

ESPACIALIDADE E REPRESENTAÇÃO MULTIMIDIÁTICA DO URBANO EM UM VIDEO-GAME

ANDRÉ LIMA ALVARENGA

Programa de Pós-Graduação em Geografia
Universidade Federal do Rio de Janeiro
andreimalva@ig.com.br

RESUMO

A espacialidade urbana criada e colocada em jogo pelo videogame *Grand Theft Auto: San Andreas* é aqui examinada, procurando demonstrar a particularidade e riqueza desse meio infográfico, interativo e hipertextual para uma análise geográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame. Imagem urbana. Representação

RÉSUMÉ

La spatialité urbaine créée et mise en jeu par le jeu vidéo *Grand Theft Auto: San Andreas* est examinée, tout en cherchant à démontrer la particularité et la richesse de ce média infographique, interactif et hypertextuel pour l'analyse géographique.

MOTS-CLÉS : Jeu vidéo. Image de la ville. Représentation.

ABSTRACT

The spatiality created and played by the videogame *Grand Theft Auto: San Andreas* is examined here, seeking to demonstrate the particularity and important implications of an infographic, interactive, and hipertextual mean for geographical analysis.

KEY WORDS: Videogame. City image. Representation.

O MUNDO INFOGRÁFICO

A Geografia Cultural tem apresentado um número crescente de pesquisas construídas a partir de produtos culturais como livros, filmes e poesias. Através dessas pesquisas, demonstra-se como cada um desses meios, à sua maneira, revela significados e valores associados à espacialidade (COSGROVE e JACKSON, 2003).

Este trabalho tem como objetivo introduzir os videogames dentro do escopo dessas pesquisas geográficas. Através da análise do videogame *Grand Theft Auto: San Andreas*, ou simplesmente *GTA:San Andreas*, buscamos descrever e analisar a maneira peculiar como se apresenta um espaço geográfico virtual criado para o entretenimento e composto por imagens inspiradas em cidades americanas, de maneira a criar um ambiente próprio ao desenvolvimento de aventuras a serem vivenciadas pelos jogadores.

Videogames compõem uma forma bastante peculiar de mídia e diferem em diversos aspectos das demais formas de representação. Uma das principais diferenças a ser destacada é o suporte. Esses produtos culturais são produzidos e consumidos através de computadores, portanto, operam em um meio infográfico, interativo e hipertextual.

A infografia, ou imagem de computação gráfica, consiste numa modalidade representacional na qual o artista é um programador que cria modelos matemáticos capazes de projetar imagens na tela do computador (NÖTH e SANTAELLA, 2005). Com esse recurso, tornou-se possível a criação de maquetes eletrônicas e simulações. “O engenheiro de mundos surge, então, como o grande artista do século XXI”, ele cria virtualidades, arquiteta espaços de comunicação, organiza equipamentos coletivos de cognição, estrutura a interação sensorio-motora com o universo dos dados (LEVY, 2005, p. 145). O observador “imerge”, assim, em um mundo de imagens, através da interação com o sistema computacional mediado pelas interfaces.

Conforme Johnson (2001), as interfaces são os *softwares* que dão forma à interação entre o usuário e o computador. Santaella (2004), de forma mais ampla, considera essas interfaces como zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico. Essa “negociação” se processa por meio de uma nova linguagem, um sistema interativo configurado através de uma sintaxe não-linear interativa tecida de nós e conexões, chamada de hipertexto e hipermídia.

O hipertexto é um texto estruturado em rede, constituído por nós e *links*, permitindo a interatividade e a manipulação da mensagem pelo receptor. O emissor constrói uma rede e define um conjunto de espaços visuais e sonoros a explorar, dispostos a interferências e modificações por parte do receptor. Este, por sua vez, deixa de ser mero espectador e torna-se um usuário, que manipula a mensagem como um co-autor. Isso só é possível devido ao caráter *hiper*, das infomídias.

Os *softwares* mais avançados, no presente momento, no que se refere à construção de mundos virtuais interativos são os modernos videogames. Conforme argumenta Juul (2005), o videogame é singular porque une um mundo ficcional infográfico a um conjunto de regras e permite a interação do usuário, juntando, dessa forma, uma narrativa e uma atividade lúdico-interativa.

Muitos videogames contam histórias, como é o caso desse aqui analisado, porém, normalmente quando o fazem, contam-nas separadamente da ação do jogo propriamente dita. Isso acontece porque o que constitui o jogo, isto é, a atividade lúdico-interativa, é muito mais a ação do que a narrativa. A narrativa é justamente o momento em que o jogo deixa de ser interativo, para contar uma história. Em jogos derivados de filmes, como “Guerra nas Estrelas”, não se espera que se conte a história da trama tal qual no filme, mas que constitua uma espacialidade infográfica, imersiva e interativa que permita ao jogador participar diretamente nas aventuras. A ação nesses jogos ocorre espacializada em mundos virtuais que ambientam e contextualizam as ações. A narrativa traz um enredo, contudo é a ação, manipulada pelo jogador, que constitui verdadeiramente o jogo. Na opinião de Jenkins (2006), os *designers* de jogos, mais do que contar histórias, projetam mundos e esculpem espaços.

O *GTA:San Andreas* está entre os mais conhecidos e vendidos videogames. Em parte isso talvez de deva ao cenário tridimensional bastante realista, com um alto grau de interatividade e capaz de ambientar de forma bastante viva as aventuras de um criminoso sobre espaços públicos urbanos. O jogador imerge em uma cidade virtual cenográfica através de um *avatar*, personagem animado manipulado pelo jogador, que é também o veículo para viver uma geografia audiovisual.

O nome *San Andreas* refere-se a um estado fictício dos Estados Unidos, inspirado na Califórnia, em Nevada e no Arizona, onde também se situam

três grandes cidades, Los Santos, San Fierro e Las Venturas, que remetem, por sua vez, a Los Angeles, São Francisco e a Las Vegas, respectivamente, além de outras pequenas cidades e áreas rurais.

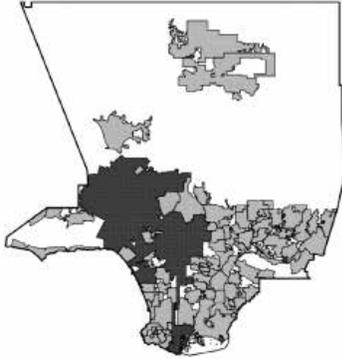
O detalhamento iconográfico e a variedade das construções representadas são impressionantes e colaboram para produzir uma imagem de um espaço geográfico de rica coerência. Podem ser encontradas hidrelétricas, estruturas para extração de petróleo, parques de obras, fazendas, igrejas, variadas lojas, delegacias, hospitais, lojas de armas, oficinas mecânicas etc. O cenário inclui, assim, aspectos diversos da vida econômica, política e cultural apresentando um San Andreas dotado de alta complexidade geográfica.

A representação do espaço geográfico nesse videogame apóia-se em cinco instâncias representativas principais, que são a narrativa, a cartografia, a iconicidade, a interatividade/hipertextualidade e a intertextualidade. Concentramos nossa análise na representação da cidade de Los Santos e veremos como essas cinco instâncias representativas trabalham na construção da geografia dessa cidade.

IMAGENS ESPELHADAS: LOS SANTOS E LOS ANGELES NA NARRATIVA, CARTOGRAFIA E ICONICIDADE

A referência de Los Santos a Los Angeles não está apenas na paródia toponímica entre Santos e Angeles (anjos); diversos outros aspectos caracterizam essa representação referenciada. Primeiramente, o formato de Los Santos se apresenta em um desenho bastante similar ao do limite político-geográfico do condado de Los Angeles (Figuras 1 e 2). Os nomes dos bairros da cidade ficcional também parodiam a toponímia de Los Angeles: Vinewood remete a Hollywood, Ganton a Compton, Verona Beach a Venice Beach.

Outro importante elemento de referência a Los Angeles são os aspectos icônicos do cenário. Há inúmeros prédios, ruas, praças e outras localidades que representam iconicamente elementos marcantes dessa cidade californiana, conforme podemos ver nas figuras 3 e 4. Esses elementos icônicos não se apresentam exatamente como na cidade referida; encontram-se distribuídos de forma a criar uma cidade completamente diferente, mas sem deixar de aludir àquela metrópole norte-americana.



Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Image:LA_County_Incorporated_Areas_Los_Angeles_highlighted.svg

Figura 1. Mapa de Los Angeles



Fonte: GTA: San Andreas.

Figura 2. Mapa de Los Santos



Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Image:LA_Skyz.jpg

Figura 3. Foto panorâmica de Los Angeles.



Fonte: GTA: San Andreas.

Figura 4. Imagens panorâmicas de Los Santos.

A referência feita a Los Angeles é, portanto, bastante explícita e traça elos semiótico-cognitivos fundamentais no sentido de imprimirem significados contextualizantes ao espaço geográfico ficcional.

Vejamos agora como cada uma das instâncias representativas citadas anteriormente trabalha na constituição de uma geografia especial, de caráter multimidiático.

A narrativa do jogo é contada a partir de imagens animadas produzidas por computação gráfica e com estrutura semelhante à de cenas de um filme. Essas animações são passadas durante o desenrolar do jogo, entre uma fase e outra, contextualizam-se as ações, motivando a ação do jogador.

A estória contada tem um o personagem principal, C. J., um negro nascido em Ganton, na periferia de Los Santos. Em retorno à sua terra natal, descobre que sua antiga gangue, Grove Street Families, formada por negros membros de sua comunidade, está sendo dizimada pelas gangues rivais – Balla’s e Vagos, compostas por negros e mexicanos respectivamente. Essas gangues estariam fortalecidas por uma aliança feita com um grupo de policiais e pela atuação na comercialização de drogas (principalmente *crack*) e munidas com pesado armamento russo. A aventura consiste no desmantelamento das redes envolvidas no tráfico de drogas que fortalecem seus inimigos, seguido do aniquilamento dos mesmos.

No desenrolar da trama, C. J. é obrigado a circular pelas demais cidades, onde encontra outros grupos criminosos, com os quais se alia ou trava batalhas, destruindo os laços das gangues rivais com esses grupos. Ao final da estória, C. J. retoma o controle de sua comunidade e toma os territórios das gangues rivais. Torna-se, assim, um gangster, dono de cassinos, empresário de um *rapper* famoso e chefe do crime de Los Santos.

A interface cartográfica é apresentada através de um mapa digital que pode ser acessado durante toda a partida. Essa cartografia reforça o caráter fragmentado da cidade de Los Santos. Os territórios das diversas gangues estão representados no mapa através de diferentes cores.

O mapa tem, sobretudo, como função indicar os lugares úteis ao personagem controlado pelo jogador, representando estabelecimentos interativos onde C. J. pode comprar comida, armas, novas roupas, consertar e pintar o seu carro, além de salvar a partida. Nesse sentido, o mapa representa com clareza a “geografia do jogo”, ao mesmo tempo em que a expõe sobre uma base cartográfica impregnada de similaridades e analogias.

Em relação à iconografia, podem-se distinguir dois aspectos importantes: o espaço construído e a população figurante, ou seja, os supostos moradores, que não tem importância na narrativa do jogo.

O espaço construído é composto por uma densa malha viária (ruas, viadutos e vias expressas), lugares públicos, arborização, edifícios de todos os tamanhos funções e estilos. Los Santos é especialmente marcada pela fragmentação. Um gigantesco viaduto atravessa a cidade de norte a sul, uma verdadeira muralha, que divide a cidade em duas zonas, leste e oeste, e passa inclusive por dentro do centro de negócios, com seus inúmeros arranha-céus. A zona oeste é claramente a área mais rica, com casas e edifícios residenciais e comerciais aparentando prosperidade. Ao leste, localizam-se os bairros que denotam serem os mais desfavorecidos da cidade. Há, também, uma estrada de ferro que atravessa a área industrial e segue por um túnel subterrâneo na forma de metrô, e cruza o centro da cidade, de onde prossegue para as demais cidades.

A densa malha viária, o centro de negócios, como também o porto e o aeroporto internacional são elementos que indicam o caráter metropolitano dessa cidade.

No leste da cidade, os blocos comerciais contam com barbearias, lojas de bebidas, boates de *strip-tease*, bares, além de motéis e pequenos *shoppings*. Os blocos residenciais dividem-se entre habitações individuais de pequeno porte e prédios com muitos apartamentos. A aparência visual dessas habitações varia, mas todas indicam menor status socioeconômico quando comparadas às habitações do oeste da cidade.

No oeste, há colinas ocupadas por casarões nos bairros de Mulholland e Richman. Esses casarões têm grandes terrenos, com piscina, belos jardins, além de desfrutarem de uma vista privilegiada do centro e do oeste da cidade. Os bairros litorâneos também contam com belas casas, não tão espaçosas, mas bastante luxuosas. Em Market e Vinewood, estão localizados teatros e estúdios de gravação denotando ser a indústria cultural uma das principais atividades econômicas da cidade. Já Rodeo é um bairro comercial, onde há refinadas lojas de jóias e roupas.

O jogo é preenchido também por caracteres controlados por inteligência artificial, que representam os habitantes da cidade. Alguns deles são personagens da trama e travam diálogos com C. J., contudo, a maioria são apenas figurantes. Estão ali pelo simples propósito de compor uma cenografia.

Esses figurantes, por sua fisionomia, traços, tipo de roupa e também pelo sotaque, representam diferentes grupos de habitantes das mais diversas posições sociais e origens étnicas. Também estão no cenário diversos tipos de veículos: automóveis, motocicletas, aviões e barcos, cada um com enorme variedade de estilos.

Ao se adquirir alguma experiência com o manuseio do jogo, percebe-se, com facilidade, que tais populações de pessoas e veículos seguem uma regra de distribuição que varia conforme o posicionamento do *avatar* no cenário. Essa regra de distribuição segue o modelo de Brian Berry, descrito por Chorley e Haggett (1971), conhecido como Matriz Geográfica de Dados, que combina atributos diversos com lugares específicos. Para cada área do cenário, há um universo específico de caracteres capazes de surgir diante da presença do *avatar*. A distribuição da população na maquete virtual do jogo constitui, portanto, um dos fatores de caracterização dos espaços geográficos.

Dessa forma, associam-se as características do espaço físico à distribuição da população e ao tipo de veículos, e podemos perceber que os mais simples se concentram principalmente na área leste, enquanto as pessoas vestidas de forma mais elegante se concentram principalmente nos bairros mais abastados do oeste. Já nos bairros centrais, há uma diversidade e mistura maior.

A distribuição de ricos e pobres de Los Santos foi estimada aqui e transformamos esses dados em um mapa da distribuição da população de Los Santos por nível socioeconômico (Figura 5).



Figura 5. Mapa de distribuição socioeconômica da população

Podemos perceber, também, como negros e latinos se concentram principalmente nos bairros do leste, enquanto no oeste dominam os brancos. Apesar desse predomínio, nos bairros do oeste, há também grande proporção de lati-

nos e negros, enquanto em diversos bairros do leste, encontramos uma segregação maior entre esses grupos. Alguns desses bairros poderiam mesmo ser considerados como guetos, pois são quase exclusivos de negros ou latinos. Elaboramos um mapa da distribuição da população de Los Santos, tendo em vista os aspectos culturais/identitários da população (Figura 6).

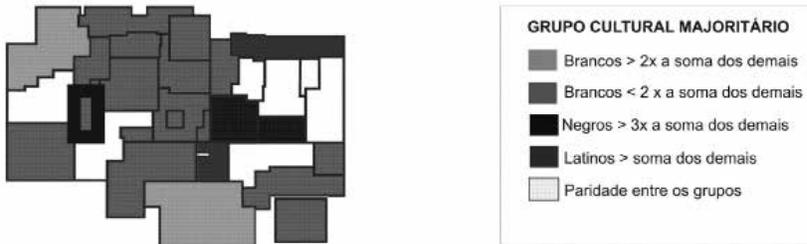


Figura 6. Mapa da distribuição da população por grupo cultural

Há também uma distribuição por funcionalidade profissional. Policiais e taxistas espalham-se por toda a cidade. Profissionais como engenheiros, operários e seguranças são facilmente encontrados nos portos, aeroportos e próximo aos estabelecimentos industriais. Prostitutas ficam concentradas nas áreas portuárias e bairros do leste, onde podem ser encontradas a qualquer hora. Nos bairros do centro de negócios, podem ser encontradas, mas, sobretudo, à noite. Membros de gangues e traficantes estão presentes em todos os bairros do leste, mas também são encontrados no litoral oeste e próximos aos estúdios de Vinewood.

A REPRESENTAÇÃO GEOGRÁFICA POSSIBILITADA PELA HIPERTEXTUALIDADE/ INTERATIVIDADE

A estrutura hipertextual do *GTA:San Andreas* estabelece uma vasta rede que permite que de um ponto preciso do trajeto se possa acessar cenários diferentes. Dessa maneira, em locais específicos, representados no mapa por símbolos, como lanchonetes, barbearias, casas de C. J., oficinas mecânicas, lojas de roupa, academias de ginástica, lojas de armas e casas de tatuagem, pode-se encontrar *links* situados à frente das portas, que encaminham o *avatar* para outros cenários, que representam o interior desses prédios. Cada um desses cenários interiores tem funções específicas para o desenvolvimento do jogo. As casas de C. J. são lugares onde se pode salvar o jogo e também fugir da perseguição policial. As lanchonetes são lugares onde C. J., ferido por tiros e lutas, pode se alimentar e

recuperar sua energia. Nas lojas de roupas, ele pode se disfarçar da polícia e nas de armas, ele pode adquirir diversos modelos de armamentos.

O segundo tipo de *link* é o que conduz o jogador a acessar as missões a serem cumpridas. Os *links* de acesso a missões não são permanentes; sempre que uma fase é concluída, desaparece o *link* antigo e surge um novo, geralmente em outro lugar. O jogador tem quase sempre duas ou três opções de *links* de acesso a missões, o que permite um maior grau de interatividade com o desenvolvimento da trama, já que é possível escolher a ordem das missões. Esses *links* se situam próximos à entrada de casas ou escritórios de personagens do jogo e sempre que são acessados dão início às estórias, que descrevem a próxima missão a ser cumprida, constituindo a narrativa do jogo.

O jogo oferece, também, através de *links*, uma grande quantidade de jogos paralelos e atividades extras à trama principal que podem ser executadas a qualquer momento da partida: corridas de táxis, jogo de sinuca ou aposta nos cavalos, que são outros aspectos da interatividade do cenário.

O último tipo de *link* se situa em estações de trem e aeroportos e, pelo custo de uma quantia em dinheiro e tempo lúdicos, transporta o *avatar* para outros aeroportos e estações de trem no cenário, representando uma viagem através desses meios de transporte.

Além desses *links*, outros elementos garantem a interatividade do jogo: personagens e figurantes dizem frases diferentes diante da presença do *avatar* e sempre que este penetra uma área controlada por gangues rivais, os membros dessas gangues correm em sua direção de maneira hostil, atirando ou batendo. Ao matar três membros de uma gangue rival, num mesmo momento, inicia-se uma guerra, composta por três batalhas; ao vencê-las, toma-se o território, passando-o ao controle das Grove Street Families.

Há, portanto, toda uma geografia interativa em Los Santos, com localizações precisas que guiam o jogador pelo cenário. O jogador, de tanto circular e visualizar, acaba memorizando o espaço representado, criando mapas mentais que permitem a rápida locomoção dentro dessa metrópole virtual.

A GEOGRAFIA REPRESENTADA POR RECURSOS INTERTEXTUAIS

A representação intertextual consiste no estabelecimento de relações entre elementos da ficção com outras instâncias representativas e discursivas, como fil-

mes, livros e jornais. Costa (2005) propõe a consideração das intertextualidades na análise fílmica. Defendemos o mesmo quanto ao estudo dos videogames.

O jogo *GTA:San Andreas*, através de instâncias representativas diversas, faz referências a discursos, inclusive espaciais, proferidos por diversos meios icônicos e/ou textuais. Assim, ao representar elementos da paisagem similares aos de Los Angeles, o jogo estabelece relações intertextuais com outros discursos e representações acerca dessa cidade americana.

O bairro Ganton, comunidade de C. J., é uma representação da cidade de Compton, situada no condado de Los Angeles, conhecida por apresentar o maior número de homicídios por habitante de todos os Estados Unidos e por ser berço do estilo musical *Gangsta Rap*. Destacamos aqui, entre os elementos citados direta ou indiretamente pelo jogo, uma música, dois filmes e dois fatos noticiados por jornais.

A música *Straight Outta Compton*, do grupo NWA, original de Compton e pioneiro no estilo *Gangsta Rap*, não é diretamente citada, mas além de outras músicas da mesma banda comporem a trilha sonora do jogo, essa música em questão, acompanhada de imagens em um clipe musical foi responsável por tornar Compton mundialmente famosa como um lugar pobre e violento. A música fala de roubos de carro, armas pesadas e confrontos com a polícia, vividas pela população negra local. O clipe também apresenta, como em outros filmes policiais passados nos subúrbios de Los Angeles, uma geografia das áreas residenciais periféricas da cidade, repletas de becos e cercas separando os terrenos, lugares esses onde os bandidos ficam encurralados pela polícia. Encontramos essa mesma geografia em Los Santos onde os elementos interativos no controle dos movimentos do *avatar* permitem a C. J. pular muros e vivenciar essa fuga clássica representada nesse clipe e em outros filmes americanos.

Os filmes *Colors* e *Boyz in the Hood* também são citados pelo jogo. Os dois filmes se passam na periferia pobre de Los Angeles, dividida por gangues rivais. O primeiro apresenta uma verdadeira guerra civil vivida nessa periferia, onde policiais e gangues, distinguidas entre si pelas cores de suas roupas/uniformes, massacram umas às outras. As gangues do jogo *GTA:San Andreas*, também se diferenciam pela cor e pela forma como se vestem, exatamente como mostra o filme. O segundo filme revela o cotidiano de violência de Compton e, no jogo *GTA:San Andreas*, diversos figurantes apresentam feições e vestuário quase idênticos aos de alguns dos personagens do filme.

O jogo *GTA:San Andreas* também faz referências a dois importantes acontecimentos. O primeiro, entre 1986 e 1990, foi a verdadeira explosão do tráfico de *crack* no país, momento que ficou conhecido como *Crack Epidemic*. Los Angeles foi uma das cidades mais afetadas. Sua periferia tornou-se um dos locais privilegiados de atuação de traficantes, ocasionando um crescimento vertiginoso das taxas de criminalidade, nas batalhas entre gangues rivais. A cidade de Compton teria sido a cidade mais afetada por essa onda. A trama do jogo se passa em 1992 e se insere exatamente nesse contexto da epidemia do *crack*.

O segundo acontecimento são os distúrbios de 1992, em Los Angeles, ocasião em que um julgamento inocentou quatro policiais no assassinato, gravado e transmitido na TV, do negro Rodney King. Depois do julgamento, milhares de pessoas saíram às ruas numa verdadeira manifestação racial, com características que beiraram à guerra civil, incluindo ações como saque, pilhagem, agressão, incêndios criminosos e assassinatos. Durante o incidente, que durou seis dias, entre 50 e 60 pessoas morreram e mais de 2.000 ficaram feridas. Esse levante popular é de alguma forma citado no fim do jogo, quando, através de cenas animadas, o jogo apresenta o julgamento que inocentou os policiais corruptos da ficção. Depois do resultado do julgamento, os moradores do leste pobre levantam-se em manifestações de desespero, vandalismo, atirando uns sobre os outros, roubando casas e explodindo carros.

Dessa maneira, através do recurso da intertextualidade, o jogo amarra a sua estrutura construtiva virtual a fatos bastante conhecidos e divulgados. O jogo tece, portanto, relações com esses e outros discursos, fazendo diferentes ligações nas mentes de seus usuários. Essas ligações cognitivas, é lógico, variam de acordo com a experiência de cada um em relação às citações feitas pelo jogo, mas participam na construção de um imaginário.

RECONSTRUINDO UMA LOS ANGELES LÚDICA MULTIMIDIÁTICA

O jogo de videogame *GTA:San Andrés*, através de suas diversas instâncias representativas, compõe, portanto, um espaço rico e complexo propício para a ação e a narrativa do jogo. Essa ação conjunta, multimidiática, dota o espaço representado de uma elevada densidade significativa e garante um conteúdo sociogeográfico de alto nível.

Dessa maneira, além de permitir a imersão do jogador em uma cidade virtual muito rica em detalhes iconográficos e obrigá-lo a circular por essa cidade com vistas a realizar seus objetivos, o jogo também tece relações cognitivas entre sua cidade virtual e uma cidade concreta, aqui no caso, Los Angeles. A densidade da geografia do jogo é garantida pelo uso de recursos que permitem ao usuário um conhecimento do espaço apresentado maior do que aquele que é diretamente exibido. Na geografia apresentada pelo jogo, encontramos manifestações espaciais que representam de maneira muito sofisticada algumas dinâmicas geográficas bastante discutidas, sobretudo aos fenômenos de territorialização e de segregação socioespacial.

O jogo, ao representar textual, gráfica e iconicamente a cidade de Los Angeles, garantiu uma relação indicial entre Los Santos e aquela cidade. O jogo utiliza-se, portanto, das imagens mentais e dos conceitos previamente armazenados na mente dos indivíduos sobre a cidade em questão, tecendo ligações entre ficção e realidade. Como os mundos ficcionais, são, na definição de Juul (2005), incompletos e dependem da imaginação de seus leitores para serem completados, podemos dizer que o jogo *GTA:San Andreas* induz o jogador, através de referências indiciais, a casar, ao seu modo, conteúdos reais e ficcionais diversos com o conteúdo do jogo, dotando-o, assim, de maior densidade.

Podemos dizer, agora, que o cenário oferecido pelo jogo é uma maquete virtual com ilusão de tridimensionalidade, multifacetada em sua simulação do real, hipertextual e que, através do uso de elementos representativos como cartografia, toponímia, signos icônicos, hipertextualidade e intertextualidade, representa, de forma conceitual, lugares, fornecendo ao jogador um “palco” cheio de elementos simbólicos, compondo uma simulação de espacialidade penetrável pelas subjetividades dos usuários e, ao mesmo tempo, funcionando como textos que servem de contexto para as ações do jogo.

REFERÊNCIAS

- CHORLEY, Richard. J.; HAGGETT, Peter. *Models in Geography*. Londres: Methuen, 1971.
- COSGROVE, Denis; JACKSON, Peter. Novos Rumos da Geografia Cultural. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (Org.). *Introdução à Geografia Cultural*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003. P. 15-32.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Geografia Cultural e cinema: práticas, teorias e métodos. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Geografia: temas sobre cultura e espaço*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005. P. 43-78.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. (Org.). *The game design reader*. Massachusetts: MIT, 2006.

JOHNSON, Steve. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUUL, Jesper. *Half-real*. Massachusetts: MIT, 2005.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2005.

NÖTH, Winfrid; SANTAELLA, Lucia. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2004.

Recebido em: 21/02/2008

Aceito em: 12/04/2008