



VI Colóquio Internacional  
“A educação pelas imagens e suas geografias”

Campinas, 08 a 10 de novembro de 2021.

## **GAME OVER NO MAPA: CARTOGRAFANDO INQUIETAÇÕES E ENTRADAS**

Camila Benatti Policastro

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

[camilabpolicastro@gmail.com](mailto:camilabpolicastro@gmail.com)

### **Resumo**

Este texto apresenta o encontro da autora com uma ideia de mapa em um jogo virtual a partir do diálogo com seu sobrinho enquanto usava o celular. O sumiço do mapa clássico, visual, que apresenta um território pela visão de cima para baixo do espaço cartografado, gerou desconforto. Além de apresentar o sumiço do mapa como problema, percebe-se o que restou de sentido para a palavra mapa quando ela não é acompanhada de seu significante visual. Por fim, versa-se sobre as possibilidades de abertura e fechamento dos mapas colocadas em jogo com as insistências e inquietações causadas pelo (des) encontro com ele.

**Palavras Chave:** jogos eletrônicos; cartografia; imagem virtual; educação; tropa de imagem.

### **FASE 1 - AS REGRAS DO JOGO: diálogo com um sobrinho**

- *O que você tanto faz aí nesse celular?*
- *Um joguinho. Quer jogar? Baixa no seu celular, eu te convido pro meu mapa.*
- *Mapa? Nesse jogo tem mapa? Deixa eu ver... Isso não é mapa.*
- *É sim. Nesse mapa eu tenho que trabalhar construindo essas paredes, até ganhar um prêmio para poder comprar uma nova roupa para o meu avatar. Olha só as opções!*
- *Mas onde tá o mapa? Só vejo seu avatar e esse lugar.*
- *O mapa é tudo isso onde eu tô e eu devo construir isso aqui para aparecer os prêmios. Tá vendo! Aqui um! Peguei! Ah! Foi pouco. Só dá pra gastar com essa camiseta de tubarão que eu já tenho. Vou ter que voltar lá no mapa para ver o que ele me manda fazer.*
- *O mapa te manda fazer? Cadê ele que eu ainda não vi?*
- *Não tem nada pra ver. Aparece só aqui no jogo o que eu devo fazer em seguida. Tá vendo essas setas novas? Tão me indicando pra entrar aqui. Acho que vou ter que empurrar essas caixas para onde tá mandando, tá vendo?*
- *Mas isso não é mapa.*



VI Colóquio Internacional  
“A educação pelas imagens e suas geografias”

Campinas, 08 a 10 de novembro de 2021.

## FASE 2 - PLAY!

Numa conversa com um sobrinho, garoto de uma geração que se intitula *gamer*, me foi anunciado algo que eu não estava preparada para ouvir. O entendimento de mapa gerado por alguns jogos eletrônicos, *on-line*, de múltiplos jogadores conectados, tem apontado para uma definição do termo como um percurso para se caminhar em um espaço. Mapa como meta, plano, ordem, objetivo a ser percorrido. Ora, não é isso um mapa?

A dificuldade em ouvir que um trajeto indicado como objetivo para o jogador era um mapa não estava simplesmente no esvaziamento da ideia de mapeamento de um território que poderia ter múltiplas entradas, sem trajetos definidos. O problema maior que me causou incômodo era justamente o desaparecimento do mapa visual. Geógrafa que sou, estava preparada para encontrar um mapa habitual, com minhas críticas habituais. Meus olhos procuravam uma imagem de mapa, tal como os dutos em escala reduzida por onde *Super Mario* e *Luigi* deveriam percorrer combatendo inimigos e comendo cogumelos. Ou uma visualidade que permitisse ver os mundos temáticos, numa sequência de trajetos, onde o jogador deve a cada fase combater um chefe do mal. Porém, quanto mais eu procurava e perguntava “onde está o mapa?”, mais eu encontrava como resposta que não havia nada para ser visto. Um mapa sem gráfico? Um mapa oco? Cadê? Minha compreensão de mapa – visual ou palpável, *birds’ eye view*, visão de cima para baixo de todo um território, uma miniaturização do espaço que omite ou destaca coisas – estava abalada pelo sumiço. O mapa introduzido pelo jogo ao garoto era só uma palavra. Sumia o símbolo. Restava somente um significado – qual?

Com estas problematizações e desassossegos, primeiramente gostaria de colocar à mesa questões teórico-metodológicas que permitiram desestruturar o mapa habitual em mim, aquele que eu queria encontrar e criticar, escutar e visualizar, abrindo espaço para outras noções de mapa. Para uma segunda parte do texto, versarei sobre o tradicional mapa de *games* e seus comandos, um mapa que, ao contrário, costuma se fechar. Por fim, mas ao contrário de concluir, gostaria de propor caminhos para pensarmos nas aberturas e fechamentos do mapa, rotas de fuga, que a falta do mapa visual inquietou.

### FASE 2.1: Entradas do mapa

Segundo o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (MICHAELIS, 2021), cartografar é a arte de compor cartas geográficas. Apesar deste sentido clássico de produção de mapas de um espaço pela educação cartográfica, desejo apontar um segundo entendimento que implica em outros olhares, que é o de cartografar como um procedimento de pesquisa. Ou seja, “que busca dar sentido para algo novo que escapa de alguma forma aos regimes de percepção conhecidos” (PREVE, 2020, p. 7). Cartografia como ética de pesquisa não abandona o entendimento clássico, afinal, quando procedemos em uma pesquisa sobre algo, estudamos este território do saber, criamos grafias para um espaço que estava ali, à espera de uma abertura (do



VI Colóquio Internacional  
“A educação pelas imagens e suas geografias”

Campinas, 08 a 10 de novembro de 2021.

pesquisador, do objeto, do território) para seu acontecimento. Também, nesta cartografia, criamos espaço, abrimos brechas para se pensar o dado, aquilo que escapa ou o que cutucamos. Em suma, este movimento de pesquisa exige do cartógrafo abertura aos encontros, sensibilidade e escuta para produzir mapas abertos daquilo que se cartografa (DELEUZE; GUATTARI, 1994; KASTRUP; BARROS, 2009; COSTA, 2014).

Este desafio é explorado por Preve (2020) ao cartografar o espaço habitado por internos do Hospital de Custódia e Tratamento Psiquiátrico. A pesquisadora adentra este território, tanto o espaço físico do hospital-prisão, quanto o seu tema pesquisa: os mapas do espaço que os internos habitam produzidos por eles mesmos. Aí se dá o encontro, não sem resistência para deixá-lo entrar na pesquisa e atingir o olhar da cartógrafa, mas através das insistências e estranhamentos. “Habito, mas não vivo aqui” (PREVE, 2020) é o que um interno insistia em responder. Os mapas do espaço produzidos por ele eram “desenho oco” (p. 12), que abriam caminhos para a cartógrafa pesquisadora à medida que encontrava as ausências das linhas nos traçados ou as insistências das linhas de fuga. Tais insistências e estranhamentos também me ocorreram com a questão dos mapas de *games*.

Encontrar com a falta da imagem-mapa deu lugar as insistências que me fizeram suspeitar da noção de mapa que eu tinha, me permitiu uma linha de fuga. Eu insistia em um mapa visual, um mapa com rosto, algo com características mínimas detectáveis de um mapa que me foi ensinado na Geografia. Esse abalo das minhas noções expôs mapas fechados em mim e oportunidade de abri-los. A ausência de imagem-mapa abria espaço, mas para o quê?

## FASE 2.2: Mapas fechados

O contato com os jogos eletrônicos parece despertar as mais duras críticas e as mais fervorosas defesas. De um lado do combate, aqueles que condenam o jogo, reprovando os prazeres promovidos com a sedução das telas, munindo-se, muitas vezes, de estudos e pesquisas que advertem contra o uso. Do outro lado, os chamados *gamers* defendem seus prazeres dizendo se tratar de uma nova arte em questão. É nesta última postura que proponho caminhar.

João Varella, jornalista, escritor e, principalmente, um amante dos games, diz que “Chamar o videogame de arte é cutucar uma onça purista/polemista com vara curta.” (VARELLA, 2020, p. 11). Segundo ele, a inutilidade atribuída aos jogos é o que julga ser o fator que contribui para não haver um lugar na vida – ou na arte - que eles se encaixariam e, por isso, a improdutividade deles explicaria a aversão da sociedade capitalista aos seus domínios. O autor conclui que a falta de validação social impede o entendimento do videogame como um meio de expressão artística, tratando-o como mero recurso de entretenimento. Defende, ao contrário, que “o videogame se apoia em práticas de outras esferas artísticas: música, desenho, atuação, literatura, dança [...], cinema, arquitetura, artes visuais, entre muitos outros. É uma arte total [...]” (p. 13), e por isso, é uma nova arte em questão.



VI Colóquio Internacional  
“A educação pelas imagens e suas geografias”

Campinas, 08 a 10 de novembro de 2021.

Há que se ponderar algumas dessas defesas. Primeiramente, a inutilidade do jogo como causadora de repulsa pela sociedade capitalista que visa sempre alguma produtividade. Neste discurso, esquece-se como muitos jogos nos educam para além das práticas virtuais, o que na verdade demonstra ser muito produtivo para a sociedade além dos gráficos. Por exemplo, o entendimento das etapas de um jogo podem sugerir a compreensão da vida como degraus de ascensão linear, levando a crer em ideias como a de sucesso. Outro exemplo são as recompensas de prêmios apresentadas nos games, que nutrem os personagens potencializando-os, melhorando-os. Esta dinâmica pode ser traduzida para a vida prática capitalista com muita facilidade ao educar a gestão financeira e a busca de acúmulo de poder. Por fim, pode-se citar a utilidade das próprias narrativas de jogos que criam embates entre vilões (chefões do mal) e o avatar do jogador que assume a posição de benfeitor e justiceiro, o que acaba por mobilizar binarismos caros a manutenção de práticas culturais e sociais já há muito estabelecidas. Com estes exemplos de educação de condutas difundidas por *games*, pode-se chegar ao objeto deste ensaio, um importante dispositivo que assegura a compreensão das metas de um jogo: os mapas.

Se a cartografia é definida como a arte de compor cartas geográficas (MICHAELIS, 2021), o videogame bebe desta esfera artística também para o êxito de suas práticas. Com o mapa, torna-se possível mostrar todo o espaço virtual que se navega, a organização daquele ambiente, seus temas e especificidades estéticas e práticas. Mais que isso, o mapa dos *games* indica trajetória, caminhos definidos, únicas entradas e saídas do jogo. Por mais que o entretenimento nos *games* não seja considerado de toda uma atividade passiva, já que ele move corpo, requer escolhas de artefatos e ações do jogador condutor, os caminhos são limitados e de alguma forma pré-definidos. O mapa clama por uma experiência única.

A experiência única não é privilégio dos mapas em *games*. O entendimento de mapa como meta, objetivo ou lista de espacialidades linearmente organizadas em uma materialidade visual é visto em muitos mapas temáticos e, por excelência, nos mapas turísticos. Neles, destacam-se ruas, monumentos que devem ser visitados numa cidade, convergindo em um percurso que possibilita uma experiência única em detrimento da multiplicidade de experiências que um espaço poderia nos afetar. Tanto os mapas turísticos quanto os mapas dos videogames, considerados aqui como mapas fechados, de linhas duras, trajetórias únicas, acabam por engendrar outros mapas da contemporaneidade. Esteticamente e graficamente estes mapas surgem carregando signos e visualidades de fácil compreensão já introduzidos no domínio da cultura virtual: os mapas de aplicativos como Waze, Google Maps, Ifood, Uber, entre outros, que indicam traçados únicos quase inflexíveis de percurso. Muitas vezes, as visualidades destes mapas ofuscam, inclusive, as possibilidades de trajetórias no espaço material, ao contrário do que poderia significar a introdução destas ferramentas que promovem o movimento. Ao gerar rotas, fazer seguir uma escolha ou outra - não mais que três -, dá mais luz à experiência com a visualidade do virtual, que com o meio, o percurso tomado. Errar um percurso imposto por esses aplicativos pode significar um *game over* ao gerar um condicionamento de rotas eterno, dada a instabilidade da conexão de internet. Com os *games over* ou com as insubordinações aos



