XXX Encontro Anual de Iniciação Científica
VII Encontro Anual de Iniciação Científica Júnior
eaic 2021

O JOGO GEOGUESSR E AS PAISAGENS GEOGRÁFICAS: EXPERIÊNCIAS ESPACIAIS

Thiago Tison de Oliveira (FA), Almir Nabozny (Orientador), e-mail: almirnabozny@yahoo.com

Universidade Estadual de Ponta Grossa-UEPG/ Departamento de Geociências.

Ciências Humanas, Geografia

Palavras-Chave: *Geoguessr, Paisagem, Experiências Espaciais*

Resumo

A pesquisa que sustenta o presente resumo teve como objetivo de investigação debater a construção da paisagem geográfica no jogo online GeoGuessr por meio da articulação dos elementos materiais, sociais e naturais que permitem que uma dinâmica de localização geográfica seja criada e experienciada. Ao considerar que o jogo Geoguessr faz uso de elementos visuais para a construção de uma ideia de localização, buscamos desenvolver a análise a partir do conceito de paisagem (COSGROVE, 2012). É possível afirmar que os jogadores constroem a espacialidade que os cerca, por meio de uma tríade interativa sujeito-elementos do jogo-paisagem.

Introdução

O presente trabalho analisa quais são os principais elementos e como os jogadores do jogo online GeoGuessr criam a paisagem virtual geográfica, fazendo a relação entre a estética da paisagem e sua possibilidade de localização espacial. De acordo com Cosgrove (1998) a paisagem não é apenas a matéria e a forma que resultam da ação da natureza ou do homem. A paisagem é dotada da simbologia e valores empregados a ela, isto é,podendo ser significada a partir das experiências dos sujeitos.

Por sua vez, os jogos, trazem aspectos da realidade para o virtual, fazendo com que os jogadores tomem a sua experiência com o jogo, baseando o que ele extrai da situação, muito pela sua vivência e experiência de vida (FERNANDES et al, 2009).

Material e Métodos

Primeiramente foram feitos fichamentos de leituras de materiais bibliográficos relacionados a temática da paisagem e dos jogos virtuais. Em um segundo momento foi elaborada uma descrição técnica do jogo online Geoguessr (WALLÉN, 2013), detalhando os aspectos da jogabilidade, juntamente com as ferramentas disponíveis durante o jogo. Por fim na descrição técnica do jogo, foi criado uma rodada fictícia a fim de exemplificar como funciona o jogo. Posteriormente foi elaborado um questionário via formulário do Google Forms e o mesmo foi mantido online durante 10 dias, sendo enviado para pessoas do curso de Licenciatura em Geografia e em fóruns e canais de discussão, relacionados a comunidade do Geoguessr. Tendo ao todo 71 participantes de 22 nacionalidades diferentes. O questionário se constituiu de perguntas referentes a caracterização socioespaciais do jogador e de um grupo de questões relacionadas diretamente ao jogo.

Resultados e Discussão

Geoguessr é um jogo online no qual o jogador é direcionado aleatoriamente pela rede de caminhos utilizado pelo Google Street View. Durante o jogo, o jogador experiência os elementos materiais e imateriais, que podem ser usados para estabelecer uma noção de localidade, espacialização e a criação de uma paisagem virtual. Como Cosgrove (2012) ressalta através de John Ruskin, nos séculos XVII até meados dos século XVIII, houve uma construção de um imaginário coletivo de construção e simbologia sobre as cidades europeias, por exemplo, criando um estereótipo das cidades, como Veneza e Paris. Através dessa ótica, pelos resultados obtidos com os formulários, destaca-se que os principais elementos apontados pelos jogadores em termos experiência de localização foram: Arquitetura; Placas/Sinalização; Linguagem/Idioma, ou seja, elementos inerentes a circulação das imagens dos lugares e promotores de paisagens no jogo

Conclusão ou Conclusões

A dinâmica de espacialidade experienciada pelos jogadores do Geoguessr, é fruto de uma interação entre sujeito-elemento-paisagem,promovendo por meio dos elementos encontrados durante o jogo, uma reprodução simbólica da paisagem. Com isso, mostra-se como a paisagem encontrada no jogo, consegue promover experiências espaciais, dotadas de significados aos jogadores, que baseados na espacialidade humana mapeada e digitalizada, tornam a paisagem e as representações do espaço expressões fundamentais para a construção da localidade.

Agradecimentos

Agradecemos a Fundação Araucária e a toda equipe do PIBIC/UEPG. Agradeço ao professor Almir Naboznye a Profa. Karina Eugenia Fioravante pela orientação.

COSGROVE, D. A geografia está em toda parte: cultura e simbolismo nas paisagens humanas. In: CORRÊA, R. L.; ROZENDAHL, Z. (Orgs.). **Paisagem, tempo e cultura.** Rio de Janeiro: Eduerj, 1998. p. 222-236.

COSGROVE, Denis. **Geography & vision: seeing, imagining and representing the world.** New York: I. B. Tauris & Co. Ltd, 2012. 273p.

FERNANDES,A. M., CLUA, E. W. G,ALVES, L. & DAZZI, R. L. S. (Org.). Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009. 254p.

WALLÉN, Anton (desenvolvedor). **GeoGuessr** (jogo eletrônico). 2013. Disponível em: <https://www.GeoGuessr.com>. Acesso em 23 de junho de 2020.