

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
DEPARTAMENTO DE GEOCIÊNCIAS

**O RACIOCÍNIO DA LOCALIZAÇÃO COMO DIMENSÃO GEOGRÁFICA DO JOGO
ONLINE GEOGUESSR**

PONTA GROSSA

2022

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
DEPARTAMENTO DE GEOCIÊNCIAS

THIAGO TISON DE OLIVEIRA

**O RACIOCÍNIO DA LOCALIZAÇÃO COMO DIMENSÃO GEOGRÁFICA DO JOGO
ONLINE GEOGUESSR**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do grau de
Licenciado em Geografia na Universidade
Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Área de
Geociências.

Orientador: Prof. Dr. Almir Nabozny

PONTA GROSSA

2022

THIAGO TISON DE OLIVEIRA

O raciocínio de localização como dimensão geográfica do jogo online GeoGuessr

Monografia (Curso de Graduação em **LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**)
UEPG/ Universidade Estadual de Ponta Grossa, Área de Geociências

Ponta Grossa, 19 de abril de 2022

Prof. Dr. Almir Nabozny – Orientador
Doutor em Geografia
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof. Dr. Márcio José Ornat
Doutor em Geografia
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof. Dr. Daniel Luiz Stefenon
Doutor em Educação
Universidade Federal do Paraná

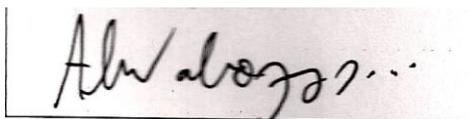
FOLHA DE APROVAÇÃO
ATA DE DEFESA

Aos 19 dias do mês de abril de dois mil e vinte e dois, na sala virtual do *google meet*, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos(as) professores(as): Dr. Almir Nabozny (Presidente-Orientador), Dr. Márcio José Ornat (membro) e Dr. Daniel Luiz Stefenon (membro) para a análise do trabalho de Conclusão de Curso sob o Título "O raciocínio de localização como dimensão geográfica no jogo online GeoGuessr", elaborado por Thiago Tison de Oliveira, concluinte do Curso de Licenciatura em Geografia. Aberta a sessão, o autor teve vinte minutos para a apresentação do seu trabalho, sendo, posteriormente, arguido pelos integrantes da Banca. Após o procedimento da avaliação, chegou-se aos seguintes resultados:

O trabalho foi considerado APROVADO

Nada mais havendo a tratar, encerrou-se a presente sessão, da qual lavrou-se a presente ata que vai assinada por todos os membros da Banca Examinadora.

1) Presidente: Dr. Almir Nabozny:



2) Membro 1: Dr. Márcio José Ornat:



3) Membro 2: Dr. Daniel Luiz Stefenon:



Ponta Grossa, 19 de abril de 2022.

Dedico esse trabalho em especial aos meus pais e minha namorada, por todo o amor e todas as dificuldades enfrentadas por mim.

Agradecimentos

Inicialmente gostaria de agradecer meus pais, Margarete e Ivan, pelos seus cuidados e dedicações durante esses anos. Também a minha namorada que me deu apoio e suporte nos mais variados momentos.

Ao meu orientador Prof. Dr. Almir Nabozny, que foi extremamente acolhedor desde o primeiro momento, me ajudando em inúmeras questões relacionadas a Geografia e a pesquisa, ampliando imensamente meus horizontes e minha visão de mundo, além de proporcionar um crescimento e amadurecimento acadêmico e pessoal. Muito obrigado pela sua orientação e dedicação, aprendi muito com você.

Por fim agradeço aos professores Dr. Márcio José Ornat e Dr. Daniel Luiz Stefenon que aceitaram de imediato fazer parte da minha banca de avaliação do trabalho.

RESUMO

O presente trabalho visa 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 seja criada e compreendida no jogo. No cenário atual de ampliação das velocidades e encurtamento das distâncias, os jogos são uma maneira de proporcionar aos sujeitos a visualização e a experiência de espaços que cotidianamente podem ser de difícil acesso. O jogo chamado de GeoGuessr é popular entre jogadores na rede mundial de computadores (internet). A partir da observação teórica de Denis Cosgrove (2012) sobre a paisagem, sobre como é feita a construção da mesma, é efetuada a análise do jogo levando em consideração os elementos materiais e imateriais contidos nas imagens virtuais do jogo, que são a base para forjar a localização virtual do jogador. Através da análise dos dados provenientes de um questionário online e a realização de jogos sistemáticos concluímos que os jogadores constroem a espacialidade que os cerca no ambiente do jogo por meio da interação sujeito-elemento-paisagem.

Palavras-chave: GeoGuessr; Paisagem; Experiências espaciais

ABSTRAC

The present work aims to debate the construction of the geographic landscape in the online game GeoGuessr through the articulation of material, social and natural elements that allow a dynamics of location to be created and understood in the game. In the current scenario of increasing speeds and shortening distances, games are a way to provide subjects with the visualization and experience of spaces that, on a daily basis, can be difficult to access. The game called GeoGuessr is popular among players on the world wide web. From the theoretical observation of Denis Cosgrove (2012) on the landscape, on how its construction is made, the analysis of the game is carried out taking into account the material and immaterial elements contained in the virtual images of the game, which are the basis for the forge the player's virtual location. Through the analysis of data from an online questionnaire, we concluded that players build the spatiality that surrounds them in the game environment through the subject-element-landscape interaction.

Keywords: GeoGuessr; Landscape; Space experiences

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Visão geral do jogo GeoGuessr	25
Figura 2- Tela de pontuação	25
Figura 3- Configurações de jogo	26
Figura 4 - Mapas oficiais do site GeoGuessr.....	27
Figura 5- Mapas criados por jogadores.....	28
Figura 6 – Quadro de medalhas	29
Figura 7- Modo Streak.....	30
Figura 8- Modo Battle Royale.....	31
Figura 9- Desafio Diário.....	32
Figura 10 - Ferramentas durante o jogo	34
Figura 11- A arquitetura norte americana presente no jogo	38
Figura 12 - Residência francesa.....	38
Figura 13 - Casa japonesa	39
Figura 14- Linhas amarelas nas estradas da América do Norte.....	40
Figura 15 - Linhas brancas encontradas nas estradas da Europa	41
Figura 16 - Linhas tracejadas na borda de vias principais da Dinamarca	41
Figura 17- Rumble Strips.....	42
Figura 18 - Placa de uma cidade sueca	44
Figura 19 - Placa de entrada da cidade de Richmond, África do Sul	44
Figura 20 - Placa de sinalização japonesa	45
Figura 21 - Mapa: Placas de sinalização da Europa	46
Figura 22 - Carros mais vendidos do mundo, 2016.....	47
Figura 23 - Carros mais populares por estado nos EUA	48
Figura 24 - Biomas do mundo	50
Figura 25- Araucária.....	51
Figura 26 - Mapa: Carros do Google Street View.....	58
Figura 27 - Tela de carregamento	61
Figura 28 - A primeira imagem	63
Figura 29 - Carro do Google Street View	64
Figura 30 - Vilarejo	65

Figura 31- O vilarejo	66
Figura 32- Cavalos soltos na rua.....	67
Figura 33 - Apontando uma localidade no mapa	68
Figura 34 - Pontuação Obtida	69

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Ferramentas em jogo.....	33
Tabela 2-Semelhanças entre o mapa do Google Maps e GeoGuessr.....	35
Tabela 3-Línguas da Ásia.....	52
Tabela 4- Idiomas de países do continente americano.....	55
Tabela 5- Línguas da Europa.....	56
Tabela 6-Principais domínios Web do Mundo.....	58

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	70
Gráfico 2	71
Gráfico 3	72
Gráfico 4	75

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1 – GEOGUESSR NO CONTEXTO DOS ESTUDOS GEOGRÁFICOS DOS JOGOS VIRTUAIS.....	15
1.1 A GEOGRAFIA E OS JOGOS VIRTUAIS.....	15
1.2 PAISAGEM, IMAGEM E JOGOS.....	18
1.2.1 Imagem.....	19
1.2.2 Paisagem.....	20
CAPÍTULO 2 - GEOGUESSR UM JOGO GEOGRÁFICO?.....	23
2.1 UMA BREVE DESCRIÇÃO DO JOGO GEOGUESSR.....	24
2.1.1 Standard.....	27
2.1.2 Explorer.....	28
2.1.3 Streak.....	29
2.1.4 Battle Royale.....	30
2.1.5 Distance Battle.....	31
2.1.6 The Dayle Challenge.....	31
2.2 EM JOGO.....	32
CAPÍTULO 3 – CARACTERIZAÇÃO DA PAISAGEM DO JOGO GEOGUESSR...36	
3.1 AS FORMAS MATERIAIS.....	36
3.1.1 Arquitetura.....	37
3.1.2 As ruas.....	39
3.1.3 Placas.....	43
3.1.4 Os automóveis.....	46
3.1.5 Vegetação.....	49
3.2 ELEMENTOS IMATERIAIS.....	51
3.2.1 Linguagem.....	52
3.2.2 A cor do carro do Google Street View.....	57
3.2.3 Domínios.....	58
CAPÍTULO 4 – OS JOGADORES DE GEOGUESSR E A CONSTRUÇÃO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA NO JOGO.....	61
4.1 JOGANDO GEOGUESSR: OS RACIOCÍNIOS GEOGRÁFICOS EM UMA RODADA EXPLICATIVA.....	62

4.2 MAPEAMENTO DOS RACIOCÍNIOS DOS JOGADORES POR MEIO DA APLICAÇÃO DE UM QUESTIONÁRIO ESTRUTURADO.....	69
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	81

INTRODUÇÃO

No cenário atual de ampliação das velocidades e encurtamento das distâncias, os jogos são uma maneira de transportar os jogadores, para um mundo virtual, bem como, de visualizar espaços que, cotidianamente, por vezes são de difícil acesso. O jogo chamado de GeoGuessr é um jogo popular na internet. Com o slogan *Descubra o Mundo* os usuários são dispostos randomicamente em locais ao redor do mundo através da API do Google Street View. Através de indicadores geográficos, que foram base investigativa para esse trabalho, o objetivo último é que os usuários tentem estimar o local onde se encontram no mundo. Mediante proximidade, são pontuados e vão acumulando resultados no ambiente do jogo. O campo de estudo desse trabalho de conclusão de curso (TCC), não é a educação formal e/ou informal, mas sim de que modo os jogadores elaboram seus raciocínios para a definição da localização geográfica no jogo online GeoGuessr.

Desse modo, o presente TCC visa debater a construção da paisagem geográfica no jogo online GeoGuessr por meio das análises de elementos materiais, sociais e naturais que permitem que uma dinâmica de localização geográfica seja criada nos ambientes do jogo. Tendo como objetivo geral compreender de que modo a paisagem virtual do jogo online GeoGuessr compõem as estratégias dos jogadores na definição dos palpites de localização geográfica no jogo. Os objetivos específicos são, primeiramente, caracterizar a paisagem virtual do jogo online GeoGuessr. Em um segundo momento, delimitar as estratégias dos jogadores de GeoGuessr, por meio de redes sociais e formulário do Google Forms. Por último ponderar de que modo os jogadores definiram os seus palpites durante as rodadas, para marcarem sua localização. Portanto, a hipótese central é que a paisagem se constitui na forma de pensamento articuladora de diversas dimensões que compõem as decisões dos jogadores no plano dos palpites referentes a localização cartográfica dos lugares.

Este trabalho foi feito a partir de uma revisão bibliográfica e leituras sobre jogos, uso de jogos no ensino da Geografia e sobre a paisagem, posteriormente feita a leitura e sistematização das mesmas, foram relacionados ao conceito de paisagem e o tema dos jogos virtuais. Após a leitura dos artigos, iniciou-se uma descrição técnica do jogo online GeoGuessr, detalhando todas as funcionalidades em que o jogador tem ao

adentrar no site do jogo, juntamente com as ferramentas e possibilidades de jogadas durante o jogo.

Na descrição se iniciou abordando como o jogo funciona e como se consiste a forma de pontuação do mesmo, detalhando o modo em que o jogo calcula essa pontuação. Também foi descrito sobre as configurações que os jogadores podem utilizar antes de jogarem, mostrando os mapas oficiais do próprio site e os mapas que são criados por jogadores da comunidade do GeoGuessr.

Foi exemplificando os modos de jogos e suas diferenças. Quando em jogo, foi feita a descrição e exemplificação das ferramentas e possibilidades que o jogador tem durante sua jogada.

O texto está dividido em quatro (4) capítulos, com uma breve introdução, passando depois para a utilização dos jogos e como a Geografia estuda os games. Então, segue-se uma descrição técnica do jogo, detalhando todas as suas funcionalidades. Foi criado também uma rodada fictícia com o propósito de exemplificar o funcionamento do jogo, na rodada teste é mostrado como se efetiva a jogabilidade em uma rodada padrão do GeoGuessr. Utilizando capturas de tela feitas¹ durante o jogo, foi exemplificado tudo o que estava sendo descrito.

No capítulo primeiro será discutido o contexto e a potencialidade dos estudos dos jogos pela ciência geográfica. Em um segundo momento será abordado como a paisagem e a construção mesma, se faz presente no raciocínio geográfico dos jogadores de GeoGuessr, forjando uma localização virtual.

No segundo capítulo será discorrido sobre a geograficidade existente no jogo GeoGuessr e como o jogo funciona, dando exemplos dos modos de jogo e sua jogabilidade. No terceiro capítulo será mostrado a caracterização da paisagem, através de categoriais materiais e imateriais, mais utilizadas pelos jogadores.

Já no último capítulo será apresentado uma rodada explicativa, será pontuado os raciocínios geográficos, para se chegar a uma localização no jogo. Posteriormente, os resultados obtidos através de uma pesquisa realizada com o Google Forms, na qual se coletou dados dos jogadores, tais como, socio-espacialização rápida, seguido

¹ A qualidade das imagens do presente trabalho é a qualidade das imagens do próprio jogo. Devido o Google Street View variar suas câmeras para a captura das imagens em 360 °.

de perguntas sobre estratégias e principais elementos que ajudam os jogadores a conseguirem ter um dinâmica de localização através dos elementos presente no jogo. Esse trabalho foi baseado na versão do GeoGuessr de junho de 2020 a setembro de 2021.

CAPÍTULO 1 – GEOGUESSR NO CONTEXTO DOS ESTUDOS GEOGRÁFICOS DOS JOGOS VIRTUAIS

No presente capítulo será discutido a potencialidade dos estudos dos jogos pela ciência geográfica. Em um segundo momento será traçado um pequeno paralelo temporal da evolução dos jogos virtuais e a evolução tecnológica, o que ajudou na popularização dos vídeos games. Também é discutido a questão sobre como a paisagem é construída e compreendida, trazendo o ponto de vista do trabalho do geógrafo Denis Cosgrove e outros, para o contexto do jogo GeoGuessr. Por fim no capítulo, será discutido sobre a geograficidade do jogo estudado nesse trabalho, junto com uma descrição técnica, dando detalhes das funcionalidades e opções que o jogo oferece ao jogador.

1.1 A GEOGRAFIA E OS JOGOS VIRTUAIS

Na Geografia há muitas discussões acerca da potencialidade da exploração dos jogos (games) como objetos de investigações geográficas. Por certo, poucos seriam capazes de negar que os jogos são capazes de prover experiências geográficas muito particulares, especialmente em tempos contemporâneos nos quais estão cada vez mais conectados a diversas realidades, bem como, a nossas vidas cotidianas, aponta Lima (2015). Sendo assim, acredita-se que os jogos apresentam uma série de conteúdos passíveis de serem estudados e pesquisados pela Geografia. Nesse trabalho, optou-se pela utilização do conceito de paisagem o qual, sem dúvidas, apresenta forte componente visual permitindo assim, uma problematização abrangente e densa do jogo em questão. Conforme aponta Santaella (2004), a forte integração dos jogos em nossas vidas é resultado da incorporação de formas inovadoras de tecnologia.

Os jogos constituem uma das mais antigas atividades de lazer da humanidade, segundo Donovan (2017) no livro *It's All a Game: The History of Board Games from*

Monopoly to Settlers of Catan há vestígios arqueológicos do jogo Senet, datando a mais de 3000 a.C., tendo um significado muito importante para a religião egípcia da época. Um exemplar foi encontrado na tumba de Tutancâmon. Os faraós tinham a crença é que o jogo de tabuleiro era uma forma de diversão nos pós vida dos faraós.

Com o passar dos anos, e as criações de novas tecnologias, possibilitaram que os jogos se tornassem virtuais, ou seja, jogados em meio eletrônico. Sendo necessário o suporte de aparelhos eletrônicos para seu funcionamento (controle, monitor, teclado, entre outros). O primeiro jogo virtual, surge no final de 1958, quando um físico chamado Willy Higin, por meio de um osciloscópio, criou um jogo que primeiramente foi chamado de *Tennis Programing*, ficando mais conhecido como *Tennis for Two* (BATISTA, 2007).

Nos tempos atuais, os jogos, estão cada vez mais enraizados no cotidiano e vivencia das pessoas. Simulando os mais diversos lugares e situações que ocorrem em nosso planeta. Sendo assim, os jogos desempenham um papel constante em nossas culturas e hábitos. Segundo Santaella (2004) esse fenômeno, só pode ser concebido, devido a uma incorporação continua de novas tecnologias e novas interações com os usuários. Essa interatividade se faz presente na comunicação digital, entretanto, nos jogos, a interação pode ser baixa e pouco variada, devido o jogador ser meramente reativo aos acontecimentos do jogo, estando alinhado somente com o que previamente programado no jogo. Contudo, os jogos podem entregar grande nível de interatividade com o usuário, quando o programa é complexo o suficiente para entregar ao jogador, uma "...complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bi-direcionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade etc., permitindo ao usuário-interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção, de criação "(SANTAELLA, 2004. p 5).

Nesse contexto de um grande crescente olhar de notoriedade para os jogos eletrônicos, Luna (2008) citado por Drummond (2014) ressalva que antes os jogos eram vistos apenas como fonte de entretenimento e lazer, no qual começaram a serem utilizados com outros fins, uma vez que a função de jogar, age em torno de significados.

A Geografia passou por mudanças na metade do século XX, com a incorporação de novas matrizes de pensamento em seu discurso científico, tanto

epistêmicas quanto metodológicas. Seguindo esse caminho, novos temas de pesquisa foram sendo incorporados como objetos de estudo (LIMA, 2015). Essa virada cultural não se restringiu apenas a Geografia, mas também é observada em outros campos das ciências humanas. Com essas transformações em vários âmbitos das ciências humanas, passou-se a ter espaço para os estudos dos jogos eletrônicos, chamados de *game studies*, primeiramente nas tentativas de compreender o impacto que a indústria dos jogos causa na sociedade.

Ao se discutir as contribuições que foram agregadas sobre pesquisas acerca dos jogos eletrônicos, segundo Drummond (2014), diferentes vertentes das ciências, propõe a análise de jogos, incluindo a Geografia, mas deixando muitos temas de lado, como a temática espacial.

Na Geografia brasileira, são poucos os trabalhos de maiores relevância que abordam os jogos eletrônicos. Há exceções, como os trabalhos de Drummond (2014) e Alvarenga (2007), pautando suas análises em jogos específicos, Sim City e GTA respectivamente, trazendo uma contribuição importante sobre como relacionar a Geografia e os jogos. Segundo Schwartz (2006) os jogos eletrônicos carregam em si, uma gama de características interativas, navegacionais e imersivas, pelas quais se comunicam com o jogador, trazendo assim, um significado para tal ação de jogar. Sendo assim, os jogos podem ser problematizados e serem utilizados para pesquisas, inclusive na Geografia.

Apesar dos jogos terem um leque de possibilidades para os trabalhos acadêmicos, eles por muitas vezes não são trabalhados a fundo. O espaço não vem sendo muito trabalhado quando relacionado aos jogos, deixando de lado as interações socioespaciais que o ambiente virtual oferece, havendo uma falta de observação na interpretação do caráter espacial, sendo tocado superficialmente por outras áreas, como a Computação Gráfica, a Filosofia e a Comunicação (DRUMMOND, 2014).

Muitas vezes nos jogos, o jogador contempla vários pontos de vista, que foram colocados dentro da programação do jogo. A visão dos produtores, desenvolvedores e executivos ligados ao jogo, todos inserem um discursividade no desenvolvimento do jogo, inclusive a política. Segundo Ash e Gallercher (2011, apud DRUMMOND, 2014), o imaginário de política, pode se entender com os significados que estruturam essas representações nos jogos, são muitas vezes, incorporações de elementos de

juízo, tratando-se assim, da intensão do ponto de vista dos produtores dos jogos, ganhando sentindo com a interação dos jogadores.

Dentro desse campo, Alvarenga (2007) que trabalha com o jogo *Grand Theft Auto: San Andreas*, mostra como dentro dos jogos, são criadas versões reduzidas e icônicas da sociedade, como ele aponta:

O GTA: San Andreas, um best seller dos videogames, oferece aos seus usuários um cenário virtual, com ilusão de tridimensionalidade e povoado, que representa iconicamente cidades e parte do interior de uma “grande Califórnia reduzida” – porque, apresentada 118 como um único estado, San Andreas concentra elementos icônicos significativos da Califórnia e de seus estados vizinhos, aglomerados em uma “representação abreviada” do espaço. Esse espaço lúdico/ilusório, produzido por equações matemáticas criadas pelos produtores do jogo com o uso de softwares específicos e realizadas pelo computador, representa paisagens, lugares, cenários dos Estados Unidos que servem de palco, ambientam as ações, a ficção e a jogabilidade a ser vivenciada pelo jogador” (ALVARENGA, 2007, p. 118).

Todas as representações ideológicas e políticas são reflexos dos *designers*, no qual o jogador, experiencia nos espaços virtuais repletos de ideologia, havendo assim uma cooperação entre jogador-*designers* para a produção de significados e padrões ideológicos dentro dos games (DRUMMOND, 2014).

1.2 PAISAGEM, IMAGENS E JOGOS

A construção da paisagem, e como ela é compreendida por uma pessoa, é algo indissociável dentro do âmbito geográfico. O presente trabalho analisa quais os elementos principais e como os jogadores do jogo online GeoGuessr criam a sua dinâmica de localização virtual geográfica, fazendo a relação entre a estética da paisagem e sua possibilidade de localização espacial.

Na Geografia há muitas discussões acerca da potencialidade da exploração jogos (games) como objetos de investigações geográficas. Por certo, segundo Lima (2015) poucos seriam capazes de negar que os jogos são capazes de prover experiências geográficas muito particulares, especialmente em tempos contemporâneos nos quais as pessoas estão cada vez mais conectadas a diversas

realidades, bem como, as nossas vidas cotidianas. Sendo assim, acredita-se que jogos apresentam uma série de conteúdos passíveis de serem estudados e pesquisados pela Geografia. Nesse trabalho, optou-se pela utilização do conceito de paisagem o qual, sem dúvidas, apresenta forte componente visual permitindo assim, uma problematização abrangente e densa do jogo em questão. Conforme aponta Santaella (2004), a forte integração dos jogos em nossas vidas é resultado da incorporação de formas inovadoras de tecnologia, sendo a interatividade, a propriedade que é intrínseca da comunicação digital.

No mesmo sentido, a maneira pela qual os jogadores interagem com os jogos deve ser levado em consideração quando se observa sua maior difusão nas últimas décadas. Mais do que simples formas de entretenimento, os jogos podem ser compreendidos hoje enquanto campos que, por criarem e exprimirem significados, apresentam funcionalidades mais amplas. Sua linguagem, bem como, a possibilidade de adentrar em mundos particulares, tem chamado a atenção de pesquisadores que visam estabelecer o forte potencial dos jogos para o ensino. Lima (2015) ressalta possibilidades da “gamificação” no ensino e concluindo que muito ainda pode ser feito para maior incorporação dessa ferramenta na educação geográfica, uma vez que as possibilidades de aplicação são amplas e pouco utilizadas. O *GeoGuessr* é interessante para concentrar tais discussões uma vez que seu próprio objetivo se encontra alinhado ao ensino de Geografia e, na medida em que possuiu um ambiente interativo, permite ao usuário uma completa interação.

1.2.1 Imagem

O conceito de representação é comumente impreciso, havendo, definições variadas sobre o seu significado, estando entre a noção de apresentação e imaginação. Então, a representação, exerce, uma semelhança, quando um objeto está em relação para com outro, para alguns fins, ele é tratado como se fosse o outro (DRUMMOND, 2014).

Segundo Nört e Santaella (2005, apud DRUMMOND, 2014), as imagens pertencem ao domínio da representação, podendo ser lidas em dois escopos. O primeiro, é em relação as imagens como representações visuais, ligadas à percepção

das pessoas. Sendo encontradas nas pinturas, fotografias e desenhos. O segundo escopo, é sobre as representações mentais, as quais estão ligadas a dimensão da imaginação. Nesse escopo, a fantasia, os esquemas e os modelos tomam conta do imaginário, são as imagens mentais, imateriais, que tomam as características visuais emprestadas.

Nört e Santaella (2005) citadas por Drummond (2014) então propõem uma caracterização e classificação do modo em que as imagens são produzidas. Nessa classificação há três paradigmas: Pré-fotográfico, fotográfico, e o pós-fotográfico. No primeiro esquema estão as imagens que são produzidas de forma artesanal, exigindo condições para seu armazenamento, devido a sua alta perecibilidade, estando essas imagens, circunscritas em espaços reclusos: museus, templos e galerias (esculturas, pinturas em tela, quadros). No que diz respeito a segundo proposição, estão as imagens produzidas por câmeras, tanto por conexões dinâmica e captações físicas de partes do mundo visível. O último paradigma refere-se às imagens digitais, chamadas de sintéticas ou infográficas, são calculadas pela computação e ganhou vida através de três suportes fundamentais: linguagem informática, computadores e uma tela de vídeo (monitor, TV), e é nesse terceiro paradigma que orbita as imagens dos jogos analisadas no presente trabalho.

Para analisar as imagens digitais, precisa-se pensar nelas, como uma abstração, não operando em bases empíricas reais do nosso mundo, a exemplo das pinturas e fotografias. Sendo assim, é uma imagem que aspira representar o real, com a máxima complexidade possível.

1.2.2 Paisagem

Ao pensar em imagens digitais que visam ser fieis a realidade, capturadas em um fragmento de espaço, de um determinado tempo, a câmera do Google Street View, faz o papel de um “escâner” foto-temporal, no qual, uma sequência de imagens em 360°, simula a continuidade na movimentação.

Quando se fala em Paisagem, o que muitos podem dizer e pensar algo como: “[...] tudo aquilo que nossa visão alcança [...] esta pode ser definida como o domínio

do visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc.” (SANTOS, 2007, p.61). Entretanto, quando pensamos no jogo GeoGuessr, o jogador contempla uma paisagem virtual imagética, havendo elementos tanto materiais e imateriais que trazem uma simbologia permeada por valores.

Segundo Cosgrove (2012) o ideário de paisagem de um determinado lugar, se deve a uma construção de uma paisagem cultural. Apontando o fato, de que o conceito de paisagem no mundo ocidental, muito se deve ao Renascimento. Então, segundo Cosgrove (2012) a paisagem deve ser considerada “um modo de ver”, no qual são associadas as transformações sociais, econômicas e políticas. No presente trabalho de investigação o “modo de ver” é articulado a um modo de pensar, especificamente enquanto uma maneira pela qual os jogadores experienciam as imagens no jogo e fundamentam os seus palpites referentes a localização geográfica no ambiente do jogo. Cosgrove (2012), ao analisar a região de Veneza tendo como foco temporal os séculos XVI e XVII, o autor destaca o ideário de paisagem que se sobressai e está vinculado a uma transformação social, que envolve a apropriação e o controle espacial, incluindo uma mediação nas representações artísticas, tanto em pinturas quando em mapas. Assim, a paisagem adquire um valor político.

Aproximando a discussão ao jogo GeoGuessr, pode-se assumir que muitas pessoas, por exemplo, possuem um imaginário sobre alguns lugares. Quando se pensa em Estados Unidos, geralmente está associado a um padrão arquitetônico, pessoas plurais, língua inglesa. Pensando em África, a um pensamento de lugares subdesenvolvidos, ou florestas e savanas, com animais. Então, as pessoas tem um imaginário geográfico dos locais que elas não conhecem bem, estando os estereótipos (supra mencionados) articulados a uma série de fontes produtoras de imagens e discursividades, a exemplo do cinema, das produções televisivas, o discurso escolar e os games. Segundo Fernandes (2019) as imagens são:

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Originam-se da capacidade de abstração que podemos chamar de imaginação, sendo esta a habilidade de fazer e decifrar imagens, permitindo ainda abstrair duas dimensões dos fenômenos e reconstituir as dimensões abstraídas na imagem. O significado da imagem pode ser conhecido por um olhar, mas seu deciframento é feito através de um olhar mais

aprofundado que chamamos de *scanning* (FERNANDES, 2019, p. 115).

Portanto, as imagens podem também ter um efeito de uma construção poética, passíveis de uma articulação de uma trama visual enquanto mensagem, capaz de influenciar a percepção de quem está vendo a imagem, sendo assim, as imagens são processos complexos, pelos quais, a sua criação está ligada a intencionalidade de seus produtores e possíveis relações entre os sujeitos receptores (FERNANDES, 2019).

Os olhares sobre a paisagem estão na perspectiva do observador, sobre a paisagem. Segundo Besse (2006) se pensarmos a paisagem para além do conceito, a experiência, e o sentimento de paisagem é algo que se faz presente na nossa modernidade, processo qual se torna possível não somente com o pensamento de uma paisagem do mundo e a paisagem do sujeito, mas sim, a própria existência do sujeito como “sujeito da paisagem”. Sendo assim, a paisagem como uma produção cultural, traz significados, que vão além apenas da estética de paisagem, se relacionando com as particularidades do olhar, e de quem olha. Não obstante, a questão subjetiva do olhar, é fruto dos saberes instituídos do sujeito, no qual, a paisagem não é apenas contemplação e estética, mas sim, está no valor representativo da ação humana, desenvolvendo assim, uma “cultura do olhar”.

Sendo assim, a paisagem para Cosgrove (2008), está ligado a uma construção humana, a exemplo da paisagem europeia, a qual para o autor remete a uma historicidade, tendo como base fundamental o período da Renascença e envolvida em um contexto da formação de uma burguesia emergente, no qual passa a possuir uma imaterialidade contextual a essa crítica historiográfica.

CAPÍTULO 2- GEOGUESSR UM JOGO GEOGRÁFICO?

GeoGuessr é um jogo online, no qual o jogador é posicionado em um lugar aleatório do mundo, por meio do *Google Street View*. Uma imagem em 360 ° é apresentada para o jogador. O jogador deverá analisar os diferentes elementos que compõem a imagem que ele está vendo, para tentar acertar a sua localização. Fligrerowicz aponta sobre os aspectos do jogo:

O trabalho de detetive que o GeoGuessr induz é o inverso das viagens regulares. O jogador percorre seu caminho para trás, de continentes a países e regiões, com base em sinais de trânsito, vegetação e qualidade da luz. Em vez de tentar ir além dos estereótipos com os quais você pode chegar a um novo país, você se retira meticulosamente em direção a conceitos maiores que podem ajudar a extrair significado de árvores e edifícios sem características. O jogo rapidamente se torna muito mais difícil do que parece. Às vezes, parece que você não sabe nada de geografia. (FLIGREROWICZ, 2015. p.119)

O Jogo foi criado no ano de 2013, pelo sueco Anton Wallén, sendo disponibilizado inicialmente totalmente gratuito, porém, posteriormente os jogadores passaram a poder jogar apenas uma rodada do jogo por dia no formato gratuito, tendo que comprar uma versão Premium do jogo, se quisessem jogar acima de uma vez. O jogo então passou a se enquadrar na categoria dos jogos *Freemium*, no qual o serviço é oferecido gratuitamente, porém, uma quantia em dinheiro é cobrada de usuários Premium, para obterem recursos ou funcionalidades adicionais.

O jogo GeoGuessr, tem uma ampla gama para estudos. A maioria dos trabalhos, são relacionadas com a Educação, como os trabalhos de Stefenon (2016), Girgin (2017), Siqueira e Moreno (2021), sendo a maioria dos trabalhos nessa área,

estando relacionado ao uso do jogo no ensino da Geografia Escolar. Entretanto, alguns poucos trabalhos se diferem e debatem sobre outros temas, relacionando o GeoGuessr com outras abordagens, como o trabalho de Suresh (2018), no qual é utilizado o *deep learning*² para determinar a localização geográfica das imagens utilizadas dentro do jogo, no mapa “States of USA”.

Segundo Stefenon (2016) o jogo é um atrativo muito grande para os alunos, uma vez que combina um *game* ao aprendizado, possuindo em si, um potencial significativo, na construção do pensamento geográfico nas aulas de Geografia. Estimulando também uma ampliação dos horizontes e compreensão de mundo para os estudantes.

Quando se faz a relação de “Geografia-GeoGuessr”, ainda no âmbito escolar, o jogo traz um caráter interdisciplinar. Segundo Siqueira et al (2021) a interdisciplinaridade do jogo Geoguessr possibilita aos alunos uma maior construção dos conhecimentos e conceitos “chaves” da Geografia, como espaço, lugar e paisagem, junto com as competências e habilidades que ajudam no processo de constituição de cidadania e pensamento crítico, como a observação descritiva e a interpretação.

2.1 UMA BREVE DESCRIÇÃO DO JOGO GEOGUESSR

GeoGuessr é um jogo no qual o jogador é posicionado em um local aleatório do mundo por meio do Google Street View¹, permitindo ao jogador navegar remotamente, “andar pelas ruas” como se estivesse usando o Google Street View. Através de uma série de conhecimentos e elementos, o jogador deve apontar precisamente em qual local do Planeta Terra ele está posicionado na tela do jogo. Em um mapa mundi ao lado no canto inferior direito da tela (Figura 1), o jogador deve clicar no mapa, e fazer um palpite do local no qual está posicionado randomicamente no mundo. A proximidade que o palpite for com a real localização, será recompensado com pontos (Figura 2). A pontuação varia de 0, um palpite muito errado, até o máximo

2 Um ramo de aprendizado de máquina baseado em um conjunto de algoritmos que tentam modelar abstrações de alto nível de dados usando um grafo profundo com várias camadas de processamento, compostas de várias transformações lineares e não lineares.

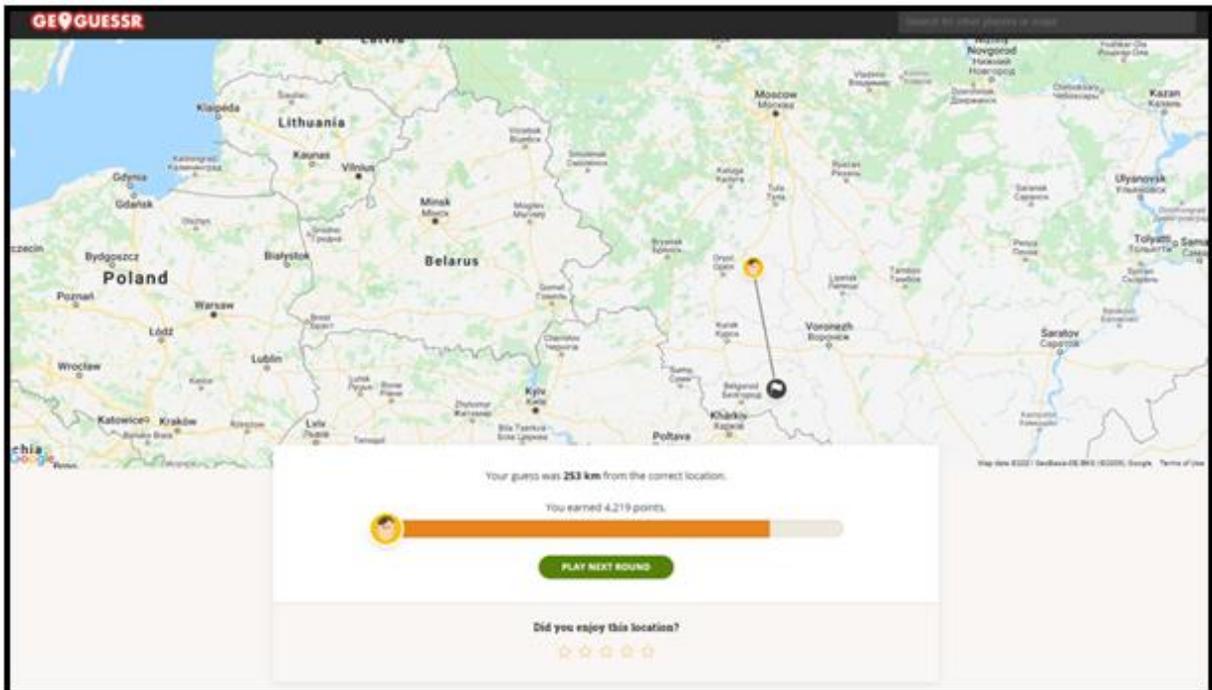
de 5000 pontos por rodada. Para se conseguir a pontuação máxima na rodada, o palpite deve estar no máximo a 150 metros de distância da localização correta. Um jogo padrão do GeoGuessr consiste em 5 rodadas, o que significa que o máximo de pontuação que pode ser obtida, uma pontuação perfeita é de 25.000 pontos.

Figura 1 - Visão geral do jogo GeoGuessr



Fonte: GeoGuessr

Figura 2- Tela de pontuação

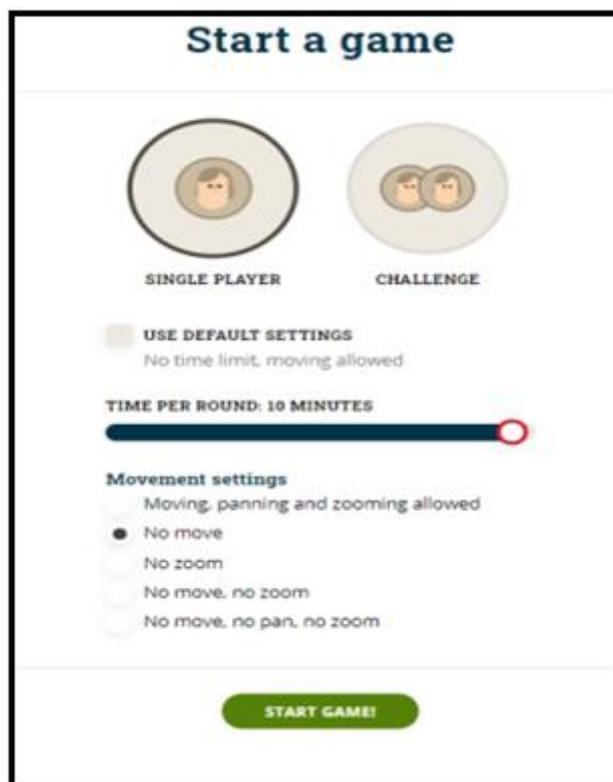


Fonte: GeoGuessr

Quando um hipotético jogador acessa o site do jogo em GeoGuessr (<https://www.geoguessr.com>) há inúmeras opções de modos de jogos e variações nos formatos de ação nos diferentes modos de jogar.

Antes de começar um jogo, o jogador ainda pode fazer algumas configurações (Figura 3), tais como, jogar sozinho (Single Player) ou convidar um adversário, desafiando-o (*Challenge*). Quando é criado um desafio é gerado um link, no qual o jogador envia para a pessoa que deseja desafiar, essa pessoa entra no jogo por meio do link e a configuração do jogo serão as definidas por quem efetuou o desafio. O jogador também pode configurar o tempo limite por rodadas, sendo no máximo de 10 minutos e o tempo mínimo de 10 segundos. Permitir ou não, se mover pelo mapa, dar zoom e poder movimentar a câmera.

Figura 3- Configurações de jogo



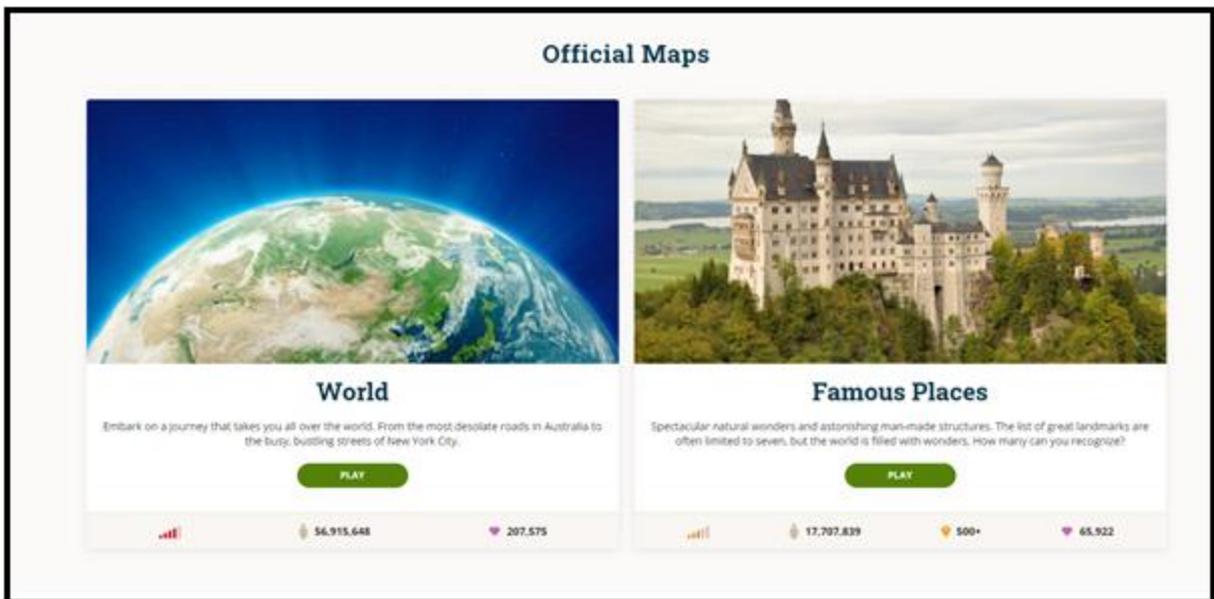
Fonte: GeoGuessr

2.1.1. Standard

No modo Standard (padrão) o jogador entra em Browse maps no canto esquerdo da página inicial. No modo padrão há inúmeros mapas oficiais do próprio site (figura 4) e os mapas criados por outros jogadores (figura 5). Fica a critério do jogador escolher “o mapa que ele quer jogar”. O mapa mais jogado é o World, no qual o jogador pode ser direcionado para qualquer lugar do mundo. Entretanto, têm uma série de mapas que são específicos, como exemplo: “Famous Places” em que o jogador só vai encontrar lugares turísticos. O jogador também pode escolher jogar apenas em um país específico, como apenas jogar dentro da União Europeia ou apenas jogar nos limites do mapa do território do Brasil.

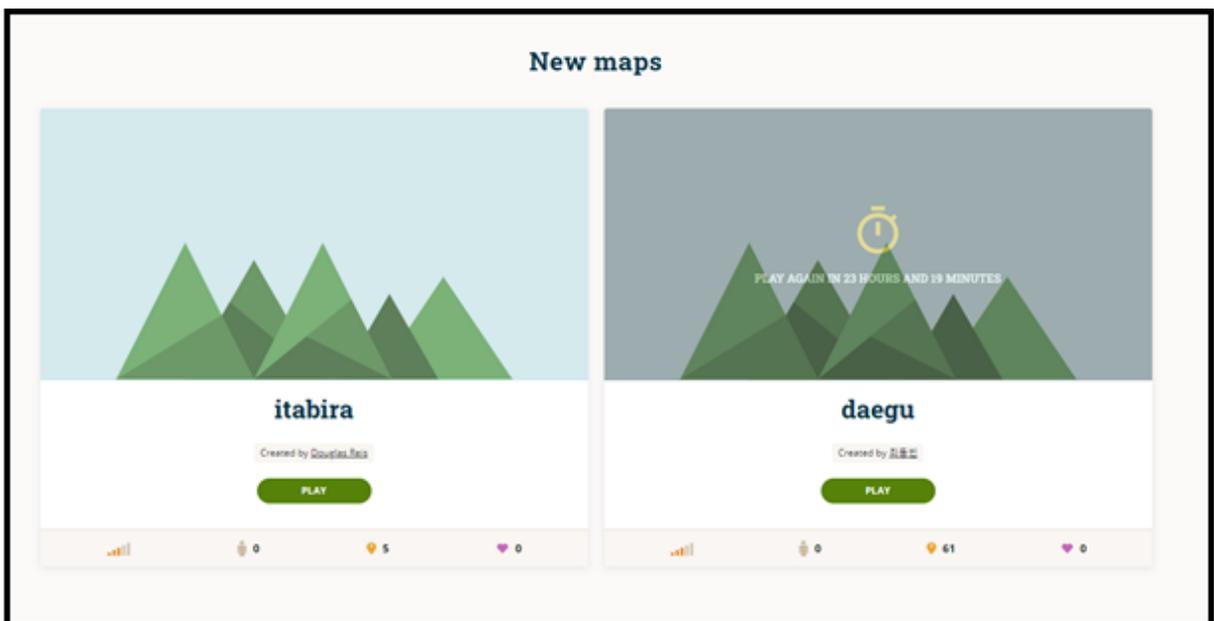
A versão Standard do jogo GeoGuessr permite que o jogador se movimente pelo mapa sem um tempo específico para terminar a sua rodada, nesse caso jogador pode alternar entre 10 segundos e 10 minutos por rodada.

Figura 4 - Mapas oficiais do site GeoGuessr



Fonte: GeoGuessr

Figura 5- Mapas criados por jogadores

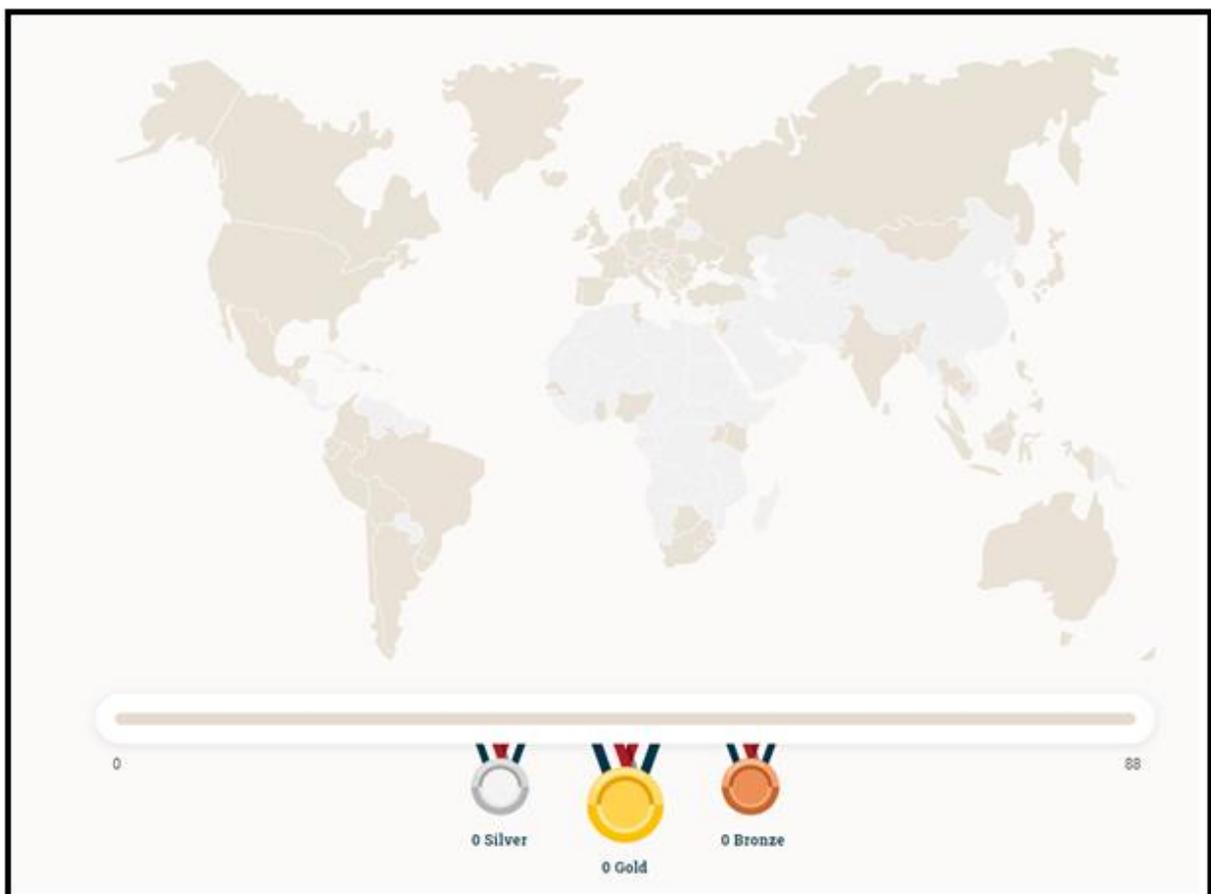


Fonte: GeoGuessr

2.1.2 Explorer

No modo Explorer, é apresentado ao jogador um mapa mundi (figura 6), no qual o jogador seleciona (clica) um país específico para jogar apenas naquele país escolhido. Em cada país em que o jogador o explora, jogará 5 rodadas. Ao término das rodadas, dependendo da pontuação o jogador recebe uma medalha correspondente. Acima de 5.000 pontos o jogador atinge a medalha de bronze, acima de 15.000 a medalha de prata e acima de 22.500 a medalha de ouro.

Figura 6 – Quadro de medalhas



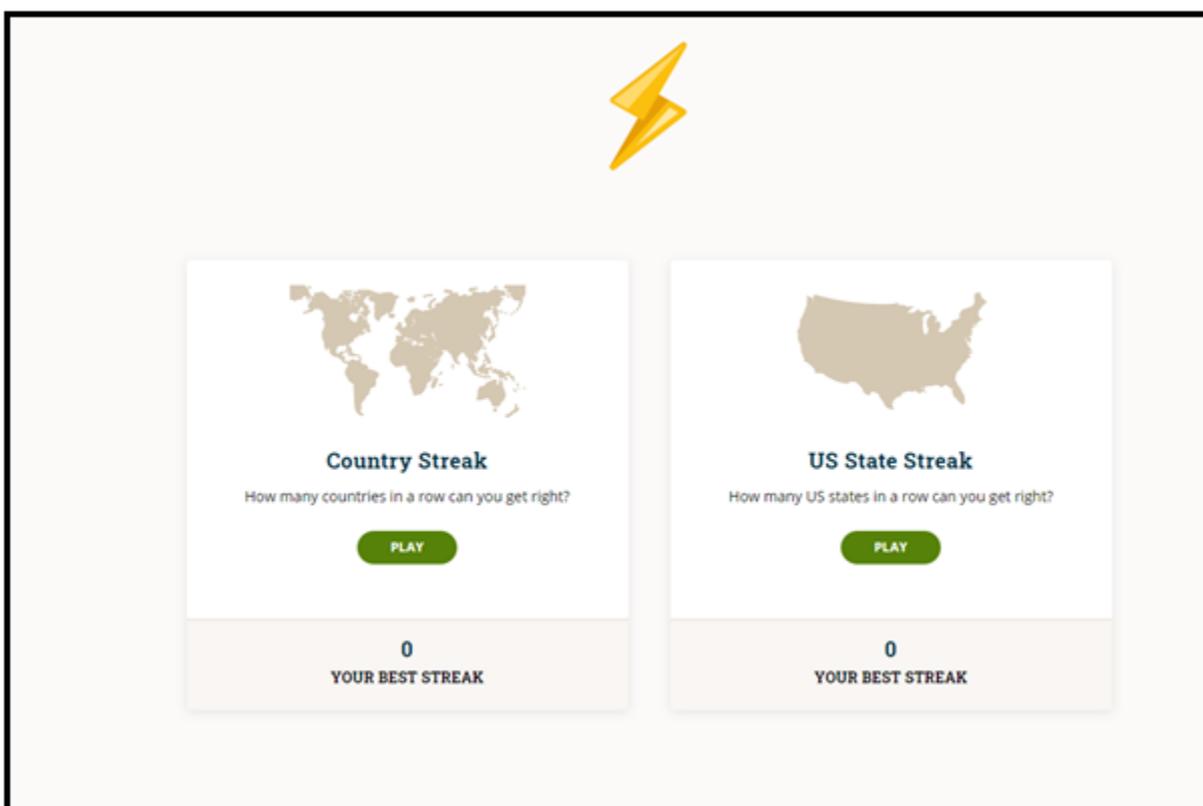
Fonte: GeoGuessr

2.1.3 Streak

O modo Streak segue as configurações padrões dos jogos Standard. Nesse modo o jogador deve fazer a maior sequência possível de acertos dos países em que

ele “está no jogo”. O jogo possui um contador de quantos países o jogador acertou em sequência. Podendo ser escolhido em duas versões, o “Country Streak” e o “US State Streak” (Figura 7), no primeiro caso o jogador é colocado aleatoriamente em qualquer país do mundo, o segundo modo Streak o jogador apenas joga dentro dos Estados Unidos, tendo que adivinhar em qual Estado ele está em cada rodada.

Figura 7- Modo Streak



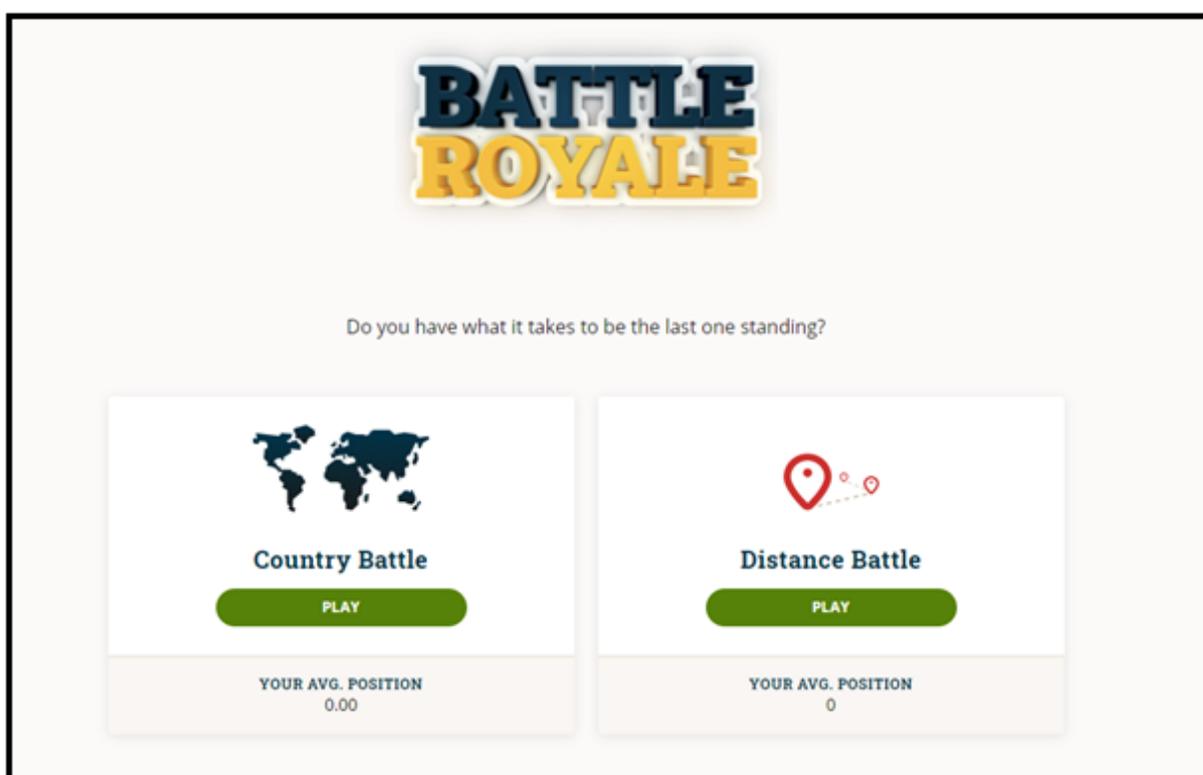
Fonte: GeoGuessr

2.1.4 Battle Royale

O modo Battle Royale foi o modo mais recente introduzido dentro do GeoGuessr, se dividindo em dois modos, o “Country Battle” e o “Distance Battle” (figura 8) podendo ser jogado com amigos ou entrando em uma partida rápida com pessoas aleatórias. Nesse modo, o jogador é colocado para descobrir em qual país do mundo ele está, porém diferente do modo Standard, no Battle Royale não tem todos os países disponíveis. O jogador entra na rodada com outras 49 pessoas. Pode

o jogador errar apenas 3 vezes, o jogador ainda conta com um *timer* e um visor mostrando o palpite que as outras pessoas já efetuaram. Ganha o jogo quem for o último a ser eliminado, seja pelo tempo, erro dos demais jogadores ou descobrir o país mais rapidamente. O modo Battle Royale pode ser apenas jogado na versão “GeoGuessr Pro”.

Figura 8- Modo Battle Royale



Fonte: GeoGuessr

2.1.5 Distance Battle

No modo *Distance Battle* o jogador entra em uma partida com mais nove jogadores. O jogo segue a lógica do modo Standard, entretanto, os jogadores tem apenas 1 minuto para jogar. Cada jogador deve dar o seu palpite e colocar um alfinete no mapa. O jogador que ficar mais longe do local exato que está aparecendo na rodada, será eliminado. Assim, o jogo vai prosseguindo até restar apenas 1 jogador, que será o vencedor.

2.1.6 The Daily Challenge

The Dayle Challenge é um desafio diário que é colocado todos os dias as 22 horas (-3 UTM) no qual o jogador testa as suas habilidades de localização, e em cada rodada conta com um tempo de 3 minutos (Figura 9). Ao final do jogo, sua pontuação seguindo a pontuação do modo Standard é ranqueada entre todos os jogadores que fizeram o desafio diário. A classificação avalia a pontuação e o tempo que o jogador usou. O jogador pode visualizar todas suas estatísticas e pontuações passadas em uma tabela existente na sessão.

Figura 9- Desafio Diário



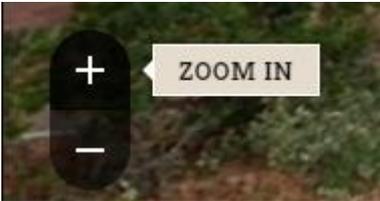
Fonte: GeoGuessr

2.2 EM JOGO

Durante o jogo, o jogador tem algumas ferramentas opcionais e obrigatórias para o andamento das rodadas. As ferramentas são opções e meios que interferem

durante o jogo, podendo ajudar o jogador. Elas estão em sua maioria no canto inferior esquerdo como mostrado e explicado na Figura 10 e Tabela 1.

Tabela 1- Ferramentas em jogo

FERRAMENTAS	NOME - USO
	<p>BÚSSOLA A parte vermelha da bússola sempre aponta para o norte. Sabendo dessa informação, o jogador pode ter mais precisão no posicionamento e também através da relação da posição das sombras e a indicação do norte, saber em qual hemisfério da Terra esta, assim ajudando em um palpite mais certo.</p>
	<p>ENTER FULLSCREEN “Enter Fullscreen” (Entrar em tela cheia) é a opção que o jogador tem para deixar seu jogo sem bordas, preenchendo toda a tela do monitor.</p>
	<p>RETURN TO START A opção “Return to Start”(Volte para começar), simbolizado por uma bandeira, serve para o jogador que andou pelo mapa, retornar a posição inicial que ele começou sua rodada. A pontuação do jogo é baseada na posição inicial, não na posição atual do jogador.</p>
	<p>ZOOM IN A opção “Zoom In” (Mais Zoom) é utilizada para aproximar a imagem que o jogador está contemplando, podendo ser feita através do Zoom In, clicando na ferramenta, ou, através do botão de rolagem do mouse.</p>
	<p>ZOOM OUT A opção “Zoom Out” (Diminuir Zoom) é utilizada para afastar a imagem que o jogador está contemplando, podendo ser feita através do Zoom Out, clicando na ferramenta, ou, através do botão de rolagem do mouse.</p>

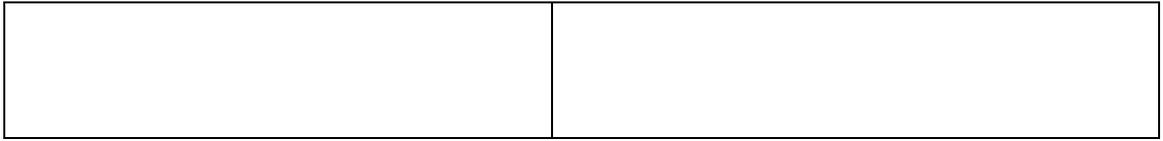


Figura 10 - Ferramentas durante o jogo



Fonte: GeoGuessr

Outra ferramenta, a mais utilizada pelos jogadores, é o mapa que se encontra no canto inferior esquerdo da tela. O mapa utilizado pelo GeoGuessr é uma versão customizada do mapa do Google Maps, basicamente mudando apenas a tonalidade das cores (ver semelhanças na Tabela 2). O mapa utilizado pelo GeoGuessr é interativo e pode ser movimentado em todas as direções do plano, e também sendo possível realizar um

zoom máximo, aproximando o jogador até uma escala de 1:5, fazendo com que para se ter uma boa pontuação, o jogador deve dar “Zoom In” no mapa e apontar com exatidão o lugar em questão.

Tabela 2 - Semelhanças entre o mapa do Google Maps e GeoGuessr

<p>Mapa Google Maps</p>	
<p>Mapa GeoGuessr</p>	

Portanto nesse capítulo, foi feito um breve resumo das interfaces e possibilidades que o usuário tem ao jogar GeoGuessr, abordando sobre as diferenças entre os mapas, ferramentas e configurações possíveis de serem utilizadas antes e durante o jogo.

CAPITULO 3 - CARACTERIZAÇÃO DA PAISAGEM DO JOGO GEOGUESSR

Em termos práticos, esse subcapítulo esclarece que a eleição de todas as formas materiais, elementos de natureza social e classificações que estão incluídos no próprio objetivo da monografia, foram intencionalmente selecionados a partir da experiência do pesquisador enquanto um jogador.

Para as eleições do que seria enquadrado e dado enfoque nesse trabalho, visitou-se fóruns como o *subreddit* [r/geoguessr](https://www.reddit.com/r/geoguessr/)³, Kundo-Geoguessr⁴, os quais foram importantes para sanar dúvidas. Navegando nas redes sociais, no Youtube, também foi assistido canais de produtores de conteúdo e jogadores, como o canal GeoWizard⁵, sendo um dos maiores canais da plataforma, focado em GeoGuessr.

As categorias de caracterização do jogo aqui elegidas foram elencadas, enquanto estratégia de caracterização dos apontamentos mais frequentes, dentre os próprios jogadores. Elementos recorrentes dentro da comunidade do GeoGuessr, no qual, são as principais fontes para enquadrar um palpite no jogo conforme as dicas e apontamentos da comunidade virtual de jogadores, ao revelar dicas de apontamentos de localização dentro do jogo.

3.1 AS FORMAS MATERIAIS

Os elementos materiais presente no jogo GeoGuessr, variam muito de acordo com a localidade, entretanto, na presente seção abordaremos as formas materiais mais recorrentes no jogo. A seleção dos elementos foram feitas a partir dos fóruns de

3 <https://www.reddit.com/r/geoguessr/>

4 <https://kundo.se/org/geoguessr/>

5 <https://www.youtube.com/c/GeoWizard>

discussão, da rodada explicativa e ao mesmo tempo contemplam o diálogo efetivado com os jogadores por meio do questionário aplicado.

3.1.1 Arquitetura

A arquitetura das casas, prédios, casebres e entre outras representações espaciais (espaço pensado e construído), são um dos elementos materiais que mais se diferem no mundo. Assim, é um elemento que pode dar pistas da localização do jogador no ambiente do jogo. A arquitetura para Cosgrove (2008) mostra os traços de uma mentalidade em comum, pela qual uma nação está conectada, tais como a arquitetura das nações europeias, que tem uma ligação muito forte com paisagem natural e o caráter nacional. Então, a arquitetura não somente fornece pistas da localização no globo, mostra a realidade de vida, adaptação as condições climáticas, condições financeiras, costumes e cultura de quem habita essas estruturas espaciais.

Jogando GeoGuessr, o jogador pode vislumbrar várias arquiteturas diferentes durante os *rounds*. Algumas dessas evidências são grandes apontamentos do local em que o jogador está posicionado no ambiente do jogo. O estilo das residências e o modo que elas são distribuídas, fazem as localidades terem uma identidade visual própria. O padrão das residências urbanas norte americanas, são um exemplo que é facilmente visto em filmes, séries e produções cinematográficas americanas. Casas grandes, um terreno sem muros ou gradil, um carro na garagem e casas parecidas no entorno (Figura 11). Outras vezes, as arquiteturas trazem conjuntos de feições que remontam certos lugares, como residências em edifícios baixos, comum na Europa (Figura 12), ou casas com jardins orientais típicos japoneses (Figura 13).

Figura 11- A arquitetura norte americana presente no jogo



Fonte:GeoGuessr

Figura 12 - Residência francesa



Fonte:GeoGuessr

Figura 13 - Casa japonesa



Fonte:GeoGuessr

Assim, nas imagens extraídas dos jogos percebe-se a ênfase na funcionalidade das habitações no caso da arquitetura japonesa, com telhados inclinados e bipartidos, para resistir a nevascas. Por sua vez o modo de habitar dos subúrbios Norte-

Americanos, mostrado na Figura 11, relativiza a casa típica americana, o que não é uma regra, basta vermos filmes de Hollywood, ou series em aplicativos de *streaming*, no qual se passam em cidades grandes, para observarmos que as arquiteturas como plano de fundo da narrativa da obra, se difere da imagem mostrada.

3.1.2 As ruas

As rodovias e ruas, podem ser importantes sinais de localização espacial. Nas ruas pelas quais o jogador se movimenta randomicamente, estão elementos que podem ser utilizados para conseguir se localizar. Sabendo de informações como: países que utilizam milhas ou quilômetros; dirigir na esquerda ou direita; diferenças das linhas tracejadas do meio e da lateral das ruas (cores, tamanhos e distância, entre elas) são diferentes dependendo do país e marcam tipos específicos de disciplinarização e racionalidade imprimida à circulação espacial de pessoas, mercadorias e outros.

Nos Estados Unidos as estradas têm linhas amarelas no meio, com linhas brancas nas laterais (Figura 14). Contudo, na maioria dos países da Europa, não é normal vermos linhas amarelas, sendo muito comum encontrar linhas brancas no meio da rua (Figura 15), separando as vias.

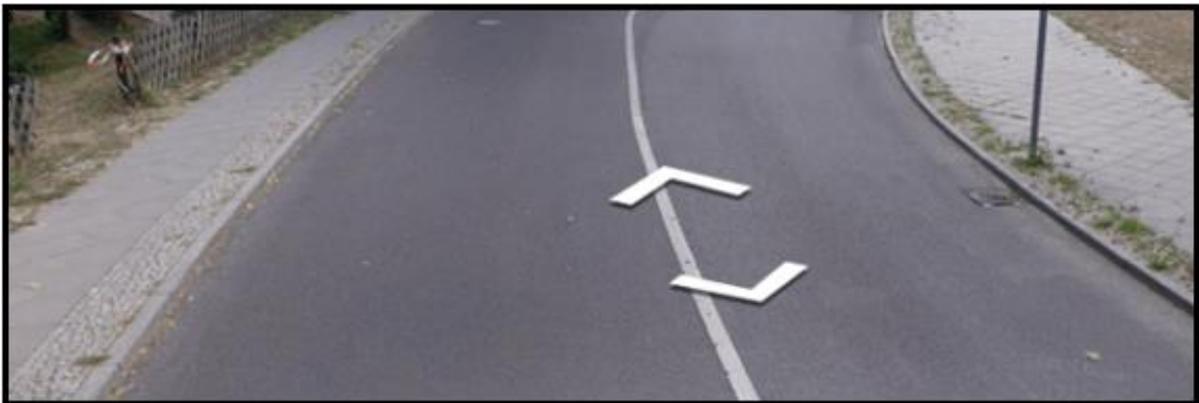
Todos os países tem suas peculiaridades, com o tamanho das estradas, largura da via, cores do asfalto e linhas. Um exemplo dessas diferenças e características, é uma típica estrada na Dinamarca, onde é comum encontrar linhas tracejadas nas laterais da estrada (Figura 16).

Figura 14- Linhas amarelas nas estradas da América do Norte



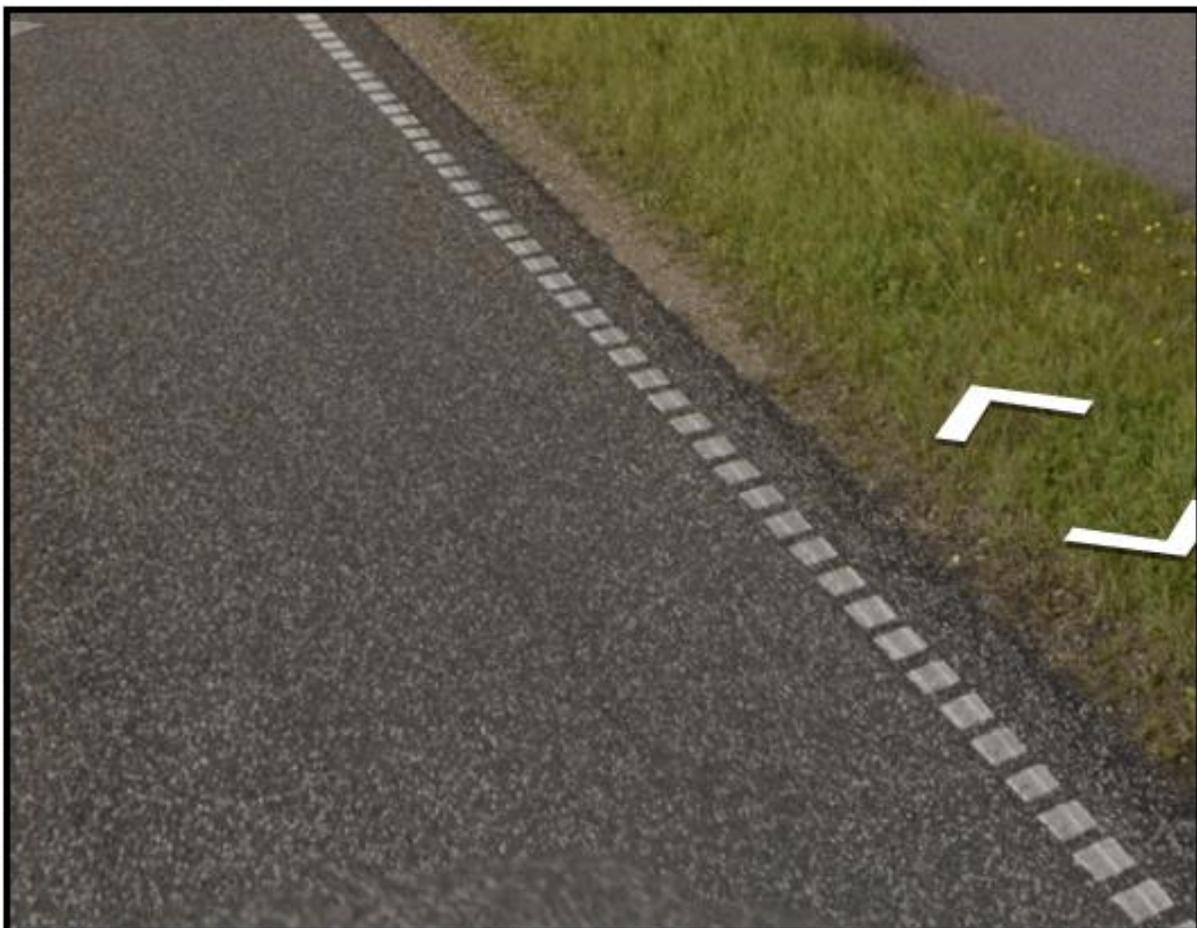
Fonte: somerandomstuff.wordpress.com

Figura 15 - Linhas brancas encontradas nas estradas da Europa



Fonte: somerandomstuff.wordpress.com

Figura 16 - Linhas tracejadas na borda de vias principais da Dinamarca



Fonte: somerandomstuff.wordpress.com

Outro elemento que é característico das estradas do EUA, são as *Rumble Strips* (Figura 17), que são faixas na lateral da estrada, no qual os cortes no asfalto servem como um alerta para os carros não se aproximarem da lateral da pista, dando alertas aos motoristas, fazendo o carro tremer ao passar pelos buracos e, sonoro, fazendo um barulho alto quando o carro está passando por cima.

Figura 17- Rumble Strips



Fonte: Asphalt Magazine

As condições gerais das estradas de circulação, fornecem importantes pistas sobre o país em que o jogador se encontra a partir das suas normatizações do trânsito que imprimem determinados padrões de marcas espaciais. Uma curiosidade é que países ricos e desenvolvidos, como EUA, França, Alemanha, geralmente conservam muito mais a qualidade das estradas, esses aspectos podem ser visualmente apreendidos pelos jogadores por meio da análise da aparência das vias de rodagem. Outro contraste, é o tamanho das estradas, enquanto na Europa as vias são mais estreitas, as estradas no EUA, Canadá e Turquia são largas. Assim, pode-se afirmar que as ruas e estradas possuem formas espaciais singularizadas, ainda que as funções sejam as mesmas.

3.1.3 Placas

Um dos principais, se não o principal elemento que facilita na hora de dar um palpite, são as placas que contém nomes de lugares, como bairros, cidades, estados, números de rodovias. Portanto, as placas estão associadas à uma discussão mais ampla que é contemplada pelo estudo das toponímias, não obstante, em um primeiro momento pode-se destacar as placas como um típico sinalizador da comunicação

humana materializada no espaço. São elementos que fornecem dicas práticas da localização do lugar em questão. Às vezes, os jogadores podem não saber o idioma em que o nome do lugar está escrito (Figura 18) (uma língua pouco conhecida ou falada). Mas se ele souber o país, ele pode procurar no mapa o nome, mesmo não sabendo o idioma.

Algumas vezes, os jogadores podem estar em lugares que apresentam nomes iguais, sendo nomes conhecidos, porém, não se referem a mesma localidade. Como na Figura 18 na qual aparecem placas com o nome de “Richmond”. Possivelmente o primeiro pensamento de muitos ao ler este nome, é pensar em Richmond como uma cidade da Virgínia, Estados Unidos. Entretanto, outros aspectos podem ajudar na construção da localidade em que o jogador está. Como já mencionado, quando se escreveu sobre as ruas, vários países tem suas diferenças no modo em que as ruas são construídas e sinalizadas. A rua da Figura 19 apresenta faixas centrais brancas, o que não é característico do sistema de ruas dos EUA.

Quando o jogador encontra placas de rodovia (Figura 20), contendo o número da rodovia, fica muito mais fácil para se encontrar o local em específico. No mapa do canto inferior direito, contém as rodovias e também suas distinções, como formatos e cores que são utilizados nos países correspondentes.

Figura 18 - Placa de uma cidade sueca



Fonte: GeoGuessr

Figura 19 - Placa de entrada da cidade de Richmond, África do Sul



Fonte: GeoGuessr

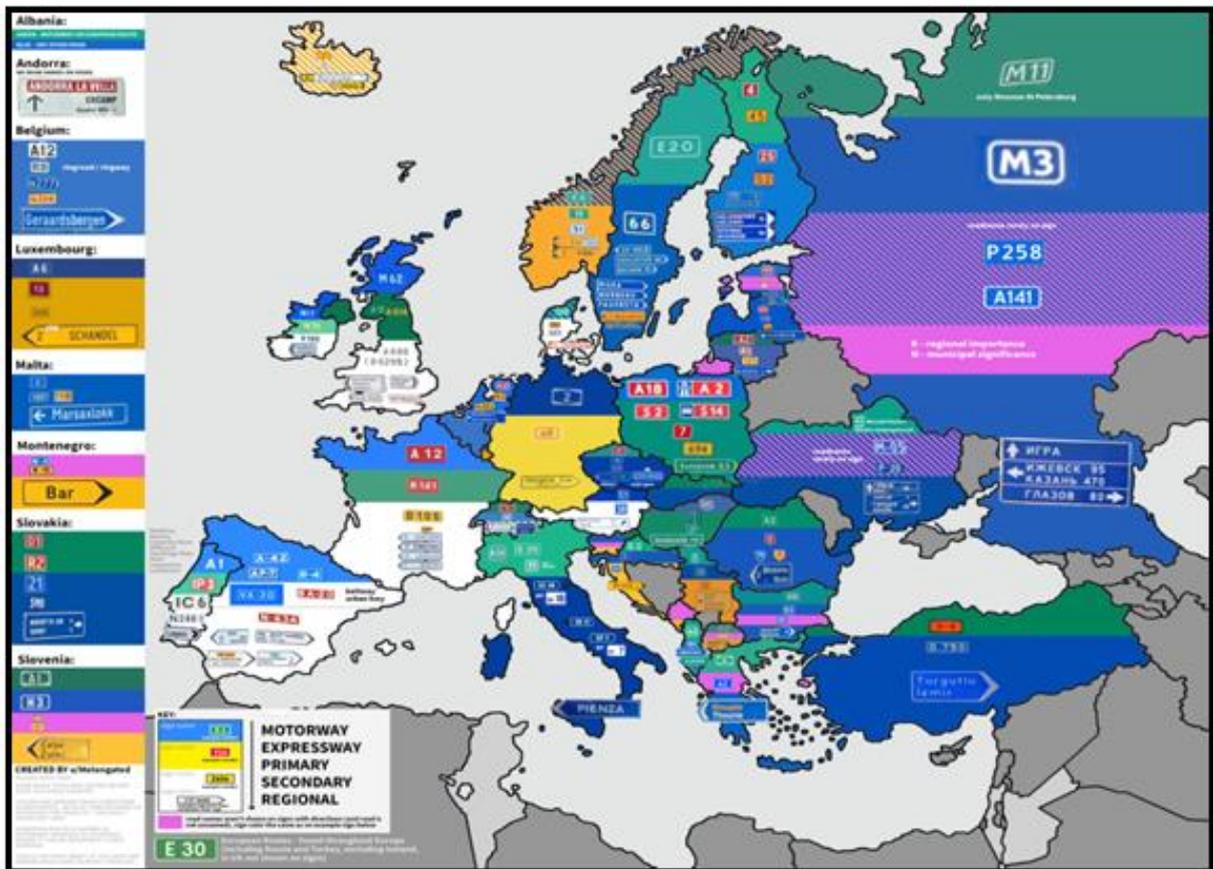
Figura 20 - Placa de sinalização japonesa



Fonte: Autor

As placas de sinalização de trânsito e rodovias, são muitas vezes utilizadas como pistas centrais para os palpites de várias jogadas. Estando muito presente nas vias de circulação em que o carro do Google Street View circula, as placas são dicas valiosas na hora forjar a localização em que o jogador está. Então, sabendo a informação da diferença entre as placas de rodovia e estrada, o jogador consegue afunilar seus pensamentos para um país mais específico. Visto isso, muitos jogadores decoram mapas de sinalização, no qual, mostram a diferença da sinalização entre países (Figura 21).

Figura 21 - Mapa: Placas de sinalização da Europa



Fonte: <https://somerandomstuff1.wordpress.com/>

A maioria dos países que estão no Google Street View tendem a ter um sistema numeração e classificação de rodovias, tendo sistemas de numerações únicos. Nas imagens mostradas, aparece em destaque na Figura 21, uma placa de trânsito, no qual em destaque aparece o número “71”, o jogador, sabendo que está no Japão e sabendo da numeração rodoviária do país, ele pode procurar no mapa do jogo, a malha rodoviária para se localizar melhor.

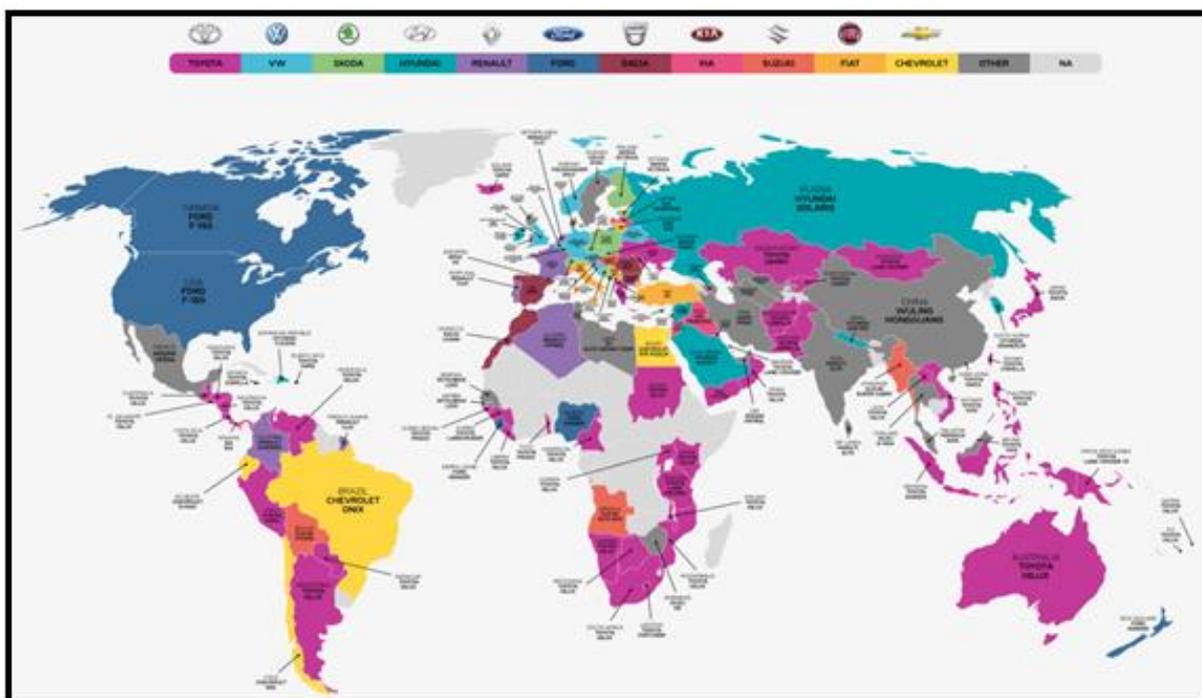
3.1.4 Os automóveis

Dos veículos automotores (motocicletas, ônibus, entre outros) os automóveis são elementos salientes e singulares nas imagens do jogo e estruturam o *pensamento paisagem*. Primeiro, devido ao fato do jogo utilizar a API do Google Street View,

fazendo assim, que as imagens são geradas em sua maioria estar ambientada nas vias de circulação dos carros. O GeoGuessr, assim como no Google, borra as placas dos carros para preservar a identificação do veículo. Entretanto, símbolos e logotipos das marcas, ainda podem ser vistos, fazendo com o que os carros possam ser identificados e usados como pistas, para se dar um palpite.

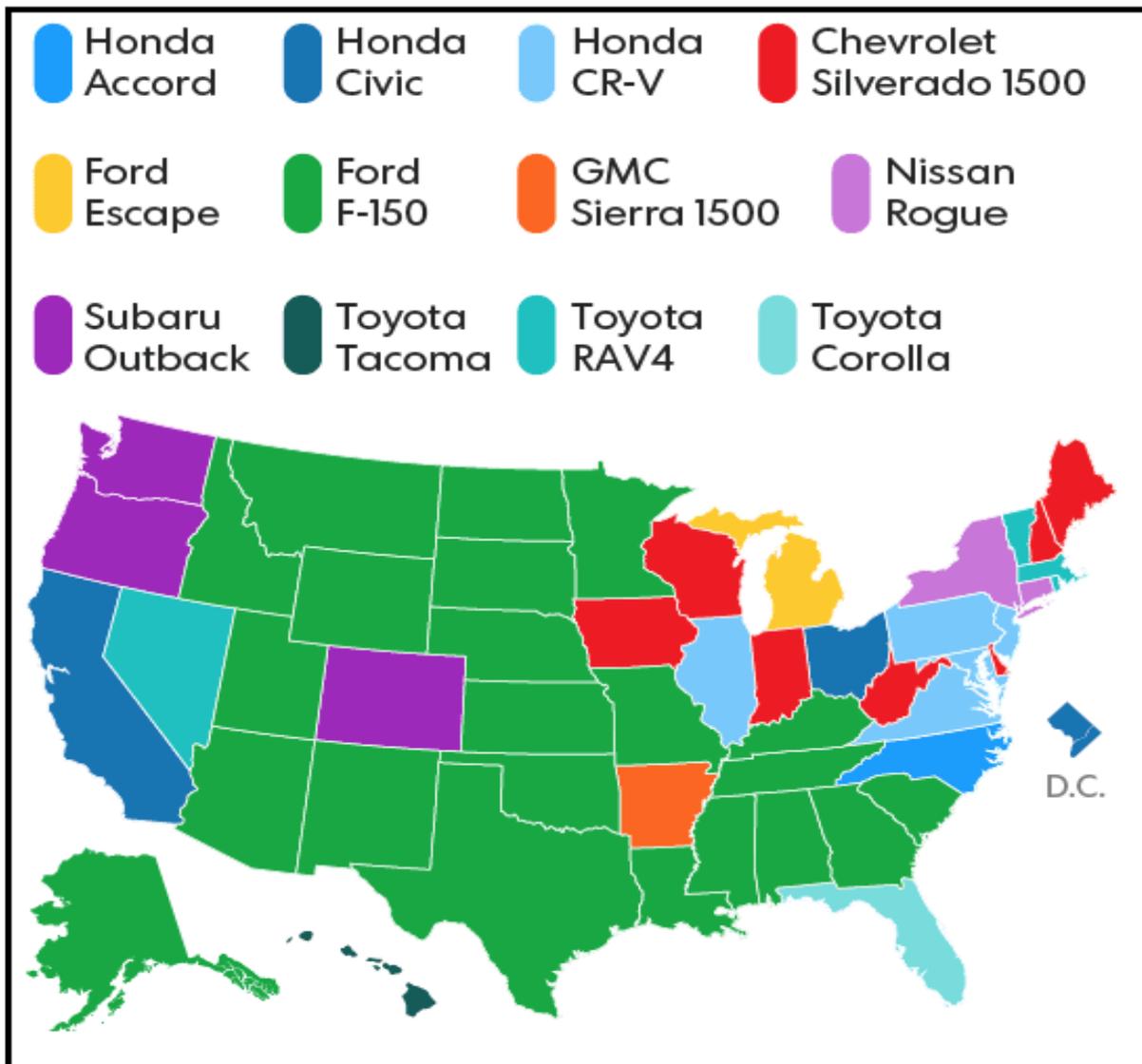
Em grande parte dos os países em que o jogador pode ser posicionado no ambiente do jogo, existem carros que são os mais utilizados naquela localidade, em especial nos países em que possuem montadoras ou fábricas de automóveis nacionais. Certas marcas de automóveis têm maior ocorrência em determinados países. Na França, é muito comum observar um domínio de marcas automobilísticas francesas, tais como a Renault e a Peugeot (Figura 22). Para os jogadores mais assíduos, é possível encontrar informações sobre os carros mais vendidos e utilizados em um determinado estado, como, por exemplo, saber alguns Estados (geralmente Estados mais centrais) dos Estados Unidos, o estilo de carro mais popular, são as grandes caminhonetes como a Ford F-150, por exemplo. (Figura 23)

Figura 22 - Carros mais vendidos do mundo, 2016



Fonte: www.bestsellingcarsblog.com

Figura 23 - Carros mais populares por estado nos EUA



Fonte: USA Today

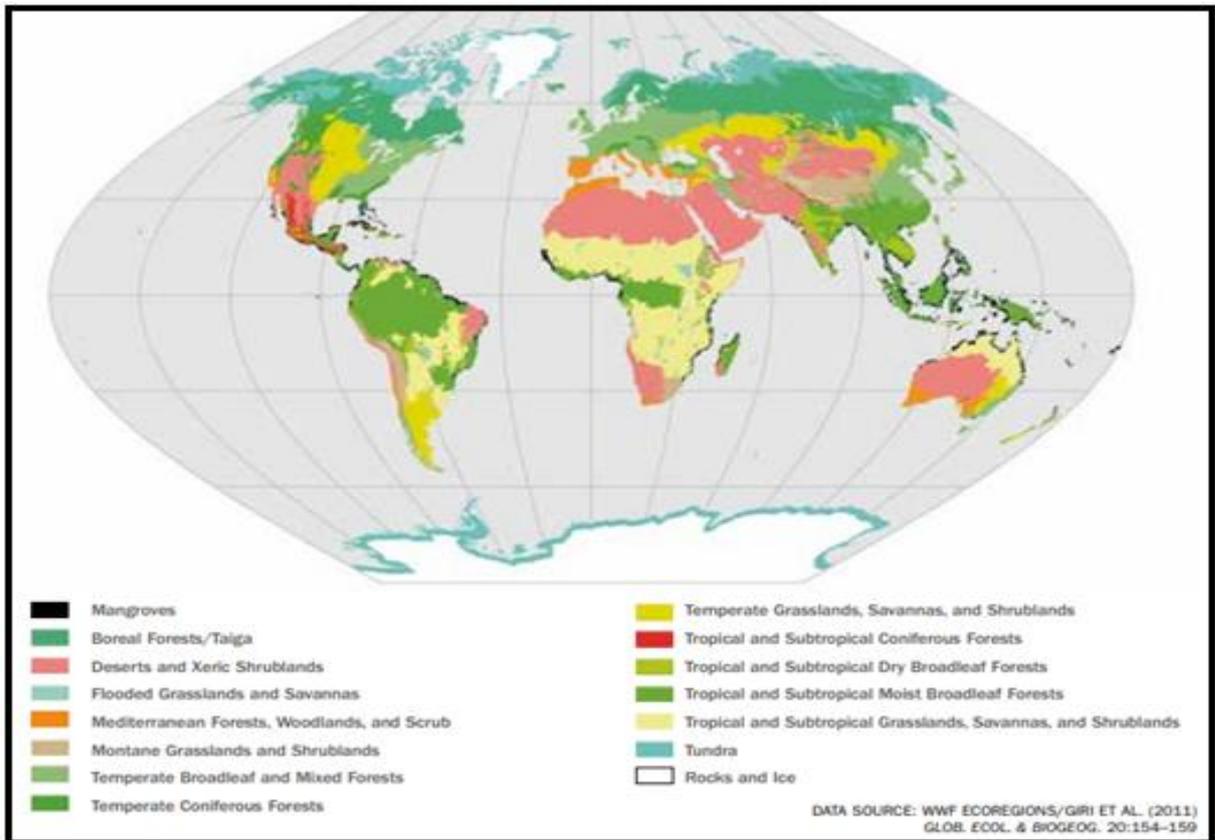
Por sua vez, o raciocínio inverso também é possível, em países de capitalismo periférico e que não possui uma fábrica de automóveis nacionais é muito comum a diversidades de marcas em circulação, refletindo no uso e preferência de determinados veículos associados as desiguais determinações dos processos de globalização da indústria automobilística.

3.1.5 Vegetação

A vegetação pode ser um aliado dos jogadores na hora de procurar pistas nas paisagens. Certos biomas, são encontrados em regiões específicas da superfície terrestre (Figura 24). Cada bioma tem suas características próprias, tendo uma vegetação, animais e clima em comum. Sendo que certas espécies vegetacionais são encontradas em condições ambientais próprias. Citemos como exemplo a *Araucaria angustifolia*, mais conhecida como Araucária (Figura 25), uma árvore típica do Sul do Brasil, que é facilmente reconhecida entre os demais tipos vegetacionais em uma imagem. Entretanto, devido ao desmatamento, a espécie se encontra com apenas 2% de sua extensão territorial original (WREGGE; FRITZSONS; SOARES; BOGNOLA; SOUSA; SOUSA; GOMES; AGUIAR; GOMES; MATOS, 2017).

Não obstante, o conhecimento da dinâmica de espacialização dos biomas não reflete necessariamente na tomada de decisão dos jogadores. Pois as vezes se pode estar situado em um grande centro urbano, ou mesmo pelo bioma ter sido degradado e sua aparência e ocorrência ficar restrita a áreas menores que a sua regionalização natural (KBG KEW, 2019).

Figura 24 - Biomas do mundo



Fonte: WWF ECOREGIONS

Figura 25- Araucária



Fonte: Embrapa

3.2 ELEMENTOS IMATERIAIS

O campo da imaterialidade remete as dimensões intangíveis do jogo. Cita-se como exemplos os conhecimentos dos jogadores e conseqüentemente a sua capacidade de reconhecer os significados comunicados por um significante partilhado por meio das imagens no jogo.

3.2.1 Linguagem

Um dos elementos que está mais presente no GeoGuessr é a linguagem. As diferentes línguas existentes no mundo, são presentes em inúmeras ocasiões no GeoGuessr, em placas, “outdoors”, propagandas, entre outros. Quando um jogador tem o domínio de determinados idiomas ou consegue diferenciar a grafia de alguns idiomas, ele tem mais chances de saber a sua localidade, visto que as línguas são diferentes em sua escrita e possuem similaridades conforme a familiaridade de origem.

Tabela 3- Línguas da Ásia

Lingua	Forma da Escrita
Japonês	風景をみてください、面白いですね。
Coreano	풍경을보세요, 흥미롭죠?
Chinês	看看风景, 有意思吧?
Hebraico	תסתכל על הנוף, מעניין לא?

Árabe	انظر إلى المناظر الطبيعية ، مثيرة للاهتمام أليس كذلك؟
Tailandês	ดูภูมิประเทศ น่าสนใจไหม๊ยะ?
Khmer	មើលទេសភាពគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍មែនទេ?
Indonésio	Lihat pemandangannya, menarik bukan?
Laos	ເບິ່ງພູມສັນຖານ, ໜ້າ ສົນໃຈບໍ່ແມ່ນບໍ?
Cingalês	භූ දර්ශනය දෙස බලන්න, රසවත් නොවේ ද?
Bengali	আড়াআড়ি দেখুন, আকর্ষণীয় তাই না ?
Hindi	परिदृश्य को देखो, दिलचस्प है ना?

FONTE: Google Tradutor

À primeira vista, os idiomas e as escritas podem parecer todos iguais, porém, o jogador que tem um conhecimento prévio sobre idiomas, pode discernir entre as mais variadas línguas, utilizando-se de seus conhecimentos prévios. Citemos alguns exemplos:

- **Japonês:** o idioma japonês é uma língua muito diferente de línguas próximas de sua região de origem, como o coreano e o chinês. No japonês, utiliza-se muito traços simples, que compõem seus ideogramas, tais como ㇿ, ㇾ e ㇽ;

- **Coreano:** um ponto que diferencia o coreano das outras línguas do leste asiático, como chinês e japonês, é o uso de círculos e traços retos na horizontal e vertical em seus ideogramas, por exemplo, 요, 풍 e 있;
- **Chinês:** o idioma chinês é o mais falado do mundo, sendo falado na China, Taiwan, Hong Kong e Macau. Os ideogramas chineses tendem a ter mais traços que o coreano e o japonês, não havendo círculos em sua escrita. Exemplos: 名 e 慶;
- **Hebraico:** é a língua falada em Israel. Muitos jogadores identificam essa língua, através de suas letras, que tem um formato que lembra um “n” minúsculo;
- **Árabe:** o árabe é uma língua amplamente falada na maior parte do Oriente Médio e no Norte do continente africano. Os países que falam árabe são: Arábia Saudita, Argélia, Bahrein, Catar, Egito, Emirados Árabes Unidos, Iêmen, Iraque, Jordânia, Síria, Sudão e Tunísia. Embora a maioria desses países não estejam no GeoGuessr, por não terem cobertura imagética do Google Street View, é possível o jogador seja direcionado para esses países ao jogar em mapas específicos criados por outros jogadores;
- **Tailandês:** língua oficial do país Tailândia, a língua tailandesa é muito parecida com o idioma Khmer, falado no Camboja. Uma particularidade do idioma tailandês é a sua escrita em que na maioria das letras há pequenos círculos e curvas nas extremidades das letras, tais como, น e ฌ;
- **Khmer:** Khmer é a língua falada no Camboja. Muitos jogadores acham essa língua parecida com o tailandês, visto o fórum do Reddit GeoGuessr. O Khmer tem em seus símbolos o uso de pequenos triângulos nas extremidades de seus caracteres, tais como: រ ៩ ស;
- **Indonésio:** é a língua falada na Indonésia, sendo distinta das demais línguas da Ásia, por utilizar uma caligrafia românica, na qual a língua é escrita com caracteres e letras utilizadas no Ocidente;

- **Lao:** Lao é a língua falada em Laos. É muito semelhante ao idioma tailandês, sendo diferenciada pela característica de que toda sua escrita é em curva, não contendo traços retilíneos;
- **Cingalês:** Cingalês é a língua falada no Sri Lanka, país insular ao sul da Índia. No fórum do jogo, r/GeoGuessr, os usuários comentam que a língua é facilmente identificável, devido sua escrita se parecer muito com vários “C” conectados, por exemplo: ට e ඉ;
- **Bengali:** É a língua falada em Bangladesh, entretanto, ela também é falada em algumas regiões do leste da Índia. Essa língua tem por característica o traço retilíneo contínuo entre os caracteres. Exemplo: আড়াআড়ি ;
- **Hindi:** É a língua mais falada da Índia, sendo muito similar com o bengali.

Tabela 4 - Idiomas de países do continente americano

Português	Observe a paisagem, interessante não?
Espanhol	Mira el paisaje, ¿no es interesante?
Inglês	Look at the landscape, interesting isn't it?

FONTE: Google Tradutor

Os idiomas português, espanhol, inglês e o francês são as línguas oficiais nos países que integram a América do Sul. Com destaque que o Brasil é o único país na América que tem como idioma oficial o português. Por sua vez, a Guiana Francesa é um território ultramarino da França e não um país (idioma predominante é o francês). Já a língua espanhola é a língua oficial dos demais países, muito embora no Paraguai, por exemplo, seja também adotada a escrita em Guaraní.

Na América do Norte com apenas três países, os idiomas inglês e espanhol são os mais falados, havendo também o francês, língua oficial do Canadá, falado em regiões francófonas. Na América Central o idioma espanhol é o mais falado, entretanto, alguns países tem o inglês como seu idioma oficial, como Belize, Bahamas e Jamaica, devido a colonização por países de língua anglo-saxônica. O idioma francês também pode ser encontrado, no qual é falado no Haiti.

Tabela 5- Línguas mais recorrentes no Continente da Europa

Língua	Forma da Escrita
Francês	Observer le paysage, intéressant n'est-ce pas ?
Alemão	Beobachten Sie die Landschaft, interessant, nicht wahr?
Italiano	Osserva il paesaggio, interessante no?
Holândes	Observeer het landschap, interessant toch?
Galês	Sylwch ar y dirwedd, yn ddiddorol yn tydi?
Basco	Behatu paisaia, interesgarria ezta?
Grego	Παρατηρήστε το τοπίο, ενδιαφέρον δεν είναι;
Sueco	Titta på landskapet, intressant är det inte?

Finlandês	Tarkkaile maisemia, eikö olekin mielenkiintoista?
Dinamarquês	Observer landskabet, interessant er det ikke?
Estoniano	Vaadake maastikku, huvitav, kas pole?
Letão	Vērojiet ainavu, interesanti, vai ne?
Lituano	Stebėkite kraštovaizdį, argi įdomu?

FONTE: Google Tradutor

Outras línguas como as línguas Cirílicas, são recorrentes nos *rounds* do GeoGuessr, sendo faladas em vários países, tais como: a Rússia, na Ucrânia, no Cazaquistão, na Mongólia, no Quirguistão, no Tajiquistão e na Belarus.

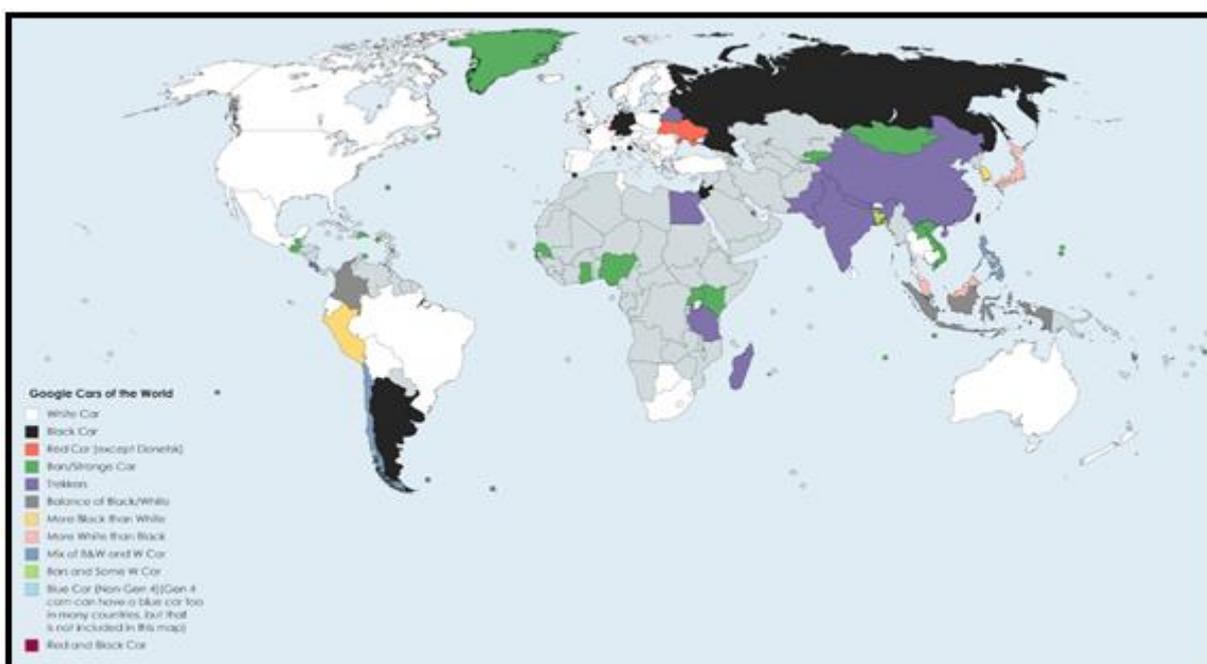
Portanto, a partir dos acompanhamentos dos fóruns percebe-se que a apreensão da língua como indicador de localização não está associado diretamente ao fato do jogador ser alguém poliglota, as características gráficas das palavras acabam por fundamentar o que na linguagem autóctone do universo dos jogadores pode ser considerado como um “macete”.

3.2.2 A cor do carro do Google Street View

Nos fóruns sobre o GeoGuessr a cor do carro do Google Street View é uma dica recorrente, como numa publicação *GEOGUESSR- THE TOP TIPS, TRICKS AND TECHNIQUES*, no qual essa informação pode ser categorizada como um elemento

imaterial que também pode ser usado para a identificação de uma localidade ou região. As cores dos carros do Google Street View (Figura 26) variam conforme os países e regiões, então, se o jogador souber a cor do carro que está fotografando, ele poderá ter uma dica a mais para seu palpite final. Entretanto, em muitas vezes o carro do Google é borrado pela própria câmera que fotografa as ruas, assim o jogador deve contar com a sorte e a coincidência de encontrar algum objeto que espelhe o carro para poder identificar a sua cor.

Figura 26 - Mapa: Carros do Google Street View



Fonte: <https://somerandomstuff1.wordpress.com/>

3.2.3 Domínios

Um outro elemento imaterial que é muito presente no Geoguessr, por aparecem muito nos grandes centros, “outdoors”, fachadas de lojas, são os domínios de internet. Por exemplo, quando vemos um site como: www.google.com.br o “.br” é o domínio em que esse site está hospedado. Quando o jogador sabe o domínio do site que ele encontrar, fica mais fácil de saber o país em que a tela do jogo está ambientada.

Os domínios são apenas duas letras ao final do endereço do site. A maioria dos domínios são muito intuitivos para se poder saber o país de hospedagem. Especificamente em relação aos jogadores brasileiros deve-se destacar que alguns domínios não apresentam relação direta com os nomes do país de origem em português, vejamos alguns exemplos, .ch = Suíça; .ee = Estônia; .ie = Irlanda e, .za = África do Sul.

Tabela 6 – Principais domínios Web do Mundo

.ad	Andorra
.ae	Emirados Árabes Unidos
.al	Albânia
.ar	Argentina
.as	Samoa Americana
.at	Áustria
.au	Austrália
.bd	Bangladesh
.be	Bélgica
.bg	Bulgária
.bo	Bolívia
.br	Brasil
.bt	Butão
.bw	Botswana
.ca	Canadá
.ch	Suíça
.cl	Chile
.co	Colômbia

.cr	Costa Rica
.cz	Tchéquia
.dk	Dinamarca
.do	República Dominicana
.ec	Equador
.ee	Estônia
.es	Espanha
.fi	Finlândia
.fo	Ilhas Faroé
.fr	França
.gb	Grã-Bretanha
.gh	Gana
.gi	Gibraltar
.gl	Groenlândia
.gr	Grécia
.gt	Guatemala
.gu	Guam
.hk	Hong Kong
.hr	Croácia

.hu	Hungria
.id	Indonésia
.ie	Irlanda
.il	Israel
.im	Ilha dos Homens
.in	Índia
.is	Islândia
.it	Itália
.je	Jersey
.jo	Jordânia
.jp	Japão
.ke	Quênia
.kg	Quirguistão
.kh	Camboja
.kr	Coreia do Sul
.la	Laos
.lb	Líbano
.lk	Sri Lanka
.ls	Lesoto
.lt	Lituânia
.lu	Luxemburgo
.lv	Letônia
.mc	Mônaco
.me	Montenegro
.mg	Madagascar
.mk	Macedônia do Norte

.mn	Mongólia
.mo	Macau
.mp	Malta
.mx	México
.my	Malásia
.ng	Nigéria
.nl	Holanda
.no	Noruega
.nz	Nova Zelândia
.pe	Peru
.ph	Filipinas
.pl	Polônia
.pr	Porto Rico
.ps	Palestina
.pt	Portugal
.re	Reunião (França)
.ro	Romênia
.rs	Sérvia
.ru	Rússia
.se	Suécia
.sg	Singapura
.si	Eslovênia
.sj	Ilhas Svalbard e Jan Mayen
.sk	Eslováquia
.sm	San Marino
.sn	Senegal

.sz	Eswatini
.th	Tailândia
.tn	Tunísia
.tr	Turquia
.tw	Taiwan
.ua	Ucrânia
.ug	Uganda

.uk	Ukraine
.um	Ilhas Menores Distantes dos Estados Unidos
.us	Estados Unidos da América
.uy	Uruguai
.vi	Ilhas Virgens Americanas
.vn	Vietnã
.za	África do Sul

Fonte: onlydomains.com

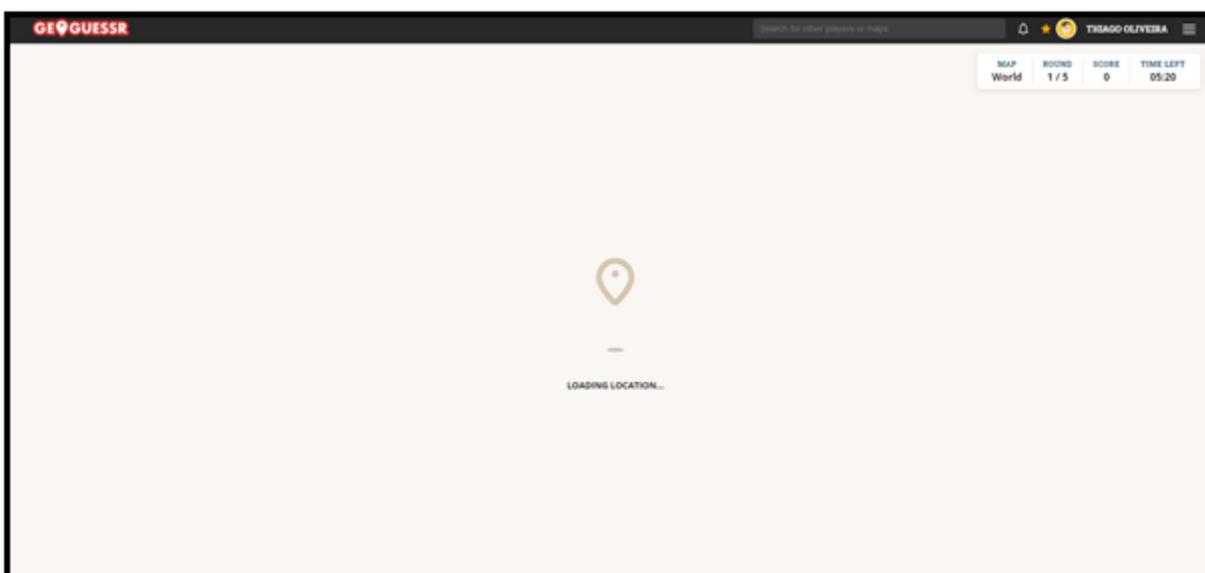
Neste capítulo foi abordado sobre os elementos materiais e imateriais, utilizando a caracterização enquanto estratégia de apontamentos mais frequentes, dentre os próprios jogadores.

Os elementos são fundamentais na forja de uma localização durante o jogo do GeoGuessr, no qual, em toda rodada do jogo, estará presente, sendo enquadrado em uma das categorias abordadas nesse capítulo.

CAPÍTULO 4 – OS JOGADORES DE GEOGUESSR E A CONSTRUÇÃO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA NO JOGO

Para iniciar um jogo, o jogador deve clicar em “Start game” no modo de jogo selecionado. Ao clicar em “Start Game” o jogo será carregado (Figura 27). O carregamento é efetivado de acordo com a velocidade da internet do jogador e processamento da CPU (Central Process Unit) de seu dispositivo de jogo (computador de mesa, notebook, entre outros). Porém, a barreira de acessibilidade do jogo é muito baixa, pois computadores com processadores antigos, conseguem rodar o jogo com relativa harmonia relacionado a uma internet de poucos Mb/s.

Figura 27 - Tela de carregamento



Fonte: GeoGuessr

Como todos os modos de jogos são derivados do modo Standard, a sequência de imagens explicativas, segue a lógica do modo padrão, no mapa mais jogado, “World”.

Desse modo, no presente capítulo é debatido os jogos e a Geografia, nesse ínterim, debate-se o ambiente de jogabilidade do jogo Geoguessr. Em primeiro momento o raciocínio geográfico é explicitado pelo ambiente do jogo se estruturado

sobre uma base cartográfica. Não obstante, não se trata de uma cartografia gráfica, mas de uma cartografia imagética e interativa, desse modo a paisagem como modo de ver e pensar se elucubra a partir de elementos contidos nas imagens com que o jogador interage, forjando a sua localização virtual.

O propósito dessa pesquisa foi gerar alguns dados referentes aos principais elementos utilizados pelos jogadores, para conseguirem obter uma localidade dentro do jogo. Portanto, já foi efetivada um trabalho de caracterização da paisagem do jogo por meio da observação direta e da triangulação da informações diretas com o universo de dicas e discussões que estão presentes nos fóruns online de discussão do jogo (discussão presente no capítulo III).

Um segundo momento da pesquisa foi feito um trabalho de “pesquisa participativa”, isto é, o pesquisador realizou uma rodada explicativa do jogo, anotando e fazendo extrações de imagens do ambiente do jogo, bem como refletindo sobre os raciocínios imbuídos no âmbito dos palpites. Essa última discussão integra a primeira parte do presente capítulo. Por fim uma última etapa da pesquisa e que integra a segunda parte do capítulo foi a realização de um questionário, com a finalidade de compreender o raciocínio por traz da jogada efetuado pelo jogador.

4.1 JOGANDO GEOGUESSR: OS RACIOCÍNIOS GEOGRÁFICOS EM UMA RODADA EXPLICATIVA

Na presente seção será explicitado um exercício no qual o pesquisador efetuou uma rodada completa do jogo, no modo “Standart”, anotando e problematizando as suas tomadas de decisões e as suas respectivas experiências do ambiente do jogo.

Logo de início o jogador se depara com uma grande planície verde (Figura 28). O jogador começa a pensar em países e, lugares que possam ter essas características que a paisagem na sua tela revela. Um lugar ermo, com vegetação predominantemente rasteira, campestre, tendo algumas feições geomorfológicas muito pontuais, como alguns morros e montanhas isoladas. Se o jogador não pudesse se mover e tivesse apenas essa imagem como uma pista do lugar que se encontrava, uma das possíveis apostas do lugar, poderia ser algum dos desertos conhecidos do

Mundo, como o Deserto do Atacama, ou também o Deserto de Gobi, na Mongólia, que se encaixam com as características presentes nessa paisagem.

Figura 28 - A primeira imagem



Fonte: GeoGuessr

Como há uma grande diversidade natural no planeta, em aspectos de relevo, clima e vegetação, muitos veículos de mapeamento são adaptadas as condições naturais de cada localidade, se adequando as características peculiares dos lugares onde é feito o mapeamento. Sendo assim, uma importante informação que o jogador consegue tirar apenas olhando ao seu redor, mais especificamente olhando para o carro do Google Street View, são as diferenças entre veículos de mapeamento o que pode ser uma dica. Esse veículo presente na rodada (Figura 29), é muito característico, suas barras paralelas e uma lona preta na parte traseira, indicam ser o carro usando na Mongólia e Quirguistão. A lona preta, é usada para servir como uma tenda de camping, pois a distância entre lugares sem a presença de instalações habitáveis, fez com que a equipe de mapeamento tivesse que acampar durante seus trabalhos. Assim sendo um jogador assíduo de GeoGuessr, sabendo dessas informações, o jogador pode tirar proveito de uma informação visual não útil para um jogador esporádico.

Figura 29 - Carro do Google Street View



Fonte: GeoGuessr

O jogador começa a navegar pela estrada que estava com sentido ao norte, até chegar no vilarejo (Figura 30) que estava aparecendo ao fundo da Figura 28. A arquitetura das casas não remete a nada muito específico ou característico, sendo casas dentro de um padrão mundial de habitações, não é possível saber a localidade apenas olhando os elementos materiais da paisagem. Então, o jogador começa a adentrar mais no vilarejo para conseguir mais pistas de sua localidade.

Figura 30 - Vilarejo



Fonte: Autor

Ao navegar pelo vilarejo na página do jogo, não muito distante da última posição destaca na Figura 28, o jogador encontra dois elementos que compõem o seu palpite final, sobre qual país ele estava situado no jogo. O primeiro elemento encontrado foram tendas típicas mongóis (Figura 31). Essas tendas são retratadas em livros, jogos e filmes quando falam das campanhas imperiais de domínio, do Imperador Atila o Huno, uma figura histórica que descende das planícies mongóis, mas que por fim se instalou onde hoje conhecemos como o território da Hungria. O segundo elemento que traz mais forte ainda, reforçando as tendas, é o avistamento de vários cavalos pelo vilarejo (Figura 32). Os cavalos fazem parte da cultura e história da Mongólia. Utilizados durante anos nas campanhas de expansão do Império Mongol, os arqueiros montados eram uma das armas mais utilizadas pelo exército durante suas campanhas de conquista. Além do cavalo ser tratado também como animal de abate, sendo a Mongólia o país que mais consome carne de cavalo do mundo.

Entretanto, as tendas e os cavalos por si só são construções humanas e animais respectivamente. Quando se sabe os significados culturais, a historicidade e as suas espacialidades, objetos, entre outros elementos assumem significados espacialmente singulares, sendo assim Berque (2011), afirma que os objetos e os seres, são carregados por sentidos, uma história e uma cultura, em uma relação

constante. Portanto, a paisagem não está no olhar para os objetos e seres, estando, na relação entre o homem e o meio. Uma construção mental, não somente, mas também a constituição material das coisas, sendo assim, a paisagem está na relação e na interação, entre o subjetivo e objetivo, o homem e meio.

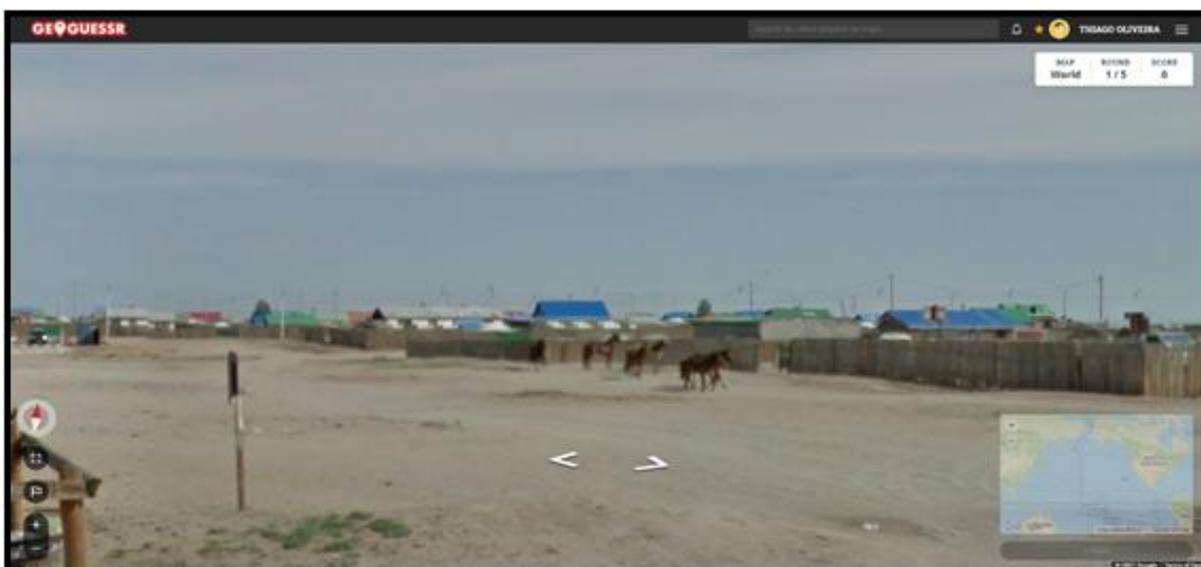
Então, seguindo a noção de Marca e Matriz de Berque (1998), podemos assumir que as tendas que o jogador observa, são marcas e matrizes, determinando uma experiência, uma estética. Essas marcas são a concepção da forma de pensar, de um grupo (matriz), assim como as tendas que os povos Mongóis atribuem sentidos e significados, sendo milenares em sua utilização e uso, continuam impressas na paisagem.

Figura 31- O vilarejo



Fonte: GeoGuessr

Figura 32- Cavalos soltos na rua



Fonte: GeoGuessr

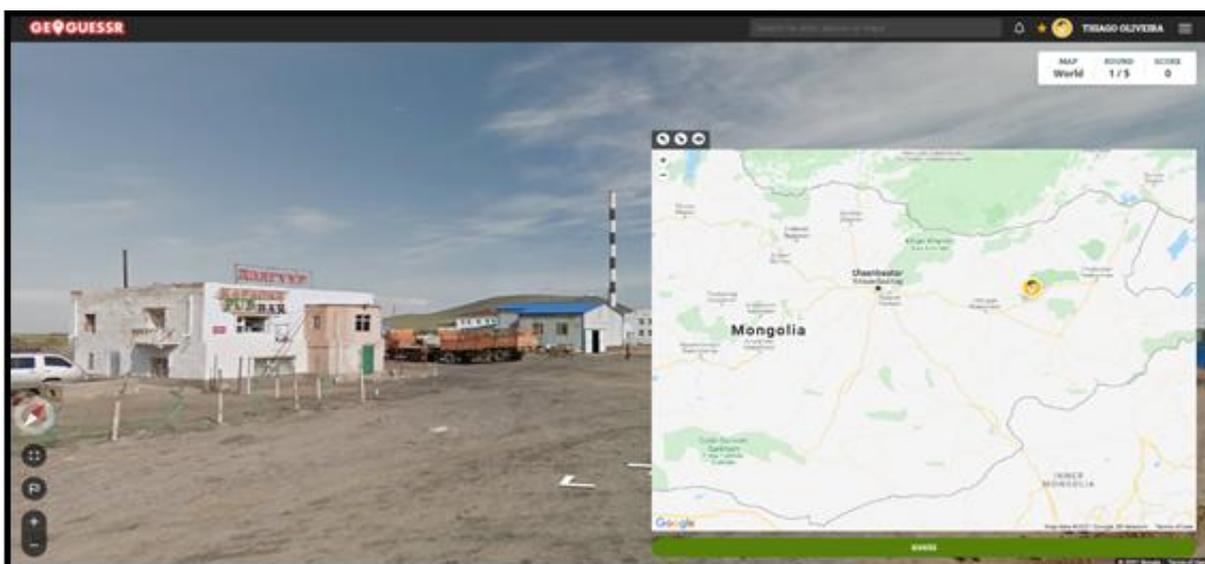
Após ter vários indícios de sua localidade, forja-se uma noção de pelo menos o país em que o jogador estava. Entretanto, o jogador não encontrou nenhuma placa ou informações escritas em língua românica, apenas placas em cirílico russo, o que o impossibilitava de saber com exatidão a sua localidade. Sendo assim, o jogador foi até o mapa no canto inferior direito, e procurou a Mongólia no mapa mundi.

Então, como o jogador que está jogando é um jogador que estuda Geografia, ele já está familiarizado com muitas visões de paisagem e experiências. Para Cosgrove (1998) a paisagem não somente é a morfologia, mas também, está inserida e permeada por significados, estando cheia de simbolismos. Sendo as experiências que os jogadores tem ao olharem as paisagens, frutos de um olhar geográfico de interpretação, com a própria experiência do jogador fazendo ele criar os próprios significados (COSGROVE, 1979). Para alguns os cavalos e tendas não seriam pistas, para outros, seriam pistas quentes para descobrir a sua localização virtual.

As localidades que vão aparecendo no mapa são apresentadas por ordem de importância. Quanto mais importante e maior for a cidade, ela aparece em destaque no mapa, sem o jogador precisar dar zoom para que o nome da localidade apareça. Então, através de conhecimentos prévios do jogo, o jogador sabe que para achar uma cidade pequena, ele deve dar um Zoom In muito grande para encontrá-la, sabendo

disso, como um local que ele estava, era muito pequeno e não era um grande centro, como capitais e cidades grandes, no qual são facilmente vistas devidos aos seus nomes expostos no mapa então, o jogador resolve posicionar o seu palpite no mapa longe de dos grandes centros (Figura 33).

Figura 33 - Apontando uma localidade no mapa

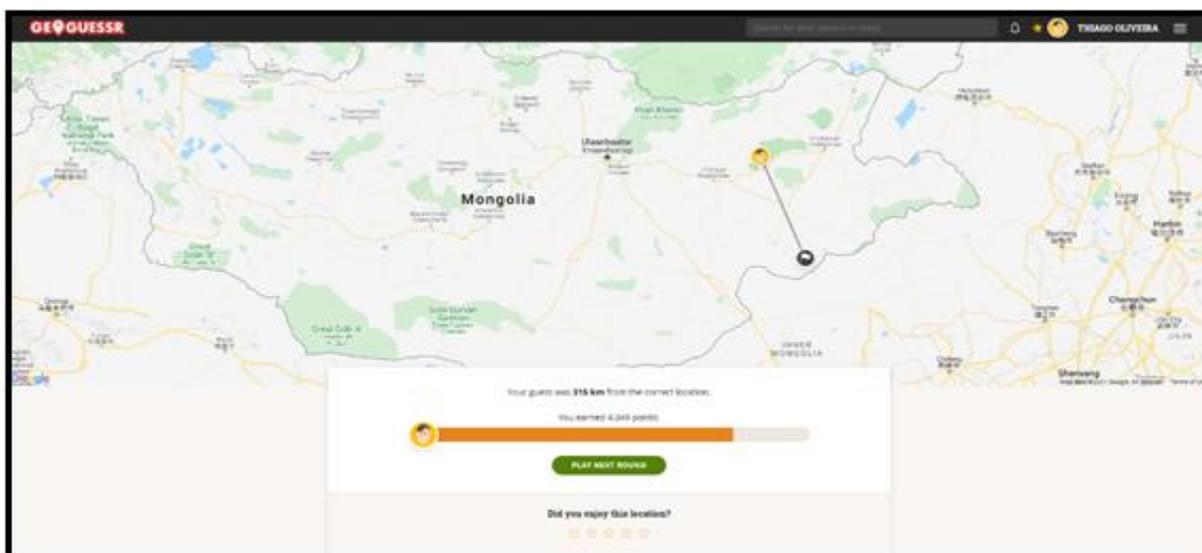


Fonte: GeoGuessr

Por fim, o jogador clica na barra verde abaixo do mapa escrito “Guess”, para prosseguir o jogo e saber sobre a exatidão do seu palpite. Após clicar em Guess, a rodada é terminada, e a real localização em que o jogador estava no início do jogo é mostrada (Figura 34).

O jogador acertou o país, Mongólia, ficando apenas 315 Km do local exato, conseguindo 4.049 pontos.

Figura 34 - Pontuação Obtida



Fonte: Autor

Após essa rodada explicativa podemos perceber como a paisagem é um fator determinante dentro do raciocínio geográfico. Estando como ponto central na criação de uma localidade, ou como se refere Cosgrove (2012) a paisagem de fato se configura como um modo de olhar as imagens do jogo.

Uma paisagem não é igual a outra, tanto em sua essência quanto forma, portanto, percebendo as diferenças e fazendo associações, o jogador da rodada, através de elementos como o relevo plano, muito característico de uma região de campos e planície. Uma vegetação gramínea rasteira. Casas com uma arquitetura que não remetia a nada em específico e característico, contudo, as tendas Mongóis foram a chave para forja a localidade. Uma vez que o jogador tenha a experiência e a informação, ele entende aquele signo como um símbolo, no qual é uma matriz que carrega uma histórica, assim levando seu palpite para a Mongólia. Todavia, a paisagem foi o principal fator para seu palpite, vide, que não se encontrou placas, ou algum tipo de “*outdoor*” que desse uma dica mais “quente”.

4.2 - MAPEAMENTO OS RACIOCÍNIOS DOS JOGADORES POR MEIO DA APLICAÇÃO DE UM QUESTIONÁRIO ESTRUTURADO

O formulário foi disponibilizado durante 10 dias, sendo enviado principalmente para alunos do curso de graduação em Licenciatura em Geografia, da Universidade Estadual de Ponta Grossa. O formulário também foi enviado em grupos de *chats*⁶ e fóruns especializados no jogo GeoGuessr, como o subreddit r/geoguessr. Ao todo a pesquisa teve a participação de 71 entrevistados de 22 nacionalidades diferentes (GRÁFICO 1).

Gráfico 1



Fonte: Autor

Primeiramente foram feitas perguntas que visam caracteriza o universo dos sujeitos integrantes da pesquisa e sua respectiva representatividade no universo dos jogadores de GeoGuessr. Foi então disponibilizado um *link* no qual o entrevistado, era direcionado para um mapa específico do GeoGuessr, no qual todos os participantes jogaram. Após jogar o jogo, os entrevistados responderam 3 perguntas.

⁶O *chats* faz referência a aplicativos de conversa, como o Discord. Software de conversa por áudio.

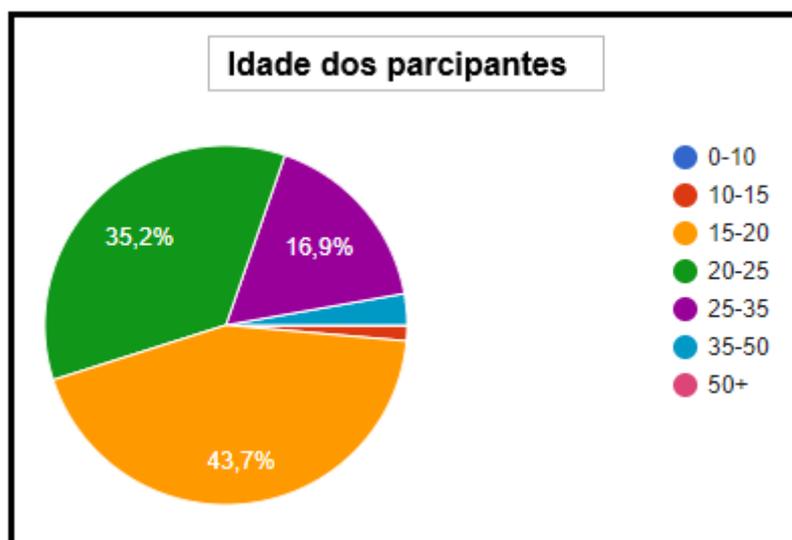
“Como você conheceu o jogo "Geoguessr" ? / How did you get to know the game "Geoguessr" ?”

“Qual a sua estratégia para saber sua localidade no jogo ? / What is your strategy to know your location in game?”

“Quais são os principais elementos que indicam sua localização, durante o jogo ? Exemplos: Placas; carros; arquitetura; linguagem; vegetação; vestimenta das pessoas; a paisagem, entre outros. / What is the main element that gives you tips during the game? Examples: Plates ; cars; architecture; language; vegetation, clothing, the landscape, and others.”

Dentre os 71 participantes da pesquisa, a idade da maior parte deles está entre os 15-20 anos de idade (GRÁFICO 2). O jogo atrai muitos jovens, devido a várias influências de “streamers” e “youtubers” que popularizaram o jogo durante a pandemia do COVID-19 no ano de 2020.

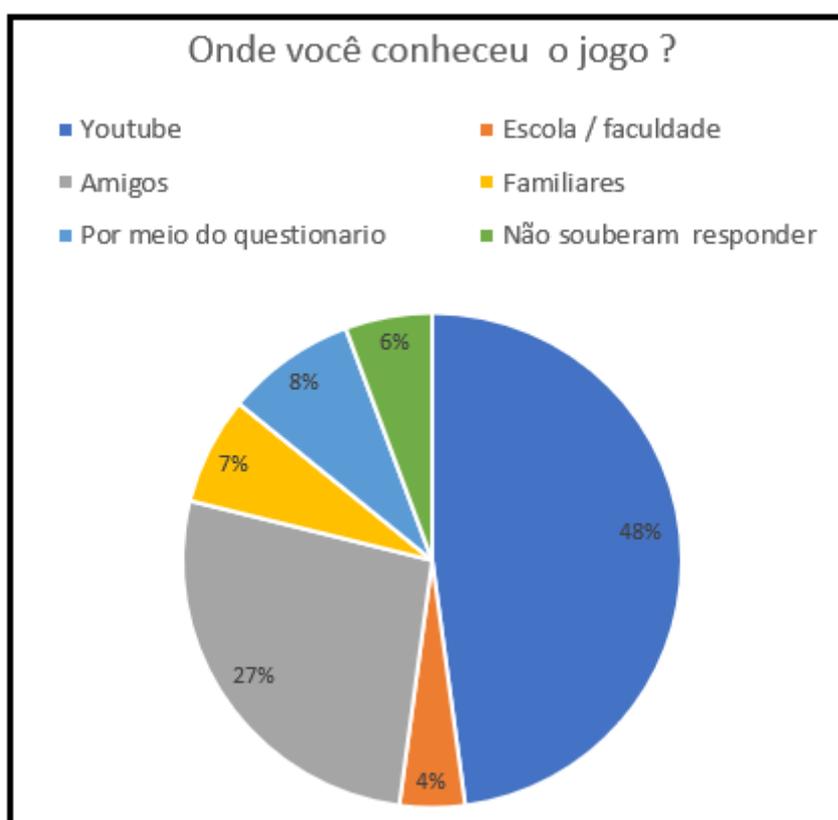
Gráfico 2



Fonte: Autor

Um dos dados que mostra essa influência dos “streamers”, é a porcentagem de 48% dos participantes da pesquisa (GRÁFICO 3), que responderam que conheceram o jogo no Youtube, rede social na qual o jogo foi muito compartilhado durante 2020-2021. Seguido pelas pessoas que conheceram através dos amigos (27%); através da divulgação da pesquisa (8%); familiares (7%); não souberam responder (6%); conheceram o jogo na escola ou faculdade(4%).

Gráfico 3



Fonte: Autor

A segunda pergunta feita no questionário, após os participantes da pesquisa jogarem o jogo pré-definido para o formulário, foi:

“Qual a sua estratégia para saber sua localidade no jogo? / What is your strategy to know your location in game?”

A pergunta tinha como finalidade saber quais as estratégias que os jogadores tomavam, para conseguir se localizar, ou seja, os caminhos, e as sequências de ações

que os jogadores percorriam/faziam para saber sua localização. Para fins de organização, as perguntas foram caracterizadas em 13 categorias diferentes (categorias provenientes do processo de caracterização da paisagem do jogo), nas quais, algumas respostas estavam contidas em uma ou mais categorias. As categorias são:

- O relevo
- Olhar para a cidade
- Andar e recolher informações
- Idiomas
- Olhar o Sol
- Placas
- Carros
- Paisagem
- Arquitetura
- Câmera do Google Street View
- Experiências passadas
- Bandeiras
- Vegetação

Os jogadores relataram sua principal estratégia para conseguir se localizar. Muitos explicaram passo a passo as suas estratégias e raciocínios para chegarem as suas localizações, outros apenas disseram em poucas palavras o que faziam dentro do jogo. Algumas das respostas dos entrevistados.

Procurar por painéis publicitários, sinalização de trânsito, bandeiras e identificar a paisagem. Se nada me remete a algo que eu conheço, procuro por referências aleatórias até faltar poucos segundos para o tempo expirar (Homem, 22 anos).

Procuro coisas escritas para tentar identificar o idioma, tento ter alguma ideia pela arquitetura e procuro por detalhes diferentes ao redor, lagos, parques, de que lado as pessoas dirigem, como essas pessoas se vestem... (Mulher, 24 anos).

Searching for junctions or roads that are bigger than the road I am currently on to increase the chance of finding helpful information (I use the term information and not road signs because there are much more things to pinpoint your location like billboards, telephone area codes, buildings that could be featured on the map as POI's, landscape features as mountains, rivers etc. or road features like bridges, roundabouts, tunnels, other roads going off or even prominent curves). It is important to know if an information is worth to be searched for on the map or if it's better to move on and search for better information. In built up areas I often prefer the second option to not waste time by scanning the map for small roads or POI's. In remote places there probably wont be much information so it is more important to use or remember information I find. A crucial point of my game play is to remember the directions, turns and distances Im taking/going with the help of the compass by making a mini map in my head. This way I dont need to spend too much time to backtrack the starting location (Homem, 19 anos).

Observar a paisagem e as placas (Mulher, 25 anos)

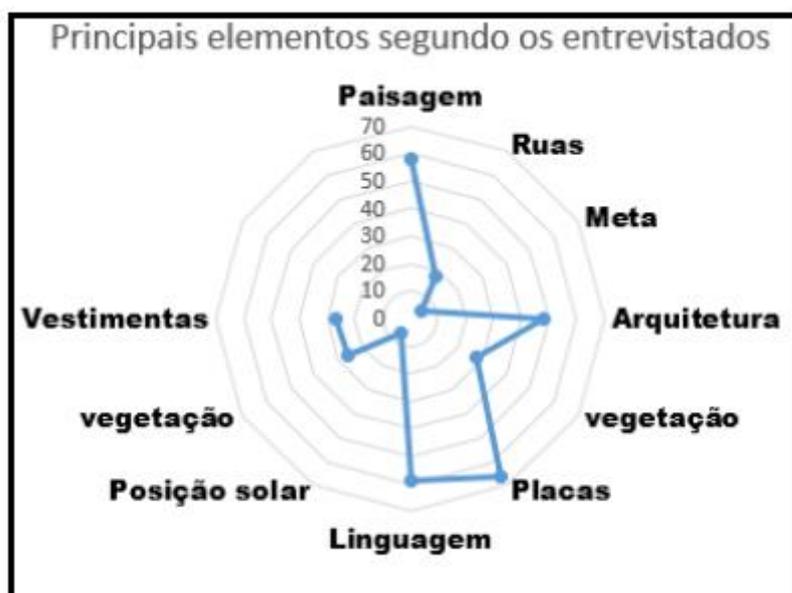
Os dados mais importantes para essa pesquisa, são os elementos materiais e imateriais, virtuais, presente no jogo GeoGuessr, que os jogadores utilizam para gerar uma dinâmica de localização virtual-espacial, no qual foi respondida na terceira pergunta do questionário:

“Quais são os principais elementos que indicam sua localização, durante o jogo ? Exemplos: Placas ; carros ; arquitetura; linguagem; vegetação , vestimenta das pessoas, a paisagem, entre outros. / What is the main element that gives you tips during the game? Examples: Plates ; cars; architecture; language; vegetation, clothing, the landscape, and others.”

As 71 respostas foram organizadas e compiladas em um gráfico (GRÁFICO 4). Devido as multivariáveis das respostas dos jogadores, o gráfico que melhor representa quais são os principais elementos segundo os jogadores, é o gráfico de Radar. As respostas foram separadas em 10 categorias diferentes, sendo elas:

- Paisagem
- Ruas
- Meta
- Arquitetura
- Vegetação
- Placas
- Linguagem
- Posição Solar
- Vegetação
- Vestimenta

Gráfico 4



Fonte: Autor

A partir das respostas dos jogadores, pode-se relacionar os três elementos principais obtidos no formulário (Placas; Linguagem; Paisagem), com os caminhos percorridos na rodada explicativa. Como mostrado na rodada explicativa, o jogador estava em uma localidade que ele nunca havia estado anteriormente (fisicamente ou virtualmente), entretanto, a paisagem do local, associado aos indicadores geográficos, foram determinantes para o palpite final do jogador.

Sendo assim a forja de uma localização dentro do jogo, está associada a construção de uma paisagem, a partir dos elementos (matérias e/ou imateriais). Segundo as respostas obtidas, o elemento com mais aparições nas respostas foram “Placas” aparecendo em 67 das 71 respostas, seguido da “Paisagem” e “Linguagem”, ambos com aparecendo 60 vezes, no qual, mostra como a paisagem, é um elemento articulador no raciocínio de localização do jogador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

GeoGuessr é um jogo online no qual o jogador aparece aleatoriamente pela rede de caminhos utilizado pelo Google Street View. Durante o jogo, o jogador vê elementos materiais e imateriais. Através dos símbolos e significados dados aos objetos da paisagem virtual, o jogador, cria, por meio do pensamento e o raciocínio geográfico, uma noção de localização virtual.

Através de indicadores geográficos, que foram base investigativa para esse trabalho, fica evidente através dos resultados desse trabalho, que os elementos são parte chave, para a construção de um raciocínio de localização, tendo a paisagem como forma articuladora de diversas dimensões que compõem as tomadas de decisões dos jogadores no plano dos palpites referentes.

Como Cosgrove (2012) ressalta através de John Ruskin, nos séculos XVII até meados dos séculos XVIII, houve uma construção de um imaginário coletivo de construção e simbologia sobre as cidades Europeias, 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. Segundo Cosgrove:

A produção e reprodução da vida material é, necessariamente, uma arte coletiva, mediada na consciência e sustentada através de códigos de comunicação. Esta última é produção simbólica. Tais códigos incluem não apenas a linguagem em seu sentido formal, mas também o gesto, o vestuário, a conduta pessoal e social, a música, pintura, e a dança, o ritual, a cerimônia e as construções. Mesmo esta lista não esgota a série de produções simbólicas através das quais mantemos o nosso mundo vivido, porque toda atividade humana é, ao mesmo tempo, material e simbólica, produção e comunicação. Esta apropriação simbólica do mundo produz estilos de vida (genres de vie) distintos e paisagens distintas, que são histórica e geograficamente específicos. A tarefa da geografia cultural é apreender e compreender esta dimensão da interação humana com a natureza e seu papel na ordenação do espaço (COSGROVE, 1983, p.01).

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 significado 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.

REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, A. **Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame**. Rio de Janeiro: dissertação de mestrado em Geografia. Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – PPGG, 2007. Disponível em: <http://objdig.ufrj.br/16/teses/820372.pdf>
- BATISTA, M. L. S. *et al.* UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora, v. 3, n. 1, p. 1-24, 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br>. Acesso em: 15 fev. 2022.
- BERQUE, A. Paisagem-marca, paisagem-matriz: elementos da problemática para uma geografia cultural. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Paisagem, tempo e cultura**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998, p.84-91.
- COSGROVE, D. **John Ruskin and the geographical imagination**. Geographical Review, American Geographical Society, Vol. 69, No 1, p. 43-62, 1979. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/214236> Acesso em: 12 fev. 2022
- COSGROVE, D. **Towards a Radical Cultural Geography of Theory**. Worcestre: Radical Journal of Geography , 15 (1). 1983, p. 1-11.
- 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, D. **Geography & vision: seeing, imagining and representing the world**. New York: I. B. Tauris & Co. Ltd, 2012, 256 p.
- DONOVAN, T. **It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan**. New York: Thomas Dunne Books, 2017. 304 p.
- DRUMMOND, W. **Geografia nos videogames: representação e discurso espacial no game simulador SimCity 4**. Dissertação (Mestrado Geografia). 123 f. Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – PPGG, 2014. Disponível em: <http://objdig.ufrj.br/16/teses/820372.pdf>. Acesso em 26 de junho de 2020.
- FERNANDES, J. Paradigmas da Imagem: Criação, Transmissão e Recepção nas Colagens de Wolney Fernandes. **Processos Contemporâneos**, Goiânia, v. 1, n. 2, p. 112-122, 2019. Disponível em: <https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/processos-produtos-criativos/sumario.html>. Acesso em: 19 fev. 2022.
- GIRGIN, M. **Use of Games in Education: GeoGuessr in Geography Course**. International Technology An Education Journal, Ancara, v. 01, n. 01, p. 1-6, dez. 2017.
- LIMA, M. R. O de. VIDEOGAME E ENSINO: a geografia nos games. **GIRAMUNDO - Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, v.2, p.79-86, 2015. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/207>. Acesso em 26 de junho de 2020.

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

NÖRT, W e SANTAELLA, L. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005, p. 249.

SANTAELLA, L. Games e Comunidades Virtuais. In: BOUSSO, V. D. (org.). **Hiper Relações Eletro-Digitais**. São Paulo: Paço das Artes, 2004. p.116-122.

SANTOS, M. **Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: Edusp, p. 61. 2007

SIQUEIRA, B.; MORENO, F. G. O jogo Geoguessr como metodologia ativa e interdisciplinar: uma proposta de integração entre geografia e matemática. **Terrae Didática**, Campinas, SP, v. 17, n. 00, p. e021051, 2021. DOI: 10.20396/td.v17i00.8667148. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/td/article/view/8667148>. Acesso em: 12 jan. 2022.

STEFENON, D. L.. Entre paisagens e distâncias: O jogo Geoguessr e seu potencial para a construção do pensamento conceitual nas aulas de Geografia. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 6, p. 31-40, jul. 2016.

SURESH, S. DeepGeo: Photo Localization with Deep Neural Network. **Arxiv**. Petersburg, p. 1-7. 07 out. 2018. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/1810.03077.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2022.

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

Sites e Fóruns utilizados:

GEOGUESSR - Let's Explore The World!. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/geoguessr/>. Acesso em: 03 jan. 2022.

GEOGUESSR- THE TOP TIPS, TRICKS AND TECHNIQUES. Disponível em: <https://somerandomstuff1.wordpress.com/2019/02/08/geoguessr-the-top-tips-tricks-and-techniques/#languages>. Acesso em: 06 jan. 2022.

<https://www.youtube.com/>