito de geograficidade, ciberespaço, território, lugar, região e tantas categorias pertinentes, damos a geografia um a priori, uma forma de produção que se lança nas experiências para poder buscar os elementos constituintes de sua teoria.

Assim, a cada vez que escolhi priorizar ir a templos xintoístas no jogo, estava em busca de ‘lugares sagrados’, da admiração das ‘paisagens’, da ritualística presente em determinados pontos que me levariam ao encontro de ‘objetos geográficos’ dos quais sua existência e interpretação são naturalmente uma reflexão geograficamente complexa.

Ou seja, o jogo é uma busca afetiva carregada de simbologia que está atrelada a uma mecânica que recompensa o jogador na sua trajetória, e invariavelmente levando-o a paisagens-lugares-territórios-regiões pitorescas, e que por outro lado também auxiliam na exploração de outros pontos, um movimento em fluxo, uno.

De outro modo não há neste jogo nenhum sentido que não se dê em cadeia, como se as categorias geográficas estivessem unidas sobre o manto da experiência: os sentidos de lugar estão sendo construídos ao mesmo tempo que os sentidos de território estão lá. Eles não se dão sem que haja sobreposto os sentidos de região, paisagem e uma cartografia atrelada a tudo isso.

Esta é uma episteme que se aproxima das contribuições da geografia humanista, que se volta à fenomenologia e nos ascende as questões daquilo que vem antes mesmo das elaborações científicas. A geografia é aqui por nós também encarada como uma ‘beleza’, como algo inerente à experiência humana, digna de uma apreciação artística, filosófica, mas que coexiste, negocia sua existência com sua face científica.

Não obstante o próprio jogo é técnica e tecnologia, que enquanto mídia é uma enunciação geográfica de determinado ponto de vista sobre um espaço geográfico particular do mundo. Como vamos acompanhando - no jogo *Ghost of Tsushima* -, esse enunciado se dá através da narrativa e das mecânicas sem que uma categoria geográfica esteja a priori no seu desenvolvimento (SERPA, 2019).

Acreditamos assim que o jogo e a experiência que ele exprime nos coloca diante de um reconhecimento sobre a natureza complexa do habitar e produzir o espaço geográfico, e que em suas diversas escalas essas ações revelam uma realidade de múltiplas articulações, a medida em que o cotidiano tem se complexificado social, político, econômico e culturalmente.

Território, lugar, região e paisagem, a exemplo, estão unas em um mesmo recorte do espaço geográfico, se destrinchando a partir de um observador e suas intenções políticas. Aqui, as nossas escolhas se dão no sentido de observar parcialmente cada uma das categorias geográficas que permeiam a experiência representativa do jogo para nos atermos da complexidade geográfica aparelhada na produção.

A esta altura já nos damos conta do quão complexo, vasto e imagético é o repertório da *gameplay* do jogo. Ele nos oferece diversas representações das inúmeras relações com um espaço geográfico que a vivência produz a partir da sua natureza espacial, ou como viver é uma ação cheia de ‘espacialidades’.

Das simbologias artísticas aos confrontos pelo domínio de determinadas regiões, não há uma só ação no jogo que não esteja profundamente atrelada às representações geográficas, de modo que podemos enxergar a geografia de Tsushima como um protagonista tão proeminente quanto o próprio personagem principal, Jin Sakai.

As geograficidades pautam quem somos em múltiplas instâncias. Sejam elas identitárias, artísticas, de natureza organizacional/administrativa, íntimas, afetivas, psicológicas. Jogar aqui é um mergulho geográfico que dialoga com os sentidos de existir geograficamente.

Ghost of Tsushima se apresenta como objeto de um sistema de representações identitárias-territoriais, que ovaciona o Japão enquanto lugar, território, enquanto paisagens únicas e enquanto um sistema de ações únicos no mundo.

Ele faz um resgate espaço-histórico que se estendem desde as suas particularidades físicas (fauna e flora [raposas, charões, bambus], relevo e clima), até suas particularidades humanas (religião, histórias, organizações sociais e identitárias [samurais]), envolvendo o jogador em níveis cognitivos, afetivos, de linguagem e percepção visual numa imersão profunda sobre um contexto espaço-histórico específico do Japão.

Reconhecemos que esta não é a primeira vez que uma produção desse tipo se utiliza desses elementos como plano de fundo, mas é a primeira experiência em que eles são mobilizados para construir uma história com foco em um lugar específico e real. Além de atentar para as formas políticas que essa narrativa é introduzida ao grande público, com o olhar social e geopoliticamente localizado daqueles que desenvolveram o game.

Não à toa o título do jogo leva o nome do arquipélago¹³⁸ japonês. As motivações que se desprendem dessa experiência vão desde um sentimento profundo de amor, cuidado e contemplação, até mesmo aqueles ligados à guerra enquanto método de reconquista, controle e retomada, numa jornada que envolve quem joga com uma visão política-histórica de interesses particulares.

Os jogos ‘triple a’ tem o grande trabalho de serem comercialmente bem sucedidos por conta de sua estrutura de investimento. Comparados com os *blockbusters* do cinema, essas produções são obrigadas a conquistar um público, se não até construí-lo e nutrí-lo durante décadas através das sequências. Uma forma bem sucedida de mobilização está em poder produzir uma imersão e conexão do jogador com o jogo.

Ghost of Tsushima mobiliza categorias geográficas na sua *gameplay* ao introduzir narrativa e mecanicamente uma relação profunda com o espaço geográfico e histórico do arquipélago japonês. Ele está submerso a uma cultura nos jogos eletrônicos que tem sido comercialmente bem-sucedida em retratar aspectos da cultura japonesa.

Essa introdução se dá através da ficcionalização de um momento histórico real, onde um samurai (também utilizado como parte do aspecto narrativo e mecânico) envolve-se numa busca pela retomada do controle de Tsushima.

A partir disso o jogador é compelido a exploração desse ambiente reconstituído a partir de uma série de mecânicas que vão do uso da cartografia no jogo, até a introdução de locais sagrados e poéticos (templos xintoístas, tocas de raposa, haikus), mesclando a apreciação da natureza com embates em áreas dominadas por mongóis.

¹³⁸ Tsushima é considerada um arquipélago pelos aspectos de sua natureza física. Ou seja, um arquipélago menor ‘dentro’ de um maior, o próprio Japão.

Tanto narrativa quanto mecanicamente o jogo lança o jogador para a exploração do espaço geográfico reconstituído no jogo, onde sentidos para ‘território’, ‘lugar’, ‘paisagem’ e ‘região’ ganham uma dinâmica própria e protagonismo nas ações que permeiam a gameplay. A mobilização de tantas experiências geográficas dentro do jogo não pode deixar de ser vista a sua natureza enquanto mercadoria de alta rentabilidade.

Para que então serviu a geografia nesse desenvolvimento além da sua própria estrutura?

Acreditamos que ao mobilizar geografidades, *Ghost of Tsushima* aposta nos preceitos de imersão do jogador ao colocá-lo para simular a vivência de um lugar onde o sujeito está ativamente criando a sua realidade.

A medida em que a exploração é parte essencial do jogo e esta compele as experiências com as mecânicas (haikus, a exemplo), o jogador produz elos afetivos, psicológicos e sociais em sua própria subjetividade com o jogo. Essas inserções mesmo que temporárias criam sentidos, ideais e ideologias que já estão presentes no jogo desde a sua concepção.

Se identificar com a história, ou até mesmo doar seu tempo para com a história japonesa não é algo novo diante das condições e outras formas midiáticas expostas até aqui. O que há de novo são os mecanismos pelos quais podemos gerar engajamento e identificação.

Os jogos, com seu alto alcance mercadológico e seus aparatos tecnológicos, parecem no demonstrar a partir de *Ghost of Tsushima*, que a geografia pode ser utilizada nessa empreitada. Eles conseguem capturar, ao longo dos anos, parcelas mais representativas do mercado do entretenimento produzindo complexas redes de engendramento dentro e fora do ciberespaço, como vimos na reconstrução do portão Tori na Tsushima da ‘vida real’, exposta na introdução deste trabalho.

São os jogos eletrônicos uma forma tecnologicamente sofisticada de alienação da realidade material da qual estamos inseridos?

Em um mundo de gerenciamento de sofrimento psíquico a partir das formas neoliberais do capitalismo, está em um ‘outro lugar’, um ‘outro mundo’ além das pressões cotidianas, é uma forma eficiente de tornar o sujeito alheio.¹³⁹

Isso não resulta de forma óbvia, uma vez que a própria subjetividade humana é complexa e a interação com as formas de arte como os jogos eletrônicos sempre resultam em um amplo aspecto de possibilidades para aqueles que a experimentam.

No entanto levamos em consideração um contexto de produção específico, geopoliticamente localizado e que historicamente desenvolveu suas forças produtivas em busca

¹³⁹ SAFATLE, V; DA SILVA JUNIOR, N; DUNKER (2021).

de hegemonias de mercado. Sobretudo estamos falando de uma dimensão da existência de uma mercadoria do nível dos jogos ‘triple A’ com a máximas finalidades de mercado.

As geograficidades mobilizadas para o desenvolvimento do game servem a uma trama mais complexa, assim como vimos no esquema proposto por Munhoz e Battaiola (2018). O jogo é o resultado de dimensões constitutivas, onde o seu contexto (metajogo), ou a prescrição social, definida por Falcão; Aquino, (2013), desempenha um papel primordial na sua existência.

Então a ação de engendrar um jogador em uma mercadoria não pode estar apartada a formas de alienação da realidade, mesmo que essa não seja um objetivo óbvio e demarcado nas linhas de produção.

Alguns autores tratarão essa instância dentro da conceitualização de “círculo mágico”¹⁴⁰ (HUIZINGA, 2008[1938]). Entretanto pensamos junto com autores como Silva (2013) ao considerar o ciberespaço enquanto um dos compositores do quadro dos sistemas de objeto e “dialética conquanto agente e ação formadora dos sistemas de ação” (p.41), extrapolando o videogame e os jogos eletrônicos enquanto formas de acesso e como manifestações do próprio ciberespaço.

Mesmo que haja movimentos novos a partir do ‘jogar um jogo’, estes não suspendem o sujeito da realidade pois aqui não há uma aversão as condições sociais, culturais, econômicas ou políticas do ‘mundo real’, mas sim um encontro performado com outras condições além dessa do jogador.

O que de fato estamos atentos é como a geografia tem servido como cerne desse movimento, podendo ser dela apreendida as formas mais sofisticadas de conexão humana com o meio, e simuladas através deste novo conjunto de tecnologias e objetos dos quais são parte intrínseca daquilo que Santos chamará de espaço geográfico.

¹⁴⁰ O "círculo mágico" se refere a um espaço temporário e separado da realidade cotidiana onde as regras do jogo são válidas e os jogadores aceitam essas regras para participar do jogo. Dentro deste círculo, ocorre uma suspensão da realidade comum, permitindo que ações e eventos tenham significados específicos e distintos dos do mundo real.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

‘*Ghost of Tsushima*’ talvez seja um dos mais exitosos projetos de jogo eletrônico no sentido de um longo e ininterrupto desenvolvimento de jogos que manifestam aqui e ali aspectos, de forma parcial ou total, da cultura japonesa, incluindo as suas geografias.

Em ‘*Ghost of Tsushima*’, a mobilização das ideias e ideologias nipônicas chega em um nível de criar simbioses na experiência do indivíduo jogador que remetem às vivências geográficas e situações concretas do ‘mundo real’.

Estar na *gameplay* do jogo é se relacionar com seus aspectos narrativos e mecânicos que agem promovendo uma experiência complexa a partir de sentimentos genuinamente geográficos. Os sentimentos, por sua vez, conseguem instigar categorias geográficas por todos os lados: território, lugar, região e paisagem são algumas delas.

Essa experiência com a *gameplay* do jogo, se experimentada a partir da relação entre narrativa e mecânica, pode ser compreendida a partir de uma série de mecanismos enquanto um simulacro da própria relação homem-meio. Ela sensibiliza cognição, afetividade, e aspectos físicos e sociais em uma mediação sensível promovida pelo desenvolvimento tecnológico dos últimos anos no setor dos *videogames*.

Jogar um personagem como Jin Sakai, que discursa muitas vezes por uma causa que tem sentidos de territorialidades e lugaridades na construção narrativa, é um fenômeno de captura da subjetividade de quem joga. Os discursos pelo povo e as situações em que a *gameplay* de *Ghost* colocam o jogador à prova, criam uma conexão com a obra que inevitavelmente inclina o jogador a certas identificações.

Se categorias como território e lugar na geografia conseguem explicar as formas de produção e vivência em determinadas porções do espaço geográfico por pessoas e grupos, através do uso efetivo desse espaço e a impressão da cultura sobre ele, podemos daí entender quais preceitos estão carregando a experiência da *gameplay* em *Ghost of Tsushima*.

Não há nada mais conveniente nessa experiência que levar em consideração a história do lugar do mundo à qual ela remete. Tsushima, arquipélago que constitui um outro arquipélago, o Japão, teria um dos seus momentos históricos representados dentro de um jogo eletrônico. Não obstante, ele seria um em que os japoneses sofreriam uma derrota, onde um grande herói, com seu amor pelo lugar e devoção aos princípios – territoriais –, expulsaria um grupo estrangeiro e sua ameaça imperialista, transformando os japoneses em colônia.

O mito nacionalista japonês se reconta mais uma vez a partir de uma técnica sofisticada entre as dimensões materiais e imateriais que é um jogo eletrônico. Ela é bem contada, mas

sequer foi um estúdio japonês que a criou. Foram americanos, imbuídos pelo lucro e pela concorrência acirrada no mercado emergente dos games, que se utilizam de forma tecnicamente competente da atração que a mitologia exerce sobre os indivíduos jogadores, alegando um suposto desejo de corresponder a uma ‘carta de amor’ ao Japão.

Há aqui uma contradição: os norte-americanos se beneficiam de todos os aspectos de C&T para o desenvolvimento de um jogo como *Ghost of Tsushima*, mas ao mesmo tempo entregariam, aparentemente, uma poderosa ferramenta de alienação cultural em favor dos japoneses. Na realidade, em sua longa história de produção de produtos culturais de difusão mundial dos chamado *soft power* norte-americano, que hoje premia a indústria de *videogames* através de evento promovido pelo próprio estado, a indústria norte-americana de jogos eletrônicos logra alcançar simultaneamente elevados lucros e ampla fatia de mercado ao mesmo tempo em que cativa jogadores ao redor do mundo e “acaricia” o ego dos japoneses, a revés do que aconteceu na intervenção do pós-II Guerra. Longe de colocar os americanos a serviço dos seus próprios interesses, a cultura japonesa apenas influencia um trabalho, tão remotamente distante e tão intimamente ‘contectado’ tanto em termos subjetivos, no plano dos jogadores, como em termos de elevados retornos econômicos, no plano da produtora norte-americana.

O uso da geografia enquanto componente crucial no desenvolvimento de tantas partes quanto possíveis neste jogo cristaliza determinada visão sobre o Japão que continuamente se (re)cristaliza geracionalmente, enunciando um lugar através da cultura. Afinal, trata-se de uma cultura milenar, com considerável poder de cativar o público contemporâneo seduzido por mitologias as mais diversas, como forma de contrabalançar – ou alienar-se – da aridez de suas experiências cotidianas.

Aqui é onde não nos surpreende o recorde batido na campanha de arrecadação da reconstrução do portão Tori, destruído na Tsushima real após o tufão em 2020. Campanha esta que alavancou milhões de reais por conta de uma *fanbase* instrumentalizada a partir do jogo.

A geografia cumpre seu papel como elemento constitutivo no cerne dessa instrumentalização. Os seus sentidos dentro da construção de um jogo precisam ser averiguados com o quadro de composição que leva em consideração o jogador (e sua subjetividade) e o contexto social do qual esse desenvolvimento faz parte, permitindo observar as intenções de seu uso.

Quando estive por mais de 170h jogando *Ghost of Tsushima* percebi o quanto meus próprios sentimentos eram convocados em prol de passar mais algumas horas jogando para salvar famílias e vilarejos que estavam devastados após a guerra. Quase como um frenesi, fui

posto no jogo diversas vezes me sentindo conectado e mobilizado a uma causa, como se estivesse diante de um contexto real.

Ao mesmo tempo, eu estive invariavelmente aprendendo sobre a cultura e história japonesa enquanto jogava, ou ao menos sobre uma determinada narrativa da cultura e história japonesas contada pelos profissionais da empresa norte-americana. De um dos seus componentes, que não trouxemos à tona na pesquisa, chamado Jin, colecionador de artefactos mongóis, abre-se um leque histórico para ser lido em um *códice*¹⁴¹ do jogo. Ainda assim, parece ser objetivado pela empresa que esse leque histórico leve o jogador a descobrir com mais detalhes questões sobre aquele período histórico, tanto quanto outros detalhes da vida religiosa, geográfica e arquitetônica japonesa, reiterando a dialética entre os interesses empresariais e a riqueza cultural milenar do povo japonês.

Isso se dá pela complexidade narrativa-mecânica do jogo que produziu muitas vezes sentimentos verossimilhantes aos de ter amigos, defender e vivenciar territórios, sentir-se parte de um lugar, admirar as belezas naturais, as paisagens, fazer parte de ciclos sociais, ter propósitos que me empeliram por horas a estar conectado no jogo.

Em especial, foram as teias de relações entre os personagens o que mais animou o jogo e isso teve uma poderosa reverberação geográfica. Foi através dos contos entre os personagens que os sentidos de ‘lugar’ foram se tecendo sob Tsushima no *game*. Ao mesmo tempo, como problematizado, isso também trazia à tona sentidos de ‘território’.

Foram neles que confesso ter vivenciado os momentos mais emocionantes no jogo (ao ponto de chorar), o que me fizeram ficar algumas horas mais do que o esperado para concluir determinadas tramas. A ligação emocional, afetiva com as histórias que se desenvolviam, como o sonho de Yuna de fugir da guerra e levar uma vida pacífica, me levaram a tantos lugares de Tsushima quanto possíveis. Quando seu irmão morre na trama, e o sonho de construir para si e sua família um lugar pacífico se abalam, a vontade de destruir os planos do exército mongol e tornar Tsushima um lugar livre, sem guerra ou as crueldades que advém dela, se tornou uma força motriz na minha *gameplay*. Atiçar as subjetividades do jogador é parte crucial da constituição do jogo, de modo a capturar tempo, energia e dinheiro das gerações contemporâneas transportando-as para uma realidade mítica bem diversa de sua própria.

As histórias que continham sonhos de liberdade, amor, ódio, tragédia se mesclavam com o substrato espacial e criavam todos os sentidos e apreensões geográficas. De uma forma ou de

¹⁴¹ Uma espécie de livro de referências de objetos, lugares, histórias vivenciados na *gameplay* do jogo.

outra me vi apreciando as construções, os campos, pântanos, templos, florestas que faziam parte de cada uma dessas histórias e encenavam um protagonismo narrativo sem igual.

A experiência do jogar permitiu compreender que Tsushima não é apenas um plano de fundo onde se passam as histórias de Jin Sakai, seus amigos e o povo daquele arquipélago. É ela mesma a protagonista de todas aquelas histórias, hora ‘sorrindo’ na luz de um dia ensolarado e paisagens vibrantes enquanto aldeões recuperavam suas vidas em vilas libertadas da influência da guerra, hora chorando em meio a chuvas e trovejando em raiva em duelos importantes e delicados, de vida ou morte na trama. As pequenas minúcias como atravessar cada espaço por debaixo da estrutura principal de uma minka (民家)¹⁴² para procurar itens, esquivar-se de batalhas ou utilizá-las como um elemento surpresa, o jogador é levado, propositalmente, a vivenciar a arquitetura e os elementos geográficos contidos nessa aventura.

Detalhes ligados ao xintoísmo, aos modos de vida, à natureza ao redor, às formas de cumprimento, hierarquias sociais, e tantas outras minúcias constroem a coesão de uma experiência de jogo que anuncia uma geografia no mundo real, com precisos propósitos empresariais.

Apesar das predileções, *Ghost of Tsushima* só pode ser jogado e apreendido na encruzilhada desses detalhes. Detalhes esses que fazem a suspensão, mesmo que por alguns momentos, de esquecer que aquilo que é retratado é apenas uma simulação e não uma vivência espacial real. Ao mesmo tempo olhamos para o jogo enquanto uma apropriação da tecnologia desenvolvida por agentes econômicos (e geopolíticos) em um mundo desigual, em que por meio delas podem difundir suas ideias e ideologias. Isso é muito pertinente quando se observa a mobilização de uma comunidade real em prol de uma causa que foi tão milimetricamente desenvolvida para tal empreitada.

A geografia enfim presta um serviço mais do que essencial a esse movimento: todo o conjunto de detalhes da paisagem e da cultura é posto a serviço da captura da subjetividade de toda uma comunidade de fãs. Aqui o alerta se nos acende. Se não somos nós e nossas histórias que conseguimos esse feito, estamos diante de uma alienação de nosso próprio território pela ação de atores geopolíticos/espaciais/econômicos, e o que é mais grave: tem grande poder de sedução e situa-se na vanguarda econômica, política e tecnológica na área.

¹⁴² Casa de arquitetura tradicional japonesa que comumente era construída em um espaço entre o solo e o chão da casa. Isso previnha enchentes, pragas, controlava umidade e ventilação.

Meu amor aos *videogames*, aos jogos eletrônicos, à força de trabalho dessa indústria, e meu repúdio ao seu uso capitalista.

REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, A. **Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame**. Rio de Janeiro: dissertação de mestrado em Geografia – UFRJ, 2007
- AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.
- AMOS, E. **The game console: A history in photographs**. No Starch Press, 2016.
- ANTONI, K. Shintōand kokutai: religious ideology in the Japanese context. **Religion and National Identity in the Japanese Context**, v. 5, p. 263, 2002.
- BAPTISTA, L; DOS REIS, D. G. Aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos no Ensino de Geografia: proposições para o jogo RedDeadRedemption 2. **Geografia**, Londrina, v. 29, n. 2, p. 279-298, 2020.
- BARBOZA, E; SILVA, A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, p. 1-16, 2014.
- BELLO, R. S. O videogame como representação histórica: Um estudo da série Assassin's Creed entre 2007 e 2015. **Revista de EstudosLúdicos**, n. 3, p. 59-70, 2021.
- BERNEVEGA, A; GEKKER, A. The industry of landlords: Exploring the assetization of the triple-A game. **Games and Culture**, v. 17, n. 1, p. 47-69, 2022.
- BLASKO, D G.; MERSKI, D W. Haiku poetry and metaphorical thought: An invitation to interdisciplinary study. **Creativity Research Journal**, v. 11, n. 1, p. 39-46, 1998.
- BOWMAN, N. D. Video games as demanding technologies. **Media and Communication**, v. 7, n. 4, p. 144-148, 2019.
- BRANCO, A. e PINHEIRO, C. Uma tipologia dos games. **Feevale: UNIrevista**, v. 1, n. 3, 2006
- BRUNETTO, R. **Exportações culturais japonesas: seu impacto internacional, capacidade de captação e exercício de soft power e a formação identitária negra norte-americana**.TCC, Brasília, 2021.
- BULUT, E. **A precarious game: The illusion of dream jobs in the video game industry**. Cornell University Press, 2020.
- CAETANO, C. A. Alienação, território e lugar: esboço de reflexão sobre diálogo entre métodos de abordagem. **Geographia Opportuno Tempore**, v. 4, n. 3, p. 73-84, 2018.
- CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio, HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. São Paulo: Atragames, 2023.
- CASTELLS, M. **A sociedadeem rede**. São Paulo: Paz & Terra, 1999 (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1).

CLEARY, T. *Code of the Samurai: a modern translation of the Bushido Shoshinshu of Taira Shigesuke*. **Tuttle Publishing**, 2011.

CONLAN, T D. Myth, Memory and the Scrolls of the Mongol Invasions of Japan. **Archaism and the Antiquarianism in Korea and Japanese Art**, Chicago: Center for the Art of East Asia, University of Chicago and Art Media Resources, p. 54-73, 2013.

CONSALVO, M. **Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts**. MIT Press, 2022.

CRAIG, T. J. **Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture: Inside the World of Japanese Popular Culture**. Routledge, 2015.

CUNHA, Luiz Alexandre Gonçalves. Sobre o conceito de região. **Revista de história regional**, 2000.

DALIOT-BUL, M. Japan brand strategy: The taming of 'Cool Japan' and the challenges of cultural planning in a postmodern age. **Social science Japan journal**, v. 12, n. 2, p. 247-266, 2009.

DARDEL, E. **O homem e a terra: natureza da realidade geográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2015

DARDOT, P; LAVAL, C. **Comum: ensaio sobre a revolução no século XXI**. Boitempo Editorial, 2017.

DAVIM, D. E. M. O homem e a terra: natureza da realidade geográfica. **Revista da Abordagem Gestáltica: Phenomenological Studies**, v. 22, n. 2, p. 249-252, 2016.

DRUMMOND, W. **Possibilidades de abordagem dos videogames na Geografia**. 2014. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

DUNCAN, S. Formative Memory: The Thirteenth-century Mongolian Invasions and their Impact on Japan. In: **Kyoto Jorjals**. Disponível em: <https://www.kyotojournal.org/uncategorized/formative-memory-the-thirteenth-century-mongolian-invasions-and-their-impact-on-japan/>. Último acesso em: 23.06.2024, 08:57h, horário de Brasília.

FALCÃO, T. Camadas Relacionais de Prescrição. Alicerces para uma Metodologia de Análise dos Jogos Eletrônicos. **Anais do XX Encontro Anual da Compós**, 2011.

FALCÃO, T; AQUINO, M. C. Camadas Relacionais de Prescrição: rascunhos para uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos. **Esferas**, n. 2, 2013.

FONA, L.E.M. **A ascensão da Playstation no mercado de videogames: análise das estratégias de marketing que levaram a marca à liderança global**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal Fluminense. 2019.

FUKASE-INDERGAARD, F; INDERGAARD, Michael. Religious Nationalism in the Making of the Modern Japanese State. In: **Theory and Society**, n.4, v. 37, 2008, p. 343-374.

GAMMARANO, I. J. L. P. Segunda chance só no videogame: competição mercadológica e valores envolvidos no processo de consumo de videogames. **Contribuciones a la Economía**, v. 16, n. 2, p. 16, 2018.

GODTSFRIEDT, J; CARDOSO, F. L. E-Sports: uma prática esportiva atual. **Motrivivência**, v. 33, n. 64, 2021. GULARTE, D. Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão. Teresópolis, 2010.

GOEDERT, M. C. F; SOARES, A. K. S. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. **Psicologia Argumento**, [S.L.], v. 37, n. 97, p. 398, 11 fev. 2020. Pontificia Universidade Catolica do Parana - PUCPR.
<http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.37.97.ao07>.

GUIMARÃES, A. O capitalismo coordenado japonês: da bem-sucedida industrialização do pós-guerra à crise dos anos 90. In: **VIII Congresso Brasileiro de História Econômica**. 2007.

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

HAESBAERT, R. Da desterritorialização à multiterritorialidade. **Boletim Gaúcho de Geografia**, v. 29, n. 1, 2003.

HAESBAERT, Rogério. Do corpo-território ao território-corpo (da terra): contribuições decoloniais. **GEOgraphia**, v. 22, n. 48, 2020.

HAMARI, J; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, [S.L.], v. 27, n. 2, p. 211-232, 3 abr. 2017. Emerald. <http://dx.doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>.

HUIZINGA, J. Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Amsterdam University Press, 2008 (1938).

HOBBSBAWM, E. **Era dos extremos: o breve século XX**. Editora Companhia das Letras, 1995.

IDATE. **Les jeux vidéo à l'heure de l'Internet**. Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe. Org. Florence LEBORGNE; Laurent MICHAUD; Alain PUISSOCHET. 2000.

JANSEN, Marius B. **The making of modern Japan**. Harvard University Press, 2002.

KASUHIKO, K. Bushidō: An Ethical and Spiritual Foundation in Japan. Artigo na internet. In: **Nippon**. Disponível em: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g00665/bushido-an-ethical-and-spiritual-foundation-in-japan.html#>. Último acesso em: 23 de Julho de 2024, as 09:21h, horário de Brasília.

KAWABATA, H. O Japão entre mito e realidade: as implicações do Constitucionalismo de Meiji para o Constitucionalismo de Pós-Guerra e atual. **Estudos Japoneses**, n. 38, p. 25-39, 2017.

KITAGAWA, Joseph M. The Japanese "Kokutai" (National Community) History and Myth. **History of Religions**, v. 13, n. 3, p. 209-226, 1974.

KOWERT, R; QUANDT, T (Ed.). **The video game debate**: Unravelling the physical, social, and psychological effects of video games. Routledge, 2015.

KRENAK, A. **A vida não é útil**: ideias para salvar a humanidade. Objectiva, 2020.

LAROS, F. J; STEENKAMP, J. B. E. M. "Emotional Responses to Advertising: Testing a Dimensional Approach". **Journal of Business Research**. 2005.

LAURENT, M. **State of Video Game Industry Trends, analyses and in-depth market outlook Digital Entertainment About IDATE Digi World Digi World Research Programme**. 2016

LEMOS, A. Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura. **Imagem, visibilidade e cultura midiática**. Livro da XVCOMPÓS. Porto Alegre: Sulina, p. 277-293, 2007.

LIMA, M. O. Videogame e ensino: a geografia nos games. **Giramundo**, v. 2, n. 3, p. 79-86, 2015

LINDLEY, C. **Game taxonomies**: a high level framework for game analysis and design. Gamasutra, 2003, p. 1. http://www.gamasutra.com/view/feature/2796/game_taxonomies_a_high_level.php

LOUIS-FRÉDÉRIC, R. et al. Japan encyclopedia. 2002.

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

LUYTEN, S. M. B. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2001.

MACEDO, Tarcízio et al. Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 46, p. e2023133, 2023.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. **Arte & ensaios**, n. 32, p. 122-151, 2016.

MARTINEZ, M. **Jornada do herói**: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. Digitaliza Conteúdo, 2022.

MARX, K. **O Capital-Livro 1: Crítica da economia política. Livro 1: O processo de produção do capital**. Boitempo Editorial, 2015.

MICHAEL, B. J. **Adaptation of Japanese Myth in Video Games**: The Case of Ghost of Tsushima. Tese de Doutorado. Ritsumeikan Asia Pacific University. 2021.

MORIN, C. Neuromarketing: the new science of consumer behavior. **Society**, v. 48, n. 2, p. 131-135, 2011.

MORTON, W. Scott. **Japan: Its history and culture**. 1994.

NEWMAN, M. Z. **Atari age: The emergence of video games in America**. MIT Press, 2018.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. January 2024 | Free Version. 2024.

NIEBORG D. B. **Triple-A: The political economy of the blockbuster video game**. Amsterdam: University of Amsterdam. 2011.

NISHIOKA, H. **Geography of Japan**. Teikoku-Shoin. 1980

NYE, J. J. Soft Power. **Foreign Policy**, n.80, 1990, p. 153-171

ODA, E. A idealização da “pessoa comum” e o discurso nacionalista no Japão. **Civitas-Revista de Ciências Sociais**, v. 20, p. 464-475, 2021.

ODA, E. Condições estruturais do nacionalismo japonês recente. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, n. 103, p. 11-38, 2018.

ODA, E. Condições estruturais do nacionalismo japonês recente. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, n. 103, p. 11-38, 2018.

OTMAZGIN, K. N. Japan imagined: popular culture, soft power, and Japan’s changing image in Northeast and Southeast Asia*. **Contemporary Japan - Journal of the German Institute for Japanese Studies**, Tokyo, [s. l.], v. 24, n. 1, p. 1–19, 2012. DOI 10.1515/cj-2012-0001. Disponível em:

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=90366186&lang=pt-br&site=eho-st-live>. Acesso em: 11 mar. 2024.

PARRY, J. E-sports are not sports. **Sport, ethics and philosophy**, v. 13, n. 1, p. 3-18, 2019.

PEREIRA, L. T. **História dos Jogos Digitais**. 2019 (Apresentação de Trabalho/Conferência ou Palestra) Disponível em:

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4011585/mod_resource/content/1/Aula 02 - História dos Jogos Eletrônicos.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4011585/mod_resource/content/1/Aula%2002%20-%20Hist%C3%B3ria%20dos%20Jogos%20Eletr%C3%B4nicos.pdf). Último acesso em: 16 out. 2023 19:34h, horário de Brasília.

PGB. **Pesquisa Game Brasil 10 anos**. Edição Gratuita 2023. 2023

QUIJANO, A. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina 1**. A Colonialidade do Saber: etnocentrismo e ciências sociais–Perspectivas Latinoamericanas. Buenos Aires: Clacso, p. 107-126, 2005.

RAMOS, M. S. **O concreto e o digital reunidos em um lugar: encontros dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife**. 2021. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

RELPH, Edward. As bases fenomenológicas da Geografia. **Geografia**, v. 4, n. 7, p. 1-25, 1979.

ROCHA, J. C. Diálogo entre as categorias da geografia: espaço, território, e paisagem. **Caminhos de Geografia**, v. 9, n. 27, p. 128-142, 2008.

ROUSE, R. Game Design – Theory and Practice. **What players want**, v. 1, p. 1-19. 2nd. edition. EUA: Wordware Publishing, Inc. 2001

SAFATLE, V; DA SILVA JUNIOR, N; DUNKER, C. **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico**. Autêntica Editora, 2021.

SANSOM, G. **A History of Japan, 1615-1867**. Stanford University Press, 1963.

SANTOS, C. B. M; COELHO, G. L. S. O Antropoceno e suas relações com a história dos games. **Topoi**, Rio de Janeiro, v. 24, p. 747-769, 2023.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização**. Record, 2001.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. Edusp, 2002.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. Record, 2001.

SATO, A K O; CARDOSO, M V. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. **Proceedings of SB Games**, v. 8, p. 1-10, 2008.

SATO, A. K.; CARDOSO, M. V. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. **Proceedings of SB Games**, v. 8, p. 1-10, 2008.

SCHOLZ, R. **O valor é o homem**. Disponível em: <http://obeco.planetaclix.pt/rst1.htm>. Acesso em: jun. 2022.

SEABRA, G. M. B et al. Marketing de relacionamento: Um estudo de caso sobre a Guerra dos consoles entre Microsoft e Sony no ano de 2013. **Ideias e Inovação-Lato Sensu**, v. 2, n. 1, p. 77-88, 2014.

SEBRAE. **Conheça o promissor mercado de games**. E-book. 2022.

SERPA, A. **Por uma geografia dos espaços vividos: geografia e fenomenologia**. São Paulo. Contexto, 2019.

SILVA, G. C. **O ciberespaço como categoria geográfica**. Dissertação de mestrado. Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

SOUZA, M. L. de Articulando ambiente, território e lugar: A luta por justiça ambiental e suas lições para a epistemologia e a teoria geográficas. **Ambientes: Revista de Geografia e Ecologia Política**, v. 2, n. 1, p. 16-16, 2020.

SOUZA, M. V. O.; ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas.

SPINDOLA, M. J. A. **Nacionalismo japonês no pós Segunda Guerra Mundial: Tradição, sistema familiar e casamento fantasma em contos da Luga Vaga (1953)**. Dissertação. São Paulo, USP. 2022.

SPÍNDOLA, Marina de Jesus Amaral. Japão passado, presente e futuro: Dentre o “espaço de experiência” e o “horizonte de expectativa”. **Revista Hydra: Revista Discente de História da UNIFESP**, v. 5, n. 9, p. 210-228, 2021.

STATERI, J. Mas afinal, o Jogo tem responsabilidade social? **Boletim Game cultura**, v. 01, p. 01, 2007.

STATERI, J. **Videogames e arte: discussões sobre paradigmas e complexidades possíveis**. Julia Stateri Produções Culturais-EPP, 2017.

STATERI, J; SOUZA, J. Propondoprincípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. **Revista Contracampo**, v. 40, n. 3, 2021.

STATERI, J; SOUZA, J. Propondoprincípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. **Revista Contracampo**, v. 40, p. 1-23, 2021.

THAYER, N. B. **How the conservatives rule Japan**. Princeton University Press, 2015.

TORRES, E. T. F. **Japão: da industrialização tardia à globalização financeira**. Estados e moedas no desenvolvimento das nações. Petrópolis: **Vozes**, 1999.

TUAN, Y. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. Scielo-Eduel, 2012.

TYLER, R. **Japanese tales**. Pantheon, 2012.

WOODCOCK, J. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. Autonomia Literária, 2020.